

GAMBARAN SISWA SEKOLAH MENENGAH PERTAMA YANG MENGALAMI KECANDUAN *GAME ONLINE*

Cahyana¹, Euis Eti Rohaeti², Maya Masyita Suherman³

¹cahyanaareferee@gmail.com, ²er2rht@yahoo.com, ³mayasuherman@ikipsiliwangi.ac.id

Program Studi Bimbingan dan Konseling
IKIP Siliwangi

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran siswa SMP yang mengalami kecanduan *game online* di salah satu sekolah SMP yang berada di Kecamatan Cikalongwetan Kabupaten Bandung Barat. Penelitian ini dilakukan berdasarkan fenomena yang terjadi di lapangan, dengan fenomena yang terjadi saat ini yaitu banyaknya siswa yang bermain *game online*. Metode yang digunakan menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. Pengumpulan data dengan cara wawancara dan observasi. Subjek penelitian yaitu 3 siswa yang mengalami kecanduan *game online* dan guru BK. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa siswa tersebut mengalami kecanduan *game online mobile legends* karena mereka setiap harinya bermain sehingga menghabiskan waktu sepulang sekolah 4 sampai 6 jam lebih mereka bermain *game* tersebut. Akibatnya 3 siswa yang kecanduan tersebut sering bolos sekolah, motivasi belajar kurang, sering mengantuk bahkan tidur di kelas saat belajar berlangsung.

Kata Kunci: Game online, Siswa SMP

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi sangat berkembang pesat di dunia, tidak hanya di kota-kota besar, tetapi di kota-kota kecilpun sudah banyak menggunakan alat teknologi salah satunya yaitu alat teknologi *gadget*. *Gadget* adalah salah satu alat elektronik yang berfungsi khusus seperti halnya teknologi *handphone*. *Handphone* sudah menjadi alat kegunaan sehari-hari oleh orang untuk berkomunikasi, dan dampaknya berpengaruh besar bagi kehidupan seseorang salah satunya adalah aplikasi *game online*.

Aplikasi *game online* merupakan salah satu aplikasi *game* yang menggunakan akun serta menggunakan internet atau *game* yang bisa dimainkan dengan perangkat (smartphone, tablet dan komputer) secara *online*. *Game online* merupakan permainan elektronik yang dimainkan dalam sebuah jaringan baik LAN maupun internet (Gede Eko dkk, 2009:3). bermodalkan akun *game online*, seorang bisa memainkan *game* ini di manapun, kapanpun, dan menggunakan perangkat (smartphone, tablet dan komputer) serta banyaknya *game online* yang yang dapat dimainkan.

Macam-macam *game online* yang sering dimainkan sekarang oleh siswa smp antara lain Mobile legend, Free Fire, PUBG, free Cacing dan masih banyak *game* lainnya. Dengan desain penampilan yang menarik dan menyenangkan, serta dimainkan secara perang dan adanya macam-macam senjata yang di gunakan dan menarik, sehingga *game* tersebut membuat pengguna alat teknologi menjadi tergiur, tidak sedikit dari siswa yang bermain *game online* menjadi ketergantungan atau kecanduan, sehingga mengakibatkan motivasi belajar turun, penurunan konsentrasi belajar, mengganggu fungsi otak dan daya ingat, memicu halusinasi, gangguan sirkulasi seperti pusing kepala, migrain atau vertigo dan rusaknya mata.

Seorang pakar adiksi video *game* di Amerika dari Nowingham Trent University, Mark Griffiths mengungkapkan hasil penelitiannya pada anak usia awal belasan tahun hampir sepertiganya bermain *game* setiap hari, yang lebih mengkhawatirkan sekitar 7%-nya bermain paling sedikit selama 30 jam perminggu. Betapa besar dampak jangka panjang dari kegiatan yang menghabiskan waktu luang lebih dari 30 jam perminggu, yaitu pada perkembangan aspek pendidikan, kesehatan dan sosial remaja bahkan *game* yang telah menjadi industri bernilai milyaran dollar kini diminati oleh berbagai kalangan, pria maupun wanita, baik usia anak-anak hingga orang dewasa (Young & Abreu, 2011: 75).

Young & Abreu (2011: 4) sebuah studi di Finlandia menyelidiki kecanduan *game* terjadi pada anak umur 12 & 18 tahun yang menunjukkan bahwa 4,7% anak perempuan dan 5,3% anak laki-laki. Pengertian dari kecanduan *online game* menurut beberapa penelitian, kecanduan *game* diartikan sebagai penggunaan secara berlebih, obsesif, kompulsif dan mengalami masalah umum dari aktifitas bermain *game* (Charlton & Danforth, 2007). Menurut Lemmens, Valkenburg & Peter (2009) pengertian dari kecanduan *game* sebagai penggunaan komputer atau smartphone secara berlebihan dan berulang kali yang menghasilkan munculnya

permasalahan pada aspek sosial, emosional dan pemain *game* tidak bisa mengendalikan aktivitas bermain *game* secara berlebihan. Menurut Weinstein (2010) Kecanduan *online game* ditandai oleh sejauh mana seseorang bermain *game* secara berlebihan yang dapat berpengaruh negatif bagi pemain *game* tersebut.

Menurut Young (2009), kecanduan *online game* adalah adanya keterikatan dengan *game*. Pemain *game online* akan berpikir tentang *game* ketika sedang offline dan kerap kali berfantasi mengenai bermain *game* ketika mereka seharusnya berkonsentrasi pada hal lainnya. Seseorang yang kecanduan *online game* akan memfokuskan diri pada bermain *game* dan melantarkan hal lain seperti tugas sekolah, pelajaran, dan lainnya. Bermain *online game* menjadi sebuah prioritas yang harus diutamakan. Cooper (dalam Masfiah, 2019) mengatakan bahwa kecanduan merupakan perilaku ketergantungan pada hal yang disenangi pada kesempatan yang ada.

Lee, Chen, & Holim (2007: 212) menyebutkan bahwa anak yang kecanduan *game* mengalami performa akademik yang kurang baik karena banyak menghabiskan waktu di depan layar monitor komputer atau handphone untuk bermain sehingga membuat prestasi menurun pada anak, serta membuat anak menjadi kurang berinteraksi dengan lingkungan sosial.

Chandika (2012) menyebutkan beberapa dampak kecanduan *game online* yang terjadi pada pelajar. Dampak yang bisa terjadi kepada pelajar dibagi menjadi dua, yaitu :

a. Dampak Positif

- 1) Melepaskan ketegangan/kebosanan
- 2) Menambah kosa kata bahasa Inggris
- 3) Menambah teman
- 4) Kesempatan untuk orang tua dan anak bermain bersama.

b. Dampak Negatif

- 1) Membolos dan lupa waktu
- 2) Kerusakan pada mata dikarenakan terlalu sering menghadap komputer
- 3) Terbengkalainya kegiatan di dunia nyata
- 4) Pemborosan.

METODE

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode kualitatif deskriptif dan dilakukan di salah satu sekolah SMP di kecamatan Cikalongwetan kabupaten Bandung Barat. Peneliti menggunakan metode wawancara dan observasi karena peneliti ingin mengetahui

gambaran siswa SMP yang mengalami kecanduan *game online*. Subjek penelitian yaitu 3 siswa kelas IX yang kecanduan *game online* diantaranya adalah siswa yang berinisial MS, RM, MS dan 1 guru BK.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap pra penelitian

Pada tahap ini peneliti menentukan penelitian di salah satu sekolah SMP yang berada di Kecamatan Cikalongwetan Kabupaten Bandung Barat. Dengan tema penelitian "gambaran siswa SMP yang mengalami kecanduan *game online*". Tujuan dari penelitian ini adalah agar peneliti mengetahui gambaran siswa SMP yang mengalami kecanduan *game online*. Subjek penelitian tentang gambaran siswa SMP yang mengalami kecanduan *game online* adalah 3 siswa SMP IT DAARUL ADZKIA yakni RM, MS, RD dan guru BK.

Hasil dari wawancara siswa yang bernama RM yaitu RM sering bermain *game online* setiap hari yaitu *game online mobile legends* dalam sehari sepulang sekolah bisa 4 jam, 6 jam, dan bisa juga lebih, RM merasa senang bermain *game online*. Akibatnya RM sering bolos sekolah karena bangun selalu kesiang, suka tidur di kelas saat belajar berlangsung, serta motivasi belajar kurang karena setiap bermain *game online* sampai tengah malam dan kadang sampai subuh.

Hasil dari wawancara siswa yang bernama MS yaitu MS selalu bermain *game online* lebih dari 5 jam dalam sehari terkadang bisa seharian bermain *game online*, MS merasa nyaman dan seru dalam bermain *game online* serta bisa bersaing *game* bersama dengan teman-temannya. MS sering mengganggu teman-teman sekelasnya dan suka berteriak-teriak di kelas. MS juga sering bolos sekolah karena bangun tidur yang selalu kesiang bahkan jika tidak mengganggu temannya MS sering tidur dikelas.

RD sering bermain *game online* setiap hari yaitu *game online mobile legends* dalam sehari bisa 4 jam, bisa 7 jam, dan bisa juga lebih, karena merasa senang bermain *game online* dan sehingga dapat menghasilkan uang dari *game* tersebut dengan menjualnya akun *game* tersebut kepada teman-temannya atau kepada orang lain secara *online*. RD sering bolos sekolah dan sering ketahuan main *game online mobile legends* di wc saat belajar berlangsung

Dari hasil wawancara 3 orang siswa di atas hasilnya semua hampir sama bahwa faktor yang mempengaruhi kecanduan *game online* adalah faktor kurangnya perhatian dari orang tua, faktor dari diri sendiri merasa senang bermain *game online*, faktor lingkungan dan faktor berkembangnya zaman.

Peneliti juga tidak hanya wawancara siswa tetapi peneliti juga mewawancarai guru BK, hasil dari wawancara dengan guru BK diantaranya adalah siswa yang bernama RM Gejala yang bernama RM adalah motivasi belajar kurang, sering tidur dikelas, sering bolos sekolah, pada waktu belajar dan ngobrol setiap perkataannya selau diselipkan kata-kata tentang *mobile legend* dan menggambarkan kata-kata hero-hero tersebut. MS motivasi belajar kurang, tidur saat pembelajaran berlangsung, sering bolos sekolah, dan di sekolah jika bermain-main berkelahi efeknya mengganggu teman-temannya sehingga layaknya seperti perkelahian *game online mobile legend* dan pada saat bermain-main perkelahian tersebut dia sebelum mengganggu teman untuk memukul atau menendang suka berkata terlebih dahulu *Welcome to mobile legend* dan jika akan mengganggu teman-temannya menggunakan benda-benda di sekitarnya menyerupai seperti yang dilakukan hero-hero *mobile legend* yang menggunakan alat-alat. Sedangkan RD sering bolos sekolah, sering tidur serta pendiam di kelas dan sering ketahuan main *game* di wc pada waktu belajar.

Tahap observasi

Pada tahap ini melakukan observasi terhadap guru BK, dan siswa di sekolah, hasil observasi yang diperoleh yaitu:

1. Guru BK

Guru BK bukan dari latar pendidikan guru BK, guru BK melakukan layanan konseling kelompok untuk siswa yang mengalami kecanduan *game online* dengan menggunakan metode diskusi kelompok setiap 1 minggu 2x, bekerjasama dengan wali kelas dan guru matapelajaran.

2. Siswa yang mengalami kecanduan *game online*

Hasil observasi dari 3 siswa yang mengalami kecanduan *game online* yaitu siswa tersebut memiliki motivasi belajar rendah, jarang sekolah, sering mengantuk dikelas saat belajar, tidur dikelas, jika berbicara dan bertindak suka menyelipkan kata-kata tentang *game mobile legends*.

SIMPULAN

Tiga siswa yang mengalami kecanduan *game online* yaitu karena seringnya bermain *game online* secara berlebihan dengan mencapai waktu 5 sampai 6 jam setiap hari bermain *game online mobile legends* sehingga akibatnya motivasi belajar kurang, belajar dikelas suka terganggu karena sering mengantuk serta sering tidur saat pembelajaran berlangsung dan sekolah sering bolos karena alasan bangun tidur kesiangan. Faktor yang mempengaruhi kecanduan

game online adalah faktor kurangnya perhatian dari orang tua, faktor dari diri sendiri merasa senang bermain *game online*, faktor lingkungan dan faktor zaman teknologi. Jenis layanan yang digunakan adalah layanan konseling kelompok serta penanganan siswa yang kecanduan *game online* setiap sebulan 2x sesudah jam pelajaran selesai menggunakan waktu jam pulang sekolah di ruangan BK dan melibatkan wali kelas dan guru matapelajaran. Kendala yang dialami guru BK yaitu pengetahuan yang kurang tentang bimbingan dan konseling bukan dari latar belakang guru BK asli karena guru BK nya dari sains, susah nya bertemu sama orang tua siswa.

REFERENSI

- Chandika.2012. *Tugas Penelitian tentang game online*. <http://chandhandika.blogspot.com/2012/02/tugas-penelitian-tentang-game-online.html> (Di akses pada Jum'at 10 Mei 2020 pukul 20.5 WIB)
- Charlton, J. P., & Ian D. W. D. (2007). Distinguishing Addiction and High Engagement in the Context of Online Game Playing. *Journal Articles Psychology*.
- Gede Eko, Reddy S.H., Agus Hermawan, dan Syahirul Achmad. (2009). Intranet/Internet Game Online. *Makalah*. Fakultas Teknologi Industri UPN Veteran Yogyakarta.
- Lee, I., Chen, Y., & Holim, L. (2007). "Leaving A Never-Ending Game: Quitting MMORPGS and online gaming addiction". *Authors & Digital Games Research Association (DIGRA)*, hlm. 211-217.
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *The Amsterdam School of Communications Research*, 12(2), 77-95.
- Masfiah, S., & Putri, R. V. (2019). Gambaran Motivasi Belajar Siswa yang Kecanduan Game Online. *Fokus (Kajian Bimbingan & Konseling dalam Pendidikan)*, 2(1), 1-8.
- Young, K.S., & Abreu, C.N.D. (2011). *Internet Addiction: A handbook and guide to evaluation and treatment*. Canada: John Wiley & Sons, Inc.
- Young, K. (2009). Understanding online gaming addiction and treatment issues for adolescents. *The American Journal of Family Therapy*, 37, 355-372.
- Weinstein, A. M. (2010). *Computer and video game addiction – a comparison between game users and non game users*. *The American Journal of Drug and Alcohol Abuse*, 36, 268-276. Di peroleh tanggal 18 April 2020 dari [www.Sfu.ca/cmns/courses/2011/325/class/13zachary/3finalproject/miscfiles/computer and video game addiction weinstein pdf](http://www.Sfu.ca/cmns/courses/2011/325/class/13zachary/3finalproject/miscfiles/computer%20and%20video%20game%20addiction%20weinstein.pdf).