

KETERGANTUNGAN *GAME ONLINE* TERHADAP PERUBAHAN PERILAKU SISWA SEKOLAH DASAR

Indah Susilowati, Hafid Arrosyid, Wahyu Ramadhanti, Ratnasari Diah Utami

PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Surakarta

Indahsusilowatiindah1@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kriteria peserta didik dikatakan kecanduan game online. Pendekatan penelitian yaitu kualitatif dengan jenis penelitian kualitatif deskriptif. Metode pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan angket/kuesioner. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, seorang siswa bisa dikatakan kecanduan game online, apabila menunjukkan sikap apatis, cuek, emosional, lupa waktu ibadah, kurang peduli dengan lingkungan sekitar, suka menunda-nunda kegiatan, susah dinasehati, mengelak kalau diberi tahu, dan rata-rata mereka attitude kurang baik, seperti mati rasa. Selain itu, hidupnya juga terikat dengan game online atau dengan kata lain mengalami ketergantungan, menarik diri atau antisosial, dan menjadi malas.

Kata Kunci: Kriteria, Ketergantungan, Game Online, Perilaku.

ABSTRACT

This research aims to describe the criteria that students can be said to be addicted to online game. The research approach is qualitative used types of descriptive qualitative research. Method of collecting data used observation, interview, documentation, dan questionnaire. Research results show that students can be said to be addicted to online games if it show apathy, indifference, emotional, forgetting worship time, don't care about the environment, delay activities, difficult to advise, evade, and have bad attitude. Besides that, his/her life is also tie to the online games or experience dependence, antisocial, and be lazy.

Keywords: Criteria, Dependency, Online Game, Behavior.

PENDAHULUAN

Pada era globalisasi ini sangat terlihat jelas bagaimana pesatnya perkembangan teknologi yang ada. Semakin canggih teknologi, maka akan berpengaruh pada kehidupan yang berlangsung pada saat itu. Hal ini dikarenakan teknologi memiliki pengaruh besar terhadap aktifitas sehari-hari manusia. Salah satu contoh perkembangan teknologi yaitu *gadget* dan internet. Penggunaan *gadget* di era globalisasi ini memang sudah menjadi hal yang sangat biasa dan hampir setiap orang dari berbagai kalangan bisa menggunakannya. Selain itu, banyak sekali produk-produk yang juga dapat kita jumpai melalui internet, salah satunya yaitu *game online*. *Game online* memang sudah menjamur dimana-mana baik mulai dari kalangan anak-anak, remaja, sampai dengan orang dewasa. Sering kali terlihat orang-orang yang sibuk dengan ponselnya untuk sekedar menghabiskan waktu dengan bermain *game online*, kapanpun dan dimanapun ia berada, mulai dari kalangan anak-anak hingga dewasa.

Game online sendiri merupakan salah satu media hiburan yang mampu memengaruhi suatu dinamika dunia pendidikan khususnya untuk para pelajar yang seharusnya mereka lebih fokus pada tugas belajarnya. Apabila *game online* menjadi semakin diminati oleh para pelajar khususnya siswa SD tanpa adanya kontrol dari pihak orang yang lebih dewasa, maka besar kemungkinan akan membawa dampak negatif pada perilaku siswa yang bersangkutan. Terlebih lagi apabila siswa tersebut berlebihan dalam penggunaan *game online*.

Seorang anak yang berlebihan dalam bermain *game*, dapat menjadikannya kecanduan yang akan membuat anak tersebut mengalami ketergantungan hidupnya dengan *games* tersebut. Seseorang yang mengalami ketergantungan terhadap *games* hidupnya akan dikendalikan oleh *games* tersebut. Seperti halnya orang yang telah kecanduan minuman keras, maka ia akan selalu mencari kesempatan

untuk mendapatkan minuman keras tersebut. Maka, orang yang mengalami kecanduan *game online* pun akan selalu mencari kesempatan untuk dapat memainkannya.

Efek negatif dari ketergantungan *games* pun sering kali terlihat dan tidak jauh dari kehidupan sehari-hari. Contohnya saja seorang anak kecil yang berani membantah atau marah hanya untuk bermain *game*. Mereka akan merasa bahwa bermain *game* itu sudah menjadi aktifitas yang wajar dan akan merasa terganggu apabila ada yang menegurnya. Hal tersebut merupakan salah satu alasan diangkatnya bahan ini untuk penelitian. Sibuknya para siswa SD dalam bermain *games* pun tentu akan berimbas pada pendidikan mereka, entah karena masalah waktu, fokus, dan lain-lain.

Seperti yang kita ketahui, tentunya terdapat banyak dampak-dampak dari penggunaan *game online* yang memiliki pengaruh dan dampak, baik itu dampak yang positif maupun dampak negatif. Dampak yang muncul pun diperkirakan bisa berpengaruh terhadap perilaku pengguna *game online* tersebut. Penulis melakukan penelitian di salah satu sekolah dasar swasta yaitu SD Al Firdaus Surakarta, dimana orang-orang di sekolah tersebut termasuk dalam kategori menengah ke atas pada segi ekonomi, sehingga diperkirakan peserta didik di sekolah tersebut mendapatkan fasilitas yang lebih di rumahnya seperti *gadget*, jaringan internet, dan lain sebagainya yang cukup mendukung bagi para pemain *game online*.

Terdapat juga pendapat dari salah seorang ahli, Griffiths (2004) mengatakan bahwa para pemain *game* mengorbankan aktivitas yang lain. Mereka dapat mengorbankan waktu luang untuk *hobby* yang lain, mengorbankan waktu luang untuk tidur, bekerja, ataupun belajar, bersosialisasi dengan teman dan waktu untuk keluarga. Berkaitan dengan pendapat tersebut kami juga semakin tertarik untuk melakukan penelitian mengenai dampak penggunaan *game online* dan pengaruhnya bagi perilaku siswa tingkat sekolah dasar. Menurut Muftahul Jinan dan Ani Christina (2015), gejala anak yang mulai kecanduan *game* antara lain mulai tidak menepati jadwal, terikat hidupnya dengan *game online*, menarik diri, mulai suka berbohong untuk *game*, menjadi malas.

Penelitian ini bertujuan untuk melakukan analisis mengenai dampak ketergantungan *game online* terhadap perilaku siswa SD dan mengetahui kriteria seorang siswa bisa dikatakan kecanduan *game online*.

METODE

Untuk memperoleh jawaban dari permasalahan yang ada, peneliti menggunakan penelitian kualitatif deskriptif. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif karena data yang disajikan berupa kata-kata. Penelitian deskriptif merupakan penelitian yang mengumpulkan data untuk mengetes pertanyaan penelitian atau hipotesis yang berkaitan dengan keadaan dan kejadian sekarang, melaporkan keadaan objek atau subjek yang teliti sesuai dengan apa adanya (Sukardi, 2003: 157). Penelitian deskriptif adalah penelitian yang bertujuan menjelaskan atau mendeskripsikan suatu keadaan, peristiwa, objek, apakah orang atau segala sesuatu yang terkait dengan variabel-variabel yang dijelaskan baik dengan angka-angka maupun kata-kata (Setyosari, 2010: 33).

Penelitian ini menggunakan studi lapangan dengan memperoleh data melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan angket/kuesioner. Penelitian dilakukan langsung ke sekolah untuk mendapatkan data yang dapat dipertanggungjawabkan sebagai bahan untuk kajian data. Penelitian dilakukan di SD Al Firdaus Surakarta yang berlokasi di Jalan Yosodipuro No. 56, Punggawan, Banjarsari, Kota Surakarta, Jawa Tengah.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan metode observasi, wawancara, dokumentasi, dan angket/kuesioner. Observasi merupakan teknik pengumpulan data melalui suatu pengamatan untuk mengetahui tingkat penggunaan *game online* dan dampak dari penggunaannya terhadap perilaku siswa. Wawancara merupakan bentuk komunikasi yang dilakukan secara langsung, bisa dalam bentuk percakapan antara peneliti dengan responden, sehingga pewawancara mendapatkan jawaban yang dapat mendukung penelitian. Dokumentasi yaitu pengumpulan data atau dokumen yang bisa berupa foto, arsip-arsip, peraturan, dan lain sebagainya yang dapat mendukung penelitian. Angket atau juga dikenal dengan istilah kuesioner merupakan alat pengumpul data berupa serangkaian pertanyaan tertulis yang diajukan kepada responden.

Teknik pemeriksaan keabsahan data didasarkan pada: (1) triangulasi sumber yakni membandingkan data yang telah didapat melalui beberapa sumber, (2) triangulasi teknik yaitu

menggunakan teknik pengumpulan data yang berbeda-beda untuk mendapatkan data dari sumber yang sama, (3) menggunakan bahan referensi yaitu untuk meningkatkan kepercayaan akan kebenaran data, (4) mengadakan member *check* yaitu bertujuan agar informasi yang penulis peroleh sesuai dengan apa yang dimaksudkan informan.

Teknik analisis data menggunakan teknik analisis kualitatif. Analisis data kualitatif menurut Bogdan dan Biklen dalam Moleong (2007: 248) upaya yang dilakukan dengan bekerja dengan data, memilah – milahnya menjadi satuan yang dapat dikelola, mensintesiskannya, mencari dan menemukan pola, menemukan apa yang penting dan apa yang dipelajari dan memutuskan apa yang akan diceritakan kepada orang lain. Aktivitas dalam analisis data yaitu data *reduction*, *data display*, dan *conclusion drawing/verivication*. Reduksi Data dilakukan dengan memfokuskan hasil penelitian pada hal-hal yang dianggap penting oleh peneliti. Display data adalah sekumpulan informasi yang akan memberikan gambaran penelitian secara menyeluruh. Dengan kata lain menyajikan data secara terperinci dan menyeluruh dengan mencari pola hubungannya. Kesimpulan merupakan kegiatan yang dilakukan dengan tujuan mencari arti, makna, penjelasan yang dilakukan terhadap data yang telah dianalisis dengan mencari hal-hal penting. Kesimpulan ini disusun dalam bentuk pernyataan singkat tentang dampak ketergantungan *game online* terhadap perubahan perilaku pada siswa sekolah dasar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian yang dilakukan mengenai kriteria peserta didik dikatakan kecanduan *game online*, diperoleh hasil dan pembahasan berikut.

- a) Rekapitulasi data angket dengan pilihan “Ya dan Tidak” siswa, yaitu:

Tabel 4.2 Rekapitulasi Angket Siswa Kelas 5A

No	Pertanyaan	Siswa		Jumlah Siswa
		Ya	Tidak	
1.	Siswa memiliki HP	22	11	33
2.	Bisa menggunakan HP	32	1	33
3.	Mengetahui apa itu <i>game online</i>	31	2	33
4.	Suka bermain <i>game online</i>	24	9	33
5.	Orang tua memberi ijin bermain <i>game</i>	26	7	33
6.	Saat bermain <i>game</i> ada yang mengawasi	14	19	33
Jumlah		149	49	198
Rata-rata		75,25%	24,75%	

Dari data angket tersebut diperoleh hasil bahwasannya 75,25% jawaban “Ya” dan 24,75% jawaban “Tidak”. Secara umum hampir semua siswa bisa menggunakan HP. Dari 33 siswa terdapat 22 yang sudah memiliki HP sendiri dan sebagian lainnya menggunakan HP milik orang tua atau saudaranya. Siswa juga lebih banyak yang mengetahui dan menyukai *game online* dan orang tua juga lebih banyak yang memberi ijin. Hanya saja kebanyakan dari mereka tidak ada yang mengawasi.

- b) Rekapitulasi data angket dengan beberapa pilihan untuk siswa kelas 5A SD SD Al Firdaus Surakarta dalam bentuk diagram mengenai reaksi saat diganggu ketika bermain *game online*, sebagai berikut:



Gambar 4.1 Rekapitulasi Data Angket

Dari data tersebut dapat diketahui bahwa 21 siswa bersikap biasa saja saat diganggu, 7 siswa marah, 2 siswa tidak peduli, dan 3 siswa tidak menyukai game online. Jadi, dapat peneliti simpulkan bahwa sebgayaan besar siswa merasa biasa saja saat diganggu ketika bermain *game online*. Hanya saja masih ada beberapa yang marah dan tidak peduli dengan hal tersebut. Dari adanya data yang menunjukkan siswa marah ketika diganggu, terdapat kemungkinan bahwa siswa tersebut mengalami kecanduan dan mereka tidak mau ada yang mengganggu ketika sedang asik bermain *game*.

- c) Rekapitulasi data angket dengan beberapa pilihan untuk siswa kelas 5A SD SD Al Firdaus Surakarta dalam bentuk diagram mengenai seberapa sering bermain *game online*, sebagai berikut:



Gambar 4.2 Rekapitulasi Data Angket

Dilihat dari waktu mereka bermain game online ternyata dibatasi oleh orang tua dirumah yang rata-rata bermain *game online* berkisar 1-2 jam/hari. dan juga dilihat dari banyaknya game yang ada pada *handphone* mereka yang rata-rata > 2 dan < 5 dari daftar *game online* yang terdapat pada angket, akan tetapi ada beberapa anak yang memang mempunyai dan bermain *game online* > 5 sampai 8 atau lebih, dengan banyaknya jumlah *game online* juga berpotensi dalam kategori kecanduan game online. Dengan hasil yang sedemikian rupa dapat disimpulkan bahwa siswa kelas VA SD Al Firdaus Surakarta sebagian besar tidak kecanduan *game online*, hanya ada beberapa siswa yang perlu untuk diawasi dan dibimbing dalam menggunakan *handphone* untuk bermain *game online*.

- d) Berdasarkan angket, 63,63% orang tua / wali murid menyatakan bahwa anak mengalami perubahan perilaku akibat bermain *game online* seperti menjadi apatis, cuek, emosional, suka marah-marah, tidak mau diganggu saat bermain, malas, lupa waktu ibadah, kurang peduli dengan lingkungan sekitar, dan suka menunda-nunda kegiatan. Sedangkan 36,37% menyatakan bahwa tidak terjadi perubahan perilaku akibat bermain *game online* dikarenakan adanya pengawasan atau anak jarang/tidak bermain *game online*. Jadi, dapat diketahui bahwa sebgayaan besar siswa mengalami perubahan perilaku akibat dari bermain *game online* sesuai salah satu atau beberapa kriteria yang ada.

Seperti pernyataan salah satu orang tua siswa dari Alvito Raditya, bahwasannya terlalu sering bermain *game online* bisa menjadikan anak ketagihan bermain. Dan apabila tidak bisa diatur waktu bermainnya anak bisa malas belajar dan lupa waktu.

- e) Dari hasil wawancara dengan guru kelas, beliau mengatakan bahwa beberapa kriteria siswa yang mengalami kecanduan *game online* yaitu biasanya ketika ditanya jawaban siswa seperti marah, susah dinasehati, mengelak kalau diberi tahu. Seperti yang diungkap oleh Ust. Rahma dalam wawancara tanggal 11 April 2018 juga disampaikan bahwa rata-rata siswa yang mengalami

kecanduan memiliki attitude yang kurang baik, seperti mati rasa. Jika sudah bermain biasanya tidak boleh atau tidak mau diganggu. Ketika diganggu mereka akan merasa tidak nyaman dan bisa bersikap kurang baik.

Menurut Muftahul Jinan dan Ani Christina (2015), gejala anak yang mulai kecanduan *game* antara lain sebagai berikut.

- a. Mulai tidak menepati jadwal.
- b. Terikat hidupnya dengan *game online*.
- c. Menarik diri.
- d. Mulai suka berbohong untuk *game*.
- e. Menjadi malas.

Dari hasil penelitian, terdapat beberapa gejala yang memiliki kesamaan dengan teori tersebut yaitu pada poin *b*, *d*, dan *e* yaitu siswa menjadi terikat hidupnya dengan *game online* atau dengan kata lain mengalami ketergantungan, menarik diri atau antisosial, dan menjadi malas.

Kriteria kecanduan *game online* lainnya berdasarkan penelitian yang telah dilakukan antara lain apatis, cuek, emosional, lupa waktu ibadah, kurang peduli dengan lingkungan sekitar, dan suka menunda-nunda kegiatan, susah dinasehati, mengelak kalau diberi tahu, dan rata-rata mereka attitude kurang baik, seperti mati rasa. Kalau sudah main biasanya tidak boleh atau tidak mau diganggu.

Dari sample siswa yang diteliti kami menemukan tujuh siswa yang mengalami sedikit kecanduan *game online* jika dilihat berdasarkan kriteria yang ada.

KESIMPULAN

Seorang siswa bisa dikatakan kecanduan *game online*, apabila menunjukkan sikap apatis, cuek, emosional, lupa waktu ibadah, kurang peduli dengan lingkungan sekitar, suka menunda-nunda kegiatan, susah dinasehati, mengelak kalau diberi tahu, dan rata-rata mereka attitude kurang baik, seperti mati rasa. Selain itu, hidupnya juga terikat dengan *game online* atau dengan kata lain mengalami ketergantungan, menarik diri atau antisosial, dan menjadi malas. Dari sample siswa yang diteliti, ditemukan tujuh siswa yang mengalami sedikit kecanduan *game online* jika dilihat berdasarkan kriteria yang ada.

DAFTAR PUSTAKA

- Griffiths, M. D. (2004). Demographic Factor and Playing Variable in Online Computer Gaming. *Cyber Psychology and Behavior*. 7(4).
- Miftahul Jinan dan Ani Christina. (2015). *Awas Anak Kecanduan Games*. Sidoarjo: Filla Press.
- Moleong, Lexy. (2000). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Setyosari, Punaji. (2010). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sukardi. (2003). *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktinya*. Jakarta: Universitas Indonesia.