



PROFIL KECANDUAN *GAME ONLINE* PADA SISWA SEKOLAH DASAR DAN IMPLIKASINYA BAGI PROGRAM BIMBINGAN DAN KONSELING

Salsabila Azzahra Rahma Putri, Rahmawati, Raudah Zaimah Dalimunthe

Bimbingan dan Konseling, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa,
Banten, Indonesia
2285180004@untirta.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran umum mengenai kecanduan *game online* yang terjadi pada peserta didik jenjang kelas 4,5 dan 6 di SDN Serang 3. Penelitian ini menggunakan metode studi deskriptif. Teknik pengambilan sampel penelitian menggunakan *sampling non probability* yaitu sampel sensus (*census sampling*) yang berarti bahwa sampel penelitian berasal dari keseluruhan populasi yaitu sebanyak 304 peserta didik. Skala pengukuran kecanduan *game online* yang terdiri dari aspek *salience, tolerance, mood modification, relapse, withdrawl, conflic*, dan *problems* dengan nilai reliabilitas 0,845 atau setara dengan reliabilitas sangat tinggi. Berdasarkan penelitian, hasil yang didapatkan menunjukkan bahwa profil kecanduan *game online* berada pada kategori sedang dengan presentase 57,9%, dan didapatkan juga tiga aspek kecanduan *game online* yang berada pada kategori tinggi yaitu *mood modification, relapse*, dan *withdrawl*. Berdasarkan hasil tersebut, konselor sekolah dapat melakukan layanan bimbingan konseling dengan tujuan untuk menurunkan tingkat kecanduan *game online* pada peserta didik. Peneliti selanjutnya diharapkan dapat memperluas penelitian mengenai kecanduan *game online* pada peserta didik.

Kata Kunci: Kecanduan *Game online*; Peserta Didik; Bimbingan dan Konseling

ABSTRACT

This study aims to find out the general description of online game addiction that occurs in students in grades 4, 5, and 6 at SDN Serang 3. This research uses a descriptive study method. The research sampling technique used non-probability sampling, namely census sampling, which means that the research sample came from the entire population, namely as many as 304 students. The online game addiction measurement scale consists of aspects of salience, tolerance, mood modification, relapse, withdrawal, conflict, and problems, with a reliability value of 0.845 or equivalent to very high reliability. Based on the research, the results obtained show that the profile of online game addiction is in the medium category with a percentage of 57.9%, and three aspects of online game addiction are found in the high category, namely mood modification, relapse, and withdrawal. Based on these results, school counselors can carry out counseling services with the aim of reducing the level of online gaming addiction in students. Future researchers are expected to be able to expand research on online gaming addiction in students.

Keywords: *Online Game Addiction; Students; Guidance and Counseling*

PENDAHULUAN

Pesatnya perkembangan teknologi saat ini telah menghasilkan beraneka ragam produk. Perkembangan teknologi tersebut terbukti sangat berdampak bagi kehidupan manusia sekaligus sulit untuk dihindari, alasannya karena pada era milenial ini individu dalam kesehariannya tidak dapat terlepas dari bantuan teknologi. Perkembangan teknologi menjadikan internet dan *game online* sebagai salah satu produk yang paling diminati oleh kalangan anak-anak, remaja, dan dewasa (Kashif, Pandey, & Warriach 2021:1).

Adams (Novrialdy, 2019:149), menyebutkan bahwa *game online* adalah sebuah terobosan baru dalam dunia permainan. Faktanya tren internet dan *game online* sangat cepat menyebar dan berkembang dalam waktu yang singkat. Pernyataan ini dibenarkan ketika melihat tingkat penggunaan *game online* yang meningkat setiap harinya dan kini menurut pemberitaan wartaekonomi.co.id (Nur, 2022:1), jumlah pengguna aktif *game online* di Indonesia telah mencapai 46% dari 272 juta penduduk.

Tabel 1. Peningkatan Jumlah Pengguna Game Online di Indonesia

Tahun	Data	Sumber
2019	52 Juta	Sapto & Dina (2021:10)
2020	54,7 Juta	
2021	117 Juta	Merdeka.com (2021:1)
2022	125 Juta	Wartaekonomi.co.id (Nur,2022:1)
2025 (Prediksi)	127 Juta	CnbcIndonesia.com (Bestari, 2022:1)

Menurut Sapto & Dina (2021:10) dengan angka 52 juta pengguna aktif *game online*, Indonesia menduduki peringkat ke-17 dunia sebagai pengguna aktif dan telah menyumbangkan setidaknya Rp. 8,7 triliun pada tahun 2019. Rajić & Tasevska (2019:98) mengungkapkan bahwa bermain *game* merupakan aktivitas bebas yang dilakukan individu untuk mencari hiburan dan mencari kepuasan tersendiri. Kebiasaan bebas bermain pada individu inilah yang menyebabkan munculnya fenomena kecanduan bermain *game online* (Mertika & Mariana, 2020:100). Selaras dengan hal tersebut, Lemmens (Chang & Kim, 2019:1) turut menjelaskan bahwa kecanduan *game online* yang terjadi belakangan ini sebagai bentuk dari penggunaan *game online* yang berlebihan dan kompulsif sehingga menyebabkan masalah emosional pada anak. Tidak hanya itu, Lemmens (2009:79) telah membagi aspek kecanduan *game online* kedalam tujuh aspek yaitu 1) *Saliency*, 2) *Tolerance*, 3) *Mood modification*, 4) *Relapse*, 5) *Withdrawal*, 6) *Conflict*, 7) *Problems*.

Pemberitaan Kompasiana.com (Rizqianthi, 2021:1) menyampaikan bahwa pada era milenial ini fenomena adiksi atau kecanduan pada penggunaan teknologi marak terjadi dikalangan anak usia sekolah. Anak pada periode sekolah ini berlangsung pada usia 6-12 tahun. Rentang usia tersebut terdapat dua masa perkembangan yang akan dilewati oleh anak yaitu masa anak-anak tengah (6-9 tahun) dan masa anak-anak akhir (10-12 tahun) (Aini, 2018:41). Karakteristik anak usia sekolah dijelaskan oleh Papalia, et al dalam Aini (2018:41) terbagi menjadi tiga aspek yaitu 1) Aspek Fisik, 2) Aspek mental-intelektual, dan 3)

Aspek social-emosional. Lebih lanjut Al Zaki & Helminstah (2017:374) mengatakan setiap hari anak-anak khususnya anak usia sekolah dasar lebih rentan terindikasi kecanduan karena anak usia sekolah akan banyak menggunakan waktunya untuk bermain *game online* dibandingkan belajar. Munculnya tren internet dan *game online* awalnya dianggap penting, karena secara langsung aktivitas bermain dapat menjadi tempat untuk individu mengekspresikan diri, melatih kemampuan bersosialisasi dan kreativitas serta sebagai media hiburan (Islam, Kishore, & Khanam, 2020:1). Namun, belakangan ini tren *game online* telah menimbulkan permasalahan terkait penggunaan yang berlebihan di kalangan anak-anak khususnya di Indonesia.

Studi pendahuluan juga telah dilakukan untuk melihat fenomena kecanduan *game online* di sekolah dasar. Peneliti melakukan pengamatan di SDN Serang 3 untuk melihat keakraban peserta didik dengan *game online* dalam kesehariannya. Peneliti dalam studi pendahuluan mendapati bahwa *game online* sudah melekat dalam keseharian peserta didik. Peneliti juga melihat bahwa adanya indikasi adiksi *game online* pada peserta didik karena melihat tingkat antusiasme peserta didik ketika ditanyai mengenai *game online*. Tidak hanya pada peserta didik, peneliti juga sempat berbincang dengan salah satu walikelas dan mendapati bahwa adanya peserta didik yang sangat lekat dengan *game online* bahkan sudah sampai melakukan jual beli akun *game online*.

Sebenarnya walaupun lebih banyak menimbulkan dampak yang merugikan, terdapat

Dipublikasikan Oleh :

UPT Publikasi dan Pengelolaan Jurnal

Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al-Banjari Banjarmasin

juga dampak positif dari penggunaan *game online*. Beberapa sumber dalam Columb, Griffiths, & O'Gara (2019:2) menyebutkan bahwa penggunaan *game online* dapat meningkatkan kecerdasan spasial pada anak, mengasah keterampilan dalam menyelesaikan permasalahan, mengontrol suasana hati dan mengasah kemampuan berinteraksi dengan orang lain. Namun, karena tren *game online* yang terus meningkat mengakibatkan menurunnya minat belajar dan kemampuan interaksi sosial anak, menurunnya tingkat konsentrasi dan prestasi akademik, hingga perilaku yang menyimpang dan sifat anti sosial dikalangan anak usia sekolah (Zafar & Mahar, 2021:1). Mappaleo (Rahman & Ernawati, 2018:7) menjelaskan bahwa pengguna aktif *game online* yang dapat dikategorikan adiksi adalah pengguna yang telah memainkan *game online* tersebut lebih dari 3 kali dalam satu hari.

Kecanduan *game online* dialami oleh peserta didik tentunya memiliki faktor penyebab. Yee (Hardiningsih, 2020:25) membagi faktor kecanduan *game online* kedalam 5 faktor yaitu 1) *Relationship*, 2) *Manipulation*, 3) *Immersion*, 4) *Escapism*, dan 5) *Achievement*. Kelima faktor yang mendasari peserta didik mengalami kecanduan *game online*. Selain faktor, gejala kecanduan *game online* juga dibagi kedalam Sembilan gejala. *American Psychiatric Association* (APA) (Hardiningsih, 2020:26) menjelaskan sembilan gejala tersebut adalah a) Terlalu senang dengan aktivitas bermain *game online*, b) Mulai membatasi diri dengan orang lain, c) Peningkatan keinginan bermain, d) Tidak mampu menghentikan kebiasaan bermain *game online*, e) Mengabaikan kegiatan lain, f) Mengabaikan permasalahan, g) Melakukan perilaku negatif, h) Memandang *game online* sebagai pelarian, i) Sadar akan konsekuensi yang diterima.

Fenomena kecanduan *game online* dikalangan anak usia sekolah menjadi permasalahan yang perlu diperhatikan oleh wali kelas yang menjadi orangtua peserta didik ketika di sekolah, untuk meminimalisir terjadinya permasalahan perlu adanya upaya yang dilakukan wali kelas untuk menanggulangi kecanduan *game online* seperti mengadakan program layanan bimbingan dan konseling yang bertujuan untuk memberikan pemahaman dan membimbing peserta didik agar terhindar dari adiksi/ kecanduan *game online*. Arti layanan bimbingan dan konseling di sekolah menurut Arthur yaitu sebagai proses pemberian bantuan dari konselor kepada peserta didik agar mampu berkembang dan melihat potensi dalam diri (Purnomo & Kurdie, 2017:45). Pemberian layanan bimbingan dan konseling

sebagai upaya penanganan kecanduan *game online* dapat melalui layanan bimbingan konseling individu maupun kelompok sebagai fungsi pencegahan dan fungsi perbaikan.

METODE

Penelitian ini dilakukan pada anak Binaan Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kuantitatif untuk menggambarkan profil kecanduan *game online* pada peserta didik kelas 4,5,dan 6 di SDN Serang 3. Teknik pengambilan sampel penelitian menggunakan teknik sampel sensus (*census sampling*) yaitu dengan menggunakan keseluruhan subjek dari total populasi penelitian. Terdapat sejumlah 304 peserta didik yang menjadi sampel penelitian, terdiri dari peserta didik kelas 4,5, dan 6, laki-laki dan perempuan serta berusia 9-12 tahun.

Penelitian terkait kecanduan *game online* ini menggunakan kuesioner sebagai alat ukur/ instrument yang diturunkan dari aspek kecanduan *game online* menurut Lemmens (2009). Aspek tersebut terdiri dari 7 aspek yaitu *salience, tolerance, mood modification, relapse, withdrawl, conflict, problems*. Analisis validitas dilakukan dengan rumus *pearson correlation* dengan hasil nilai *r* tabel sebesar 0,254 dan nilai reliabilitas dengan perhitungan *cronbach's alpha* yang mendapatkan hasil sebesar 0,845 atau setara dengan reliabilitas sangat tinggi.

Teknik analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan analisis *inferensial* yaitu dengan penarikan kesimpulan untuk membuat keputusan berdasarkan analisis yang telah dilakukan menggunakan perumusan nilai *min, max, mean*, standar deviasi dan perumusan kategorisasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilakukan dengan penyebaran alat ukur untuk melihat tingkat kecanduan *game online* pada peserta didik kelas 4,5, dan 6 di SDN Serang 3. Alat ukur yang digunakan dalam penelitian adalah kuesioner dengan 34 item pernyataan yang disebarikan dan diisi oleh 304 peserta didik. Setelah penyebaran instrument, penelitian dilanjutkan dengan analisis data hasil penelitian menggunakan perumusan hitung skor *min, max, mean* dan standar deviasi. Perhitungan dilanjutkan pada kategorisasi yang menggunakan perumusan anwar. Hasil pengkategorian kecanduan *game online* disajikan dalam Tabel 2.

Hasil perhitungan klasifikasi profil kecanduan *game online* pada peserta didik kelas 4,5,dan 6 di SDN Serang 3 menunjukkan bahwa

Dipublikasikan Oleh :

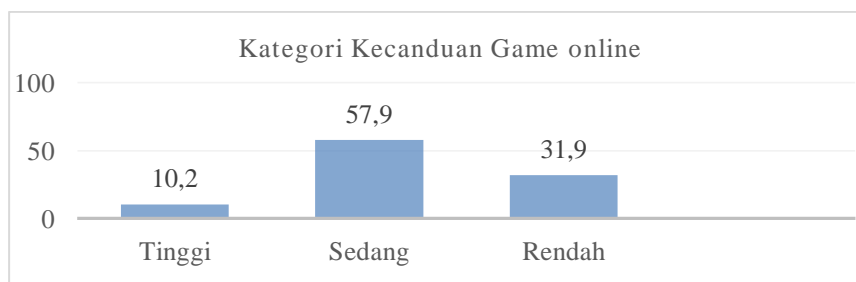
UPT Publikasi dan Pengelolaan Jurnal

Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al-Banjari Banjarmasin

tingkat kecanduan *game online* pada peserta didik berada pada kategori sedang dengan presentase 57,9%. Lebih jelas lagi, tingkat kecanduan *game online* peserta didik disajikan dalam Gambar 1.

Tabel 2. Hasil Klasifikasi Profil Kecanduan Game Online

No	Kategori	Kriteria	Frekuensi	Presentase
1	Rendah	$X < 11,4$	97	31,9 %
2	Sedang	$11,4 \leq X \leq 22,6$	176	57,9 %
3	Tinggi	$X > 22,6$	31	10,2 %



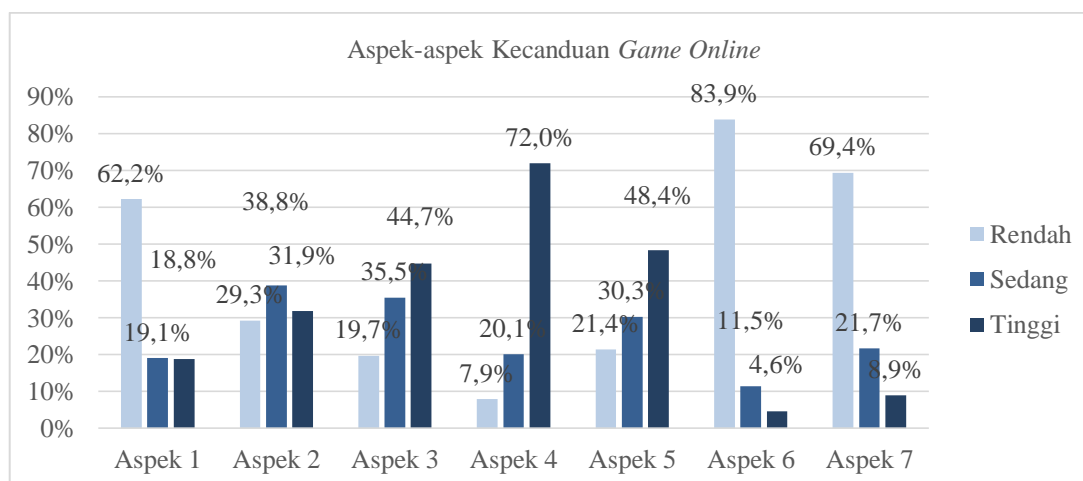
Gambar 1. Presentase Tingkat Kecanduan Game Online Peserta Didik

Secara umum, tingkat kecanduan *game online* di SDN Serang 3 berada pada kategori sedang. Hasil selanjutnya terkait aspek kecanduan *game online* pada peserta didik kelas 4,5, dan 6 yang meliputi aspek *saliency, tolerance, mood modification, relapse, withdrawal, conflict, problems*. Aspek kecanduan *game online* dihasilkan dengan perumusan yang sama yaitu perhitungan skor *min, max, mean*, dan standar deviasi, kemudian pengkategorian. Hasil perumusan dan perhitungan disajikan dalam Tabel 3.

Hasil klasifikasi aspek kecanduan *game online* dalam tabel menunjukkan bahwa aspek tertinggi kecanduan *game online* pada peserta didik adalah aspek *mood modification* (44,7%), *relapse* (72%) dan *withdrawal* (48,4%). Aspek selain *mood modification, relapse*, dan *withdrawal*, berada pada kategori sedang dan rendah. Hasil klasifikasi aspek kecanduan *game online* juga disajikan dalam bentuk grafik pada Gambar 2.

Tabel 3. Hasil Klasifikasi Aspek Kecanduan Game Online

Aspek	Frekuensi	%	Kategori
<i>Saliency</i>	189	62,2%	Rendah
<i>Tolerance</i>	118	38,8%	Sedang
<i>Mood Modification</i>	136	44,7%	Tinggi
<i>Relapse</i>	219	72%	Tinggi
<i>Withdrawal</i>	147	48,4%	Tinggi
<i>Conflict</i>	255	83,9%	Rendah
<i>Problem</i>	211	69,4%	Rendah



Gambar 2. Profil Aspek Kecanduan Game online

Keterangan :

Aspek 1: *Salience*

Aspek 2: *Tolerance*

Aspek 3: *Mood Modification*

Aspek 4: *Relapse*

Aspek 5: *Withdrawal*

Aspek 6: *Conflict*

Aspek 7: *Problem*

Sebelum membahas mengenai aspek-aspek kecanduan *game online*. Penelitian ini juga mengambil data mengenai keseharian peserta didik dalam bermain *game online*. Penelitian tersebut mendapati hasil bahwa dari keseluruhan jumlah subjek yang bermain *game online* sebanyak 97,7%, mencakup laki-laki 50,8% dan perempuan 49,2%. Jumlah tersebut menunjukkan hasil yang tidak jauh berbeda sesuai dengan Sapto & Dina (2021:12) yang mengatakan bahwa, laki-laki dan perempuan saat ini sama-sama tertarik dan senang bermain *game online*. Tidak hanya itu, Karayağiz & Aygun (2020:30) juga menyebutkan bahwa saat ini *game online* sedang menarik perhatian individu di segala usia, namun tetap saja anak-anak dan remaja yang memiliki ketertarikan lebih terhadap *game online*. Tentu saja hal ini terjadi karena memiliki *handphone* pribadi adalah hal yang lazim pada anak-anak dan remaja saat ini. Simpulan dari penelitian ini, usia 10 dan 11 lebih mendominasi dalam bermain *game online* dengan persentase >39,6% dari jumlah keseluruhan subjek.

Kemudian penelitian berlanjut untuk melihat latarbelakang keluarga dari keseluruhan subjek karena menurut Masya & Candra (Kurnada & Iskandar, 2021:5667) terdapat dua penyebab dari adiksi *game online*, salah satunya adalah faktor keluarga dan lingkungan tempat tinggal. Hasil penelitian menyebutkan bahwa 94,3% subjek tinggal bersama orang tua utuh 4,0% tinggal bersama orang tua tunggal dan 1,3% tinggal bersama saudara (Kakek/Nenek/Paman/Bibi) saja. Hal ini tentu menjadi bahan analisa mengenai

kecanduan *game online* pada peserta didik. Masih dalam lingkungan keluarga, pemberian fasilitas dengan bebas kepada anak sama dengan selangkah mengantarkan anak pada perilaku kecanduan. Berdasarkan penelitian ini, dapat dilihat bahwa anak-anak sudah difasilitasi dengan *handphone* untuk menunjang kegiatan sehari-harinya yaitu sebanyak 97,7% peserta didik diberikan *handphone* pribadi, 5,9% tablet, serta 13,2% komputer. Hal ini tentu baik jika digunakan sesuai dengan manfaatnya, namun jika digunakan untuk bermain dan digunakan tanpa batas akan mengakibatkan kecanduan pada anak-anak.

Tidak hanya pemberian *handphone* atau tablet serta komputer. Karena *game online* merupakan permainan yang dimainkan dengan bantuan internet, tentu saja penggunaannya juga melibatkan jaringan internet. Sebanyak 87,8% peserta didik yang menggunakan WiFi sebagai akses internet dirumahnya, serta 29,3% diberikan kuota sebagai penghubung ke jaringan internet. Pemberian akses WiFi dan kuota sebenarnya tidak berbeda, namun menurut Riza Asriyanti (2021:1) pemasangan WiFi dapat menyebabkan anak bebas bermain *game online* setiap harinya tanpa batas. Buktinya dalam penelitian ini mendapati sebanyak 40,1% peserta didik bermain *game online* satu minggu penuh dan mendapati 17,2% peserta didik yang memainkan *game online* lebih dari 6 jam setiap harinya.

Faktor keluarga dan lingkungan tempat tinggal memang berpengaruh pada kebiasaan peserta didik dalam bermain *game online*. Berdasarkan faktor tersebut, dampaknya adalah

Dipublikasikan Oleh :

UPT Publikasi dan Pengelolaan Jurnal

Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al-Banjari Banjarmasin

anak terbiasa untuk bermain *game online* setiap harinya. Hal ini dibuktikan dari pengakuan peserta didik dimana mereka menyebutkan jenis *game online* yang pernah dimainkan selama ini. Terdapat setidaknya 14 jenis *game online* yang disediakan dalam kuesioner dan mendapati hasil bahwa 297 peserta didik sebagai pengguna aktif *game online* secara merata telah memainkan jenis *game* tersebut. Lebih lanjut, pembahasan secara lebih menyeluruh dan mendetail mengenai profil kecanduan *game online* akan dilihat dari masing-masing indikator.

a) *Salience*

Salience pada pengertiannya merupakan gejala kecanduan *game online* yang dimana pemainnya memikirkan *game online* sepanjang hari dan tidak ingin memikirkan hal lain. *Salience* pada peserta didik berada di kategori rendah (62,2%). Hal ini berarti tidak terlihat tanda bahwa *game online* sudah mendominasi pikiran, perasaan serta tingkah laku dari peserta didik. *Game online* cenderung belum mendominasi pikiran karena ada hal lainnya seperti hubungan keluarga, pertemanan maupun aktivitas lain di sekolah. Hal ini diperkuat dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh beberapa mahasiswa Universitas Negeri Yogyakarta yang menemukan bahwa anak dengan rentang usia 4-12 tahun yang bermain *game online* sama-sama memiliki potensi untuk berprestasi dan menjuarai kompetisi baik itu akademik maupun non akademik (Dedy,2020:1).

b) *Tolerance*

Tolerance pada pengertiannya merupakan gejala kecanduan *game online*, dimana meningkatnya waktu yang digunakan oleh pemain untuk bermain *game online* setiap harinya hingga ia mencapai perasaan puas. *Tolerance* pada peserta didik berada di kategori sedang (38,8%). Artinya peserta didik memiliki keinginan yang besar untuk menambah waktu/durasi dalam bermain *game online* setiap harinya. Menurut Sapto & Dina (2021:17) dalam penelitiannya menyebutkan bahwa semakin besar peluang indikasi kecanduan *game online* pada peserta didik didasari oleh tiga faktor yaitu durasi waktu bermain *game online*, frekuensi bermain dan jenis *game online* yang dimainkan peserta didik.

c) *Mood modification*

Mood modification pada pengertiannya merupakan gejala kecanduan *game online* dimana penggunaannya bermain dengan tujuan untuk melarikan diri dari permasalahan yang terjadi. *Mood modification* pada peserta didik

berada pada kategori tinggi (44,7%). Artinya *game online* menjadi tempat pelarian sebagian besar peserta didik dari permasalahan yang sedang dihadapinya. Menurut Yee (Hardiningsih, 2020:25) hal ini disebut sebagai bentuk pengalihan yang dilakukan anak ketika mengalami stress dan ingin melupakan masalahnya. Agustina, Dinah, Pasifikus dan Serlie (2020:208) menggunakan kesepian sebagai permasalahan peserta didik dan mendapati bahwa bermain *game online* adalah pilihan anak dalam mencari cara untuk menghilangkan rasa sepi dengan persentase 40,7%.

d) *Relapse*

Relapse pada pengertiannya merupakan gejala kecanduan *game online* yang ditandai dengan kembali bermainnya pemain *game online* yang sudah tidak aktif lagi bermain. *Relapse* pada peserta didik berada pada kategori tinggi (72%). Hal ini berarti bahwa peserta didik yang sudah dapat lepas dari aktivitasnya bermain *game online* tetap memiliki resiko untuk kembali lagi bermain apalagi jika didukung oleh faktor-faktor tertentu. Sejalan dengan itu, Pirantika & Susila (2017:9) dalam penelitiannya juga mendapati bahwa terdapat subjeknya yang kembali bermain *game online* setelah berhasil lepas dan tidak memainkannya lagi bahkan Pirantika & Susila juga menyebutkan setelah berhasil lepas dari *game online*, subjeknya menjadi lebih aktif bermain *game online* daripada sebelumnya.

e) *Withdrawal*

Withdrawal pada pengertiannya merupakan gejala kecanduan *game online* yang ditandai dengan perilaku pemainnya yang merasa buruk jika tidak ikut bermain *game online* diantara teman-teman atau lingkungannya. *Withdrawal* pada peserta didik berada pada kategori tinggi (48,4%). Artinya, sebagian besar peserta didik berpikir bahwa mereka akan terlihat berbeda ketika tidak ikut bermain *game online* bersama teman-temannya. Hal ini sejalan dengan Kalsum (2020:1) yang mengatakan bahwa anak-anak akan merasa dirinya tidak keren dan tidak bisa mengikuti pergaulan teman-temannya ketika tidak bermain *game online*.

f) *Conflict*

Conflict pada pengertiannya merupakan gejala kecanduan *game online* dimana pengguna aktif *game online* menjadi dapat melakukan hal yang bertentangan dengan orang lain dalam lingkungannya atau bahkan bertentangan dengan dirinya sendiri. *Conflict*

pada peserta didik berada pada kategori (83,9%). Artinya peserta didik bermain *game online* secara wajar dan tidak terlihat tanda-tanda untuk melakukan hal yang bertentangan dengan dirinya dan orang lain. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Sriulina, Evie, dan Mumu (2020:10) yang mendapati hasil bahwa 10 dari 17 subjeknya yang terdiri dari anak, orang tua dan pemerintah setempat merasakan *game online* berdampak positif. Dampak positif yang dirasakan orang tua adalah berkurangnya kekhawatiran terhadap pergaulan bebas diluar rumah karena mereka dapat mengawasi dan menetapkan jadwal keseharian anaknya, dampak positif yang dirasakan anak adalah hilangnya rasa bosan ditengah rutinitas kesehariannya serta bagi pemerintah setempat *game online* memberikan dampak positif karena dengan bermain *game online*, anak-anak mulai belajar dan mengenal perkembangan teknologi.

g) **Problems**

Problems pada pengertiannya merupakan gejala kecanduan *game online* yang ditandai dengan perilaku pengguna aktif *game online* yang mulai mengabaikan aktivitas lain dalam kesehariannya, serta hal tersebut menyebabkan permasalahan terjadi. *Problems* pada peserta didik berada pada kategori rendah (81,9%). Hasil ini berarti bahwa peserta didik yang bermain *game online* tidak mengabaikan aktivitas kesehariannya karena bermain *game online*. Mereka cenderung tetap menjalankan aktivitas kesehariannya walaupun aktif bermain *game online*. Mertika & Mariana (2020:100) telah mengatakan bahwa penelitiannya membuktikan *game online* tidak hanya berdampak buruk melainkan memiliki dampak yang membangun jika dimainkan dengan wajar dan dalam pengawasan. Dampak positif yang dirasakan seperti anak dapat melatih cara kerja otak untuk konsentrasi berpikir, melakukan kerjasama tim serta menyusun strategi untuk mencapai tujuan. Tidak hanya itu, Mertika & Mariana anak juga aktif lebih fokus untuk mengerjakan aktivitas serta dapat belajar bahasa Inggris secara mandiri.

Aspek kecanduan *game online* berdasarkan hasil penelitian lebih mendominasi pada aspek *Mood modification*, *Relapse*, dan *Withdrawal* yang memiliki tingkat kategori tinggi. Walaupun secara keseluruhan profil kecanduan *game online* memang berada pada kategori sedang, namun hasil tersebut tidak dapat dikatakan ideal, karena itulah wali kelas sebagai konselor di sekolah memiliki tugas untuk membantu dan mengarahkan peserta

didik dengan menjalankan program bimbingan dan konseling. Layanan tersebut dilakukan dalam rangka mengurangi tingkatan kecanduan *game online* dikalangan peserta didik kelas 4,5, dan 6 serta mengubah tingkat kecanduan *game online* pada kategori yang rendah. Rancangan program layanan bimbingan dan konseling bepatokan pada hasil analisis aspek kecanduan *game online*. Program layanan bimbingan konseling dilakukan dalam, bidang belajar dan pribadi. Jenis layanan yang digunakan mencakup layanan dasar, layanan perencanaan individual sebagai upaya *preventif* serta layanan responsif sebagai upaya *kuratif*. Rancangan program layanan disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik yang mencakup bimbingan klasikal, bimbingan kelompok, konseling individu dan konseling kelompok.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, tingkat kecanduan *game online* pada peserta didik kelas 4,5, dan 6 di SDN Serang 3 yang mencakup 304 peserta didik sebagai responden memperoleh persentase sebesar 57,9 %, yaitu berada pada kategori sedang. Penyumbang terbesar terkait tingkat kecanduan *game online* pada peserta didik kelas 4,5, dan 6 di SDN Serang 3 bersumber dari aspek *mood modification*, *relapse*, dan *withdrawal* yang berada pada kategori tinggi. Upaya bimbingan konseling dilakukan sebagai upaya yang bersifat *preventif* dan *kuratif*. Profil kecanduan *game online* dapat dijadikan rekomendasi penyusunan program layanan bimbingan dan konseling dengan tujuan untuk mereduksi kecanduan *game online* pada peserta didik kelas 4,5 dan 6 di SDN Serang 3 dengan cara menerapkan strategi layanan bimbingan konseling seperti bimbingan klasikal, bimbingan kelompok, konseling individu dan konseling kelompok.

Adapun saran bagi Wali kelas, dapat menggunakan program layanan bimbingan dan konseling dalam rangka pencegahan kecanduan *game online* dikalangan peserta didik serta dapat menjadi acuan untuk melakukan layanan konseling bagi peserta didik dengan gejala kecanduan *game online*. Bagi pihak sekolah, dapat menjadikan ini sebagai landasan dalam mengambil keputusan dalam pengelolaan peserta didik terkait fenomena kecanduan *game online* dalam lingkup pendidikan. Bagi jurusan bimbingan dan konseling, dapat memberikan informasi bagi pengelola pendidikan dan pengajaran agar lebih memahami aspek-aspek terkait kecanduan *game online* dikalangan peserta didik.

Kemudian saran bagi peneliti selanjutnya, dapat dimanfaatkan sebagai sumber kajian

penelitian yang serupa dengan profil kecanduan *game online*. Selain itu, peneliti selanjutnya dapat melakukan uji coba terhadap efektivitas program layanan bimbingan dan konseling yang telah dirancang.

REFERENSI

- Agystina, M., Dinah, C., Pasifius, C. & K. Serlie. (2020). Perilaku kecanduan *game online* ditinjau dari kesepian dan kebutuhan berafiliasi pada remaja. *Journal of Health and Behavioral Science*, 2(2):208.
- Aini, D. F. N. (2018). Self esteem pada anak usia sekolah dasar untuk pencegahan kasus bullying. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 6(1):41.
<https://doi.org/10.22219/jp2sd.v6i1.5901>.
- Al Zaki, F., & Helminstah. (2017). The impact of online games on social and cognitive development on elementary school students. *Proceedings of the 1st International Conference Innovative Pedagogy*, 374-375.
- Asriyanti, R. (2021, 13 Oktober). Rumah Dengan Fasilitas Wifi Bisa Menjadi Basecamp Anak-Anak Untuk Bermain *Game online*. Kompasiana.com [Online], halaman 1. Tersedia :
<https://www.kompasiana.com/rizaasriyanti/6166cd3e06310e773205ecc2/rumah-dengan-fasilitas-wifi-bisa-menjadi-basecamp-anak-anak-untuk-bermain-game-online>. [02 November 2022]
- Bestari, N. P. (2022, 07 Januari). Wow! Tiga Tahun Lagi Pemain Game di RI Tembus 127 Juta Orang. CNBCIndonesia.com [Online], halaman 1. Tersedia :
<https://www.cnbcindonesia.com/tech/20220107062906-37-305334/wow-tiga-tahun-lagi-pemain-game-di-ri-tembus-127-juta-orang>. [03 September 2022]
- Chang, E., & Kim, B. (2019). School and individual factors on game addiction: A multilevel analysis. *International Journal of Psychology*, 55(5):1.
- Columb, D., Griffiths, M. D., & O'Gara, C. (2019). Online gaming and gaming disorder: More than just a trivial pursuit. *Irish Journal of Psychological Medicine*, 29(1):1-2.
<https://doi.org/10.1017/ipm.2019.31>
- Dedy. (2020, 19 Juni). Gamers Juga Bisa Raih Prestasi. Uny.ac.id [Online], halaman 1. Tersedia :
<https://www.uny.ac.id/id/berita/gamers-juga-bisa-raih-prestasi>. [02 November 2022]
- Hardiningsih, R. (2020). "Gambaran Kecanduan Bermain *Game online* (IAT) Pada Remaja Di SMA Panca Budi Medan". (*Skripsi*). Medan: Universitas Medan Area.
- Islam, M. I., Biswas, R. K., & Khanam, R. (2020). Effect of internet use and electronic game-play on academic performance of Australian children. *Scientific Reports*, 10(1):1.
<https://doi.org/10.1038/s41598-020-78916-9>
- Kalsum, U. (2020, 12 Desember). Pengaruh Bermain *Game online* Terhadap Anak Anak dan Remaja. Kompasiana.com [Online], halaman 1. Tersedia
<https://www.kompasiana.com/umykalsum2260/5fd45a3dd541df729f510602/pengaruh-bermain-game-online-terhadap-anak-anak-dan-remaja>. [02 November 2022]
- Karayağiz Muslu, G., & Aygun, O. (2020). An analysis of computer game addiction in primary school children and its affecting factors. *Journal of Addictions Nursing*, 31(1):30.
- Kashif, S., Pandey, S., & Warriach, Z. I. (2021). "Neurophysiological markers of internet gaming disorder: a literature review of electroencephalography studies". *Cureus*, 13(9):1.
- Kurnada, N., & Iskandar, R. (2021). Analisis tingkat kecanduan bermain *game online* terhadap siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6):5663-5667.
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media Psychology*, 12(1):79.
- Mertika, M., & Mariana, D. (2020). Fenomena *game online* di kalangan anak sekolah dasar. *Journal of Educational Review and Research*, 3(2):100-101.
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan *game online* pada remaja: dampak dan pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2):149-150.
- Nur, Nuzulia Rahma. (2022, 12 Maret). Pandemi Bawa Dampak Lain, Indonesia Jadi Negara Ke-3 Pemain *Game online* Terbanyak. WartaEkonomi.co.id [Online], halaman 1. Tersedia :
<https://wartaekonomi.co.id/read399041/pandemi-bawa-dampak-lain-indonesia-jadi-negara-ke-3-pemain-game-online-terbanyak>
- Pirantika, A. & Susila, R. (2017). Adiksi bermain *game online* pada siswa Sekolah Dasar Negeri Bajing 1 Kecamatan Kroya Kabupaten Cilacap. ():9.
- Purnomo, Halim., & Kurdie, Syuaeb. (2017). *Bimbingan dan Konseling di Sekolah*

Dipublikasikan Oleh :

UPT Publikasi dan Pengelolaan Jurnal

Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al-Banjari Banjarmasin

Dasari. Yogyakarta: K-Media.

- Rahman, A. Z., & Ernawati, R. (2018). "Gambaran Tingkat Kecanduan Remaja Dengan *Game online* Di Universitas Muhammadiyah Kalimantan Timur". (*Naskah Publikasi*). Kalimantan Timur: Universitas Muhammadiyah Kalimantan Timur.
- Rajić, S., & Tasevska, A. (2019). The role of digital games in children's life. *Inovacije u Nastavi*, 32(4):98.
- Rizqianthi, Y. (2021, 09 Oktober). Fenomena *Game online* pada Kalangan Anak Sekolah Dasar. Kompasiana.com [Online], halaman 1. Tersedia : <https://www.kompasiana.com/yunita13416/616148e906310e15bd2b5ad7/fenomena-game-online-pada-kalangan-anak-sekolah-dasar>. [27 Januari 2022]
- Sapto, I. & Dina, S. (2021). Faktor-faktor yang mempengaruhi kecanduan *game online* peserta didik. *Jurnal Konseling Gusjigang*, 7(1):10-17.
- Sriulina, M. Evie, A. & Mumu, R. (2020). Kajian *game online* terhadap anak di bawah umur di kelurahan bahu kecamatan malalayang kota manado (studi kasus pada anak di bawah umur 12 tahun). *Jurnal Holistik*, 13(1):10.
- Zafar, S., & Mahar, S. (2021). Impact of online game on academic skills of the child. *SSRN Electronic Journal*, 1.