

KECANDUAN GAME ONLINE DAN PENYESUAIAN SOSIAL SISWA DI MA MUHAMMADIYAH PEKANBARU

Desri Rama¹, Elni Yakub², Raja Arlizon³

Email :desri157@gmail.com, elniyakub19@gmail.com, r.arlizon@yahoo.co.id

No. Telp 085356163204, 08127621880, 08127653325

Program Studi Bimbingan Dan Konseling
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Riau

Abstract : *Social adjustment is an important in teenage life. Especially for students who are addicted to online games. The purpose of this research is to determine the image of online game addiction and social adjustment of students in school. Addicted online game students is who she/he play online games more than two hours. The subjects of this research are students who addicted to online games as much as 12 people by using purposive sampling and this research method is a descriptive quantitative. In this study the instrument used is a questionnaire. The results of the study found that in general the students know online games from their friends, in a day of students playing online games for 3 to 4 hours, funds in playing online games as much as Rp. 10,000 to Rp. 15,000 in a day, while for the type of game played war genre. The impact students feel due to playing online games is eye irritation, numbness or tingling hands and feelings want to get angry. The social adjustment of students who are addicted to online games is less good. In the aspect of real appearance are, generally many students who violate the rules of the school such as unplug in school hours, on the adjustment aspects of the group generally students play only with certain groups such as playing with fellow game fans. In generally at aspects of social attitudes, students prefer to play online games rather than actively participate in extracurricular activities at school, and on the personal satisfaction aspect students feel less satisfied when doing something alone.*

Keywords: *Online Game Addiction, Social Adjustment.*

KECANDUAN *GAME ONLINE* DAN PENYESUAIAN SOSIAL SISWA DI MA MUHAMMADIYAH PEKANBARU

Desri Rama¹, Elni Yakub², Raja Arlizon³

Email :desri157@gmail.com, elniyakub19@gmail.com, r.arlizon@yahoo.co.id

No. Telp 085356163204, 08127621880, 08127653325

Program Studi Bimbingan Dan Konseling
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Riau

Abstrak: Penyesuaian sosial merupakan hal yang penting dalam kehidupan remaja. Terutama bagi siswa yang mengalami kecanduan *game online*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran kecanduan *game online* dan penyesuaian sosial siswa di sekolah. Siswa dikatakan kecanduan *game online* pada penelitian ini adalah apabila dalam sehari siswa bermain *game online* lebih dari dua jam. Sedangkan subjek dalam penelitian ini adalah siswa yang kecanduan *game online* sebanyak dua belas orang dengan menggunakan purposive sampling serta metode penelitian ini adalah metode deskriptif kuantitatif. Dalam penelitian ini instrument yang digunakan adalah angket. Hasil penelitian menemukan pada umumnya siswa mengenal *game online* dari teman mereka, dalam sehari siswa bermain *game online* selama 3 sampai 4 jam, dan dalam bermain *game online* sebanyak 10.000 sampai 15.000 rupiah dalam sehari, sedangkan untuk jenis permainan yang dimainkan bergenre peperangan. Dampak yang dirasakan siswa akibat bermain *game online* adalah mata perih, tangan kebas atau kesemutan dan perasaan ingin marah-marah. Penyesuaian sosial siswa yang kecanduan *game online* adalah kurang baik. Dimana pada aspek penampilan nyata umumnya siswa banyak yang melanggar tata tertib di sekolah seperti cabut pada jam pelajaran sekolah, pada aspek penyesuaian diri terhadap kelompok umumnya siswa bermain hanya dengan kelompok tertentu seperti bermain dengan teman sesama penggemar *game*. Pada aspek sikap sosial, secara umum siswa lebih memilih bermain *game online* dari pada aktif mengikuti kegiatan ekstrakurikuler di sekolah, dan pada aspek kepuasan pribadi siswa merasa kurang puas ketika mengerjakan sesuatu sendirian.

Kata Kunci: Kecanduan *Game Online*, Penyesuaian Sosial

PENDAHULUAN

Teknologi merupakan hal yang tak dapat dipisahkan dalam kehidupan manusia pada saat sekarang ini. Di era globalisasi ini teknologi berkembang sangat pesat, ditambah lagi dengan adanya internet. Internet merupakan hal yang semakin erat kaitannya dengan penggunaan teknologi dikegiatan sehari-hari. Internet dapat berfungsi sebagai alat komunikasi elektronik, mencari informasi, berbisnis, bahkan untuk bermain *game*. Zaman sekarang ini internet sudah digunakan oleh berbagai kalangan dan berbagai usia, mulai dari orangtua hingga anak-anak, mulai dari pebisnis hingga pelajar dapat menggunakan internet dengan mudah.

Internet dapat membuat para penggunanya seakan tersihir untuk secara terus menerus menggunakan internet. Hal tersebut secara tidak langsung akan membuat kecanduan dengan internet. Salah satu bentuk perkembangan teknologi yang menggunakan internet adalah produk *game online* yang dijadikan sebagai sarana hiburan oleh masyarakat luas. *Game online* yang pertama kali muncul kebanyakan adalah *game-game* simulasi perang ataupun pesawat yang dipakai untuk kepentingan militer yang akhirnya dilepas lalu dikomersialkan, *game-game* ini kemudian menginspirasi *game-game* yang lain muncul dan berkembang.

Dalam 12 tahun terakhir, *game online* telah mengalami kemajuan yang sangat pesat. Perkembangan ini terlihat dari banyaknya pusat *game* di kota-kota besar maupun kecil. Berkat perkembangan teknologi, terutama internet, *game* yang dulunya dimainkan maksimal oleh dua orang, sekarang dapat dimainkan bersama dengan 100 orang lebih dalam waktu yang bersamaan. Sejak muncul pertama kali di Indonesia tahun 2001 melalui Nexian Online, *game online* mulai menjadi perhatian para pengusaha yang ingin memulai mengembangkan jaringan bisnis mereka. Tak lama setelah kemunculannya, setidaknya terdapat 20 judul *game online* yang beredar dengan genre yang bermacam-macam. (Sumber Tribunnews.com).

Selain sebagai sarana hiburan *game online* berfungsi sebagai sarana sosialisasi. *Game online* mengajarkan sesuatu yang baru karena adanya frekuensi bermain yang sering. Dengan sering melihat dan bermain *game online*, maka seseorang akan meniru adegan di dalam *game online* tersebut. Pada hakikatnya *game online* merupakan permainan dimana pemain difokuskan pada permainan *game online* dan semua hal yang ada di dunia nyata akan terlupakan, sehingga pemain *game online* akan kehilangan rasa sensibilitas terhadap waktu.

Sebenarnya *game online* memiliki dampak positif yaitu meningkatkan keterampilan berpikir abstrak, pemecahan masalah dan logika, kerja tim dan kerja sama ketika bermain dengan orang lain. Selain dampak positif, *game online* juga memiliki dampak negatif, yaitu dampak fisik dan psikologis. Dampak fisik dapat berupa berat badan menurun akibat lupa makan dan minum atau bahkan obesitas akibat makan tidak terkontrol, gangguan penglihatan, nyeri tulang belakang akibat duduk terlalu lama didepan layar komputer atau smartphone. Sedangkan dampak negatif pada psikologis adalah dapat berupa kurang sosialisasi dengan teman-teman sekolah, kurang peka terhadap lingkungan sekitar, lupa kewajiban belajar dan mengerjakan pekerjaan rumah, sulit berkonsentrasi pada pelajaran sekolah, dan stress jika kalah saat bermain *game online*.

Selain itu, banyak fenomena yang terjadi dimana terdapat beberapa pemain yang menghabiskan waktu sia-sia demi *game online* dan bersedia untuk tidak mandi, makan,

bekerja, dan tidak melaksanakam kewajibannya. Begitu juga di lingkungan sekolah, siswa yang mengalami kecanduan *game online* banyak yang bolos sekolah dikarenakan lebih memilih bermain *game online* di warung internet atau warnet yang ada di dekat sekolah. Serta banyak siswa yang kecanduan *game online* kurang mampu untuk berbaur dengan lingkungannya. Sebagaimana yang telah dijelaskan di atas bahwa dampak negatif dari kecanduan *game online* diantaranya adalah dalam penyesuaian sosial. Oleh karena itu penelitian ini bertujuan untuk melihat gambaran siswa kecanduan *game online* dan penyesuaian sosial siswa.

Menurut Asri sukawati Putri (2012) menjelaskan istilah kecanduan *game online* dicetuskan pertama kali oleh Goldberg pada tahun 1995 sebagai perpanjangan dari *internet addiction* (kecanduan internet). Istilah kecanduan internet mulanya digunakan untuk menggambarkan penggunaan internet yang berlebihan pada kehidupan pribadi. Seseorang yang sudah mengalami kecanduan baik itu terhadap internet maupun *game online* akan lebih menyukai kehidupan *online* di dalam dunia virtual dan mulai melalaikan kehidupan disekitarnya.

Dalam Hardiyansyah Masya dan Dian Adi Candra (2016), terdapat faktor internal dan faktor eksternal yang menyebabkan kecanduan remaja terhadap *game online*. Faktor-faktor internal yang dapat menyebabkan terjadinya kecanduan terhadap *game online*, yaitu keinginan yang kuat dari diri remaja untuk memperoleh nilai yang tinggi dalam *game online*, karena *game online* dirancang sedemikian rupa agar pemain semakin penasaran dan semakin ingin memperoleh nilai yang lebih tinggi, rasa bosan yang dirasakan remaja ketika berada di rumah atau di sekolah, ketidakmampuan mengatur prioritas untuk mengerjakan aktivitas penting lainnya juga menjadi penyebab timbulnya kecanduan terhadap *game online*, dan sebagainya.

Menurut Sunarto dan Hartono (2001) penyesuaian dapat diartikan sebagai penguasaan yang memiliki kemampuan untuk membuat rencana dan mengorganisasi respon-respon sedemikian rupa sehingga bisa mengatasi segala macam konflik, kesulitan, dan frustrasi-frustrasi secara efisien. Individu memiliki kemampuan menghadapi realitas hidup dengan cara yang adekuat. Hurlock (2004) menjelaskan bahwa penyesuaian sosial diartikan sebagai keberhasilan individu untuk menyesuaikan diri terhadap orang lain pada umumnya dan terhadap kelompok pada khususnya. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui gambaran kecanduan *game online* dan penyesuaian sosial siswa kecanduan *game online*.

Hurlock (2004) menyebutkan terdapat empat indikator dalam menentukan sejauh mana penyesuaian sosial seseorang mencapai ukuran baik, yaitu sebagai berikut. Pertama, penampilan nyata, perilaku sosial individu sesuai dengan standar kelompok atau memenuhi harapan kelompok maka individu akan diterima sebagai anggota kelompok. Bentuk dari penampilan nyata adalah : 1). Aktualisasi diri yaitu proses menjadi diri sendiri, mengembangkan sifat-sifat dan potensi diri. 2). Keterampilan menjalin hubungan antar manusia yaitu kemampuan berkomunikasi, kemampuan berorganisasi. 3) Kesiediaan untuk terbuka pada orang lain, yang mana sikap terbuka adalah sikap untuk bersedia memberikan dan sikap untuk bersedia menerima pengetahuan atau informasi dari pihak lain. Kedua, Penyesuaian diri terhadap berbagai kelompok, individu dapat menyesuaikan diri dengan baik terhadap berbagai kelompok, baik kelompok teman sebaya maupun kelompok orang dewasa. Bentuk dari penyesuaian diri adalah : 1) Kerja sama dengan kelompok yaitu proses beregu (berkelompok) yang mana anggota-anggotanya mendukung dan saling mengandalkan

untuk mencapai suatu hasil mufakat. 2) Tanggung jawab yaitu sesuatu yang harus kita lakukan agar kita menerima sesuatu yang dinamakan hak. 3) Setia kawan yaitu saling berbagi, saling memotivasi dalam kebaikan.

Ketiga, sikap sosial, individu dapat menunjukkan sikap yang menyenangkan terhadap orang lain, terhadap partisipasi sosial, serta terhadap perannya dalam kelompok maka individu akan menyesuaikan diri dengan baik secara sosial. Bentuk dari sikap sosial adalah ikut berpartisipasi dalam kegiatan sosial di masyarakat, berempati, dapat menghormati dan menghargai pendapat orang lain. Keempat, kepuasan pribadi, individu harus dapat menyesuaikan diri dengan baik secara sosial, anak harus merasa puas terhadap kontak sosialnya dan terhadap peran yang dimainkannya dalam situasi sosial. Bentuk dari kepuasan pribadi adalah kepercayaan diri, disiplin diri dan kehidupan yang bermakna dan terarah.

METODE PENELITIAN

Definisi variable-variabel dalam penelitian ini sebagai berikut. Kecanduan *game online* adalah ketergantungan yang dirasakan seseorang terhadap permainan dengan menggunakan jaringan internet atau *game online*. Sedangkan penyesuaian sosial adalah kemampuan individu untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan sosial agar dapat memenuhi tuntutan dalam kehidupan sosial. Jadi penyesuaian sosial kecanduan *game online* adalah kemampuan individu yang ketergantungan atau kecanduan *game online* untuk menyesuaikan diri terhadap lingkungannya.

Alat pengumpul data dalam penelitian berupa angket kecanduan *game online* dan penyesuaian sosial. Angket kecanduan *game online* dibuat berdasarkan indikator awal mula mengenal *game online*, dana yang digunakan untuk bermain *game*, waktu untuk bermain *game*, jenis permainan, dan dampak dari bermain *game* yang dilihat dari dampak kesehatan dan dampak psikologis. Untuk penyesuaian sosial angket yang disusun berdasarkan aspek penampilan nyata, penyesuaian diri terhadap kelompok, sikap sosial, dan kepuasan pribadi. Subjek dalam penelitian ini berjumlah dua belas orang siswa MA Muhammadiyah Pekanbaru (dua perempuan dan sepuluh laki-laki) yang diperoleh dengan menggunakan *purposive sampling*. Jenis penelitian ini adalah kualitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Kecanduan *Game Online*

Pertama, “SN” sudah bermain *game online* sejak dia masih duduk dibangku sekolah dasar (SD) dan mengenal *game online* secara otodidak atau belajar sendiri. “SN” biasa bermain *game online* selama 4 hingga 5 jam dalam sehari dan bermain ketika sore hari setelah pulang sekolah dan ketika waktu libur sekolah. Biasanya “SN” berhenti bermain

hanya selama 10 sampai 15 menit dan berhenti bermain hanya ketika larut malam atau akan tidur, waktu makan, waktu belajar, dan waktu akan shalat. Tempat “SN” biasa bermain *game online* di rumah, di warnet, di café, bahkan di sekolah dengan tujuan bermain *game online* untuk mencari hiburan semata dan mengisi waktu luang. Untuk bermain game, “SN” dapat menghabiskan uang sebanyak 10.000 hingga 15.000 rupiah dalam sehari.

Jenis permainan yang biasa “SN” mainkan adalah DOTA, Mobile Legend,, dan Clash Of Clans, serta “SN” suka dengan permainan yang berhubungan dengan peperangan, detektif, dan perkebunan. Akibat dari bermain *game online* ini “SN” merasakan matanya menjadi perih, punggung sakit, tangan kebas atau kesemutan, serta otot-ototnya menjadi tegang. Sedangkan dampak psikologis yang dirasakan “SN” karena bermain *game online* adalah perasaan ingin marah-marah, gelisah, hampa, cemas, kecewa, dan kesal.

Kedua, “RA” mulai mengenal *game online* sejak 6 bulan yang lalu dan diperkenalkan oleh temannya. Tujuan “RA” bermain game hanya untuk mencari hiburan dan mengisi waktu luang. “RA” biasa bermain *game online* di rumah dan di sekolah, bahkan “RA” pernah melakukan taruhan dalam bermain *game online* dengan tujuan untuk menang melawan temannya yang lain. Dalam sehari “RA” dapat menghabiskan waktu untuk bermain *game online* selama 3 sampai 4 jam ketika jam istirahat sekolah, setelah pulang sekolah, ketika waktu luang, dan ketika waktu libur sekolah. “RA” berhenti dalam bermain *game online* hanya selama 15 sampai 20 menit dan berhenti ketika larut malam atau akan tidur. Untuk bermain game, “RA” dapat menghabiskan uang sebanyak 50.000 rupiah yang diberikan orangtuanya.

Untuk jenis permainan yang biasa dimainkan oleh “RA” adalah Mobile Legend dan Toon Blast, serta permainan dengan tema peperangan dan perkebunan. Adapun dampak yang dirasakan “RA” karena bermain *game online* adalah mata perih, kepala pusing, punggung sakit, tangan kebas atau kesemutan, dan daya penglihatan menurun. Sedangkan dampak psikologis yang dirasakan “RA” adalah perasaan ingin marah-marah dan mudah kesal.

Ketiga, “AL” sudah mengenal *game online* sejak masih SMP dan dikenalkan oleh temannya. Tempat biasa bermain *game* adalah di warnet, dengan tujuan bermain hanya untuk mencari hiburan. “AL” pernah melakukan taruhan dalam bermain *game online* dengan tujuan untuk mencari uang dan ingin dihargai oleh temannya. Dalam sehari “AL” bermain *game online* selama 4 sampai 5 jam dan bermain ketika waktu libur sekolah. “AL” berhenti bermain game hanya selama 10 sampai 15 menit dan berhenti ketika larut malam atau akan tidur. Untuk bermain game, “AL” dapat menghabiskan uang sebanyak 15.000 sampai 20.000 rupiah dalam sehari. Jenis permainan yang biasa dimainkan oleh “AL” adalah Point Blank dan permainan yang berhubungan dengan peperangan. Dampak yang dirasakan “AL” pada kesehatan fisik berupa tangan kebas atau kesemutan, sedangkan dampak psikologis yang dirasakan berupa perasaan bahagia.

Keempat, “HP” sudah bermain *game online* sejak masih SD dan dikenalkan oleh temannya. Biasanya “HP” bermain game online di rumah, di warnet, dan di sekolah dengan tujuan bermain untuk mencari hiburan. “HP” juga pernah melakukan taruhan dalam bermain *game online* untuk mencari uang. Dalam sehari, “HP” dapat bermain *game online* selama 3 sampai 4 jam dan ketika ada waktu luang, “HP” berhenti bermain selama 1 jam dan berhenti bermain ketika larut malam atau akan tidur, waktu makan, waktu belajar, dan waktu akan shalat. Untuk bermain *game online* “HP” dapat

menghabiskan uang sebanyak 15.000 sampai 20.000 rupiah dalam sehari. Permainan yang biasa dimainkan “HP” adalah Mobile Legend dan Point Blank serta permainan yang berhubungan dengan peperangan. Untuk dampak yang dirasakan “HP” pada kondisi kesehatan karena bermain *game online* berupa mata perih, kepala pusing, punggung sakit, tangan kebas atau kesemutan, daya penglihatan menurun dan otot-otot tegang. Sedangkan pada kondisi psikologis yang dirasakan “HP” berupa perasaan yang tidak menentu.

Kelima, “AR” mengenal *game online* dari keluarganya sejak 1 tahun terakhir, dan biasanya bermain *game online* untuk mengisi waktu luang di rumah. Dalam sehari “AR” bermain game selama 3 sampai 4 jam dan ketika libur sekolah, “AR” berhenti bermain ketika waktu belajar. “AR” dapat menghabiskan uang untuk bermain game sebanyak 10.000 sampai 15.000 rupiah dalam sehari. Permainan yang biasa dimainkan “AR” adalah DOTA, Mobile Legend, Point Blank dan jenis permainan yang berhubungan dengan peperangan. Dampak pada kondisi kesehatan yang dirasakan “AR” berupa tangan kebas atau kesemutan, dan pada kondisi psikologis yang dirasakan “AR” berupa rasa hampa dalam menjalani aktivitas.

Keenam, “BS” mulai mengenal *game online* dari sahabatnya sejak 6 bulan yang lalu, biasanya “BS” bermain *game online* dimana saja dia berada untuk mengisi waktu luang. Dalam sehari “BS” bermain *game online* selama 3 sampai 4 jam dan ketika malam setelah belajar, “BS” hanya berhenti selama 1 jam ketika waktu makan dan waktu akan shalat. Untuk bermain *game online*, “BS” dapat menghabiskan uang sebanyak 25.000 rupiah. “BS” biasa bermain Mobile Legend dan permainan yang berhubungan dengan peperangan, pembunuhan dan detektif. Dampak yang dirasakan “BS” pada kondisi kesehatan berupa mata perih dan kepala pusing, sedangkan pada kondisi psikologis berupa perasaan kesal.

Ketujuh, “AB” sudah bermain *game online* sejak 6 bulan yang lalu dan dikenalkan oleh temannya. Tempat “AB” bermain *game online* di warnet dengan tujuan untuk mencari teman. Bahkan “AB” juga pernah melakukan taruhan dalam bermain *game online* karena hobi. Dalam sehari “AB” bermain selama 4 sampai 5 jam dan ketika waktu belajar, untuk jeda, “AB” berhenti bermain selama 10 sampai 15 menit dan ketika waktu makan. Dalam bermain game “AB” dapat menghabiskan uang sebanyak 10.000 sampai 15.000 rupiah. “AB” suka bermain Point Blank dan permainan yang berhubungan dengan pembunuhan. Dampak kesehatan yang dirasakan “AB” berupa mata perih dan tangan kebas atau kesemutan, sedangkan pada dampak psikologis yang dirasakan berupa perasaan ingin marah-marah.

Kedelapan, “SR” mengenal *game online* secara otodidak sejak masih SD. Biasanya “SR” bermain *game online* di rumah, di warnet dan dimana saja untuk mencari hiburan dan mengisi waktu luang. “SR” bermain game selama 3 sampai 4 jam dalam sehari, untuk jeda bermain “SR” hanya berhenti selama 1 jam dan melanjutkan kembali bermain game, untuk waktu berhenti, “SR” hanya berhenti bermain ketika larut malam, waktu makan, waktu belajar, dan waktu akan shalat. “SR” menghabiskan uang untuk bermain *game online* sebanyak 50.000 rupiah. “SR” bermain Mobile Legend, dan permainan yang berhubungan dengan peperangan dan pembunuhan. Dampak pada kesehatan yang dirasakan “SR” berupa mata perih dan kepala pusing, serta dampak psikologis yang dirasakan berupa perasaan ingin marah-marah dan cemas.

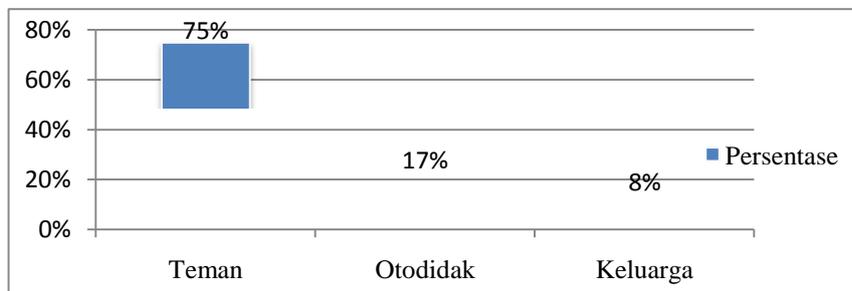
Kesembilan, “IB” mengenal *game online* dari temannya sejak masih SD, biasanya “IB” bermain *game online* di warnet dan untuk mencari hiburan. Dalam sehari “IB”

bermain selama 5 sampai 6 jam dan ketika waktu libur sekolah, “IB” berhenti bermain selama 20 sampai 30 menit dan ketika waktu akan makan. Untuk bermain “IB” dapat menghabiskan uang sebanyak 15.000 rupiah sampai 20.000 rupiah. Mobile Legend dan permainan yang berhubungan dengan pembunuhan adalah permainan yang biasa dimainkan oleh “IB”. Dampak kesehatan yang dirasakan “IB” berupa mata perih dan dampak psikologis berupa perasaan kesal.

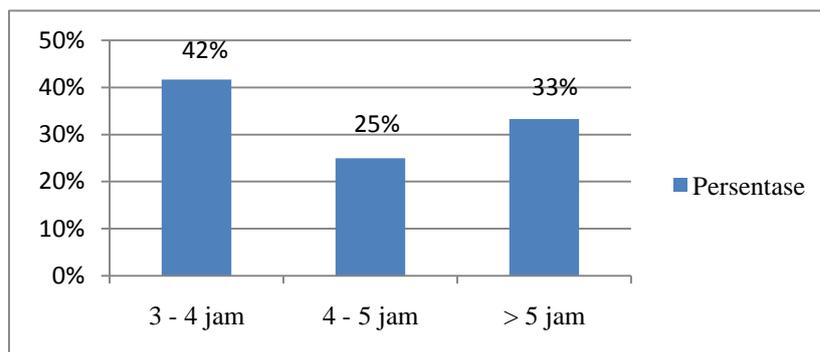
Kesepuluh, “MR” sudah bermain *game online* sejak 1 tahun yang lalu dan dikenalkan oleh temannya. Biasanya “MR” bermain untuk mencari hiburan dan bermain di warnet, bahkan “MR” juga pernah melakukan taruhan dalam bermain *game online* untuk mendapatkan uang dan harga diri. “MR” bermain selama 5 sampai 6 jam ketika waktu luang, dan berhenti bermain selama 1 jam dan ketika waktu akan shalat. “MR” menghabiskan uang untuk bermain *game online* sebanyak 60.000 rupiah. Untuk jenis permainan, “MR” suka bermaian Mobile Legend dan yang berubungan dengan peperangan. Dampak kesehatan yang dirasakan berupa tangan kebas atau kesemutan dan otot-otot tegang, sedangkan dampak psikologis yang dirasakan “MR” berupa perasaan bahagia.

Kesebelas, “DM” mengenal *game online* sejak masih SD dan dikenalkan oleh temannya. “DM” bermain *game online* di warnet untuk mencari hiburan dan mencari teman. Dalam sehari “DM” bermain selama 5 sampai 6 jam dan ketika waktu luang, “DM” berhenti bermain selama 1 jam dan ketika larut malam atau akan tidur. “DM” menghabiskan uang untuk bermain sebanyak 10.000 sampai 15.000 rupiah. Point Blank, Live Score, Dragon Nest, Residence Of Evil, League Of Legend dan permainan yang berhubungan dengan peperangan dan pembunuhan adalah permainan yang biasa dimainkan “DM”. Dampak kesehatan yang dirasa berupa daya penglihatan menurun dan dampak psikologis berupa perasaan kesal.

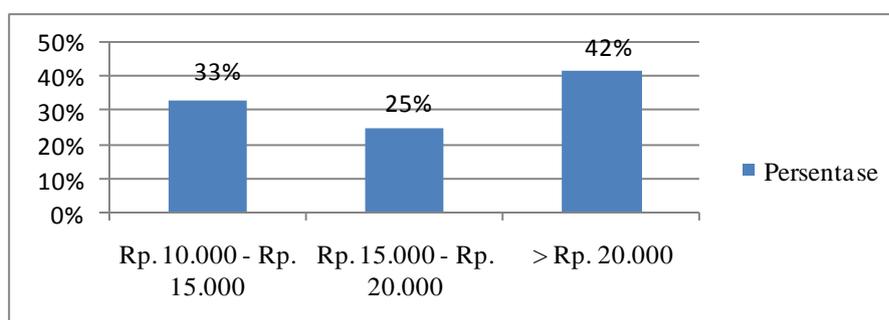
Keduabelas, “AM” mengenal *game online* sejak masih SD dan dikenalkan oleh temannya. Biasanya “AM” bermain *game online* di warnet dengan tujuan untuk mencari hiburan. “AM” bermain *game online* selama seharian setelah pulang sekolah, berhenti bermain selama 5-10 menit dan ketika waktu makan. Untuk bermain *game online*, “AM” dapat menghabiskan uang sebanyak 30.000 rupiah dalam sehari. “AM” suka bermain Point Blank dan peperangan. Dampak kesehatan yang dirasakan “AM” berupa mata perih dan dampak psikologis yang dirasakan “AM” berupa perasaan ingin marah-marah. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada gambar.



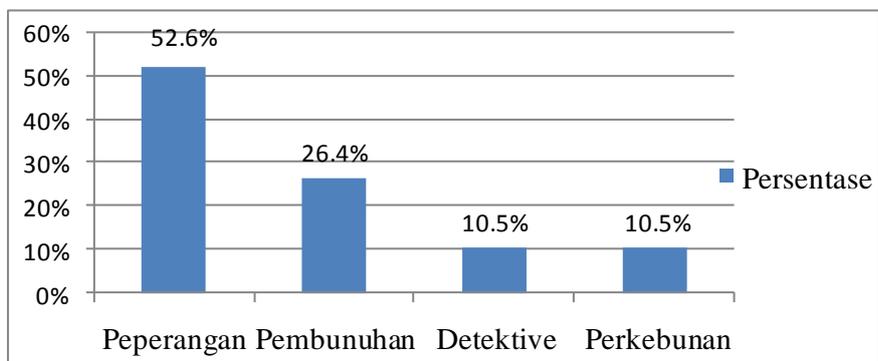
Gambar1. Latar belakang kecanduan *game online*



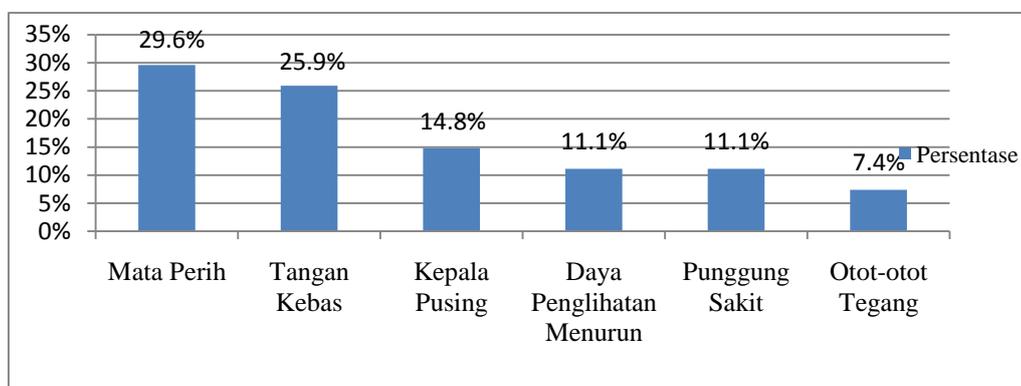
Gambar2. Durasi bermain *game online*



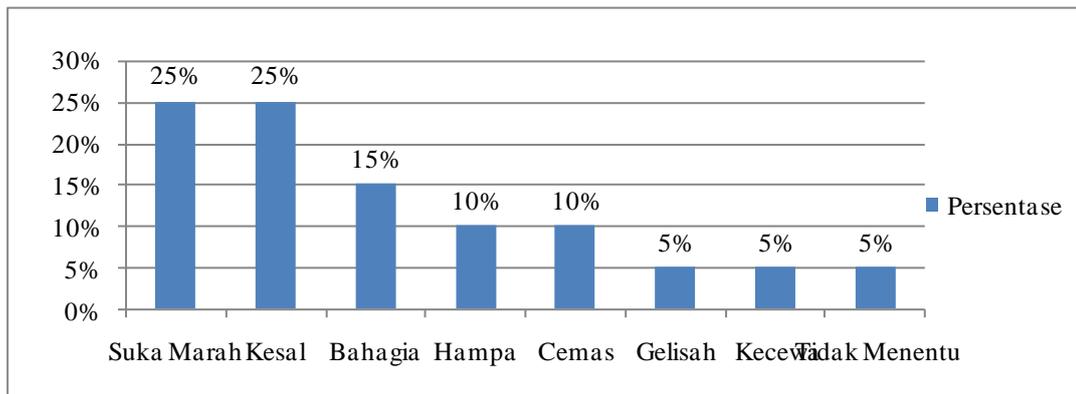
Gambar3. Dana bermain *game online*



Gambar3. Jenis Permainan *Game Online*



Gambar4. Dampak Kesehatan Bermain *Game Online*



Gambar5. Dampak Psikologis Bermain *Game Online*

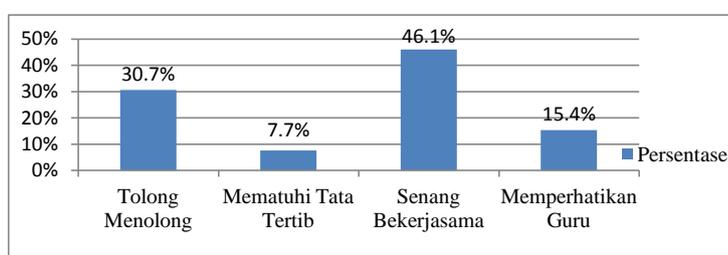
Penyesuaian Sosial

Hasil penelitian tentang penyesuaian sosial siswa kecanduan *game online* adalah: (1) Dalam penampilan nyata melalui sikap dan tingkah laku ini ditandai dengan sikap tolong menolong siswa dengan teman, mematuhi tata tertib sekolah, senang bekerjasama, dan memperhatikan guru menjelaskan didepan kelas. Hasil yang diperoleh tentang sikap tolong menolong, dimana banyak dari siswa yang bersedia membantu teman mereka yang membutuhkan bantuan. Selain dari sikap tolong menolong, penampilan nyata siswa juga dapat dilihat dari bagaimana cara siswa belajar di dalam kelas. Hal tersebut dapat dilihat dari apakah siswa memperhatikan ketika guru sedang menerangkan pelajaran di depan kelas atau tidak. Diketahui bahwa banyak dari siswa yang mendengarkan apa yang disampaikan oleh guru di kelas. Meskipun demikian, ada juga siswa yang memilih berbicara dengan teman, tidur, bahkan bermain *game* saat guru sedang menjelaskan pelajaran di depan kelas.

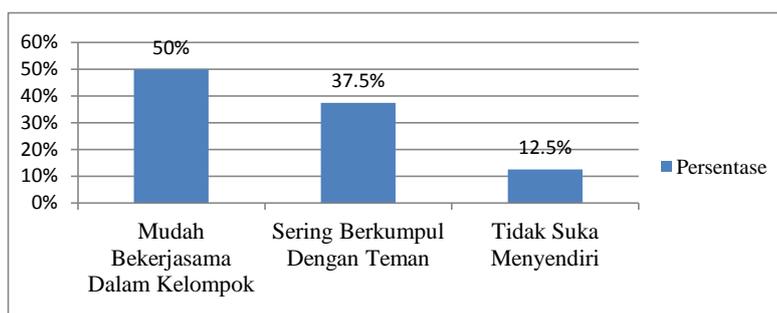
Untuk hasil tata tertib, masih banyak siswa yang melanggar tata tertib di sekolah seperti terlambat datang kesekolah, merokok, cabut saat jam pelajaran sedang berlangsung, membawa handphone kesekolah, berkelai dengan teman, baju keluar, rambut panjang bagi yang laki-laki, dan bahkan ada siswa yang melawan kepada guru. Untuk alasan siswa ini terlambat datang kesekolah adalah bangun kesiangan dikarenakan banyak siswa yang tidur larut malam akibat bermain *game online*. (2) Dalam penyesuaian diri terhadap kelompok, ditandai dengan mudah bekerjasama dalam kelompok, sering berkumpul dengan teman, bisa mengikuti apa yang dibicarakan oleh teman, dan tidak suka menyendiri atau suka berbicara dengan teman. Hasil penelitian terdapat 8 orang siswa yang lebih suka menyendiri dan bermain *game online* dari pada memilih bermain bersama teman mereka. Namun dalam hal bekerjasama dengan kelompok, seluruh siswa menyukai dan merasa senang saat berdiskusi dan bekerja sama dengan kelompok. Karena dengan berdiskusi atau bekerjasama dalam kelompok siswa merasa dapat bertukar pikiran, informasi dan wawasan dengan temannya yang lain. Ketika sedang diskusi kelompok, 7 orang siswa memilih ikut dalam memberikan pendapat dan masukan, sedangkan yang lain memilih diam, berbicara dengan teman dan bermain *game* saat berdiskusi.

Dalam hal bermain, 6 orang siswa memilih bermain dengan siapa saja, dan yang lain memilih bermain dengan teman sekelas saja atau bermain dengan teman yang memiliki hobi sama. Ketika bermain bersama dengan temannya, kebanyakan dari siswa membicarakan tentang *game* dan pacar, namun ada juga diantara mereka yang ketika berkumpul bersama temannya menceritakan tentang pelajaran dan orang lain. Ketika berkumpul, hal yang biasa dilakukan siswa dengan temannya adalah bermain *game*. (3) Dalam sikap sosial ditandai dengan siswa melakukan banyak hal bersama teman-teman, aktif mengikuti kegiatan ekstrakurikuler disekolah dan sering berkumpul dengan teman-teman. Pada penelitian ini, diperoleh hasil sikap sosial siswa kurang baik, karena banyak diantara siswa yang lebih suka bermain *game online* dari pada memilih bermain bersama dengan teman-teman dan mengikuti kegiatan ekstrakurikuler di sekolah, namun ada 3 orang responden yang suka mengikuti kegiatan ekstrakurikuler yang diadakan di sekolah. Untuk melihat sikap sosial siswa dari sering atau tidaknya siswa berkumpul dengan teman-teman dari kelas lain, 6 orang responden menjawab bahwa mereka bermain dengan siapa saja baik itu bermain dengan teman sekelas, bermain dengan kakak atau adik kelas, dan bermain dengan teman yang memiliki hobi yang sama dengan siswa, namun 6 orang responden yang lain menjawab bahwa mereka hanya bermain dengan teman yang memiliki hobi yang sama dengan mereka atau hanya bermain dengan teman sekelas saja. (4) Kepuasan pribadi ditandai dengan siswa sering bersenda gurau dengan teman, merasa bangga dengan hasil pekerjaannya, bermain dengan teman diluar kelas, tidak mencela teman, dan puas ketika mengerjakan sesuatu sendiri. Hasil penelitian pada kepuasan pribadi siswa yang dilihat dari sering atau tidaknya siswa bersenda gurau dengan teman mereka, diperoleh 8 orang siswa menjawab mereka sering bersenda gurau dengan teman mereka, dan 4 orang lainnya menjawab kadang-kadang mereka suka bersenda gurau dengan teman mereka.

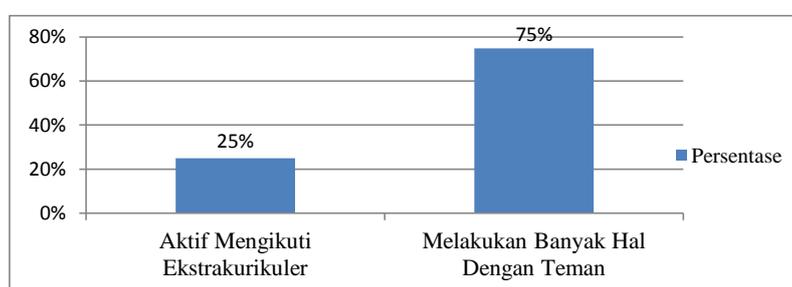
Untuk melihat kepuasan pribadi siswa berikutnya dengan perasaan bangga yang dimiliki siswa ketika mengerjakan sesuatu sendiri. Diperoleh hasil bahwa seluruh siswa merasa kurang puas ketika mengerjakan sesuatu sendiri dan alasan mereka merasa kurang puas adalah hasil yang mereka dapatkan tidak sesuai dengan usaha yang telah mereka lakukan. Selanjutnya untuk mengukur kepuasan pribadi siswa dilihat dari apakah siswa pernah mencela temannya atau tidak. Hasil yang diperoleh bahwa 9 siswa pernah mencela temannya dengan alasan hanya untuk bahan bercandaan atau bersendagurau dan 3 orang lainnya tidak pernah mencela temannya. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada gambar:



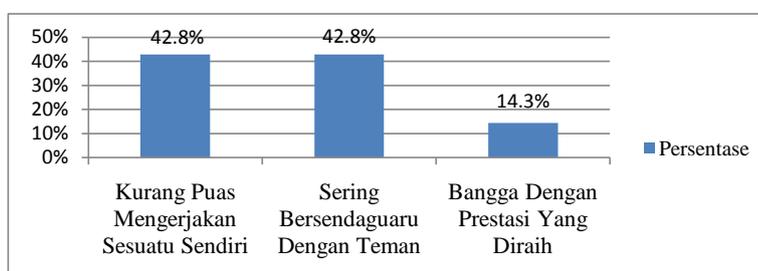
Gambar 6. Penampilan Nyata



Gambar 7. Penyesuaian Diri Terhadap Kelompok



Gambar 8. Sikap Sosial



Gambar 9. Kepuasan Pribadi

Pembahasan

Hasil penelitian ini didapatkan bahwa siswa yang mengalami kecanduan *game online* sebanyak dua belas orang yang terdiri dari 2 orang siswa perempuan dan 10 orang siswa laki-laki. Pada penelitian ini siswa yang banyak mengalami kecanduan *game online* adalah siswa laki-laki dari pada siswa perempuan, hasil penelitian ini sesuai dengan Antara News (2008) yang mengatakan bahwa laki-laki lebih menyukai bermain *game online* dibanding perempuan karena *game online* akan mengaktifkan bagian otak bagian laki-laki yang berkaitan dengan rasa dihargai dan kecanduan. Faktor

yang menyebabkan siswa bermain *game online* adalah sebagai pengalihan dari stress yang dialami, selain itu faktor yang mendorong siswa untuk bermain *game online* adanya pengaruh dari teman sebaya. Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian Indahtiningrum (2011) dan Gosling (2008) yang menyatakan bahwa beberapa hal yang mendorong penggunaan dengan intensitas tinggi adalah pengalihan stress, pertemanan atau interaksi sosial, kesenangan atau hiburan, serta adanya dorongan yang timbul dari latar belakang kepribadian penggunanya.

Pada penyesuaian sosial didapatkan hasil yang menunjukkan bahwa penyesuaian sosial siswa yang kecanduan *game online* adalah kurang baik. Hal ini dapat dilihat dari empat aspek yang dikemukakan oleh Hurlock (2004) yaitu penampilan nyata, penyesuaian diri terhadap kelompok, sikap sosial, dan kepuasan pribadi. Pada aspek penampilan nyata diperoleh hasil bahwa pada kategori tolong menolong, siswa pada umumnya bersedia membantu temannya yang membutuhkan pertolongan, namun pada kategori tata tertib diperoleh hasil bahwa pada umumnya siswa pernah melanggar tata tertib di sekolah seperti cabut saat jam pelajaran, merokok, dan terlambat datang kesekolah karena malam hari bermain *game online* sampai larut malam. Sebagaimana hasil penelitian yang dilakukan oleh Dhita Novelia Sindhi (2013) yang mengatakan bahwa terdapat hubungan antara frekuensi bermain *game online* dengan pemenuhan kebutuhan tidur pada anak usia remaja.

Untuk aspek penyesuaian diri terhadap kelompok pada kategori diperoleh hasil bahwa pada umumnya siswa merasa senang ketika berdiskusi atau bekerjasama dengan kelompok. Namun pada kategori sering berkumpul dengan teman, hasil yang diperoleh bahwa pada umumnya siswa lebih suka menyendiri dan bermain *game online* dari pada bermain bersama temannya. Pada aspek sikap sosial dilihat pada kategori aktif mengikuti kegiatan ekstrakurikuler diperoleh hasil bahwa pada umumnya siswa lebih memilih bermain *game online* dari pada aktif mengikuti kegiatan ekstrakurikuler. Sedangkan pada aspek kepuasan pribadi yang ditinjau pada kategori merasa puas dengan mengerjakan sesuatu sendiri, diperoleh hasil bahwa siswa merasa kurang puas ketika mengerjakan sesuatu sendiri. Pada kategori mencela teman diperoleh hasil bahwa umumnya siswa pernah mencela temannya dengan alasan bercanda.

Dari hasil dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat ditarik kesimpulan bahwa kecanduan *game online* memiliki pengaruh terhadap penyesuaian sosial siswa, hal ini sesuai dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Lusi Ardianasari (2013) dan penelitian yang dilakukan oleh Yohanes Rikky Dwi Santoso (2017), bahwa terdapat pengaruh yang negative pada penyesuaian sosial siswa yang kecanduan *game online*. Dimana semakin tinggi tingkat kecanduan *game online* seseorang maka akan semakin buruk penyesuaian sosialnya. Ningrum (2013) juga mengatakan bahwa *game online* berdampak pada penyesuaian sosial yang buruk. Buruknya penyesuaian sosial berdampak pada terganggunya fungsi psikologis dan sosial serta terganggunya hubungan orang dengan lingkungannya. Penyesuaian sosial menjadi buruk disebabkan individu gagal dalam mengatasi konflik yang dihadapinya atau tidak menemukan cara-cara yang tepat untuk mengatasi masalah atau tuntutan dari lingkungan sehingga menimbulkan banyak gejala emosi, juga konflik frustrasi.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan terdapat dua belas orang siswa yang kecanduan *game online*. Pada umumnya siswa bermain *game online* selama 4 sampai 5 jam dalam sehari dan tempat biasa siswa bermain *game online* adalah di warnet dan di rumah. Jenis permainan yang biasa dimainkan siswa berupa peperangan. Dalam bermain *game online* siswa juga banyak mengeluarkan uang hanya untuk bermain *game* saja dan uang yang mereka gunakan untuk bermain *game online* tersebut masih berasal dari orangtua, bahkan ada diantara siswa yang pernah melakukan taruhan dalam bermain *game online* hanya untuk mencari keuntungan yang lebih besar dan untuk mendapatkan harga diri didepan teman-teman mereka. Sehingga dampak yang mereka rasakan ketika telah kecanduan dalam bermain *game online* adalah mata menjadi perih disebabkan terlalu lama menatap layar komputer atau layar *smartphone* bahkan tidak jarang membuat daya penglihatan siswa menjadi menurun. Selain dari itu sifat siswa juga menjadi suka marah-marah dikarenakan dampak dari bermain *game online* tersebut.

Penyesuaian sosial siswa yang kecanduan *game online* adalah kurang baik. Dimana pada aspek penampilan nyata umumnya siswa banyak yang melanggar tata tertib di sekolah seperti cabut pada jam pelajaran sekolah, pada aspek penyesuaian diri terhadap kelompok umumnya siswa bermain hanya dengan kelompok tertentu seperti bermain dengan teman sesama penggemar *game*. Pada aspek sikap sosial, secara umum siswa lebih memilih bermain *game online* dari pada aktif mengikuti kegiatan ekstrakurikuler di sekolah, dan pada aspek kepuasan pribadi siswa merasa kurang puas ketika mengerjakan sesuatu sendirian.

Saran

Dengan adanya penelitian ini diharapkan : 1) Siswa diharapkan mampu untuk mengurangi intensitas waktu bermain *game online*, serta dapat meningkatkan penyesuaian sosial dalam pergaulan baik di lingkungan sekolah maupun diluar lingkungan sekolah. 2) Guru diharapkan dapat mengawasi perilaku sosial siswa dan dapat meningkatkan kehidupan sosial dan potensi yang ada dalam diri siswa. 3) Orangtua diharapkan dapat mengawasi pergaulan siswa di rumah dan dapat mengawasi kegiatan siswa di rumah seperti mengawasi waktu antara siswa belajar dengan waktu bermain *game online*. 4) Masyarakat diharapkan dapat mengawasi lingkungan tempat siswa bermain dan menyediakan lingkungan yang baik agar penyesuaian sosial siswa dapat berkembang menjadi lebih baik. 5) Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan teori-teori tentang penelitian ini dan dapat menyempurnakan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Antara News. 2008. *Penyebab Lelaki Suka Main "Game" Komputer*. (surat kabar online). diakses tanggal 17 April 2018 pukul 07. 45 WIB)
- Asri sukawati Putri. 2012. *Hubungan Kecanduan Online Game Dengan Kecemasan Pada Remaja Pengunjung Game Center Di Kelurahan Jebres Surakarta*.
- Chaplin, J. P. 2009. *Kamus Lengkap Psikologi Terjemahan Kartini Kartono*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Dhita Novella Sindhi . 2013. *Hubungan Frekuensi Bermain Game Online Dengan Pemenuhan Kebutuhan Tidur Pada Anak Usia Remaja Di SMA Muhammadiyah 4 Yogyakarta*. Online. (diakses pada 12 April 2018 pukul 14.23 WIB).
- Gosling, J. (2008). *Online video game socially helpful ?*. (Diakses tanggal 17 April pukul 07. 30)
- Hardiyansyah, M dan Dian, A. C. 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*.
- Hurlock, B.Elizabeth. 2004. *Pikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan (edisi kelima)*. Terjemahan oleh Istidawanti & Soedjarwo. Jakarta: Erlangga.
- Indahtinigrum, Fitriana. 2011. *Hubungan antara kecanduan video game dengan stres pada mahasiswa Universitas Surabaya*.(Diakses tanggal 17 April 2018 pukul 08.40).
- Sunarto dan Hartanto.2002. *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Tribun News. 2014. *Ada 25 Juta Orang Indonesia Doyan Main Game Online*. (surat kabar online), (diakses 14 Januari 2018)
- Yohanes Rikky Dwi Santoso. 2017. *Hubungan Kecanduan Game online Dota 2 Terhadap Penyesuaian Sosial Pada Remaja*.Diakses pada 30 Desember 2017.