

ANALISIS KECANDUAN GAME ONLINE TERHADAP SISWA KELAS VII SMP NEGERI 3 SIDING

Rian Saputra¹⁾, Amelia Atika²⁾, Ema Sukmawati³⁾

Fakultas Ilmu Pendidikan dan Pengetahuan Sosial
Program Studi Bimbingan dan Konseling
Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan IKIP PGRI Pontianak
Jl. Ampera Jln. Ampera No 88 Pontianak, Telp. (0561) 748219 / 6589855
Email: Riansaputra446@gmail.com¹⁾, ameliaatika99@gmail.com²⁾,
emasukmawati1175@gmail.com³⁾

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran kecanduan game online terhadap siswa kelas VII SMP Negeri 3 Siding. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif. Pengumpulan data penelitian menggunakan teknik: 1) teknik komunikasi langsung, 2) teknik komunikasi tidak langsung dan 3) dokumentasi. Sedangkan alat pengumpulan datanya adalah 1) panduan wawancara dan 2) angket. Penelitian ini dilakukan dikelas VII SMP Negeri 3 Siding dengan jumlah subyek penelitian 26 orang siswa. Melihat gambaran kecanduan game online terhadap siswa maka diberikan lembar angket yang akan diisi oleh siswa. Penelitian terdapat hasil persentase peraspek yakni, aspek kesehatan berjumlah 53% dengan kategori sedang, aspek psikologi berjumlah 57% dengan kategori sedang, aspek akademik dengan jumlah 46% dengan kategori sedang, aspek social dengan jumlah 48% dengan kategori sedang dan aspek keuangan dengan jumlah 46% dengan kategori sedang. Hasil persentase nilai keseluruhan kecanduan game online terhadap siswa mencapai jumlah 50% dengan kategori sedang. Hasil analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa kecanduan game online terhadap siswa kelas VII SMP Negeri 3 Siding tergolong dalam kategori sedang.

Kata Kunci: *Kecanduan game online,*

Abstract

This study aims to determine the description of online game addiction to seventh grade students of SMP Negeri 3 Siding. The research method used in this research is descriptive method. The research data collection uses the following techniques: 1) direct communication techniques, 2) indirect communication techniques and 3) documentation. While the data collection tools are 1) an interview guide and 2) a questionnaire. This research was conducted in class VII SMP Negeri 3 Siding with the number of research subjects 26 students. Seeing the picture of online game addiction to students, a questionnaire sheet is given to be filled out by students. The research shows the percentage of aspects, namely, the health aspect is 53% in the medium category, the psychological aspect is 57% in the medium category, the academic aspect is 46% in the medium category, the social aspect is 48% in the medium category and the financial aspect is 46 % with medium category. The results of the percentage of the overall score for online game addiction to students reached 50% in the medium category. The results of the analysis can be concluded that online game addiction to class VII students of SMP Negeri 3 Siding is in the moderate category.

Keywords: *Online game addiction,*

PENDAHULUAN

Game adalah sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dalam konteks tidak serius atau dengan tujuan refreshing. *Game online* adalah permainan yang dimainkan secara online via internet. *Game online* via internet yang menawarkan fasilitas lebih karena para pemain bisa berkomunikasi dengan pemain lain dari seluruh penjuru dunia melalui media *chatting*. *Game online* tentu mempunyai daya tarik di mata pecinta game, karena pada monitor terdapat gambar tiga dimensi yang membuat permainan semakin terasa nyata. Layaknya dunia nyata mereka dapat hidup, bergerak, bertransaksi, melakukan aktivitas sehari-hari, mendapatkan pekerjaan, mencari pasangan, di dunia virtual atau maya. Pada saat ini, bagi siswa yang tidak memiliki fasilitas *game online* dirumahnya, tersedia warung warung internet (warnet) yang menyediakan fasilitas *game online* kondisi ini membuat siswa menjadi lebih mudah untuk bermain game dimana saja dan kapan saja tanpa mengenal waktu, yang akhirnya menyebabkan siswa menjadi kecanduan, dituduh menjadikan orang berperilaku kompulsif, tak acuh pada kegiatan lain, dan memunculkan gejala aneh, seperti rasa tak tenang pada saat keinginan bermain tidak terpenuhi.

Bermain *game* secara *online* menggunakan internet digemari banyak kalangan, tidak hanya bagi anak-anak atau remaja, namun juga dewasa awal hingga menjelang lanjut usia. Lazim kita temukan saat ini anak-anak bermain game menggunakan ponsel pintarnya, juga remaja dan dewasa, tidak hanya saat berada di rumah atau ruangan santai, tetapi juga di tempat umum seperti bis kota, hingga di sekolah. Bermain game dijadikan sarana hiburan yang cukup menimbulkan efek

kesenangan dan efektif untuk melewatkan waktu luang yang ada. Selain itu, bermain game juga dapat diaplikasikan dalam dunia pendidikan, dengan memetik esensi permainan yang ada dan memperhatikan aturan-aturan tertentu. Juga dalam beberapa tahun belakangan, bermain game semakin marak dan digemari karena ternyata juga menjanjikan keuntungan finansial dan bisa dijadikan pekerjaan yang bersifat profesional.

Munculnya profesi *gamer* profesional dan maraknya kompetisi *game online*, termasuk *e-sport* atau olahraga digital yang terorganisir dengan pelatihan khusus seperti layaknya atlet profesional. Para *gamer* profesional tersebut mengikuti kompetisi tertentu berdasarkan game yang mereka tekuni, memperebutkan hadiah yang menggiurkan dan disiarkan hingga seluruh dunia. Di Indonesia, MURI bahkan pernah menyelenggarakan acara pemecahan rekor bermain game selama 150 jam dengan melibatkan ratusan peserta, yang sebagian besar memainkan *game online* (Jap, Tiatri, Jaya, & Suteja, 2013). Ada beberapa kompetisi *game online* yang menjadi perhatian para *gamer* di Indonesia. Sebut saja *game online* bernama Dota 2, yang digemari sebagian besar pengguna internet yang mengidentifikasikan dirinya sebagai *gamer* yang “berbobot”, saat ini masih sering diadakan kompetisinya baik di luar negeri maupun di Indonesia. Seorang *gamer* profesional bisa mendapatkan \$100.000 hanya dengan mengikuti sebuah kompetisi game yang berasal dari sponsor timnya, dan jika memenangkan kompetisi tersebut tentu mereka akan mendapat lebih banyak uang. Adanya keuntungan finansial di samping keuntungan interpersonal berupa kesenangan yang diperoleh, membuat semakin banyak yang menekuni dunia *game online* dan menambah porsi keseriusannya untuk

terus bermain game. Termasuk dengan diakuinya organisasi esport di berbagai belahan dunia, salah satunya Indonesia eSport Association (IeSPA) di Indonesia, oleh Kemenpora pada tahun 2014, yang dianggap sebagai titik terang perkembangan olahraga dan kemajuan teknologi di negara ini (Wiguna & Hakim, 2016).

Keuntungan berupa materi tidak hanya dapat diperoleh bagi para *gamer* profesional, namun juga bagi para *gamer* amatir, dimana banyak penyedia game yang mulai menyediakan hadiah berupa materi yang nyata, seperti pulsa, merchandise, hingga uang tunai, hanya dengan memainkan game tersebut secara rutin dan mencapai level tertentu, seperti AOV yang iklannya sering terpapar di televisi maupun media sosial. Meningkatnya ketertarikan para *gamer* baik profesional maupun amatir untuk menekuni dunia game membuat mereka terpapar dengan aktivitas bermain *game online* secara intensif. Hal ini kemudian memicu munculnya beberapa gejala perilaku yang bermasalah, di samping keuntungan yang mereka dapatkan. Misalnya, agresivitas, kehabisan uang karena dipakai untuk bermain di game center/membeli kuota data internet, atau untuk membeli perangkat virtual yang dibutuhkan di game yang dimainkan, hingga munculnya kecanduan sebagai tingkatan yang paling parah.

Fenomena bermain *game online* di kalangan remaja merupakan suatu hal yang harus di perhatikan. Munculnya *game online* telah menimbulkan risiko baru bagi remaja, yakni risiko kecanduan *game online*. *Game online* memiliki sifat seductive (menggairahkan), yaitu membuat individu merasa bergairah memainkannya hingga menimbulkan perilaku adiksi. Individu rela terpaku di depan monitor selama berjam-jam. Apalagi permainan pada *game online* dirancang untuk suatu reinforcement atau penguatan yang bersifat 'segera'

begitu permainan berhasil melampaui target tertentu. Sehingga *game online* membuat remaja semakin tertantang dan terus menerus menekuninya serta mengakibatkan remaja tidak memiliki skala prioritas dalam menjalani aktivitas sehari-hari (Hawadi, dalam Madyanti, 2011). Penelitian oleh Gentile (2009) di Amerika menunjukkan bahwa 5% remaja usia 8-18 tahun memperlihatkan gejala kecanduan video game yang mengarah pada perilaku patologis diantaranya adalah masalah mental emosional.

Ketertarikan remaja yang berlebihan terhadap *game online* yang berakibat kepada kecanduan atau adiksi akan berdampak pada masalah mental emosional. Permainan *game online* yang marak di kalangan remaja seperti *mobile legend*, *playerunknown's battlegrounds mobile*, *free fire*, *cal of duty AOV*, *counter strike*, *call of duty*, *point blank*, *quake*, *blood*, *golden eye 007*, *unreal tournament* dan *system shock*. Kemudahan mengakses game online dengan fasilitas menarik yang ditawarkannya serta pengaruh dari teman akan membuat remaja semakin tertarik bermain *game online*. Menurut Young (2006), siswa-siswi yang sering memainkan suatu game online, akan menyebabkan ia menjadi ketagihan atau kecanduan. Remaja yang memperlihatkan gejala kecanduan video game yang mengarah pada perilaku patologis diantaranya adalah masalah mental emosional (Gentile, 2009). Adiksi *game online* dapat menyebabkan distorsi waktu, kurang perhatian, hiperaktif, tindakan kekerasan, emosi negatif, dan perilaku agresif (Christian, Christoph, Mehmet, & Tuncay, 2014; Sukkyung, Euikyung, & Donguk, 2015).

Ketagihan memainkan *game online* juga akan berdampak buruk, terutama dari psikis, segi akademik dan sosialnya. Secara psikis, pikiran jadi terus menerus memikirkan game yang

sedang dimainkan sehingga siswa-siswi menjadi sulit berkonsentrasi terhadap pelajaran dan sering bolos. Selain itu, menurut Young (2009), *game online* dapat membuat pecandunya jadi cuek, acuh tak acuh, kurang peduli terhadap hal-hal yang terjadi di lingkungan sekitar seperti pada keluarga, teman dan orang-orang terdekat. Kecanduan internet game online dapat mempengaruhi aspek sosial dalam menjalani kehidupan sehari-hari mulai dari kualitas berinteraksi dengan orang-orang terdekat, pencitraan diri hingga perubahan perilaku individunya. Karena banyaknya waktu yang dihabiskan di dunia maya menyebabkan siswa-siswi kurang berinteraksi dengan orang lain dalam dunia nyata. Hal ini terjadi dikarenakan siswa-siswi hanya terbiasa berinteraksi satu arah dengan komputer membuat perilaku siswa-siswi jadi tertutup, sulit mengekspresikan diri ketika berada di lingkungan nyata (Susanto, 2010).

Kecanduan game online dapat menyebabkan perubahan pola pikir dan perilaku pada individu tersebut. Hal ini sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Santrock (2007), yang mengatakan bahwa dalam perkembangannya siswa-siswi khususnya remaja antara usia 11 sampai 15 tahun mengalami perubahan mengenai pola pemikirannya. Dalam usia ini remaja dapat melakukan pemikiran operasional formal yang lebih abstrak, idealis, dan logis daripada pemikiran operasional konkret. Remaja terdorong untuk memahami dunianya karena tindakan yang dilakukannya dan penyesuaian diri biologis. Secara lebih nyata mereka mengaitkan suatu gagasan dengan gagasan lain. Mereka bukan hanya mengorganisasikan pengamatan dan pengalaman akan tetapi juga menyesuaikan cara berfikir mereka untuk menyertakan gagasan baru karena

informasi tambahan membuat pemahaman lebih mendalam. Pada transisi sosial ini remaja mengalami perubahan dalam hubungan individu dengan manusia lain yaitu dalam emosi, dalam kepribadian, dan dalam peran dari konteks sosial dalam perkembangan, seperti membantah orang tua, serangan agresif terhadap teman sebaya, perkembangan sikap asertif, kebahagiaan remaja dalam peristiwa tertentu serta peran gender dalam masyarakat merefleksikan peran proses sosial emosional dalam perkembangannya yang mempengaruhi kecerdasan emosi pada remaja tersebut.

Selain itu, proses pembentukan karakter dan kepribadian remaja pun dipengaruhi oleh jenis informasi yang diterima alam bawah sadarnya. Jika remaja mendapatkan informasi positif, maka informasi positif tersebut akan tersimpan dalam memori permanennya (Yusnitasari & Pertiwi, 2017). Jadi, semakin adiksi seorang remaja bermain *game online* maka tingkat masalah mental emosional akan cenderung tinggi. Adiksi *game online* pada masa remaja, dapat secara serius mengganggu atau merusak perkembangan normal. Oleh karena itu, kecanduan game bukan lagi masalah individu, keluarga, atau sekolah, namun merupakan masalah sosial yang serius yang harus ditangani secara kolaboratif (Sukkyung, Euikyung, & Donguk, 2017). Saputra (2016), faktor yang mempengaruhi remaja kecanduan *game online* yaitu gender, kondisi psikologis, dan jenis game. Smart (Kusumawati, 2017), menyatakan bahwa salah satu faktor yang dapat menyebabkan anak mengalami kecanduan *game online* karena merasa kurang perhatian dari orang-orang terdekat termasuk orang tua. Sedangkan menurut Yuniar(2008), faktor-faktor yang mempengaruhi kecanduan *game online* yaitu penyediaan sarana internet, faktor individu, kelompok usia, dan alasan

bermain. Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa aspek-aspek kecanduan *game online* yaitu: waktu, aspek kurangnya kontrol, aspek biaya, aspek pertahanan, dan aspek perasaan.

Alasan penulis memilih tingkat kecanduan siswa terhadap *game online* karena dimasa sekarang ini *game online* sudah menjadi gaya hidup baru bagi kalangan siswa tingkat Sekolah Pertama karena sudah tidak asing lagi ditemukannya siswa Sekolah Pertama yang sedang bermain *game online* diluar jam sekolah atau saat berada di rumah dan bukan lagi tersebar dikawasan kota melainkan sudah menjurus ke suatu daerah. Berdasarkan hasil pengamatan selama melaksanakan observasi di SMP Negeri 3 Siding dan pengamatan di lingkungan. Penulis menemukan banyak siswa yang bermain game hingga melupakan kewajibannya sebagai siswa dan terjadi banyak perubahan negative didalam diri siswa.

SMP Negeri 3 Siding terdapat di kabupaten bengkayang kecamatan siding dan tepatnya di kampung sebijit desa hlibuei. Kecanduan *game online* merupakan sesuatu yang sangat mengganggu hasil dari belajar di sekolah. Saat melakukan observasi di SMP Negeri 3 Siding saya menemukan bahwa setiap malam siswa disana selalu berkumpul untuk bermain bersama dalam istilah sekarang yaitu main bareng (mabar). Waktu yang mereka habiskan untuk bermain game sangat lama hingga sampai lewat dari larut malam. Karena bermain game setiap malam hingga larut malam maka saya selalu mendapatkan siswa tersebut terlambat masuk sekolah dan mengantuk pada saat jam pelajaran di kelas. Kebiasaan tersebut sangat mengganggu dari hasil belajar siswa di sekolah. Dimana waktu yang seharusnya mereka pergunakan untuk belajar mereka habiskan untuk bermain *game online*. Oleh karena itu, peneliti bermaksud melakukan penelitian

tentang kecanduan *Game online* pada siswa kelas VII di SMP Negeri 3 Siding. Adapun judul dari penelitian ini adalah Analisis Kecanduan *Game online* Terhadap Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Siding.

METODE

1. Metode Penelitian

Metode yang dipakai dalam penelitian ini adalah metode penelitian deskriptif. Hadari Nawawi (2007:67) mengatakan bahwa "Metode deskriptif dapat diartikan sebagai prosedur pemecahan masalah yang diselidiki dengan menggambarkan atau melukis keadaan subjek atau objek penelitian (seseorang, lembaga, masyarakat dan lain-lain) pada saat sekarang berdasarkan fakta-fakta yang tampak, atau sebagaimana adanya". Sukmadinata (2009:18) menyatakan bahwa "Penelitian deskriptif bertujuan mendefinisikan suatu keadaan atau fenomena secara apa adanya".

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa metode deskriptif merupakan prosedur pemecahan masalah dengan menggunakan cara-cara tertentu untuk mengetahui keadaan atau fenomena dalam suatu objek atau subjek berdasarkan fakta-fakta yang tampak sebagaimana adanya pada saat penelitian dilaksanakan.

2. Bentuk Penelitian

Metode penelitian akan dapat digunakan dengan adanya dukungan dari bentuk penelitian, dalam suatu metode penelitian terdapat beberapa macam bentuk penelitian yang digunakan. Nawawi (2013: 64) mengemukakan tiga bentuk penelitian deskriptif, yaitu:

- 1) Studi survei
- 2) Studi hubungan
- 3) Studi pengembangan

Zuldafrial (2010:22)
"Penelitian deskriptif terdiri dari

survey studens, interlationship *studies*, devalomental *studies*". Studi survei pada dasarnya tidak sekedar memaparkan data tentang objeknya, akan tetapi juga menginterpretasikan dan membandingkannya dengan ukuran standar tentu yang sudah ditetapkan. Studi hubungan adalah bentuk metode deskriptif yang tidak hanya sekedar menggambarkan atau melukiskan keadaan objeknya berdasarkan fakta-fakta yang satu dengan yang lainnya sehingga suatu kondisi atau peristiwa dapat dipahami dengan baik. Studi perkembangan adalah menggambarkan tentang keadaan objek yang diselidiki melalui kurun waktu tertentu secara kontinyu dari awal sehingga saat sekarang.

Berdasarkan bentuk-bentuk penelitian tersebut, maka bentuk penelitian ini adalah studi survei. Dalam penelitian ini yang disurvei adalah sopan santun siswa dengan beberapa aspek ialah tata krama bergaul dengan orang tua, tata krama bergaul dengan guru, tata krama bergaul degan teman sebaya dengan demikian penelitian ini dilaksanakan secara langsung di SMP Negeri 3 Siding. Menghimpun data yang diperluas, kemudian menganalisis data atau pernyataan peneliti yang berupa angket dan wawancara terhadap guru bimbingan dan konseling.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Kecanduan *game online* pada aspek kesehatan

Berdasarkan hasil analisis angket pada aspek ini. Hasi skor aktual memperoleh angka 288 dan skor ideal 546 dengan persentase 53%. Bedasarkan angka tersebut aspek ini termasuk dalam kategori "sedang". Skor per-indikator dalam aspek kesehatan sebagai berikut:

Tabel 4.1

Kecanduan <i>Game online</i> Aspek Kesehatan				
Indikator	Skor Aktual	Skor Ideal	%	Kategori
Mata Mudah Sakit	83	156	53%	Sedang
Susah Untuk Tidur	40	78	51%	Sedang
Daya tahan tubuh lemah	77	156	49%	Sedang
Sering terlambat makan	88	156	56%	Sedang
			53%	

Berdasarkan tabel diatas dapat diinterpretasi sebagai berikut:

- 1) Mata mudah sakit, pada indikator ini mendapat skor aktual 83 dan skor ideal 156 dengan persentase 53% dengan kategori "Sedang". Dapat diartikan bahwa pada indikator ini siswa mengalami masalah mata mudah sakit akibat kecanduan *game online*.
- 2) Susah untuk tidur, pada indikator ini mendapat skor aktual 40 dan skor ideal 78 dengan persentase 51% dengan kategori "Sedang". Dapat diartikan bahwa pada indikator ini siswa mengalami masalah susah untuk tidur akibat kecanduan *game online*.
- 3) Data tahan tubuh lemah, pada indikator ini mendapat skor aktual 77 dan skor ideal 156 dengan persentase 49% dengan kategori "Sedang".
- 4) Sering terlambat makan, pada indikator ini mendapat skor aktual 88 dan skor ideal 156 dengan persentase 56% dengan kategori "Sedang".

Kecanduan *game online* pada aspek psikologis

Aspek psikologis mendapatkan skor aktual 309 dan skor ideal 546 dengan presentase 57% dengan kategori “Sedang”. Dapat diartikan bahwa pada aspek psikologi siswa mengalami masalah pada psikologis akibat dari kecanduan *game online*.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian, untuk mendapatkan informasi tentang kecanduan *game online* terhadap siswa maka peneliti menyebarkan lembar angket kepada siswa, hal ini dilakukan agar peneliti dapat mengetahui kecanduan siswa dalam bermain *game online*. Selain itu peneliti juga melakukan wawancara kepada guru BK yang berpedoman pada lembar wawancara. Berdasarkan hasil analisis data kecanduan *game online* ternyata sangat berpengaruh dalam kehidupan sehari-hari baik di lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat. Hal ini dimaksudkan supaya guru lebih sigap terhadap fenomena sekarang yang semua aktifitas peserta didik yang bergantung dengan teknologi, sehingga dapat diberikan pengangan dan tindakan yang tepat terhadap siswa yang memiliki gejala-gejala dalam kecanduan bermain *game online*.

Analisis data wawancara yang sudah dilaksanakan dalam penelitian ini tidak akan bermanfaat jika tidak dianalisis dengan tepat. Untuk menganalisis data wawancara dapat dilakukan dengan wawancara terstruktur. Wawancara terstruktur adalah wawancara dengan menggunakan daftar pertanyaan yang telah disiapkan sebelumnya (Sulistyo-Basuki, 2006: 171). Wawancara terstruktur dilakukan oleh peneliti bila peneliti mengetahui secara jelas dan terperinci informasi yang dibutuhkan dan memiliki satu daftar pertanyaan yang sudah ditentukan atau disusun sebelumnya yang akan disampaikan

kepada narasumber (Ulber Silalahi, 2009:313). Pewawancara memiliki sejumlah pernyataan yang telah disusun dan mengadakan wawancara atas dasar atau panduan pernyataan tersebut. Wawancara yang dilakukan peneliti berkaitan dengan kecanduan *game online* terhadap siswa dengan tanya jawab langsung dengan guru bimbingan konseling untuk melengkapi informasi. Data hasil wawancara guru bimbingan dan konseling akan dideskripsikan dan diinterpretasikan secara rasional. Data yang diperoleh dari guru bimbingan dan konseling ini sebagai pelengkap data dan informasi mengenai kecanduan *game online* terhadap siswa.

Faktor yang mempengaruhi kecanduan *game online* terhadap siswa terbagi menjadi dua yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal meliputi faktor yang ada didalam diri individu itu sendiri yang dapat mempengaruhi kecanduan siswa terhadap *game online*, sedangkan faktor eksternal yaitu orang tua dan lingkungan sosial, hal ini diperkuat oleh teori Detria (2013:22). Masalah yang timbul dari aktivitas bermain *game online* yang berlebihan, di antaranya kurang peduli terhadap kegiatan sosial, kehilangan kontrol atas waktu, menurunnya prestasi akademik, relasi sosial, finansial, kesehatan, dan fungsi kehidupan lain yang penting (Eryzal Noveialdy, 2019:148-158). Dalam bermain *game online* tidak selalu berdampak negatif. Ada juga dampak positif dari bermain *game online*, diantaranya: Meningkatkan konsentrasi, Mengembangkan daya berpikir atau penalaran, Meningkatkan kemampuan berbahasa inggris, Menghibur, Mendapat teman baru (Nisrinafatin, 2020).

Kecanduan *game online* pada aspek kesehatan. Dampak fisik dapat berupa kelelahan pada anggota tubuh karena terlalu lama bermain *game* yang menyebabkan kesehatan badan menurun

sehingga mudah sakit. Kecanduan *game online* mengakibatkan kesehatan remaja menurun. Remaja yang kecanduan *game online* memiliki daya tahan tubuh yang lemah akibat kurangnya aktivitas fisik, kurang waktu tidur, dan sering terlambat makan. (Jubaidah Hasibuan. Aisyah Anggreni Juni, 2022:20-28).

Kecanduan *game online* pada aspek psikologis. Dalam proses perkembangan pada anak, emosi merupakan suatu hal yang krisis. Hal tersebut dikarenakan emosi merupakan salah satu faktor yang paling berpengaruh terhadap perilaku yang akan dikeluarkan oleh anak tersebut. Dalam perkembangan emosi pada anak dapat menentukan bagaimana kemampuan anak tersebut pada pengetahuannya dalam mengatur dan mengekspresikan emosi mereka dengan baik (Siti Maisyaroh, Taslim, Afriansyah, 2020:251-257).

Kecanduan *Game online* pada aspek akademik dapat membuat performa akademik menurun. Waktu luang yang seharusnya sangat ideal untuk mempelajari pelajaran di sekolah justru lebih sering digunakan untuk menyelesaikan misi dalam *game online*. Daya konsentrasi remaja pada umumnya terganggu sehingga kemampuan dalam menyerap pelajaran yang disampaikan guru tidak maksimal. Berdasarkan data yang didapat bahwa memang benar adanya setelah remaja mengalami kecanduan terhadap *game online*, remaja menjadi memiliki gangguan dalam hal performa akademiknya (Ach Fauzi, 2019).

Kecanduan *game online* pada aspek sosial. Dampak negatif secara sosial yakni pergaulan hanya di *game online* saja, sehingga membuat para pecandu *game online* menjadi terisolir dari teman-teman dan lingkungan pergaulan nyata, secara psikis pikiran menjadi terus menerus memikirkan

game yang sedang dimainkan. Misalnya, ketika bermain *game* sampai-sampai seolah-olah si pemain terlibat langsung di dalam *game* yang dimainkan sehingga untuk bersosialisasi dengan orang lain cukup sulit, disaat tetangga lewat maka mereka akan fokus memainkan *game online* mereka, sehingga tradisi untuk tegur sapa menjadi tidak ada, maka hal tersebut menjadi bukti bahwa kurangnya interaksi sosial remaja yang kecanduan *game online* (Maurice Andrew Suplig, 2017).

Kecanduan *game online* pada aspek keuangan. Bermain *game online* membutuhkan biaya, untuk membeli voucher agar tetap bisa memainkan salah satu jenis *game online*. Remaja yang belum memiliki penghasilan sendiri dapat melakukan kebohongan (kepada orang tuanya) serta melakukan berbagai cara termasuk pencurian agar dapat memainkan *game online*. Hal ini sesuai dengan penelitian terdahulu dalam (Irfan Ali Rahman, Dini Ariani, Nurul Ulfah, 2022).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti tentang analisis kecanduan *game online* terhadap siswa di SMP Negeri 3 Siding, berdasarkan 5 aspek dapat diambil kesimpulannya sebagai berikut:

1. Aspek kesehatan, Berdasarkan hasil analisis pada aspek ini siswa memiliki kecanduan dalam bermain *game online* sehingga berdampak pada aspek kesehatannya, ini dapat dilihat dari hasil analisis angket yang menunjukkan dalam kategori “sedang”.
2. Aspek psikologis, Berdasarkan hasil analisis pada aspek ini siswa memiliki kecanduan dalam bermain *game online* sehingga berdampak pada aspek kesehatannya, ini dapat dilihat dari hasil analisis angket yang menunjukkan dalam kategori “sedang”.

3. Aspek akademik, Berdasarkan hasil analisis pada aspek ini siswa memiliki kecanduan dalam bermain *game online* sehingga berdampak pada aspek kesehatannya, ini dapat dilihat dari hasil analisis angket yang menunjukkan dalam kategori “sedang”.
4. Aspek sosial, Berdasarkan hasil analisis pada aspek ini siswa memiliki kecanduan dalam bermain *game online* sehingga berdampak pada aspek kesehatannya, ini dapat dilihat dari hasil analisis angket yang menunjukkan dalam kategori “sedang”.
5. Aspek keuangan, Berdasarkan hasil analisis pada aspek ini siswa memiliki kecanduan dalam bermain *game online* sehingga berdampak pada aspek kesehatannya, ini dapat dilihat dari hasil analisis angket yang menunjukkan dalam kategori “sedang”.

UCAPAN TERIMA KASIH

Bagian ini berisi ucapan terima kasih kepada pihak-pihak yang secara penting berperan dalam pelaksanaan penelitian

DAFTAR PUSTAKA

- Ach Fauzi. (Vol. II. No. 1 June 2019). *Pengaruh Game online Pubg (Player Unknown's Battle Ground) Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik*.
- Arif Sutikno, Yudhistiro P. W. (Vol 4, Number 1, Januari 2020). *Pengaruh Game online Pubg Terhadap Indeks Prestasi Mahasiswa Pti Fkip Unisri*.
- Drajat Edy Kurniawan. (Vol. 3 No. 1 Januari-Juni 2017). *Pengaruh Intensitas Bermain Game online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling Universitas Pgri Yogyakarta*.
- Devita Rani, Effiati Juliana Hasibuan, Rehia K. Isabela Barus. (Vol 7, No 1, Tahun 2018, Hal 6-12). *Dampak Game online Mobile Legends: Bang Bang terhadap Mahasiswa*.
- Emria Fitri, Lira Erwinda, Ifdil Ifdil (No 3, November 2018, Hal 211-219). *Konsep Adiksi Game online dan Dampaknya terhadap Masalah Mental Emosional Remaja Serta Peran Bimbingan Dan Konseling*.
- Eryzal Novrialdy(Vol 27, No. 2, 2019, Hal 148 – 158). *Kecanduan Game online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya*.
- Hazran Milatillah (Vol. 3, No. 1, January 2019). *Rasional Emotiv Behavior Therapy (REB) untuk Mereduksi Kecanduan Game online Pada Peserta Didik SMP*.
- Hamid Darmadi. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan dan Sosial*. Bandung:Alfabeta, CV.
- Irpan Ali Rahman, Dini Ariani, Nurul Ulfah. (Vol.5 No.2 July – Desember 2022). *Tingkat Kecanduan Game online Pada Remaja*.
- Jubaidah Hasibuan. Aisyah Anggreni, (Vol. 3 No. 1, Juni 2022. Hal: 20 -28). *Fenomena Kecanduan Game online Pada Remaja di Desa Deli Tua Kecamatan Namorambe*.
- Kevin Rahman Maulana, Amalia Rahmandani. (Vol 8, No 3, halaman 153-157). *Hubungan Antara Kecanduan Game online Dengankecemasan Akademik Pada Mahasiswa Pemain Game online Di Game Center Kecamatan Banyumanik, Kota Semarang*.
- Maurice Andrew Suplig. (Vol. 15, No. 2, Oktober 2017). *Pengaruh Kecanduan Game online Siswa SMA Kelas X Terhadap Kecerdasan Sosial Sekolah Kristen Swasta Di Makassar*.
- Marsanda Claudia Pareswara1, Triana Lestari. (Volume 5 Nomor 1 Tahun 2021, Halaman 1473-1481). *Pengaruh Game online Terhadap*

- Perkembangan Emosidan Sosial Anak Sekolah Dasar.*
- Nada Kurnada, Rossi Iskandar (Vol 5, No 6, 2021 Hal 5660 – 5670). *Analisis Tingkat Kecanduan Bermain Game online terhadap Siswa Sekolah Dasar.*
- Nela Sari Yolanda, Yessy Marzona (Vol 1, No 1, November 2020). *Validitas Angket Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kecanduan Game online Pada Siswa SMA Swasta Se-Kota Padang.*
- Nisrinafatin. (Vol 1, No 1, Tahun 2020). *Pengaruh Game online Terhadap Motivasi Belajar Siswa.*
- Rahyuni, Muhammad Yunus, Sundari Hamid. (Vol 1, No 2, Tahun 2021). *Pengaruh Game online Terhadap Motivasi Belajar dan Prestasi Belajar Siswa SD Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo.*
- Siti Maisyaroh, Taslim, Afriansyah (Vol 1.No.1 2020 Hal 251-257).*Analisis Pengaruh Kecanduan Game online Terhadap Perilaku Siswa SMPN Pekanbaru.*
- Sri Wahyuni, (Vol 4, No 1, Tahun 2017, Hal 28 – 40). *Peran Guru Dalam Mengatasi Kecanduan Game online.*
- Sri Lutfiwat, (Volume 1, No. 1, Desember 2018). *Memahami Kecanduan Game online Melalui Pendekatan Neurobiologi.*
- Sugiyono.(2016). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan KuanlitalfKualitalyf dan R&D).*Bandung:Alfabeta, CV.
- Sugiyono.(20113). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan KuanlitalfKualitalyf dan R&D).*Bandung:Alfabeta, CV.
- Sugiyono, (2017). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kualitatifdan R&D).*Bandung:Alfabeta, CV.
- Sukron Habibi H, Zaka H.R. (Vol 5, No 3, Tahun 2021 Halaman 1304 – 1311). *Dampak Game online Free Fire terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar.*
- Yohanes R.D.S, Jusuf T. P. (Vol. IV, No. 1, Januari-Juni 2017 Halaman: 027-044). *Hubungan Kecanduan Game online Terhadap Penyesuaian Sosial Pada Remaja.*