



Jurnal Bimbingan Konseling Indonesia is licensed under
A Creative Commons Attribution-Non Commercial 4.0 International License.

IDENTIFIKASI KECANDUAN GAME ONLINE PADA SISWA SDN 12 SINGKAWANG

Nia Sapira¹⁾, Dian Mayasari²⁾, Insan Suwanto³⁾

¹⁾ STKIP Singkawang, Singkawang, Indonesia

E-mail: niasapira1@gmail.com

²⁾ STKIP Singkawang, Singkawang, Indonesia

E-mail: diansingkawang@gmail.com

³⁾ STKIP Singkawang, Singkawang, Indonesia

E-mail: insansuwanto@gmail.com

Abstrak. *Game online* saat ini begitu populer diberbagai kalangan, khususnya kalangan anak usia sekolah. Banyak permasalahan yang dialami anak usia sekolah karena *game online* salah satunya kecanduan. Penelitian ini bertujuan: 1) mengetahui gambaran perilaku dan faktor-faktor penyebab kecanduan *game online* pada siswa SDN 12 Singkawang; 2) mengeksplorasi dampak-dampak kecanduan *game online* pada siswa SDN 12 Singkawang. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan subyek penelitian berjumlah lima orang siswa. Instrumen pengumpulan data menggunakan pedoman wawancara dan panduan observasi. Hasil penelitian menunjukkan gambaran perilaku kecanduan *game online* diantaranya mengaku senang apabila memenangkan permainnya dan jika akses internet lancar serta memiliki jangka waktu yang panjang; merasa ingin terus menerus bermain game jika sudah menemukan permainan yang baru; selalu meningkatkan permainnya selama 5-10 menit bahkan sampai 1 jam; hingga sering menolak dan membantah apabila disuruh orang tuanya yang sedang membutuhkan bantuan.. Faktor-faktor penyebab siswa kecanduan *game online* adalah kurangnya perhatian dari orang-orang terdekat, kurang kontrol, kurang kegiatan, faktor lingkungan dan pola asuh. Dampak-dampak negatif kecanduan *game online* seperti mata sakit dan kabur, kepala pusing, bahkan sering merasa kesemutan, pola makan tidak teratur, lupa waktu, lupa kewajiban di sekolah seperti belajar dan mengerjakan tugas. Sedangkan dampak positifnya seperti menghilangkan kejenuhan atau bosan, melatih kemampuan berbahasa inggris bahkan mampu menguasai komputer, bisa mendapatkan uang dan mendapatkan teman baru.

Kata Kunci: Kecanduan *Game Online*; Siswa SD; Dampak *Game Online*

I. PENDAHULUAN

Internet merupakan sebuah kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang memberi peluang untuk mendapatkan akses informasi dengan sangat cepat, tepat dan terjangkau. Sekarang semua orang sudah mengenal internet bahkan sudah bisa mengoperasikannya dan memanfaatkan internet untuk kepentingannya. Menjamurnya layanan internet, seperti *play station* atau *facebook* dan penggunaan ponsel yang pada awalnya hanya bisa dilihat di daerah perkotaan, dan pada saat ini sudah dijumpai di

daerah-daerah yang terpencil. Salah satu kegiatan internet yang semakin berkembang saat ini adalah *game online*.

Game online saat ini begitu populer diberbagai kalangan, khususnya kalangan anak usia sekolah. Anak sekolah dasar merupakan kelompok yang mudah terpengaruh oleh permainan *game online*. Tahapan anak usia sekolah (6–12 tahun) memiliki karakteristik senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok, dan senang merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung (Hurlock, 1999). Anak usia sekolah merasa tidak puas lagi memainkan jenis

permainan yang sederhana, tetapi mereka lebih tertarik pada permainan eksplorasi, seperti *game online* (Simon, dkk., 2007).

Game online dengan segala macam daya tariknya dapat membuat pemainnya betah berlama-lama di depan *computer* maupun *handpone*. Permainan *game online* yang begitu mengasyikkan membuat para pemain *game* menjadi lupa waktu, lupa diri, dan melupakan hal-hal lainnya yang ada dalam sebuah lingkungannya. *Game online* merupakan salah satu permainan yang terhubung dengan internet yang sangat diminati mulai dari kalangan anak-anak hingga orang dewasa (Laili, 2015). *Game online* adalah permainan yang bisa dimainkan oleh ribuan bahkan ratusan orang melalui layanan internet dalam waktu yang sama (Kim, dkk., 2002). *Game online* dapat menarik perhatian bagi semua kalangan karena dapat dijadikan alternatif menghilangkan kejenuhan setelah lelah beraktivitas dan hiburan. Tetapi tidak semua orang dapat mengontrolnya dengan baik hingga menjadi ketagihan. Banyak dari pengguna fasilitas seperti *game online* ini mengabaikan kewajibannya demi bermain *game online*.

Internet dapat menyebabkan kecanduan, salah satunya *computer game addiction* (berlebihan dalam bermain *game*) (Young, 2000). Seseorang bisa dikatakan kecanduan *game online* jika penggunaannya bisa lebih dari 3 kali dalam sehari. Kecanduan adalah suatu keadaan interaksi antara psikis terkadang juga fisik dari organisme hidup dan obat, dibedakan oleh tanggapan perilaku dan respon lainnya yang menyertakan suatu keharusan untuk mengambil obat secara terus-menerus atau berkala untuk mengalami efek psikis, dan kadang-kadang untuk menghindari ketidaknyamanan ketiadaan dari obat (Eslter, 1999). Kecanduan *game online* adalah salah satu jenis bentuk kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau lebih dikenal dengan internet *addictive disorder*.

Kecanduan *game online* membuat anak usia sekolah banyak menghabiskan waktu bermain *game* dibanding bermain bersama temannya,

tetapi apabila mampu mengendalikan waktunya dan menggunakan *smartphone* dengan baik, tentu saja dapat membatasi atau mengurangi rasa ketergantungannya pada *game online*. Anak yang kecanduan *game* mengalami performa akademik yang kurang baik karena banyak menghabiskan waktu di depan layar *computer* atau *handphone* untuk bermain sehingga membuat prestasi menurun pada anak, serta membuat anak menjadi kurang berinteraksi dengan lingkungan sosial (Lee, dkk., 2007). Seseorang yang mengalami kecanduan biasa menggunakan waktu 2 – 10 jam perminggu untuk bermain *game online* (Kusumadewi, 2009). Teori lain mengatakan bahwa kecanduan bermain *game online* dapat dilihat dari penggunaan waktu selama (rata-rata) 20, 25 jam dalam seminggu (Kusumawati, dkk., 2017).

Banyak permasalahan-permasalahan yang dialami anak usia sekolah karena *game online*, seperti kecanduan, tidak masuk sekolah, berbohong, lupa waktu, ngantuk jam pelajaran, malas belajar, tidak mengerjakan tugas pekerjaan rumah dan lain-lain. Sehingga lebih menimbulkan dampak negatif dibanding dampak positifnya dan dapat menghambat tugas perkembangan siswa.

Berbagai studi di atas semakin menunjukkan bahwa *game online* dapat menghambat tugas perkembangan anak usia sekolah seperti bergaul dengan teman sebaya, membentuk sikap yang sehat terhadap diri sendiri, belajar mengembangkan konsep sehari-hari, belajar memperoleh keterampilan fisik untuk melakukan permainan dan dapat menyebabkan kecanduan sehingga menarik untuk dikaji lebih lanjut.

Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melihat gambaran anak yang kecanduan *game online*, faktor penyebab serta dampak-dampaknya pada anak usia sekolah. Berdasarkan dari pemaparan serta beberapa fakta di atas, kecanduan *game online* sangat menarik untuk diteliti. Sehingga dalam hal ini peneliti merumuskan judul penelitian “Identifikasi Kecanduan *Game Online* Pada Siswa SDN 12 Singkawang”.

Tujuan dilaksanakan penelitian ini adalah (1) Untuk mengetahui gambaran perilaku dan faktor penyebab kecanduan *game online* pada siswa SDN 12 Singkawang, (2) Untuk mengeksplorasi dampak-dampak kecanduan *game online* pada siswa SDN 12 Singkawang.

II. METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif adalah menghasilkan data-data deskriptif berupa kata-kata yang ditulis dari orang yang diwawancarai dan perilaku orang yang diamati secara alamiah untuk dimaknai atau ditafsirkan (Mujahidin, 2014). Tempat yang akan dijadikan sumber penelitian adalah SDN 12 Singkawang. Objek penelitian ini adalah kecanduan *game online*. Subjek penelitian berjumlah lima orang siswa SDN 12 Singkawang yang mengalami kecanduan *game online*.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini observasi dan wawancara. Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu peneliti melakukan pengamatan terkait kecanduan *game online* pada siswa SDN 12 Singkawang. Untuk memperoleh data mengenai gambaran perilaku kecanduan *game online*, faktor penyebab kecanduan *game online* serta dampak-dampak kecanduan *game online*, peneliti melakukan pengamatan di lapangan dan melakukan wawancara dengan siswa-siswi yang ada di SDN 12 Singkawang.

Jenis wawancara yang digunakan adalah menggunakan wawancara terstruktur yaitu teknik wawancara dimana pewawancara sudah menyiapkan daftar pertanyaan sehingga proses wawancara akan terarah dengan baik jadi wawancara yang dilaksanakan secara terencana dengan berpedoman pada daftar pertanyaan yang telah dipersiapkan sebelumnya. Tujuan wawancara adalah untuk mendapatkan informasi yang tepat dari narasumber terkait gambaran perilaku dan faktor-faktor penyebab kecanduan *game online* serta dampak-dampak kecanduan

game online pada siswa SDN 12 Singkawang. Sasaran utama adalah siswa SDN 12 Singkawang.

Wawancara tak terstruktur dilakukan apabila ada pernyataan dari subjek yang membutuhkan pertanyaan yang lebih mendalam untuk mengetahui jawaban yang lebih rinci diluar pedoman wawancara yang telah dibuat.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah melakukan observasi dan wawancara pada siswa SDN 12 Singkawang maka di peroleh hasil sebagai berikut:

A. Gambaran Perilaku Dan Faktor Penyebab Kecanduan Game Online Pada Siswa SDN 12 Singkawang.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara gambaran perilaku kecanduan *game online* dari ke lima subjek tersebut diantaranya: (a) mengaku senang apabila memenangkan permainannya dan jika akses internet lancar serta memiliki jangka waktu yang panjang; (b) Pada saat bermain *game online* siswa merasa ingin terus menerus bermain *game* jika sudah menemukan permainan yang baru; (c) Pada saat melakukan permainan siswa selalu meningkatkan permainannya selama 5-10 menit bahkan sampai 1 jam; (d) kecanduan karena merasakan kejenuhan sehingga menurut mereka bermain *game online* itu menyenangkan; (e) marah jika koneksi internet tidak dapat di akses dan kalah dalam permainan bahkan sering mengeluarkan perkataan yang kotor; (f) pada saat bermain *game online* misalnya "*mobile legend*" atau permainan lainnya memang membutuhkan konsentrasi, sehingga membuat siswa harus fokus dengan permainannya, tidak memperdulikan orang di sekelilingnya bahkan untuk kebutuhan dirinya sendiri, misalnya mandi, makan, belajar dan beribadah; (g) Adanya permainan *game online* cenderung membuat siswa jarang membantu orang tuanya di rumah, sering menolak dan membantah apabila disuruh orang tuanya yang sedang membutuhkan bantuannya sehingga membuat orang tuanya marah.

Gambaran perilaku kecanduan *game online* pada siswa SDN 12 Singkawang sesuai dengan yang diungkapkan oleh Brown yang mengemukakan bahwa seseorang dikatakan kecanduan apabila memenuhi tiga dari enam jenis perilaku kecanduan *game online*, seperti mendapatkan kesenangan dalam aktivitas bermain *game online*, aktivitas bermain permainan internet mengalami peningkatan, perasaan tidak menyenangkan pada saat tidak melakukan aktivitas bermain *game online*, kecenderungan untuk melakukan pengulangan terhadap pola-pola awal tingkah laku kecanduan atau bahkan lebih parah walaupun setelah bertahun-tahun hilang dan dikontrol, dominasi aktivitas bermain *game online* pada level pikiran dan muncul konflik yang terjadi dengan orang-orang sekitar (Faried, 2012).

Kemudian, hasil penelitian sebelumnya yang dikemukakan oleh Santoso (2013) menunjukkan bahwa permainan *game online* membuat siswa terhibur karena pusing dengan tugas-tugas sekolah, siswa selalu meningkatkan permainannya selama 5-10 menit, Siswa yang pada awalnya bermain permainan internet selama 1 jam permainan, namun semakin lama semakin bertambah pula intensitas waktunya untuk bermain permainan internet, siswa jarang membantu orang tuanya di rumah, siswa sering menolak dan membantah apabila disuruh orang tuanya yang sedang membutuhkan bantuannya sehingga membuat orang tuanya marah.

Selanjutnya, faktor-faktor penyebab kecanduan *game online* pada siswa SDN 12 Singkawang berdasarkan hasil wawancara diantaranya disebabkan oleh faktor lingkungan, kurang perhatian dari orang terdekat, kurang kontrol, kurang kegiatan, dan pola asuh orang tua.

Seseorang suka bermain permainan internet dikarenakan seseorang terbiasa bermain permainan internet melebihi waktu. Beberapa orang tua menjadikan permainan internet sebagai alat penenang bagi anak dan apabila hal itu dilakukan secara berulang-ulang maka anak tersebut akan terbiasa bermain permainan internet. Salah satu faktor yang dapat

mengakibatkan anak mengalami kecanduan *game online* adalah karena merasa kurang perhatian dari orang-orang terdekat termasuk orang tua (Smart, 2010).

Hal ini sesuai dengan pendapat Masya & Candra (2016) faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku kecanduan *game online* mereka dipengaruhi oleh beberapa faktor di antaranya, kurang perhatian dari orang-orang terdekat, kurang kontrol, dan depresi. Jadi anak membutuhkan perhatian dari orang tua, keluarga dan lingkungan serta rangsangan dari luar.

Namun, berbeda dengan hasil penelitian Syahrani (2015) bahwa faktor penyebab yang menyebabkan perilaku kecanduan *game online* pada siswa berawal dari faktor keluarga dan faktor sosial. Dalam keluarga, siswa memiliki fasilitas *game* yang di butuhkan seorang *gamers*. Hal ini menjadi salah satu faktor pendukung seorang *gamers* memainkan perannya dalam menghibur diri dan untuk kesenangannya. Fakta yang terjadi berawal dari tersedianya fasilitas *game* di rumah dan pergaulan sosial dengan teman-teman serta keinginan yang kuat untuk menguasai *game* tersebut dengan berbagai cara seperti mencari tau lewat internet, *browsing* atau bertanya dengan teman di media sosial. Keberadaan internet pada saat ini tidak lepas dari aktivitas bermain anak-anak, dimana segala informasi yang mereka dapatkan akan sangat mudah dan menjadi pemicu terjadinya perilaku *addictive* khususnya *game online*.

B. Dampak-Dampak Kecanduan Game Online Pada Siswa SDN 12 Singkawang.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah peneliti dapatkan bahwa permainan *game online* pada siswa SDN 12 Singkawang lebih berdampak negatif.

Adapun dampak negatif dari ke lima subjek di SDN 12 Singkawang tersebut adalah mata sakit dan kabur, kepala pusing, bahkan sering merasa kesemutan, pola makan tidak teratur, lupa waktu, lupa kewajiban di sekolah seperti belajar dan mengerjakan tugas. Sedangkan dampak positif

bermain *game online* seperti untuk menghilangkan kejenuhan atau bosan, untuk melatih kemampuan berbahasa inggris bahkan mampu menguasai komputer, bisa mendapatkan uang dan bisa mendapatkan teman baru.

Selanjutnya, dari hasil penelitian yang peneliti ketahui juga bahwa dari ke lima subjek tersebut sebagian besar mengalami tingkat kecanduan *game online* (*heavy users*), yaitu tiga orang siswa termasuk kriteria tingkat *heavy users* dan dua orang yang termasuk kriteria tingkat *medium users*. Pengguna internet terbagi menjadi tiga kategori dengan berdasarkan intensitas internet yang di gunakan, seperti yang telah di sebutkan bahwa jika siswa yang mengalami kecanduan *game online* lebih dari 40 jam per bulan maka siswa tersebut ke dalam kategori (*heavy users*), jika siswa yang mengalami kecanduan *game online* dengan menghabiskan waktu antara 10 sampai 40 jam perbulan maka siswa tersebut termasuk ke dalam kategori (*medium users*), dan jika siswa yang bermain *game online* menghabiskan waktu yang kurang dari 10 jam per bulan maka siswa tersebut ke dalam kategori (*light users*) (Qomariah, 2009).

selanjutnya, hasil penelitian ini juga mendukung penelitian sebelumnya yang dilakukan Nuhan (2016) menunjukkan bahwa sebanyak 58 siswa (65,2%) bermain *game online* kategori rendah, 29 siswa (32,6%) kategori sedang dan 2 siswa (2,2%) kategori tinggi. Hasil tersebut memberikan gambaran bahwa *game online* dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa. Salah satu hal yang dapat menghambat proses pencapaian prestasi adalah *game*, terutama bermain *game online* yang sekarang sudah banyak ditemukan diberbagai media elektronik.

Hal ini berbeda dengan yang telah dipaparkan oleh Deviandri, dkk. (2012) bahwa mengenai tentang dampak positif dan negatif yang lebih besar bagi perilaku siswa yaitu dampak positif karena untuk mengusir kejenuhan, untuk melatih kemampuan berbahasa inggris, dan melatih ketepatan mata dan kecepatan membaca. Sedangkan dilihat dari dampak negatif yaitu kecanduan, pornografi dan perjudian.

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa perilaku kecanduan *game online* banyak menimbulkan perilaku tidak produktif dan negative. Sedangkan faktor penyebab kecanduan *game online* pada siswa adalah kurangnya perhatian dari orang-orang terdekat, stress atau depresi, kurang kontrol, kurang kegiatan, faktor lingkungan dan pola asuh orang tua.

Dampak-dampak kecanduan *game online* pada siswa SDN 12 Singkawang menunjukkan bahwa permainan *game online* lebih berdampak negatif. Sedangkan dampak positif bermain *game online* seperti untuk menghilangkan kejenuhan atau bosan, untuk melatih kemampuan berbahasa inggris bahkan mampu menguasai komputer, bisa mendapatkan uang dan bisa mendapatkan teman baru.

V. DAFTAR PUSTAKA

- Deviandri, M., Slamet, R., & Elvi, R. (2012). Dampak Game Online Bagi Perilaku Siswa Sekolah Dasar di Kelurahan Gunung Pangilun Kecamatan Padang Utara Kota Padang. *Jurnal STKIP PGRI Sumbar*, 1(3).
- Eslter, J. (1999). *Addiction Entris And Exits*. New York: Russell Sage Foundation.
- Faried. 2012. *Perilaku Remaja Pecandu Game Online*. Semarang. IKIP PGRI Semarang.
- Hurlock, E. B. (1999). *Psikologi perkembangan suatu pendekatan sepanjang rentang kehidupan (Edisi Kelima)*. Jakarta: Erlangga.
- Kim, K. H., Park, J. Y., & Kim. D. (2002). E-lifestyle and motives to use online games. *Irish Marketing Review*, 15(2), 71–77.
- Kusumadewi, N. T. (2009). Hubungan Antara Kecanduan Internet Game Online Dan Keterampilan Social Pada Remaja (Relation Between Internet Game Online And Social Skills In Adolescents. *Skripsi. Jakarta: fakultas psikologi universitas Indonesia*.
- Kusumawati, R., Aviani, Y.I., & Molina, Y.(2017). Perbedaan Tingkat Kecanduan (Adiksi) Games Online Pada Remaja Ditinjau Dari Gaya Pengasuhan. *Jurnal RAP UNP*, 8 (1), 90.
- Laili, F.M. (2015). Penerapan Konseling Keluarga Untuk Mengurangi Kecanduan Game Online Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 21 Surabaya. *Jurnal Mahasiswa Bimbingan Konseling UNESA*, 5(1), 65-66.

- Lee, I., Chen, Y., & Holim, L. (2007). "Leaving A Never-Ending Game: Quitting MMORPGS and online gaming addiction". *Authors & Digital Games Research Association (DIGRA)*, 211-217.
- Masya, H., & Candra, D. A. (2016). Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online Pada Peserta Didik Kelas X Di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016. *KONSELI: Jurnal Bimbingan dan Konseling. E-Jurnal*, 3(2), 155-158.
- Mujahidin, A. M. (2014). *Panduan Penelitian Praktis untuk Menyusun Skripsi, Tesis, dan Disertasi*. Bandung: Alfabeta, CV.
- Nuhan, M. Y. G. (2016). Hubungan Intensitas Bermain Game Online Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Jarakan Kabupaten Bantul Yogyakarta. *BASIC EDUCATION*, 5 (6), 494-501.
- Qomariah, A. N. (2009). *Perilaku Pemanfaatan Internet pada Kalangan Remaja di Perkotaan, Skripsi*. Departemen Informasi dan Perpustakaan, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Airlangga Surabaya.
- Santoso W. T. (2013). *Perilaku Kecanduan Permainan Internet dan Faktor Penyebabnya Pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Jatisrono Kabupaten Wonogiri (Studi Kasus Pada Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 1 Jatisrono Kabupaten Wonogiri)*. Semarang.
- Simon, R., Hartati, T., & Arsilah. (2007). *Model permainan di sekolah dasar berdasarkan pendekatan DAP (developmentally appropriate practice)*. Diakses Pada tanggal 22 maret 2019 dari <http://file.upi.edu/Direktori/FIP>.
- Smart, A. (2010). *Cara Cerdas Mengatasi Anak Kecanduan Game*, Jogjakarta, A plus books.
- Syahrani, R. (2015). Ketergantungan Game Online Dan Penanganannya. *Jurnal Psikologi Pendidikan Dan Konseling: Jurnal Kajian Psikologi Pendidikan Dan Bimbingan Konseling*, 1 (1), 84-92.
- Young, K. (2000). Cyber-Disorders: The Mental Health Concern For The New Millennium. *Cyberpsychology & Behavior*, 3 (5), 475-479.