

ANALISIS TINGKAT KECANDUAN *GAME* PADA SISWA SERTA IMPLIKASI DALAM BIMBINGAN DAN KONSELING

Nurul Jannah¹, Widya Kartika Sari²
Prodi Bimbingan dan Konseling Universitas Prof. Dr. Hazairn, SH
nuruljannahbkl@gmail.com, kartikasariwidya56@gmail.com

Abstract

This study aims to determine the level of addiction *game* in students. This study uses a quantitative approach with a descriptive type. The population of the study was all students of SMP N 25 in Padang City, amounting to 739 people, a sample of 266 people selected using the *stratified random sampling technique*. The instrument used was a questionnaire with a reliability of 0.870 (addiction *game*). Data were analyzed by descriptive statistical techniques. The results of the study show (1) addiction *game* to students is generally in the high category, (2) the implementation of guidance and counseling can be designed guidance and counseling service programs to reduce the level of game addiction to students.

Keywords: Addiction *Game*, Guidance and Counseling

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kecanduan *game* pada siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis deskriptif. Populasi penelitian seluruh siswa SMP N 25 Kota Padang yang berjumlah 739 orang, sampel 266 orang dipilih menggunakan teknik *stratified random sampling*. Instrumen yang digunakan kuesioner dengan reliabilitas 0,870 (kecanduan *game*). Data dianalisis dengan teknik statistik deskriptif. Hasil dari penelitian menunjukkan (1) kecanduan *game* pada siswa secara umum berada pada kategori tinggi, (2) implikasinya terhadap bimbingan dan konseling dapat dirancang program pelayanan bimbingan dan konseling untuk mengurangi tingkat kecanduan *game* pada siswa.

Kata Kunci : Kecanduan *Game*, Bimbingan dan Konseling

PENDAHULUAN

Pada zaman era globalisasi saat ini, teknologi informasi dan komunikasi sangat memberikan perubahan kehidupan pada individu serta perkembangan ilmu teknologi yang memanfaatkan media elektronik, salah satunya dengan menggunakan *internet*. Penggunaan *internet* dengan berbagai macam produk teknologi seperti komputer, laptop, dan *handphone* (HP). Teknologi yang disukai pada saat ini dalam dunia hiburan yaitu *game*. *Game* adalah permainan yang dimainkan seseorang atau kelompok yang memiliki peraturan dan strategi permainan dengan menyelesaikan sebuah misi untuk mencapai kemenangan (Arizonantaliya & Galih, 2013). Senada dengan Adam (2010) *game* adalah permainan yang dihubungkan dengan internet (*game online*), yang tidak dihubungkan dengan jaringan internet (*game offline*) menggunakan komputer, *laptop*, dan *handphone* (HP) yang membuat pemain merasa senang dan mendapatkan kepuasan dalam bentuk permainan petualangan dan bermain berapan yang memiliki aturan.

Terlalu lama bermain *game* akan membuat anak menjadi kecanduan, hasil penelitian ini

diungkapkan oleh Mark Griffiths (dalam Young & Abreu 2011) anak bermain game 6-9 jam perharinya dan terjadi pada anak usia awal belasan tahun dan dewasa. Kecanduan *game* terjadi pada anak usia 12 -18 tahun bahkan anak dewasa baik perempuan maupun laki-laki (Young& Abreu, 2011). Kecanduan *game* akan mengalami penurunan akademik pada anak serta kurang interaksi sosial dengan lingkungannya (Lee, Chen, & Holim, 2007). Sama dengan hasil penelitian Nurul (2014) menyatakan bahwa siswa yang kecanduan *game* mengalami motivasi belajar yang rendah.

Berdasarkan hasil pantauan dan data dari Padang Ekspres (2014) 80% siswa mengalami kecanduan *game* dan menghabiskan waktu bermain 5 hingga 8 jam perharinya sehingga membuat siswa lupa dengan waktu, belajar, makan, dan beristirahat. Berbagai gejala dari kecanduan *game* salah satunya akan berdampak negatif pada keadaan fisik dan psikis pada siswa. Hal ini menjadi perhatian pada guru bimbingan dan konseling disekolah, dengan bantuan pemberian layanan bimbingan dan konseling yang sesuai dengan kebutuhan siswa, salah satunya kecanduan *game* baik itu dalam bentuk

formal, klasikal, individual, dan kelompok, diharapkan dengan pemberian layanan bimbingan dan konseling dapat mengurangi tingkat kecanduan *game* pada siswa sehingga tidak berdampak negatif pada diri siswa.

METODOLOGI PENELITIAN

Sesuai dengan tujuan, penelitian ini merupakan metode penelitian kuantitatif dengan pendekatan deskriptif. Penelitian deskriptif kuantitatif adalah penelitian yang mendeskripsikan secara sistematis, aktual, dan akurat atau menggambarkan secara detail

(Lehmann, dalam A. Muri, 2013). Populasi penelitian ini adalah siswa SMP N 25 Kota Padang yang berjumlah 739 orang, dengan sampel 266 orang diperoleh dengan menggunakan teknik *stratified random sampling*. Instrument yang digunakan adalah angket kecanduan *game* dalam bentuk skala likert dengan reliabilitas 0,870. Data dianalisis dengan menggunakan teknik statistik deskriptif

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil yang diperoleh dari pengumpulan dan pengolahan data melalui instrument kecanduan *game* dari responden 266 orang siswa. Dapat dilihat dari table 1 berikut:

Tabel 1. Distribusi Frekuensi dan Kategori Skor Kecanduan *Game* (n=266)

Interval Skor	Kategori	Frekuensi (f)	Persentase (%)	Rata-rata
127	Sangat Tinggi (ST)	14	5,2	
103 – 126	Tinggi (T)	122	46,0	103,45
79 – 102	Cukup Tinggi (CT)	125	47,0	
55 – 78	Rendah (R)	5	1,8	
54	Sangat Rendah (SR)	0	0	
Total		266	100	

Berdasarkan hasil dari table 1 diperoleh kecanduan *game* berada pada kategori cukup tinggi (CT) dari frekuensi 125 siswa, diperoleh persentase 47,0%. Pada kategori tinggi (T) dari frekuensi 122 siswa, diperoleh persentase 46,0%. Pada kategori sangat

tinggi (ST) dari 14 siswa, diperoleh persentase 5,2%. Dan pada kategori rendah (R) dari frekuensi 5 siswa, diperoleh 1,8%.

Tabel 2 Deskripsi Rata-rata (Mean) dan persentase (%) Kecanduan Game Berdasarkan Indikator

Variabel	Indikator	Max	Ter-tinggi	Te-rendah	Total	Rata-rat	% Rata-rata	Sd	Ket
Kecanduan Game	1. <i>Salince</i> (7)	35	34	12	6482	24,48	69,96	4,10	T
	2. <i>Tolerance</i> (3)	15	15	6	2973	11,18	74,51	2,40	T
	3. <i>Euphoria symptoms</i> (5)	25	24	9	4520	16,99	67,97	2,82	CT
	4. <i>Withdrawal</i> (5)	25	24	7	4528	17,02	68,09	2,73	CT
	5. <i>Conflict</i> (5)	25	25	9	4471	16,81	67,23	3,12	CT
	6. <i>Relapse and Reinstatement</i> (5)	25	25	9	4512	16,96	67,85	3,16	CT
Keseluruhan (30)		150	138	69	27517	103,45	69,00	12,80	T

Catatan:

Max = Skor Maksimal

Ket = Keterangan

T = Tinggi

CT = Cukup Tinggi

Sd = Standar Deviasi

Berdasarkan hasil dari Tabel 2 tingkat kecanduan *game* pada siswa berada pada kategori (T). Skor maksimal sebesar 150, skor tertinggi 138 dan skor terendah 69. Secara keseluruhan skor total 27517 dengan rata-rata skor 103,45, jika dipersentasekan diperoleh 69,00% dan standar deviasi sebesar 12,80. Berdasarkan hasil dari perindikator, kategori tinggi (T) berada pada indikator *tolerance* dengan persentase 74,51%, kemudian kategori rendah (R) berada pada indikator *conflict* dengan persentase 67,22%.

Seseorang yang kecanduan *game* dirinya tidak bisa dapat mengontrol untuk berhenti bermain *game*, karena dengan permainan tersebut membuat dirinya mendapatkan kepuasan, sehingga membuat dirinya untuk terus

menerus ingin bermain *game*. Kecanduan *game* juga membuat pemainnya lupa akan waktu, lupa melakukan kegiatan sehari-harinya, karena menganggap *game* lebih penting dari segala aktivitas, sehingga mengganggu kesehatan, kerusakan fisik, kurang tidur. Kecanduan *game* juga dapat menimbulkan rasa emosional yang tinggi seperti marah, mengucapkan kata-kata kasar ketika pemain mengalami kekalahan (Young & Abreu, 2011).

Price (2011) kecanduan *game* menyebabkan seseorang susah untuk mengembangkan kemampuannya atau kecakapannya dengan orang lain, karena mereka asik dengan permainannya sehingga interaksi dengan lingkungannya berkurang, serta

seseorang yang kecanduan *game* juga akan mengalami penurunan dalam bidang akademik karena waktu belajar habis digunakan untuk bermain *game*. Sama halnya dengan hasil penelitian Nurul (2014) seseorang yang kecanduan *game* akan mengalami motivasi belajar yang rendah karena seseorang yang kecanduan *game* bersemangat ketika melakukan kegiatan bermain *game* sehingga lupa dengan kegiatan belajar.

Hasil temuan penelitian ini perlu kiranya dilakukan upaya untuk mengurangi kecanduan *game*, dengan pemberian layanan bimbingan dan konseling. Menurut Juntika (2006) bimbingan dan konseling adalah bentuk bantuan berupa pemberian layanan kepada peserta didik atau konseli yang diberikan secara berkelanjutan, agar dapat memahami diri, lingkungan, dan tugas-tugasnya sehingga dapat mengarahkan diri, menyesuaikan diri, dan bertindak sewajarnya dengan keadaan. Upaya yang dilakukan agar siswa dapat mengurangi kecanduan *game* merupakan bagian tugas konselor dengan salah satunya pemberian layanan bimbingan dan konseling yang tepat, seperti memberikan layanan informasi tentang memanfaatkan waktu

senggang dengan melakukan hal yang positif, layanan penguasaan konten dengan cara mengendalikan diri dari kecanduan *game*, dan bimbingan kelompok dengan topik seperti dampak negatif kecanduan *game* serta membagi waktu bermain dan belajar.

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Tingkat kecanduan *game* pada siswa berada pada kategori tinggi dengan rata-rata skor 103,45.
2. Implikasi terhadap bimbingan dan konseling diharapkan pemberian kegiatan layanan bimbingan dan konseling untuk mengurangi tingkat kecanduan *game* pada siswa.

B. Saran

1. Untuk siswa, agar dapat membagi waktu untuk bermain dan belajar, mengisi waktu kosong dengan melakukan hal yang positif seperti belajar, berkumpul dengan keluarga, serta bermain *game* dengan batasan waktu yang sewajarnya.
2. Untuk orangtua mendampingi anak dalam kegiatan bermain *game* serta memberikan batasan

waktu supaya anak tidak menjadi kecanduan.

3. Untuk guru bimbingan dan konseling atau konselor agar memberikan kegiatan pelayanan bimbingan dan konseling kepada siswa yang sesuai dengan kebutuhannya salah satunya dalam mengurangi tingkat kecanduan *game* pada siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- A. Muri, Y. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan*. Padang: UNP Press.
- Adams, E. 2010. *Fundamentals of Game Design (2nd ed)*. New York: New Riders.
- Arizonanataliya, H., & Galih, H. 2013. "Game Shopping Time". *Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika (KOMPUTA)*, Vol. 2, No. 1.
- Juntikan, A.N. 2006. *Strategi Layanan Bimbingan dan Konseling*. Bandung : Refika Aditama.
- 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.
- Nurul, J. 2014. "Hubungan Kecanduan *Game* dengan Motivasi Belajar Siswa dan Implikasinya terhadap Bimbingan dan Konseling". *Tesis* tidak diterbitkan. Padang: Program Pascasarjana UNP
- Padang Ekspres. 2014, 29 Mei. Kala ABG Kecanduan *Game Online* Bikin Lupa Makan dan Belajar seta 80% Pelajar Bermain *Game*. Hlm 13-14
- Price, H.O. 2011. *Internet Addiction: Psychology of emotions, motivations and actions*. New York: Nova Science Publishers, Inc
- Young, K.S, & Abreu, C.N.D. 2011. *Internet Addiction: A handbook and guide to evaluation and treatment*. Canada: Jhon Wiley & Sons Inc.