

ARTIKEL

KECANDUAN *GAME ONLINE* SISWA SMA NEGERI 1 GURAH



Oleh:

INDAH TRISWAHYUNING

14.1.01.01.0109

Dibimbing oleh :

- 1. Galang Surya Gumilang, M.Pd.**
- 2. Vivi Ratnawati, S.Pd.,M.Psi.**

PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING

FAKULTAS KEGURUAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

TAHUN 2018/2019



SURAT PERNYATAAN ARTIKEL SKRIPSI TAHUN 2019

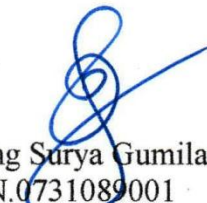


Yang bertanda tangandibawahini:

Nama Lengkap : Indah Triswahyuning
NPM : 14.1.01.01.0109
Telepun/HP : 085790878953
Alamat Surel (Email) : indahtriswah95@gmail.com
Judul Artikel : Kecanduan *Game Online* Siswa SMA Negeri 1 Gurah
Fakultas – Program Studi : FKIP-BK
Nama Perguruan Tinggi : Universitas Nusantara PGRI Kediri
Alamat PerguruanTinggi : Jalan KH. Achmad Dahlan Nomor 76, Mojoroto, Kediri

Dengan inimenyatakan bahwa:

- artikel yang saya tulis merupakan karya saya pribadi(bersamatimpenulis) dan bebas plagiarisme;
- artikel telah diteliti dan disetujui untuk diterbitkan oleh Dosen Pembimbing I dan II.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya. Apabila dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian data dengan pernyataan ini dan atau ada tuntutan dari pihak lain, saya bersedia bertanggung jawab dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Mengetahui		Kediri,
Pembimbing I	Pembimbing II	Penulis,
 Galang Surya Gumilang, M.Pd. NIDN. 0731089001	 Vivi Ratnawati, S.Pd., M.Psi. NIDN. 0728038306	 Indah Triswahyuning NPM 14.1.01.01.0109

KECANDUAN *GAME ONLINE* SISWA SMA NEGERI 1 GURAH

Indah Triswahyuning

14.1.01.01.0109

FKIP – Bimbingan dan Konseling

indahtriswah95@gmail.com

Galang Surya Gumilang, M.Pd dan Vivi Ratnawati, S.Pd., M.Psi,
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

Kecanduan *game online* merupakan suatu aktivitas dimana kondisi individu merasa ketergantungan untuk melakukan kegiatan berbasis aplikasi permainan online yang terhubung dengan internet. Dari studi pendahuluan yang peneliti lakukan dapat diketahui kecanduan *game online* siswa di SMAN 1 Gurah yang dialami para siswa lebih besar berpengaruh negatif daripada dampak positif. Dampak positifnya adanya perasaan senang, mendapat teman baru, meningkatkan kemampuan berbahasa asing dan kreativitasnya, serta mendapatkan tambahan uang saku. Dampak negatifnya adalah sakit mata dan leher, sering pusing, mudah lelah, dan gangguan tidur, kurangnya komunikasi pada lingkungan dan sering ditegur. Pada dampak kepribadian mudah marah, sensitif, boros, pasif. Selain itu, dari 6 subyek, terdapat 5 siswa memilih berbohong dan 1 siswa yaitu SW4 yang tetap memilih jujur dalam aktivitas *game onlinennya*. Tujuan dalam penelitian ini adalah: Untuk mengetahui kriteria kecanduan *game online* siswa SMA Negeri 1 Gurah sesuai *prespektif* Chan dan Chang.

Penelitian tentang kecanduan *game online* ini menggunakan pendekatan kualitatif. Penelitian ini menggunakan sebanyak 8 subyek yaitu, 6 siswa, 1 konselor dan, 2 orang tua siswa. Dengan prosedur pengumpulan data dengan menggunakan wawancara, dokumentasi dan observasi.

Hasil penelitian yang peneliti lakukan menunjukkan bahwa pada kriteria *compulsion* yang memenuhi kriteria tersebut adalah SW1, SW3, SW4, dan SW5. Pada kriteria *withdrawal* yang masuk kedalam kriteria tersebut SW1, SW3, SW4, dan SW5. Pada kriteria *in tolerance* yang memenuhi kriteria yaitu SW1, SW2, SW3, SW4, SW5. Pada kriteria *Interpersonal and health-related problems*, SW1 sampai dengan SW6 memenuhi kriteria tersebut. Peneliti menemukan kriteria kecanduan di lapangan yaitu adanya perubahan sikap pada subyek yaitu mudah marah, sensitif, berbohong, berkata kasar, mudah timbul perasaan gelisah dan cemas.

Saran yang diberikan yaitu: (1) Siswa diharapkan untuk mampu menjadi pengguna *smartphone* yang bijak (2) guru BK dapat meningkatkan bimbingan dan konseling pada siswa mengenai dampak kecanduan *game online*. (3) orang tua lebih meningkatkan hubungan yang baik, meningkatkan pengawasan dan perhatian terhadap perkembangan anak, serta menjadi fasilitator dan pendukung untuk mengarahkan anak mengisi waktu luang dengan hal positif. (4) Untuk peneliti selanjutnya, diharapkan melakukan penelitian yang lebih mendalam mengenai kecanduan *game online* siswa, agar data yang didapatkan lebih mendetail dan mendalam.

Kata Kunci: kriteria kecanduan, *game online*

I. LATAR BELAKANG

Era globalisasi saat ini, teknologi informasi dan komunikasi berkembang dengan pesat dikarenakan teknologinya yang selalu mengalami pembaharuan. Internet adalah salah satu produk dari kemajuan teknologi. Adanya internet membuat pekerjaan manusia lebih mudah, efektif dan efisien, tidak hanya itu internet juga menyediakan sarana hiburan misalnya *game online*. Definisi *game online* sendiri menurut Andrew Rollings dan Ernest Adams (dalam Kurniawan 2017:99) menjelaskan *game online* adalah sebuah mekanisme dari kemajuan teknologi yang menghubungkan antar pemain dalam sebuah permainan.

Penggunaan *game online* tentu akan membawa dampak bagi penggunanya baik itu dampak positif maupun dampak negatif. Berdasarkan dari hasil wawancara awal yang dilakukan peneliti dengan subyek pada tanggal 20 Juni di SMA Negeri 1 Gurah terhadap 6 siswa, didapatkan kesimpulan dari keseluruhan hasil wawancara keuntungan bermain *game online* adalah subyek SW1 sampai dengan SW6 mengenai dampak positif yang dialami setelah mengenal dan memainkan *game online* adalah adanya perasaan senang, mendapat teman baru,

meningkatkan kemampuan berbahasa asing dan kreativitasnya, serta mendapatkan tambahan uang saku.

Dampak negatif menurut Brian dan Wiemer (dalam Kusumawati 2017:90) menjelaskan tujuan pengguna dalam mengakses *game online* adalah untuk menjadi seorang pemenang dalam permainan yang ia mainkan serta menambah teman. Namun kurangnya kontrol diri dalam mengakses *game online* maka akan timbul dampak negatif seperti kegagalan pendidikan dan masalah hubungan dengan teman maupun keluarga. Berdasarkan dari hasil wawancara awal yang dilakukan peneliti dengan 6 subyek pada tanggal 20 Juni di SMA Negeri 1 Gurah didapati kesimpulan yang dapat diambil dari keseluruhan hasil wawancara peneliti dengan subyek SW1 sampai dengan SW6 mengenai dampak negatif dari kecanduan *game online* adalah pada dampak kesehatan para subyek mengalami gangguan terhadap mata dan leher, sering pusing, mudah lelah, dan gangguan tidur. Dampak pada hubungan sosial adalah kurangnya komunikasi pada lingkungan dan sering ditegur. Pada dampak kepribadian mudah marah, sensitif, boros, pasif. Oleh karena itu, berdasarkan

fenomena lapangan yang peneliti temui sehingga peneliti tertarik mengangkat judul “Kecanduan *Game Online* Siswa SMA Negeri 1 Gurah”.

II METODE

Dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Menurut Strauss dan Corbin (dalam wiratna 2014:19) yang dimaksud dengan penelitian kualitatif adalah jenis penelitian yang menghasilkan penemuan-penemuan yang tidak dapat dicapai (diperoleh) dengan menggunakan prosedur-prosedur statistik atau cara-cara lain dari kuantifikasi (pengukuran). Penelitian tentang “Kecanduan *Game Online* Siswa SMA Negeri 1 Gurah” dilakukan dengan jenis kualitatif fenomenologi. Karena peneliti bermaksud memahami situasi dan makna suatu gejala yaitu permasalahan sosial yang sedang terjadi di masyarakat. Penelitian ini menggunakan tiga tahap, yaitu tahap pra-lapangan, tahap pekerjaan lapangan, dan tahap analisis data.

Kegiatan penelitian yang berjudul “Kecanduan *Game Online* Siswa Negeri 1 Gurah” membutuhkan waktu sekitar sepuluh bulan dari bulan April 2017 sampai dengan Januari 2018 dengan menggunakan 9 subyek yaitu 6 subyek kecanduan game online, 1 konselor, dan 2 orang tua subyek. Teknik pengumpulan

data pada penelitian ini adalah wawancara, observasi dan dokumentasi. Pada tahap analisis data yang dilakukan oleh peneliti adalah: Mereduksi data, menyusun data/kategorisasi, menarik suatu kesimpulan.

III. HASIL DAN KESIMPULAN

Berdasarkan hasil deskripsi temuan data pada penelitian ini, maka dapat diinterpretasikan dalam pembahasan berikut.

1. *Compulsion*

Compulsion atau bisa diartikan dorongan dalam diri untuk melakukan kegiatan dengan terus menerus hingga pengguna merasakan suatu kepuasan. Hasil wawancara peneliti dengan para subyek sebagai berikut:

- DW/SW1/30.7.2018 : “Gelisah dan kesepian sehingga apabila ada waktu luang saya segera memainkan *game online*.”
- DW/SW2/30.7.2018 : “Cukup gelisah mbak dan ingin segera pulang sekolah agar bisa segera bermain *game online* di warnet .”
- DW/SW3/30.7.2018 : “Cemas dan bingung aktivitas apa yang harus saya lakukan.”
- DW/SW4/30.7.2018 : “Kepikiran kapan ada waktu untuk saya dapat memainkan.”

- DW/SW5/30.7.2018 : “Kepikiran ingin segera memainkan jadi terkadang kalau gurunya membosankan saya bermain ξ || 4 || dalam kelas.”
- DW/SW6/30.7.2018 : “Biasa saja karena mengerjakan aktivitas lain.”

Dari hasil wawancara tersebut maka, peneliti dapat menarik kesimpulan yang memiliki dorongan yang kuat untuk bermain *game online* adalah SW1, SW2, SW3, SW4, SW5 termasuk kedalam kriteria kecanduan *game online* sedangkan pada SW6 kurang termasuk pada kriteria dikarenakan dorongan bermain *game online* nya pada taraf biasa. Dari uraian diatas sesuai dengan teori Chan dan Chang (dalam masyita 2016:34) merupakan suatu dorongan atau tekanan kuat yang berasal dari dalam diri sendiri untuk melakukan suatu hal secara terus menerus, dimana dalam hal ini merupakan dorongan dari dalam diri untuk terus-menerus bermain *game online*.

2. *Withdrawl*

Withdrawl adalah ketidaksanggupan seseorang untuk menarik dirinya dari hal yang ia sukai. Hasil wawancara peneliti sebagai berikut:

- DW/SW1/30.7.2018 : “Sangat tidak sanggup, sehari saja tidak sanggup apalagi dalam waktu sebulan

karena merasa bingung tidak ada aktivitas yang menghibur saya.”

- DW/SW2/30.7.2018 : “Cukup sanggup, karena saya masih memainkan *game offline* meskipun ada perasaan gelisah ingin segera memainkan *game* kesayangan saya.”
- DW/SW3/30.7.2018 : “Tidak sanggup, karena merasa hidup saya hampa dan sepi apalagi ketika saya ada masalah pasti membuat saya stress dan mudah marah.”
- DW/SW4/30.7.2018 : “Tidak sanggup, karena saya akan sangat kepikiran karena kurangnya aktivitas dan hiburan dalam kehidupan sehari-hari saya.”
- DW/SW5/30.7.2018 : “Sangat tidak bisa, sehari saja susah untuk tidak memainkan, karena saya merasa *game online* adalah termasuk hal paling penting di hidupnya.”
- DW/SW6/30.7.2018 : “Cukup sanggup, soalnya tidak pernah paling lama seminggu tidak main *game online* karena *smartphone* di servis”.

Dari keenam subyek disimpulkan bahwa 4 anak menyatakan tidak sanggup adalah SW1, SW3, SW4, dan SW5 dan 2 anak yang menyatakan cukup sanggup adalah SW2 dan SW6, jadi dapat

disimpulkan banyak siswa yang masuk kedalam kriteria kecanduan *game online* yaitu *withdrawl*, karena dari 6 subyek yang diambil oleh peneliti lebih besar yang menyatakan ketidaksanggupannya. Mereka menyatakan ketidaksanggupan dikarenakan kurangnya aktivitas yang dikerjakan oleh para siswa sehingga menjadikan *game online* adalah hiburan utama yang dipilih untuk mengisi aktivitas mereka. Dari hasil wawancara yang peneliti lakukan maka dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil wawancara sesuai dengan teori Chan and Chang (dalam masyita 2016:34) *withdrawl* adalah suatu upaya untuk menarik diri atau menjauhkan diri dari suatu hal. Seseorang yang kecanduan *game online* merasa tidak mampu untuk menarik atau menjauhkan diri dari hal-hal yang berkenaan dengan *game online* karena ketika pengguna dijauhkan pada hal yang dia sukai maka, akan timbul perasaan gelisah.

3. *In tolerance*

In tolerance sendiri adalah sikap individu dalam mentoleransi waktu yang digunakan dalam aktivitas *game onlinenya*. Dari keenam subyek yang sudah diwawancarai dapat disimpulkan bahwa ketika individu yang mengalami kecanduan maka individu tersebut akan memiliki sikap mentoleransi waktunya untuk memuaskan aktivitas

game onlinenya. Berikut hasil wawancara peneliti dengan subyek :

- DW/SW1/30.7.2018 :“Minimal 4 kali dalam sehari,apabila banyak waktu luang akan lebih sering bermain.”
- DW/SW2/30.7.2018 :“3kali dalam sehari apabila liburan sekolah bisa 5 kali sehari.”
- DW/SW3/30.7.2018 : “5 sampai 10 kali dalam sehari mbak.”
- DW/SW4/30.7.2018 : “Berkali-kali ketika waktu senggang atau kosong.”
- DW/SW5/30.7.2018 : “Berkali-kali, apalagi di sekolah ketika ada jam kosong atau tidak ada kegiatan.”
- DW/SW6/30.7.2018 : “3 sampai 5 kali.”

Dari keenam subyek yang sudah diwawancarai dapat disimpulkan bahwa ketika individu yang mengalami kecanduan maka individu tersebut akan memiliki sikap mentoleransi waktunya untuk memuaskan aktivitas *game onlinenya*. *In tolerance* sendiri dapat diketahui karena dari keenam subyek yang peneliti ambil, subyek bermain *game online* minimal sebanyak 3 kali hingga lebih. Dari hasil wawancara tersebut sesuai dengan teori Chan and Chang (dalam masyita 2016:34) toleransi

dalam hal ini diartikan sebagai sikap menerima keadaan diri kita ketika melakukan suatu hal. Biasanya toleransi ini berkenaan dengan jumlah waktu yang digunakan atau dihabiskan untuk melakukan sesuatu yang dalam hal ini adalah bermain *game online*. Kebanyakan pemain *game online* tidak akan berhenti bermain hingga merasa puas.

4. *Interpersonal and health-related problems*

Individu yang masuk kedalam kriteria kecanduan *game online* individu tersebut akan mengalami *Interpersonal and health-related problems* atau bisa diartikan gangguan hubungan antar individu dan gangguan kesehatan. Berikut hasil wawancara dengan subyek:

- DW/SW1/30.7.2018 : “Sering ditegur dan dimarahi orang sekitar, sering tidur malam sehingga sering terlambat sekolah, susah tidur dan mudah mengantuk di kelas.”
- DW/SW2/30.7.2018 : “Lebih sensitif, mudah marah, membuat ketagihan hingga saya berbohong, dimarahi orang tua.”
- DW/SW3/30.7.2018 : “Bahu, leher, mata merasa lelah dan sakit lalu hubungan sosial saya terhadap tetangga, keluarga dan teman menjadi berkurang karena saya

menjadi kurang komunikasi pada mereka.”

- DW/SW4/30.7.2018 : “Dampaknya nilai saya buruk, cepat lelah, mata saya menjadi bermasalah, lebih suka menyendiri.”
- DW/SW5/30.7.2018 : “Bikin kecanduan, sakit leher, nilai sekolah jelek, tidak konsentrasi belajar, sering mengantuk di kelas, sering dimarahi guru dan orangtua.”
- DW/SW6/30.7.2018 : “Pusing, malas belajar, badan pegal-pegal.”

Dari penjelasan dari keenam subyek dapat diketahui bahwa dari SW1 hingga dengan SW6 mengalami gangguan kesehatan dan hubungan sosial akibat dari kecanduan *game online* nya. Dari uraian hasil wawancara diatas mengenai *Interpersonal and health-related problems*, paparan tersebut sesuai dengan teori Chan and Chang (dalam masyita 2016:34) bahwa *Interpersonal and health-related problems* merupakan persoalan-persoalan yang berkaitan dengan interaksi kita dengan orang lain dan juga masalah kesehatan. Pecandu *game online* cenderung untuk tidak menghiraukan bagaimana hubungan interpersonal yang mereka miliki karena mereka hanya terfokus pada *game online* saja. Begitu pula dengan masalah kesehatan, para

pecandu *game online* kurang memperhatikan masalah kesehatan mereka seperti waktu tidur yang kurang, tidak menjaga kebersihan badan dan pola makan yang tidak teratur.

IV. PENUTUP

Kesimpulan hasil penelitian mengenai kecanduan *game online* siswa SMA Negeri 1 Gurah adalah para subyek dari SW1 sampai dengan SW6 mengalami kecanduan *game online* karena dari paparan para subyek serta paparan dari orang tua dan guru bimbingan sekolah SMA Negeri 1 Gurah sesuai dengan kriteria kecanduan *game online* teori dari Chan and Chang karena, dari 4 kriteria yang disebutkan teori kecanduan *game online* yaitu *compulsion* atau dorongan untuk melakukan secara terus menerus, *withdrawl* atau penarikan diri, *in tolerance* atau toleransi terhadap waktu, dan terakhir yaitu *interpersonal and health related problems* atau masalah hubungan sosial dan kesehatan, para subyek mengalami hal yang disebutkan teori tersebut. Peneliti pun menemukan kriteria lain dari kecanduan *game online* di lapangan yaitu adanya perubahan sikap pada siswa yaitu mudah marah, sensitif, berbohong, berkata kasar, mudah timbul perasaan gelisah dan cemas.

V. DAFTAR PUSTAKA

- Kurniawan, Drajat Edy.2017.*Pengaruh Intensitas Bermain Game Online terhadap Perilaku Prokastinasi Akademik pada Mahasiswa Bimbingan dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta*.3 (1) (Online), tersedia:<http://jurnal.umk.ac.id/index.php/gusjigang/article/download/1120/1071> diunduh 1 Mei 2018
- Kusumawati Rosi, Aviani Irna Yolivia, Molina Yosi. 2017.*Perbedaan Tingkat Kecanduan (Adiksi) Games Online Pada Remaja Ditinjau dari Gaya Pengasuhan*.8 (1).(Online), tersedia:<http://ejournal.unp.ac.id/index.php/psikologi/article/view/7955/6074>. Pdf diunduh 1 Maret 2018.
- Masyita, Riza Alfin,2016. *Pengaruh Kontrol Diri terhadap Kecanduan Game Online pada Pemain Dota 2 Malang*, *Jurnal Psikologi* (Online), tersedia :<http://etheses.uin-malang.ac.id/3708/1/12410025>. Pdf diunduh 15 Desember 2017.
- V, Wiratna. 2014 *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta:Pustakabarupress