



## Gambaran Karakteristik Anak yang Mengalami Kecanduan Bermain *Game Online*

Rinta Intan Ayu Kiniret<sup>1</sup>, Tri Susilowati<sup>2</sup> \*

<sup>1</sup> Universitas Aisyiyah Surakarta

<sup>2</sup> Universitas Aisyiyah Surakarta

\*E-mail: [asaku\\_susi@yahoo.com](mailto:asaku_susi@yahoo.com)

Diterima : 10 September 2021

Direvisi : 15 November 2021

Dipublikasikan : 31 Desember 2021

### ARTIKEL INFO

**Kata Kunci** : Anak usia sekolah;  
Game online; Kecanduan

### ABSTRAK

**Latar Belakang:** Pengguna internet pada tahun 2014 mencapai 107 juta pengguna atau sekitar 24% dari total populasi penduduk di Indonesia. Dari data pengguna internet tersebut, diperkirakan pengguna game online di Indonesia berkisar 10.7 juta orang atau sekitar 10% dari total pengguna internet. Anak usia sekolah banyak menghabiskan waktunya untuk bermain game online, sehingga membuat anak menjadi kecanduan. Persentase anak usia sekolah yang mengalami kecanduan game online sebanyak 10,15%.

**Tujuan :** Mendeskripsikan karakteristik anak dengan kecanduan game online di SDN Bangkleyan.

**Metode :** Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif, pengambilan sampel menggunakan teknik quota sampling dengan jumlah sampel 200, dan instrumen penelitian menggunakan kuesioner. Analisa data menggunakan analisa univariat untuk menghasilkan distribusi frekuensi.

**Hasil :** Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar anak usia sekolah yang bermain game online adalah berusia 5-11 tahun, berjenis kelamin perempuan, berprestasi lulus dengan nilai  $\geq 65$ , dan tidak mengalami kecanduan bermain game online.

**Kesimpulan :** Siswa SDN Bangkleyan sebagian besar yang tidak mengalami kecanduan bermain game online berjenis kelamin perempuan, dan memiliki nilai  $\geq 65$  (lulus).

**Keywords** : Addiction; Children school age; Online games

### ABSTRACT

**Background:** Internet users in 2014 reached 107 million users or around 24% of the total population in Indonesia. From the data of internet users, it is estimated that online game users in Indonesia are around 10.7 million people or around 10% of total internet users. Children school-age spend a lot of time playing online games, making them addicted. The percentage of children school-age who are addicted to online games is 10.15%.

**Objective:** To describe the characteristics of children with addictions to online games at SDN Bangkleyan.

**Method:** This method of research is quantitative research, sampling using quota sampling technique with a sample size of 200, and the research instrument uses a questionnaire. Data analysis uses univariate analysis to produce frequency distributions.

**Results:** The results showed that the majority of children school-age who played online games were 5-11 years old, are female, graduated with a score of  $\geq 65$ , and were not addicted to playing online games.

**Conclusion:** Students SDN of Bangkleyan most who are not addicted to playing online games are female, and have a score of  $\geq 65$  (graduated).

## PENDAHULUAN

Teknologi informasi dan komunikasi saat ini mengalami perkembangan yang sangat pesat dan salah satu dampak dari perkembangan teknologi dan informasi tersebut adalah internet. Berbagai informasi bisa di peroleh dari internet secara bebas, tidak hanya informasi namun berbagai sarana hiburan juga telah disajikan oleh internet seperti *game* (Fikri, 2012).

Anak usia sekolah secara umum lebih banyak menghabiskan waktunya dengan bermain dan mencoba hal-hal yang baru, tidak jarang dari mereka bermain dan memuaskan rasa penasaran mereka melalui *gadget*, karena *gadget* dianggap sebagai hal yang menarik. Meskipun begitu anak-anak sebaiknya tetap menghabiskan waktu dengan bermain bersama teman-teman mereka. Tetapi di zaman yang modern ini, anak-anak lebih banyak menghabiskan waktunya dengan *gadget* mereka masing-masing (Khotimah, dan Wahyu, 2016).

Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2014, menyebutkan bahwa pengguna internet pada tahun 2014 mencapai 107 juta pengguna atau sekitar 24% dari total populasi penduduk di Indonesia. Dari data pengguna internet tersebut, diperkirakan pengguna *game online* di Indonesia berkisar 10.7 juta orang atau sekitar 10% dari total pengguna internet (APJII, 2014). Salah satu penelitian di Amerika juga mengungkapkan bahwa 2/3 dari total anak usia sekolah (usia 6-18 tahun) mempunyai fasilitas dirumahnya seperti komputer atau *handphone* (HP) dan sekitar 59% anak-anak di Amerika tersebut menggunakannya untuk bermain *game online* (Lee, Freeman, 2011).

Persentase anak usia sekolah yang mengalami kecanduan bermain *game online* di Indonesia pada tahun 2017 adalah (10.15%), sebagai perbandingan di Korea terdapat 2.4% pada anak usia sekolah, dan 10.2% pada rentang usia 9-39 tahun, dan di China terdapat 13.7% sedangkan di Amerika terdapat 1.5-8.2% yang mengalami kecanduan bermain *game online* (Guno, 2018). Penelitian dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2014, pengguna internet di Jawa Tengah yang digunakan untuk bermain *game online* sebanyak 32% atau

sekitar 10.7 juta pengguna.

Kecanduan *game online* saat ini telah dikenal secara internasional, menurut *World Health Organization* (WHO) kecanduan bermain *game* ini juga akan diklasifikasikan sebagai salah satu gangguan kesehatan mental pada tahun 2018. Namun *World Health Organization* (WHO) juga menjelaskan bahwa tidak semua kecanduan *game* memberikan dampak negatif terhadap kesehatan mental pemainnya. Oleh karena itu *World Health Organization* (WHO) berharap para orang tua bisa lebih memperhatikan anak mereka saat anak sedang bermain *game* agar bisa terhindar dari kecanduan, (CNN Indonesia, 2017).

Penggunaan *game* secara berlebihan akan mengarah kepada kecanduan. Kecanduan atau adiksi adalah suatu gangguan yang bersifat berulang-ulang untuk memuaskan diri pada aktivitas tertentu (Soetjipto, 2007). Kecanduan *game* merupakan masalah psikososial bagi anak dan remaja (Rachmawati, 2013). Seseorang yang mengalami kecanduan biasa menggunakan waktu 2-10 jam per minggu untuk bermain *game* (Kusumadewi, 2009). Kecanduan *game* memiliki dampak negatif seperti kehilangan hubungan interpersonal, kegagalan dalam pendidikan, dan permasalahan pertemanan dan keluarga (Lee, 2011).

Penggunaan *handphone* (Hp) pada anak usia sekolah sekarang sudah menjadi hal yang biasa, banyak anak-anak yang lebih sering bermain *handphone* (Hp) daripada bermain dengan teman-temannya. Hal itu karena terdapat hambatan aktivitas kehidupan siswa tersebut baik di rumah maupun di sekolah seperti saat berada di dalam rumah orang tua mereka kurang memperhatikan anak karena mereka sibuk bekerja, sedangkan saat di sekolah anak tersebut tidak diterima oleh teman sebaya sehingga anak tersebut hanya duduk sendiri di dalam kelas. Penelitian Rahma (2015) menunjukkan bahwa terhambatnya aktivitas anak membuat anak tersebut lebih banyak menghabiskan waktu menggunakan *handphone* (Hp) mereka untuk bermain *game online*.

**METODE DAN BAHAN**

Jenis penelitian ini adalah jenis penelitian deskriptif. Teknik pengambilan sampel dengan menggunakan *quotasampling*. Besar sampel yaitu 200 sampel yaitu siswa SDN Bangkleyan sebanyak 400 siswa tahun pelajaran 2018/2019.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian ini digunakan untuk mengetahui tingkat kecanduan bermain *game online* pada siswa di SDN Bangkleyan, dengan hasil sebagai berikut:

**Tabel 1. Distribusi frekuensi responden berdasarkan usia anak di SDN Bangkleyan bulan Juli tahun 2019 (N=200)**

No.	Usia	Frequency (f)	Percent (%)
1.	Masa kanak-kanak 5-11 tahun	184	92,0
2.	Masa remaja awal 12-16 tahun	16	8,0
	Jumlah	200	100,0

**Tabel 2. Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin Anak DiSDN Bangkleyan Bulan Juli Tahun 2019 (N=200)**

No.	Jenis Kelamin	Frequency (f)	Percent (%)
1.	Laki-laki	79	39,5
2.	Perempuan	121	60,5
	Jumlah	200	100,0

**Tabel 3. Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Prestasi Belajar Anak DiSDN Bangkleyan Bulan Juli Tahun 2019 (N=200)**

No.	Prestasi Belajar	Frequency (f)	Percent (%)
1.	Lulus dengan nilai $\geq 65$	200	100,0
2.	Tidak lulus dengan nilai $<65$	-	-
	Jumlah	200	100,0

**Tabel 4. Distribusi Frekuensi Kecanduan Bermain *Game Online* Di SDNBangkleyan Bulan Juli Tahun 2019 (N=200)**

No.	Tingkat kecanduan	Frequency (f)	Percent (%)
1.	Kecanduan	36	18,0
2.	Tidak kecanduan	164	82,0
	Jumlah	200	100,0

Lokasi penelitian di SDN Bangkleyan yang berada di Desa Bangkleyan, Kecamatan Jati, Kabupaten Blora. Desa Bangkleyan merupakan salah satu dari 12 desa di Kecamatan Jati, Kabupaten Blora dengan jumlah penduduk sebanyak 5.445 jiwa, dalam luas wilayah 21.301.281 ha. Di desa Bangkleyan terdapat 5 Sekolah Dasar yaitu SDN 01 Bangkleyan, SDN 02 Bangkleyan, SDN 03 Bangkleyan, SDN 04 Bangkleyan,

dan SDN 05 Bangkleyan.

SDN 01 Bangkleyan terletak di Dukuh Sambirejo, RT 01, RW 02, Desa Bangkleyan Kecamatan Jati, Kabupaten Blora. SDN 01 Bangkleyan berdiri di atas tanah seluas 1.152 M<sup>2</sup>. SDN 01 Bangkleyan dipimpin oleh kepala sekolah yang bernama Bp. Bambang Dwisulistiono. SDN 02 Bangkleyan terletak di Dukuh Kedungringin, Desa Bangkleyan Kecamatan Jati, Kabupaten Blora. SDN 02 Bangkleyan berdiri di atas tanah seluas 1.100

M<sup>2</sup>. SDN 02 Bangkleyan dipimpin oleh kepala sekolah yang bernama Ibu Wiji Hastuti. SDN 03 Bangkleyan terletak di Dukuh Plosorejo, Desa Bangkleyan Kecamatan Jati, Kabupaten Blora. SDN 03 Bangkleyan berdiri di atas tanah seluas 1.307 M<sup>2</sup>. SDN 03 Bangkleyan dipimpin oleh kepala sekolah yang bernama Bp. Joko Absono. SDN 04 Bangkleyan terletak di Dukuh Ledok RT 03, RW 01, Desa Bangkleyan Kecamatan Jati, Kabupaten Blora. SDN 04 Bangkleyan berdiri di atas tanah seluas 1.150 M<sup>2</sup>. SDN 04 Bangkleyan dipimpin oleh kepala sekolah yang bernama Bp. Rukamso. SDN 05 Bangkleyan terletak di Dukuh Mundu, RT 02, RW 03, Desa Bangkleyan Kecamatan Jati, Kabupaten Blora. SDN 05 Bangkleyan berdiri di atas tanah seluas 1.200 M<sup>2</sup>. SDN 05 Bangkleyan dipimpin oleh kepala sekolah yang bernama Ibu Satinem.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar siswa SDN Bangkleyan yang bermain *game online* berusia 5-11 tahun. Anak pada usia 1-6 tahun memiliki karakteristik aktivitas dan ruang gerak mulai aktif, permainan bersifat individu, bersifat spontan dan ingin tahu. Karakteristik anak usia 6-8 tahun yaitu permainan bersifat kelompok, tidak terlalu tergantung dengan orang tua, dan puncak kesenangan bermain adalah pada umur 8 tahun. Karakteristik anak usia 8-12 tahun yaitu permainan bersifat kelompok, menunjukkan minat pada hal-hal tertentu, memiliki sifatingin tahu, coba-coba, menyelidiki dan aktif (Kartono (2007).

Siswa SDN Bangkleyan yang bermain *game online* berusia 5- 12 tahun, hal ini mendukung hasil penelitian yang dilakukan oleh Guno (2018) tentang “Gambaran Perilaku Kecanduan Game Online pada Anak Usia Sekolah di Wilayah Kecamatan Magetan”, anak yang mengalami kecanduan *game online* sebagian besar berusia 11 tahun yaitu sebanyak 50% dari seluruh responden yang masuk kriteria kecanduan *game online*.

Hasil menunjukkan anak pada usia 5-11 lebih banyak bermain *game online* karena dalam usia tersebut anak menjadi lebih aktif, rasa ingin tahunya tinggi, dan puncak kesenangan bermain adalah pada umur 8 tahun. Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan kepada 10 orang siswa, saat anak berusia 5-11 tahun sudah diberi fasilitas untuk bermain *game* seperti HP, ketika anak tersebut melihat teman sebayanya asyik

bermain *game* di HP maka secara tidak langsung anak tersebut juga akan menggunakannya bermain *game online* untuk menjawab semua rasa keingintahuannya tentang *game online*.

Jenis kelamin terbanyak yang bermain *game online* adalah perempuan dengan jumlah 121 orang dengan jumlah persentase sebanyak 60,5%. Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan kepada 10 orang siswa, mayoritas anak laki-laki di SDN Bangkleyan lebih suka menghabiskan sebagian waktunya untuk bermain bersama teman-temannya di luar rumah daripada hanya sekedar bermain HP di dalam rumah. Sama dengan anak laki-laki, anak perempuan juga lebih suka bermain bersama teman mereka, namun tidak jarang dari mereka juga membawa HP mereka pada saat mereka bermain di luar rumah.

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa prestasi belajar tidak berpegaruh karena *game online*. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan kepada 10 orang siswa, bahwa siswa SDN Bangkleyan memiliki minat untuk bermain *game online* yang tinggi, namun mereka juga memiliki motivasi tinggi untuk belajar dan memaksimalkan waktunya untuk belajar saat ujian sekolah maka ada kemungkinan bahwa siswa itu akan tetap mendapatkan nilai bagus walaupun anak tersebut juga suka bermain *game online*.

Prestasi belajar siswa dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti faktor internal dan eksternal. Salah satu faktor eksternal adalah di lingkungan masyarakat yang saat ini sedang maraknya media sosial atau media hiburan diinternet seperti *game online* dan faktor internalnya yaitu kecerdasan, minat, dan motivasi. Fakta di lapangan ditemukan bahwa hasil belajar peserta didik banyak yang lulus atau sama dengan kriteria ketuntasan minimum. Hal ini disebabkan karena peserta didik bisa membagi waktunya antara bermain *game online* dan belajar, sehingga tugas-tugas yang diberikan guru dikerjakan dengan baik.

Sebagian besar responden yang tidak mengalami kecanduan bermain *game online*. Menurut Lemmens (2009), anak yang tidak mengalami kecanduan bermain *game online* tidak akan mengalami gejala seperti berfikir tentang bermain *game online* sepanjang hari, meningkatkan waktu bermain *game online*, bermain *game online* untuk melarikan diri

dari masalah, kecenderungan untuk bermain *game online* kembali setelah lama tidak bermain, merasa buruk jika tidak dapat bermain *game online*, bertengkar dengan orang lain karena bermain *game online* secara berlebihan dan mengabaikan kegiatan lainnya sehingga menyebabkan permasalahan.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan kepada 10 orang siswa, sebagian besar siswa di SDN Bangkleyan lebih suka menggunakan waktu luangnya untuk bermain sepak bola, bermain layang-layang, bermain sepeda, dan bermain kelereng, sedangkan untuk anak

perempuan mereka lebih suka bermain masak-masakan dan juga bermain boneka daripada mereka terus-terusan bermain *game online* di HP mereka, namun tidak jarang dari mereka juga membawa HP mereka saat bermain di luar rumah. Jadi dapat diartikan bahwa siswa di SDN Bangkleyan tidak mengalami kecanduan bermain *game online* karena mereka lebih memilih untuk bermain bersama teman-teman mereka daripada bermain *game online* sendiri di dalam rumah mereka.

## SIMPULAN DAN SARAN

Usia anak dengan kecanduan bermain *game online* di SDN Bangkleyan sebagian besar berusia 5-11 tahun, sebagian besar berjenis kelamin perempuan. Dengan prestasi belajar anak yang bermain *game online* sebagian besar mempunyai nilai  $\geq 65$  dan tidak mengalami kecanduan bermain *game online*. Guru dan orang tua agar mengetahui

cara untuk mengatasi kecanduan bermain *game online*. Orang tua harus bertindak tegas dengan memberikan peringatan kepada si anak. Selain itu orang tua juga harus bisa memposisikan dirinya sebagai seorang teman bagi si anak agar si anak merasa nyaman dan dapat berbagi semua pengalamannya dengan orang tua.

## DAFTAR PUSTAKA

- CNN Indonesia. 2017. Pengguna Internet di Indonesia di Dominasi Anak Muda. Dipetik dari <http://www.cnnindonesia.com>. Diakses pada 13 Januari 2019.
- Fikri, M. 2012. Fenomena *Game Online* di Indonesia: <http://edukasi.kompasiana.com>. Diakses pada 13 Januari 2019.
- Guno, D., C. 2018. Gambaran Perilaku Kecanduan *Game Online* pada Anak Usia Sekolah di Wilayah kecamatan Magetan. *Skripsi*. Universitas Muhammadiyah Surakarta. Surakarta.
- Kartono Kartini. 2007. *Psikologi Anak*. Bandung: Mandar Maju.
- Khotimah, N., dan Wahyu, N. 2016. Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal PAUD Teratai*. Vol. 05 No. 03 :182-186.
- Kusumadewi, N.T. 2009. Hubungan Kecanduan Internet *Game Online* dengan Keterampilan Sosial Remaja. *Journal Psychological*, hal 4.
- Lee, E. 2011. *A Case Study of Game Addiction*. *Journal addiction of nursing*.
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media Psychology*, 12(1), 77-95. <https://doi.org/10.1080/15213260802669458>.
- Rachmawati, U. 2013. *Pengalaman Keluarga Mengasuh Remaja dengan Perilaku Adiksi Game Online di Kota Bogor*. *Tesis* (tidak diterbitkan).
- Rahma, A. 2015. Pengaruh Penggunaan Smartphone terhadap Aktivitas Kehidupan Siswa (Studi Kasus MAN 1 Rengat Barat). *Jom Fisip*, Vol. 02, No. 02, hal. 1-12.
- Soetjipto. 2007. Berbagai Macam Adiksi dan Pelaksanaanya. *Anima: Indonesia Psychological Journal*, 84-90.
- WHO. 2018. Google. Diakses 13 Februari 2018 dari <https://sains.kompas.com.html>.