THE IMPACT OF ONLINE GAME ADDICTION ON CLASS X IPS STUDENTS IN SMA PGRI PEKANBARU

Syarief Maulana Ashram, Elni Yakub2, Tri Umari3
E-mail: maulanaashram99@gmail.com, elniyakub19@gmail.com, triumari2@gmail.com
Telephone Number: 082284081398

Guidance and Counseling Study Program
Faculty of Teacher Training and Education
Riau University

Abstract: *This study aims to determine the academic, financial, health and psychological impact of students who are addicted to online games at SMA PGRI Pekanbaru. This type of research is qualitative research. The measuring instrument used in this study is a scale of measuring the impact of students' online game addiction which consists of 50 items before validation, and after validation, 43 items are obtained with validity of 0.5255 and reliability of 0.918. The research subjects were 7 students who were identified as having a level of addiction to online games. The data analysis technique used is the percentage formula.*

Key Words: *Impact Of Online Games*

DAMPAK KECANDUAN GAME ONLINE TERHADAP SISWA KELAS X IPS DI SMA PGRI PEKANBARU

Syarief Maulana Ashram, Elni Yakub[2], Tri Umari[3]
E-mail: maulanaashram99@gmail.com, elniyakub19@gmail.com, triumari2@gmail.com
Nomor Telepon: 082284081398

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

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak akademik, sosial, keuangan, kesehatan, dan psikologis siswa yang kecanduan game online di SMA PGRI Pekanbaru. Jenis penelitian ini merupakan penelitian kualitatif. Alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala pengukuran dampak kecanduan game online siswa yang terdiri dari 50 item sebelum validasi, dan setelah validasi diperoleh item valid sejumlah 43 item dengan validitasnya sebesar 0,5255 dan reliabilitasnya sebesar 0,918. Adapun subjek penelitian ini sebanyak 7 orang siswa yang teridentifikasi memiliki tingkat kecanduan game online. Teknik analisis data yang digunakan adalah rumus presentase. Hasil dari penelitian menunjukan dampak kecanduan game online yang paling tinggi menunjukan pada indikator kesehatan yaiut 86,4%.

Kata Kunci: Dampak Kecanduan Game Online, Siswa SMA

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi merupakan hal yang tidak dapat dipisahkan dalam kehidupan manusia pada saat sekarang ini. Di era globalisasi kemajuan teknologi sangat berkembang dengat pesat, ditambah lagi dengan adanya internet. Internet merupakan hal tak lepas dengan kemajuan teknologi. Internet dapat berfungsi sebagai alat komunikasi elektronik, mencari informasi, berbisnis, bahkan untuk bermain game. Pada zaman sekarang internet dapat diakses dari berbagai kalangan usia, mulai dari orang tua, remaja, bahkan dikalangan anak-anak sekalipun.

Internet bahkan mempunyai magnet tersendiri bagi para penggunanya. Hal tersebut bagaikan sihir yang secara tidak langsung membuat pengguna internet menjadi kecanduan. Salah satu bentuk perkembangan internet adalah game online yang dijadikan hiburan oleh sebagian masyarakat luas. Ada berbagai macam kategori game onlie mulai dari, simulasi, mmorpg, fps, battleground, fps dan masih banyak lagi jenis game yang ada saat ini.

Selain menjadi sarana hiburan game online berfungsi sebagai sarana sosialisasi dan sarana bisnis. Game online mempunyai ssesuatu yang baru karena ada frekuensi sering bermain. Pada hakikatnya game online merupakan permainan dimana pemain difokuskan pada peermainan online sehingga semua yang ada didunia nyata seaakan terlupakan.

Seiring perkembangan game, akan membawa pengaruh terhadap pengguna game. Adapun pengaruh yang terjadi bagi para pengguna game yakni semakin bergantung bahkan bisa jadi kecanduan game. Kehadiran game dengan berbagai tema sudah lama disinyalir membawa dampak buruk terhadap kepribadian remaja. Remaja yang gemar bermain game berubah menjadi remaja yang berprilaku kompulsif, agresif, cuek pada kegiatan dan lingkungan sekitarnya. Kekerasan dalam game pada anak- anak dan remaja. Tidak langsung berdampak pada pelaku pembunuhan, tetapi pengaruhnya sedikit demi sedikit tertanam pada si pelaku.

Peneliti tertarik melakukan penelitian tentang game online di SMA PGRI Pekanbaru karena dari pengamatan peneliti, masalah dampak kecanduan game ini juga terjadi di SMA PGRI Pekanbaru. Di sekolah ini banyak siswa yang kecanduan dalam bermain game online yang tidak mengenal waktu bahkan tempat. Bahkan setiap harinya hampir seluruh siswa di SMA PGRI menggunakan waktu senggang dengan bermain game, bahkawan ada yang bermain pada saat PBM. Waktu yang dipergunakan para siswa tersebut untuk bermain game cukup lama mulai dari datang ke sekolah sampai dengan sepulang sekolah bahkan setelah sepulang sekolah pun para siswa masih banyak yang bermain game di sekolah dan tidak memil untuk pulang ke rumah . Hal ini dikarenakan permainan ini berkelanjutan sehingga mengharuskan pemainnya ingin bermain terus menerus. Dengan kata lain mereka sudah kecanduan game online.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SMA PGRI Pekanbaru yang beralamat di Jl. Brigjen Katamso No 44 Tangkerang Utara, Kota Pekanbaru, Riau. Waktu pelaksanaan penilitian ini berlangsung dari bulan Januari hingga Maret pada tahun 2019. Penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Subjek penelitian 7 orang siswa. Teknik pengambilan data

menggunakan teknik angket pengukuran kecanduan game online siswa. Data di analisis dengan menggunakan analisis statistik deskriptif yang berupa tolak ukur dan rumus persentase.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Gambaran Dampak Kecanduan Game Online Dikalangan Siswa Ditinjau Dari Indikator Akademik

Pada indikator akademik dampak kecanduan game online dapat dikategorikan tingg,sedang dan rendah berdasarkan tolak ukur sebagai berikut :

Tabel 1. Tolok Ukur Dampak Kecanduan Game Online Siswa Pada Indikator Akademik.

No.	Rentang skor	F	%	Kategori
1	84-110	2	28,5%	Tinggi
2	57-83	5	71,5%	Sedang
3	30-56	0	0%	Rendah

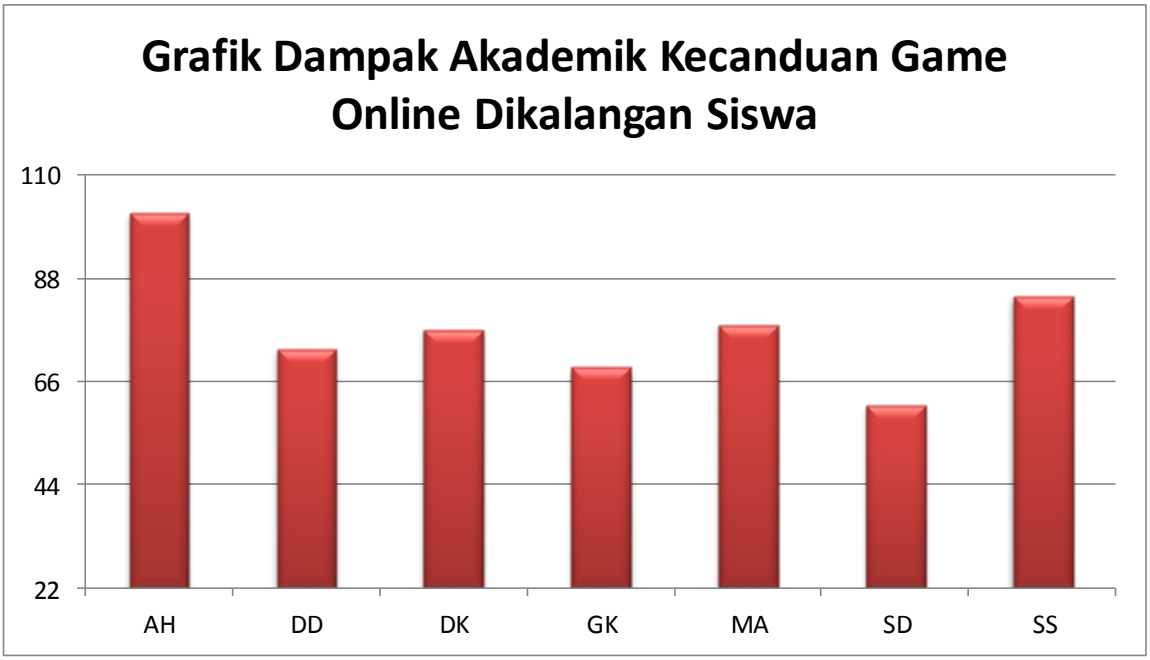
Sumber: Data Olahan Peneliti 2019

Tabel 2. Gambaran Dampak Kecanduan Game Online Siswa Pada Indikator Akademik.

No	Nama	Skor	Kategori
1	AH	102	Tinggi
2	DD	73	Sedang
3	DK	77	Sedang
4	GK	69	Sedang
5	MA	78	Sedang
6	SD	61	Sedang
7	SS	84	Tinggi

Berdasarkan tabel 4.2 dapat dilihat bahwa indikator akademik siswa yang mendapat kategori tinggi berjumlah 2 orang (AH dan SS), sementara 5 orang lainnya (DD, DK, GK, MA, dan SD) mendapat kategori sedang. Akan tetapi dilihat dari 2 orang siswa (DK dan MA) hampir mendekati kategori tinggi, ini menunjukan bahwa dampak kecanduan game online sangat berpengaruh pada siswa di SMA PGRI Pekanbaru. Untuk lebih jelasnya gambaran dampak kecanduan game online siswa bisa dilihat pada grafik berikut

Grafik 1. Grafik Dampak Akademik Kecanduan Game Online Dikalangan Siswa.



Tabel 3. Tolok Ukur Dampak Kecanduan Game Online Siswa Pada Indikator Keuangan

No.	Rentang skor	F	%	Kategori
1	22-30	2	28,5%	Tinggi
2	13-21	5	71,5%	Sedang
3	5-12	0	0%	Rendah

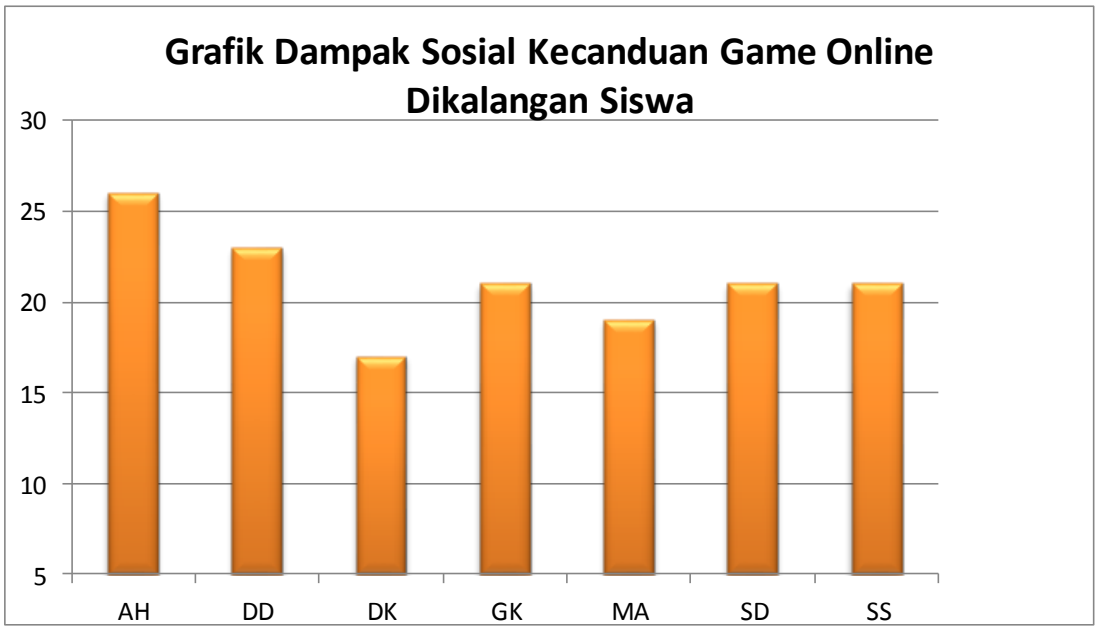
Sumber: Data Olahan Peneliti 2019

Tabel 4. Gambaran Dampak Kecanduan Game Online Siswa Pada Indikator Sosial

No	Nama	Skor	Kategori
1	AH	26	Tinggi
2	DD	23	Tinggi
3	DK	17	Sedang
4	GK	21	Sedang
5	MA	19	Sedang
6	SD	21	Sedang
7	SS	21	Sedang

Berdasarkan tabel 4.4 dapat dilihat bahwa indikator soial siswa yang mendapat kategori tinggi berjumlah 2 orang (AH dan DD), sementara 5 orang lainnya (DK, GK, MA, SD, dan SS) mendapat kategori sedang. Dampak sosial dari kecanduan game online berpengaruh, dilahat dari data diatas hampir 5 siswa yang mendekati kategori sedang mendekati tinggi, oleh itu peran guru BK dan walikelas sangat penting untuk mencegas terjadinya anti sosial dikalangan siswa. Untuk lebih jelasnya gambaran dampak kecanduan game online indikator sosial bisa dilihat pada grafik berikut

Grafik 2. Grafik Dampak Sosial Kecanduan Game Online Dikalangan Siswa.



3. Gambaran Dampak Kecanduan Game Online Dikalangan Siswa Ditinjau Dari Indikator Keuangan

Pada indikator keuangan dampak kecanduan game online dapat dikategorikan tingg,sedang dan rendah berdasarkan tolak ukur sebagai berikut :

Tabel 5. Tolok Ukur Dampak Kecanduan Game Online Siswa Pada Indikator Keuangan.

No.	Rentang skor	F	%	Kategori
1	30-40	1	14,3%	Tinggi
2	19-29	6	85,7%	Sedang
3	8-18	0	0%	Rendah

Sumber: Data Olahan Peneliti 2019

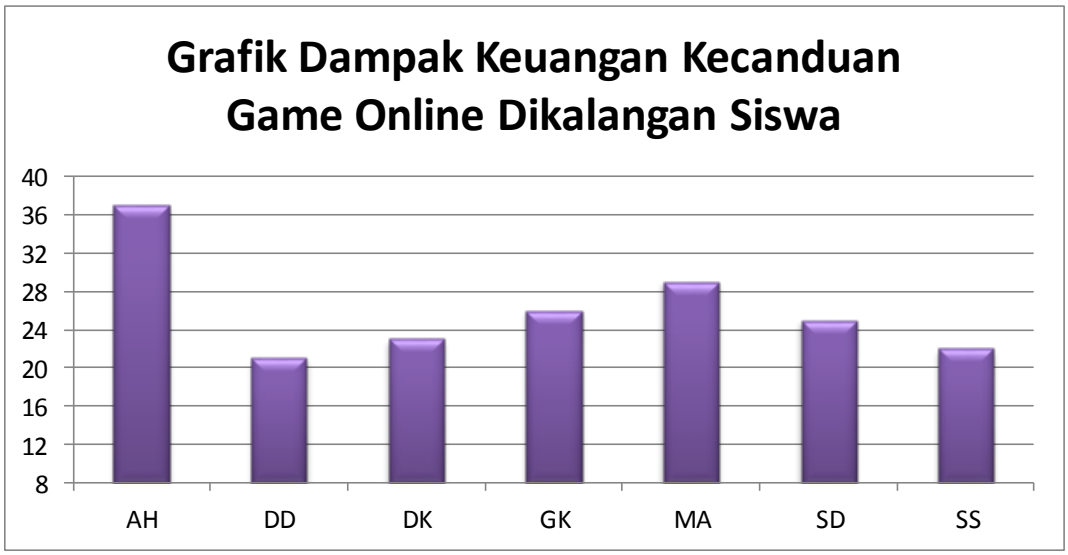
Tabel 6. Gambaran Dampak Kecanduan Game Online Siswa Pada Indikator Keuangan

No	Nama	Skor	Kategori
1	AH	37	Tinggi
2	DD	21	Sedang
3	DK	23	Sedang
4	GK	26	Sedang
5	MA	29	Sedang
6	SD	25	Sedang
7	SS	22	Sedang

Sumber: Data Olahan Peneliti 2019

Berdasarkan tabel 4.6 dapat dilihat bahwa dampak keuangan kecanduan game online pada siswa kelas X IPS SMA PGRI yang berjumlah 7 orang tersebut hanya 1 orang (AH) berada pada kategori tinggi, 6 orang lainnya (DD,DK,GK,MA,SD,SS) berada pada kategori sedang. Data ini menunjukan dalam bermain game online para siswa tidak segan untuk menghabiskan uang demi bermain sebuah game online. Untuk lebih jelasnya gambaran dampak kecanduan game online indikator keuangan bisa dilihat pada grafik berikut:

Grafik 3. Grafik Dampak Keuangan Kecanduan Game Online Dikalangan Siswa.



4. Gambaran Dampak Kecanduan Game Online Dikalangan Siswa Ditinjau Dari Indikator Kesehatan

Pada indikator kesehatan dampak kecanduan game online dapat dikategorikan tingg,sedang dan rendah berdasarkan tolak ukur sebagai berikut :

Tabel 7. Tolok Ukur Dampak Kecanduan Game Online Siswa Pada Indikator Kesehatan.

No.	Rentang skor	F	%	Kategori
1	15-20	7	100%	Tinggi
2	9-14	0	0%	Sedang
3	4-8	0	0%	Rendah

Sumber: Data Olahan Peneliti 2019

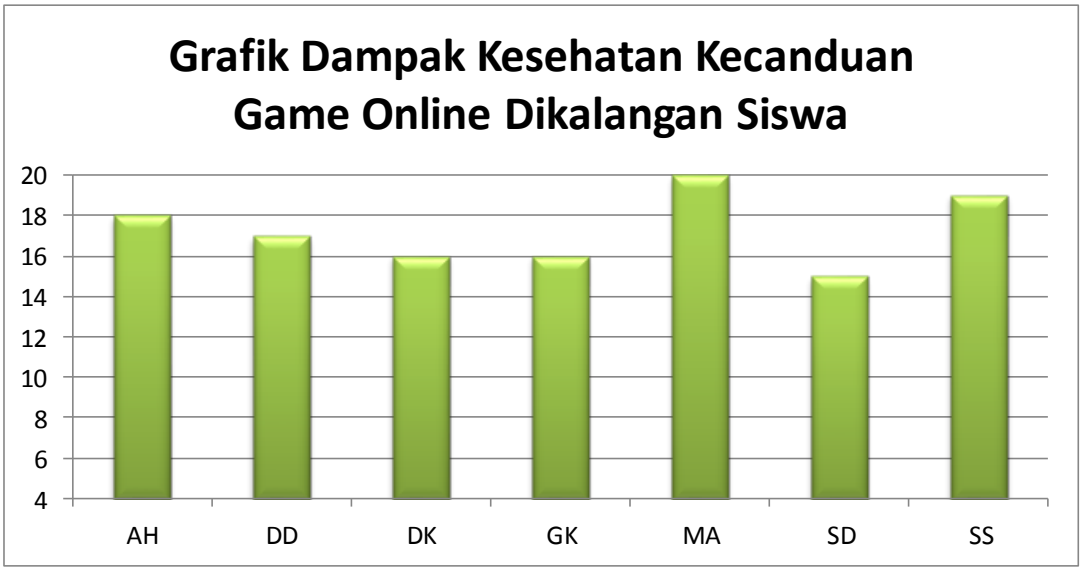
Tabel 8. Gambaran Dampak Kecanduan Game Online Siswa Pada Indikator Kesehatan

No	Nama	Skor	Kategori
1	AH	18	Tinggi
2	DD	17	Tinggi
3	DK	16	Tinggi
4	GK	16	Tinggi
5	MA	20	Tinggi
6	SD	15	Tinggi
7	SS	19	Tinggi

Sumber: Data Olahan Peneliti 2019

Berdasarkan tabel 4.8 dapat dilihat bahwa dampak kesehatan kecanduan game online pada siswa kelas X IPS SMA PGRI yang berjumlah 7 orang tersebut mendapatakkan kategori tinggi. Data ini menunjakan bahwa siswa yang sudah kecanduan game online tidak memikarkan kesehatan mereka. Dalam hal ini orang tua berperan untung mengatasi dampak dari kecanduan game online tersebut. Untuk lebih jelasnya gambaran dampak kecanduan game online indikator kesehatan bisa dilihat dari grafik berikut

Grafik 4. Grafik Dampak Kesehatan Kecanduan Game Online Dikalangan Siswa.



5. Gambaran Dampak Kecanduan Game Online Dikalangan Siswa Ditinjau Dari Indikator Psikologis

Pada indikator psikologis dampak kecanduan game online dapat dikategorikan tingg,sedang dan rendah berdasarkan tolak ukur sebagai berikut :

Tabel 9. Tolok Ukur Dampak Kecanduan Game Online Siswa Pada Indikator Psikologis.

No.	Rentang skor	F	%	Kategori
1	11-15	1	14,3%	Tinggi
2	6-10	6	85,7%	Sedang
3	3-5	0	0%	Rendah

Sumber: Data Olahan Peneliti 2019

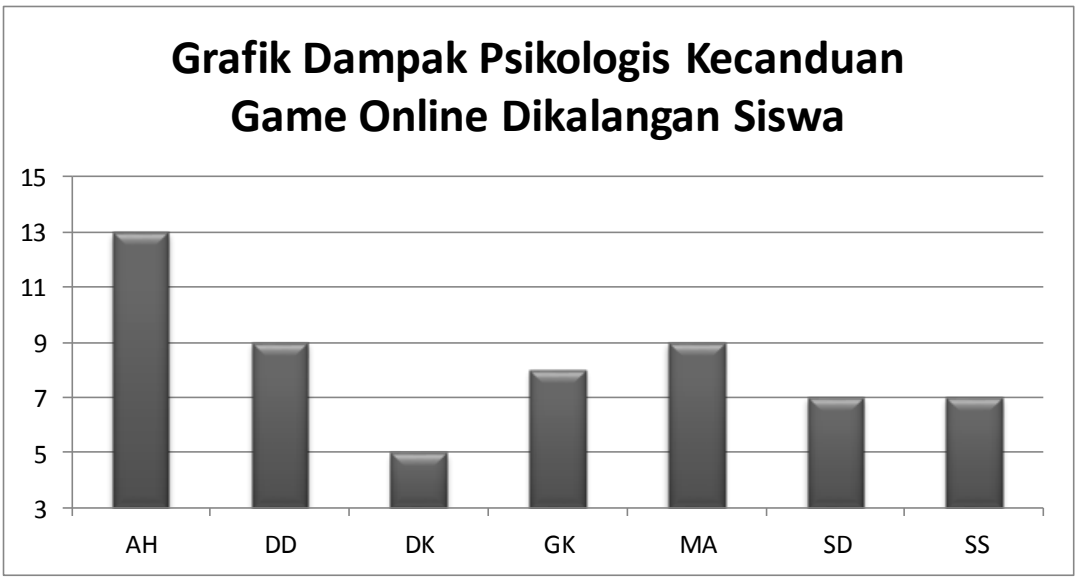
Tabel 10. Gambaran Dampak Kecanduan Game Online Siswa Pada Indikator Psikologis

No	Nama	Skor	Kategori
1	AH	13	Tinggi
2	DD	9	Sedang
3	DK	5	Sedang
4	GK	8	Sedang
5	MA	9	Sedang
6	SD	7	Sedang
7	SS	7	Sedang

Sumber: Data Olahan Peneliti 2019

Berdasarkan tabel 4.10 dapat dilihat bahwa dampak psikologis kecanduan game online pada siswa kelas X IPS SMA PGRI yang berjumlah 7 orang tersebut hanya 1 orang (AH) berada pada kategori tinggi, 6 orang lainnya (DD,DK,GK,MA,SD,SS) berada pada kategori sedang. Merujuk pada tolak ukur siswa yang kecanduan bermain game online berdampak bersar pada psikologis nya. Untuk lebih jelasnya grafik indikator psikologis dapat dilihat sebagai berikut:

Grafik 5. Grafik Dampak Psikologis Kecanduan Game Online Dikalangan Siswa



Sebelum dapat mengatakan bahwa tingkat kecanduan game online siswa berada dalam kategori tinggi, sedang, dan rendah, maka dapat diklasifiksikan berdasarkan tolok ukur sebagai berikut:

Tabel 11. Tolok Ukur Dampak Kecanduan Game Online Siswa

No.	Rentang skor	F	%	Kategori
1	158-215	1	14,3%	Tinggi
2	100-157	6	85,7%	Sedang
3	42-99	0	0%	Rendah

Sumber: Data Olahan Peneliti 2019

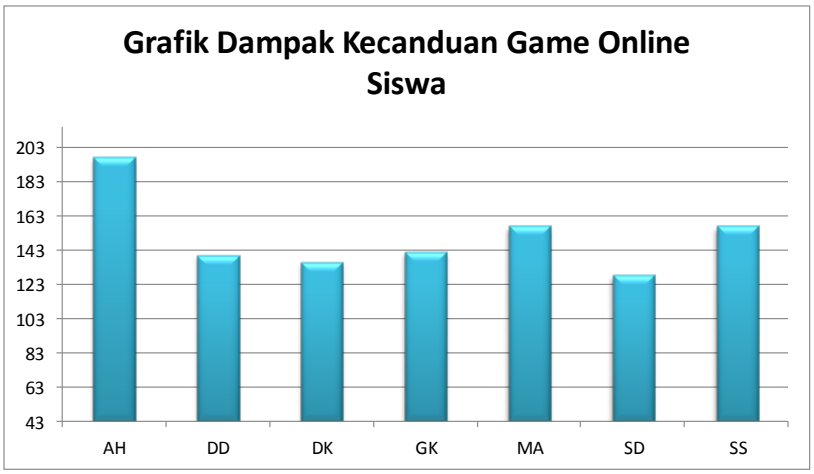
Tabel 12. Gambaran Dampak Kecanduan Game Online Siswa.

No	Nama	Skor	Kategori
1	AH	197	Tinggi
2	DD	140	Sedang
3	DK	136	Sedang
4	GK	142	Sedang
5	MA	157	Sedang
6	SD	128	Sedang
7	SS	157	Sedang

Sumber: Data Olahan Peneliti 2019

Berdasarkan tabel 4.12 dapat dilihat bahwa dampak kecanduan game online pada siswa kelas X IPS SMA PGRI yang berjumlah 7 orang tersebut hanya 1 orang (AH) berada pada kategori tinggi, 6 orang lainnya (DD,DK,GK,MA,SD,SS) berada pada kategori sedang. Akan tetapi beberapa siswa diantaranya hampir mendekati pada kategori tinggi (SS dan MA). Ini menunjukan bahwa dampak kecanduan game online di SMA PGRI sangat rentan untuk menuju kategori tinggi apabila tidak ada layanan ataupun arahan dari guru BK ataupun walikelas. Gambaran tolak ukur kecanduan game online siswa bisa dilihat pada grafik berikut

Grafik 6. Grafik Dampak Kecanduan Game Online Siswa



Sumber: Data Olahan Peneliti 2019

PEMBAHASAN

Hasil menunjukan setiap dampak dari kecanduan game online sangat mempengaruhi siswa. Hasil tersebut bisa dilihat dari setiap indikatornya yang menembus angka 50% lebih. Pada aspek kesehatan dampak kecanduan game online sangat menonjol yang menembus angka 86,4%. Hal ini membuktikan bahwa seseorang yang sudah kecandaun game online tidak mementingkan kesehtan bagi diri mereka lagi. Adapun aspek lainnya yang meliputi dampak kecanduan game online seperti aspek akdaemik, sosial, keuangan, dan psikologis.

Dampak kecanduan game online memeliki sisi negatif kebanyakan, mulai dari asepk akademik yang mengakibatkan turunnya prestasi dalama belajar,aspek sosial yang mengakibatkan kurangnya interaksi sosial di dunia nyata,aspek keuangan yang mengakibatkan selalu boros apalagi kalau sudah menyangkut dengan hal berupa game online,dan aspek kesehatan yang mengakibatkan ketidak pedulian diri terhadap diri sendiri dan bisa mengakibatkan kematian itu pada orang tersebut karna keasikan bermain game online tanpa memperdulikan kesehatn itu sendiri

Hasil penelitian ini juga didukung dengan hasil penelitian sebelumnya Erizal Novrialdi (2019) yang mengatakan bahawa remaja merupakan usia kelompok terbanyak yang mengalami permasalahan terhadap penggunaan game online, kecanduan game online pada remaja yang akan berdampak pada beberapa aspek kehidupan seperti, aspek kesehatan, aspek psikologis, aspek akademik,aspek keuangan, dan aspek sosial.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Simpulan

Hasil dari penelitian ini menyatakan bahwa dampak kecanduan game online dikalangan siswa secara berurutan dari yang tinggi ke yang rendah adalah aspek kesehatan, lalu aspek akademik , aspek sosial , aspek keuangan 6 dan yang terakhir aspek psikologis . Kemudian dalam penelitian ini dalam keseluruhan dampak kecanduan game online yang meliputi segala aspek sangat mempengaruhi dikalangan siswa.

Rekomendasi

Berdasarkan hasil analisis data, pembahasan, temuan penelitian dan kesimpulan penelitian ini, maka dapat dikemukakan rekomendasi sebagai berikut:

1. Kepada pihak sekolah hendaknya membuat aturan tentang larangan bermain game pada saat PBM, mengingat dalam proses PBM siswa yang membawa hp boleh mengakses pembelajaran lewat internet tapi bukan digunakan untuk mengakses game online

2. Kepada orang tua siswa hendaknya mengontrol anaknya dalam bermain game online mengigat kurangnya perhatian dari orang tua menyebabkan anak bisa kecanduan game online.

3. Kepada siswa yang memiliki perilaku kecanduan game online hendaknya dapat memanfaakan layanan BK di sekolah terutama layanan informasi yang diberikan oleh guru BK sehingga dapat mengurangi perilaku kecanduan game online yang siswa miliki dan dapat mencegah timbulnya perilaku kecanduan game online yang lebih parah lagi.

4. Kepada peneliti selanjutnya agar dapat meneliti dampak kecanduan game online yang lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

Anas Sudijono. 2010. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Raja Grafindo Persada. Jakarta.

Andri Arif Kustiawan, Andy Widhiya Bayu Utomo. 2019. Jangan Suka Bermain Game Online: Pengaruh Game Online Dan Tindakan Pencegahan. Cv. Ae Media Grafika. Magelang.

Asroful Kadafi. 2016. *Efektivitas Bimbingan Kelompok Islami Untuk Meningkatkan Aspirasi Karir Mahasiswa*. PSIKOPEDAGOGIA. 5 (1). IKIP PGRI Madiun. Madiun.

Hardi Prasetiawan. 2016. *Upaya Mereduksi Kecanduan Game Online Melalui Layanan Bimbingan Kelompok*. Jurnal Fokus Konseling Volume 2 No. 2, Agustus 2016.

J. Supranto. 2008. *Statistik Teori dan Aplikasi Edisi Ketujuh. Erlangga*. Jakarta.

Khikmiyah Hanum. 2015. *Aktivitas Game Online Siswa SD (Kelas 3-6) (Studi Deskriptif Di Warnet Kelurahan Gunung Anyar Kota.* AntroUnairdotNet, Vol.IV/No.2/Juli 2015 hal 137.

Komalasari. 2011. *Teori dan Teknik Konseling*. Jakarta: Indeks.

Kurniawan Sus. 2017. *Pengaruh Layanan Konseling Individu Dengan Teknik self management Untuk Meningkatkan Kontrol Diri Siswa Penggunasosial Media di SMP N 2 Semarang.* Universitas Negeri Semarang. lib.unnes.ac.id/26994/1/1301412100.pdf.

Mimi Ulfa. 2017. *Pengaruh game online terhadap perilaku siswa di Mabes Game Center Jalan Subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru*. JOM. FSIP Vol. 4 No. 1 Februari 2017.

NW Pinasti. (2011). *Upaya Meningkatkan Kepercayaan Diri Melalui Layanan Bimbingan Kelompok Pada Siswa Kelas X SMK N 1 Jambu.* Universitas Negeri Semarang. http://lib. unnes. ac.id/17322/1/1301408047.pdf.

Okto Dinata. 2011. *Hubungan Kecanduan Game Online Clash Of Clans Terhadap Perilaku Sosial (Studi Kasus Game Online Clash Of Clans pada Mahasiswa Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial Dan Politik Universitas Riau)* JOM. FSIP Volume 4 No. 2 Oktober 2017.

Prayitno dan Erman Amti. 2004. *Dasar-Dasar Bimbingan dan Konseling*. Rineka Cipta. Jakarta.

Ratna. 2013. *Teknik-Teknik Konseling*. Yogyakarta: Deepublish.

Ridwan Syahran. 2015. *Ketergantungan Game Online dan Penanganannya.* Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling Volume 1 No. 1 Juni 2015.

Riska Wulan Rama Dani, dkk. 2014. *Fenomenan Kecanduan Game Online pada siswa (Studi Kasus pada Siswa SMK Negeri 2 Jember).* Program Studi Pendidikan Ekonomi Jurusan Pendidikan IPS, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jember.

Romlah, Tatiek. 2006. *Teori dan Praktek Bimbingan Kelompok*. Universitas Malang. Malang.

Saifuddin Azwar. 2012. *Metode Penelitian*. Pustaka Pelajar. Yogyakarta.

Sulistyawati. 2017. *Hidup Sehat Tanpa Rokok.* Jakarta. Kementrian Kesehatan Republic Indonesia.

Sutarman. 2009. *Pengantar Teknologi Informasi.* Jakarta: Bumi Aksara.

Syahrul Perdana Kusumawardani. 2015. *Game Online Sebagai Pola Perilaku (Studi Deskriptif Tentang Interaksi Sosial Gamers Clash Of Clans Pada Clan Indo Spirit)* AntroUnairdotNet, Vol.IV/No.2/Juli 2015 hal 154.

Triadhonato. 2011. *Optimalkan Potensi Anak dengan Game.* Jakarta: PT. Alex Media Komputindo.

Weinsten, A.M 2010. *Computer and video game addicition acomparison between game user and non-game user.* The American Journal of Drug and Alcohol Abuse, 36.268276.

Young, K 2009. *Understanding online gaming addicition and treatment issues for adolesecents.* The American Journal of Family Therapy, 37, 355-272.