

PROFIL KECANDUAN GAME DI SMPN 4 TAROGONG KIDUL KABUPATEN GARUT

Alit Tresna Yuansyah¹, Euis Eti Rohaeti², Tita Rosita³

¹alittresnayuarsyah@gmail.com, ²e2rht@yahoo.com, ³titarosita794@gmail.com

Program Studi Bimbingan dan Konseling
IKIP Siliwangi

Abstract

This study aims to determine the online game addiction profile for classroom students VIII SMPN 4 Tarogong Kidul Kabupaten Garut. The sample involved was people, with data collection techniques using an online game addiction questionnaire. Based on descriptive quantitative data analysis techniques obtained research results as follows online game addiction profiles of students according to the medium category. Gender-based online games online games for male students are higher than the level of addiction to online games for female students. The results of online game addiction research in terms of indicators found that indicators of compulsion and tolerance in the high category while the withdrawal indicator depends on the medium category.

Keywords: *individual counseling, discipline.*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui profil kecanduan game online peserta didik kelas VIII SMPN 4 Tarogong Kidul Kabupaten Garut. Sampel yang dilibatkan berjumlah 54 orang, dengan teknik pengumpulan data menggunakan angket kecanduan game online. Berdasarkan teknik analisis data kuantitatif deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan profil kecanduan game online peserta didik berada pada kategori sedang. Kecanduan game online berdasarkan jenis kelamin menunjukkan bahwa kecanduan game online peserta didik laki laki lebih tinggi dibandingkan tingkat kecanduan game online peserta didik perempuan. Hasil penelitian kecanduan game online ditinjau dari indikatornya ditemukan bahwa indikator *compulsion* dan *tolerance* berada pada kategori tinggi sedangkan *indicator withdrawal* berada pada kategori sedang.

Kata Kunci: Konseling individual, kedisiplinan

PENDAHULUAN

Tantangan dunia pendidikan saat ini adalah terampil menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran di sekolah maupun di rumah. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang menghasilkan beraneka ragam produk teknologi informasi dengan memanfaatkan berbagai media atau fasilitas yang dapat digunakan untuk mengakses informasi melalui internet seperti komputer, laptop, tab, dan handphone (HP).

Perkembangan teknologi elektronik ini ternyata memiliki dua sisi yaitu positif dan negatif. Sisi positifnya pembelajaran yang dilakukan lebih inovatif namun sisi negatifnya terjadi pada penyalahgunaan teknologi tersebut salah satunya maraknya teknologi game online. Teknologi game online sedang trend dan sangat menyenangkan di kalangan peserta didik. Adams (2010:3) mendefinisikan game sebagai permainan yang berupa petualangan, pengaturan strategi, simulasi dan bermain peran yang memiliki aturan main, sehingga membuat pemain merasa senang karena mendapat kepuasan yang dapat diakses oleh banyak pemain yang dihubungkan dengan internet, melalui komputer, laptop, handphone, dan tab.

Kelamaan bermain game akan membuat siswa menjadi kecanduan. Lee, Chen, & Holim (dalam Cahyana, dkk 2020) 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. Seorang pakar adiksi videogame 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).

Peserta didik yang berkebiasaan bermain game online akan banyak menghabiskan waktu di tempat bermain sehingga mereka mengabaikan tugastugas dan pekerjaan lain seperti membantu orang tua, belajar, lalai dengan shalat bahkan meninggalkannya sehingga hal itu akan menurunkan minat belajar peserta didik dan tentunya akan mempengaruhi hasil belajarnya. pembelajaran, waktu sekolah dan metode belajar), aspek masyarakat (seperti: kegiatan siswa dimasyarakat, media massa, teman bergaul dan bentuk kehidupan masyarakat).

Untuk membuktikan hasil observasi dan membantu guru BK kelas VIII SMPN 4 Tarogong Kidul Kabupaten Garut maka peneliti mengadakan penelitian terkait profil kecanduan game online pada peserta didik di kelas VIII SMPN 4 Tarogong Kidul Kabupaten Garut yang bertujuan untuk mengetahui tingkatan kategori kecanduan game online pada peserta didik kelas VIII SMPN 4 Tarogong Kidul Kabupaten Garut.

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Pengumpulan data penelitian dilakukan pada bulan Januari- awal Ferbuari 2020. Sampel penelitian yang dilibatkan adalah peserta didik kelas VIII SMPN 4 Tarogong Kidul Kabupaten Garut. Alat pengumpul data yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket kecanduan game online. Perilaku kecanduan game online adalah suatu kegiatan yang dilakukan individu yang bersifat kompulsif, sehingga individu merasa bahwa bermain game online lebih menarik darip ada menjalankan kehidupan nyata. Perilaku kecanduan game online dalam penelitian ini diungkap menggunakan skala baku dalam bentuk kuesioner yang terdiri atas 21 pernyataan mengenai perilaku kecanduan game online berdasarkan tiga aspek yang digunakan Lemmens (2009) pada penelitiannya mengenai kecanduan game online. Aspek-aspek yang digunakan yaitu: *compulsion*, *withdrawal*, dan *tolerance*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Sampel penelitian berjumlah 54 orang peserta didik kelas VIII SMPN 4 Tarogong Kidul Kabupaten Garut. Berikut peneliti sajikan statistika deskriptif kecanduan game onlinepeserta didik.

Tabel 1 Statistik Deskriptif Kecanduan game online

	N	Minimum	Maximum	Sum	Mean	Std. Deviation
Kecanduan game online	54	70	105	4608	85,33	9,451
Valid N (listwise)	54					

Data pada tabel 1 menjelaskan bahwa sampel yang terlibat dalam penelitian berjumlah N 54 orang dengan nilai maksimum dan minimum yang terkumpul adalah 105 dan 70. Seluruh data berjumlah 4.608 dengan rata rata skor 85,33 sedangkan sebaran data tersebar seluas 9,451. Berdasarkan tabel 1 di atas peneliti dapat menentukan tabel kategori kecanduan game onlinesiswa. Berikut peneliti sajikan tabel kategori kecanduan game onlinesiswa kelas VIII SMPN 4 Tarogong Kidul Kabupaten Garut.

Berdasarkan tabel 2 diketahui bahwa jumlah peserta yang memiliki kecanduan game onlinesangat rendah ada 4 orang, peserta didik dengan kecanduan game onlinerendah ada 13 orang, peserta didik dengan kecanduan game online sedang ada 20 orang, peserta didik dengan kecanduan game onlinetinggi ada 15 orang dan peserta didik dengan kecanduan game online sangat tinggi ada 2 orang. Berdasarkan rata rata kecanduan game onlinean peserta didik kelas VIII SMPN 4 Tarogong Kidul Kabupaten Garut ada pada kategori sedang (85,33). Berikut peneliti sajikan data kecanduan game onlinepeserta didik berdasarkan jenis kelaminnya.

Tabel 3. Sebaran Kecanduan game online Berdasarkan Jenis Kelamin

Jenis kelamin	kategori Kecanduan game online				
	Sangat Tinggi	Tinggi	Sedang	Rendah	Sangat Rendah
Perempuan	0	2	6	9	3
Laki Laki	2	13	14	4	1
Jumlah	2	15	20	13	4

Jumlah sampel penelitian seluruhnya 54 orang dengan jumlah peserta didik laki laki 20 orang dan peserta didik perempuan 34 orang. Kecanduan game online peserta didik laki laki yang berada pada kategori sangat rendah ada 3 orang, peserta didik laki laki dengan kategori kecanduan game onlinerendah 9 orang, peserta didik laki laki dengan kategori kecanduan game onlinesedang ada 6 orang dan peserta didik laki laki dengan kategori kecanduan game onlinetinggi ada 9 orang. Untuk kecanduan game onlineperempuan kategori sangat rendah 1 orang, kecanduan game onlineperempuan kategori rendah 4 orang, kecanduan game online perempuan kategori sedang 14 orang, kecanduan game online perempuan kategori tinggi ada 13 orang dan kategori kecanduan game onlin esangat tinggi ada 2 orang. Untuk melihat perbandingan kecanduan game online peserta didik laki laki dan perempuan berikut peneliti sajikan grafik 1 yang berisi data kecanduan game online perserta didik laki laki dan perempuan.

Perilaku kecanduan game online adalah suatu kegiatan yang dilakukan individu yang bersifat kompulsif, sehingga individu merasa bahwa bermain game online lebih menarik darip ada menjalankan kehidupan nyata. Berdasarkan tiga aspek yang digunakan dalam angket pengumpul data yaitu: *compulsion*, *withdrawal*, dan *tolerance*. Diperoleh data sebagai berikut

Tabel 4. Sebaran Kecanduan game online Per Indikator

Indikator	Kategori	Rata-rata
<i>compulsion</i>	Tinggi	91,32
<i>withdrawal</i>	Sedang	82,11
<i>tolerance</i>	Tinggi	90,71

Indikator *compulsion* menjelaskan ada 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. Berdasarkan tabel 4 diketahui indikator *compulsion* peserta didik bermain game ada pada kategori tinggi dengan rata rata 91,31. Indikator *withdrawal* menjelaskan 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. Berdasarkan tabel 4 diketahui bahwa indikator *withdrawal* berada pada kategori sedang dengan rata rata 82,11. Untuk indikator yang terakhir yaitu toleransi 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. Indikator toleransi berada pada kategori tinggi dengan rata rata 90,71.

Pembahasan

Tujuan penelitian ini adalah memperoleh gambaran kecanduan game online peserta didik kelas VIII SMPN 4 Tarogong Kidul Kabupaten Garut . Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa kecanduan game online peserta didik kelas VIII SMPN 4 Tarogong Kidul Kabupaten Garut sebesar 85,33 yang berada ada dalam kategori kecanduan game online sedang. Namun profil kecanduan game online berdasarkan jenis kelamin ditemukan bahwa kecanduan game online peserta didik laki laki lebih tinggi dari pada kecanduan game online peserta didik perempuan. Hasil ini penelitian ini berbeda dengan hasil penelitian dari Abun & Magallanes (dalam Lee, Chen, & Holim, 2007:212) yang menyatakan bahwa kecanduan game online peserta didik tergolong tinggi. Perbedaan ini terjadi karena pada penelitian Abun (dalam Widayanti 2017) peserta didik yang terlibat merupakan peserta didik SMA yang sudah menguasai kontrol diri dan kematangan emosi lebih baik dari peserta didik SMP sehingga mereka dapat menampilkan perilaku kecanduan game online lebih rendah dari peserta didik SMP.

Kecanduan game online berdasarkan variabel moderator (jenis kelamin) memberikan hasil yang signifikan. Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian Mohammadi et al. (dalam Widayanti. 2017) bahwa terdapat hubungan signifikan antara usia dan jenis kelamin serta pola asuh orang tua terhadap dorongan bermain game di rumah. Hasil penelitian ini diperkuat oleh Aydin et al. (dalam Widayanti. 2017) yang menyimpulkan bahwa pola asuh orang tua memiliki pengaruh signifikan terhadap tingkat kecanduan game pada putra putrinya. Lebih lanjut Corbin (dalam Widayanti. 2017) menjelaskan pada hasil penelitian bahwa terdapat perbedaan signifikan antara usia dan gender dengan intensitas kecanduan game online. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kecanduan game online peserta didik laki laki lebih tinggi dibandingkan kecanduan game online peserta didik perempuan. Hasil penelitian ini mendukung beberapa hasil riset sebelumnya yang menyatakan bahwa kecanduan game online berdasarkan jenis kelamin laki laki lebih mengungguli perempuan (dalam Widayanti. 2017), anak laki-laki lebih tinggi intensitas bermain game online dibandingkan anak perempuan.

Dari uraian pembahasan, dapat disimpulkan bahwa kecanduan game online peserta didik kelas VIII SMPN 4 Tarogong Kidul Kabupaten Garut yang tergolong sedang dan memerlukan layanan bimbingan konseling untuk mengurangi perilaku kecanduan game online tersebut karena dikhawatirkan akan mengganggu performa akademik peserta didik di masa depan. Upaya mereduksi kecanduan game online perlu mempertimbangkan hasil penelitian berdasarkan aspek-aspek dan indikator-indikator dalam kecanduan game online serta perbedaan kecanduan game online peserta didik ditinjau dari jenis kelamin sesuai dengan prinsip perbedaan individu (*individual differences*) dan memberikan implikasi bahwa setiap peserta didik latarbelakang yang berbeda dalam pembentuka perilaku kecanduan game online.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa profil kecanduan game online peserta didik kelas VIII SMPN 4 Tarogong Kidul Kabupaten Garut Secara umum kecanduan siswa pada game tergolong kategori sedang, Tingkat kecanduan game pada peserta didik laki laki lebih tinggi dibandingkan tingkat kecanduan game pada peserta didik perempuan.

Indikator kecanduan game online *compulsion* dan *tolerance* berada pada kategori tinggi sedangkan indikator *withdrawal* berada pada kategori rendah.

REFERENSI

Adams, E. 2010. *Fundamentals of Game Design (2nded)*. New York: New Riders.

Irianto, A. 2009. *Konsep Dasar dan Aplikasinya*. Jakarta: Kencana Prenada.

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.

Musfiqon. 2012. *Panduan Lengkap Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta. Pustakaraya.

Widayanti. 2017. *Dampak Kebiasaan Bermain Video Game Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Sekolah Dasar*. Skripsi pada FIP UPI Bandung.

Winkel, W. S. 1996. *Psikologi Pendidikan dan Evaluasi Belajar*. Yogyakarta: Gramedia.

Young, K.S., & Abreu, C.N.D. 2011. *Internet Addiction: A handbook and guide to evaluation and treatment*. Canada: John Wiley & Sons, Inc.