

**Adiksi Bermain Game Online Pada Siswa Sekolah Dasar Negeri Bajing 1
Kecamatan Kroya Kabupaten Cilacap**

**Anggit Pirantika
Rosalia Susila Purwanti
Email : apirantika@gmail.com**

ABSTRAK

Masalah dalam penelitian ini adalah siswa adiksi bermain *game online*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat adiksi *game online* pada siswa SD Negeri Bajing 1, Kroya, Cilacap yang berdampak negatif. Mengetahui berapa banyak siswa yang adiksi dan mengetahui tanggapan siswa yang hampir setiap hari bermain *game online* di warung internet.

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Mei-Juni 2017. Penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Subjek penelitian ini adalah siswa, guru kelas dan orang tua siswa. Pengumpulan data dalam penelitian ini adalah menggunakan angket, observasi dan wawancara. Teknik analisis data yang digunakan adalah penyajian data, reduksi data dan penarikan kesimpulan. Pemeriksaan keabsahan data menggunakan triangulasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa mengalami tingkat adiksi *salience, tolerance, mood modification, withdrawal, relapse, conflict dan problems* yang berdampak negatif pada siswa. Dari penelitian ditemukan 10 dari 26 siswa terbukti adiksi bermain *game online*. Data dicari menggunakan kriteria atau indikator seseorang mengalami adiksi menurut teori Jeroen S. Lemmens. Menurut siswa bermain *game online* asik, seru, menyenangkan dan menarik. Mereka sering merasa sedih, mudah marah, gelisah dan kesal ketika tidak dapat bermain *game online*. Kesimpulannya adalah bermain *game online* membuat siswa adiksi dan berdampak negatif bagi sekolah dan kehidupan siswa diluar sekolah.

Kata kunci: bermain *game online*, adiksi, indikator adiksi, dampak negatif

ABSTRACT

The problem of the research was students' addiction to play online games. The research is aimed at knowing the level of online games addiction to the students of SDN Bajing 1, Kroya, knowing how many students who were addicted and knowing the responses of students who play online games in internet cafes everyday.

The research was conducted in May-June 2017. The research was a qualitative research. The subjects of the research were students, classroom teachers, and parents of students. Data collection of the research was done by using questionnaire, observation and interview. Data analysis techniques used were data presentation, data reduction, and withdrawal. The validity of data was verified by using triangulation.

The result of the research showed that students experienced a level of addiction of meaning, tolerance, mood modification, withdrawal, relapse, conflict and problem negatively affect students. The result showed that 10 of 26 students are proved to addict to online games. The data was searched based on Jeroen S Lemmens' criteria/indicator. According to students, playing online

games are fun and interesting. They often feel sad, irritable, anxious and upset when they cannot play online games. The conclusion of this research is playing online games make students addict and give negative impacts to school and students' live outside the school.

Keywords: play online games, addiction, addiction indicators, negative impact

PENDAHULUAN

Bermain adalah salah satu unsur tahap perkembangan anak. Menurut Hurlock (1978: 320), (Diane E. Papalia, 2009: 397) bermain ialah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Bermain merupakan perilaku manusia untuk mengeksplorasi dan belajar di lingkungan. Bermain adalah pekerjaan seorang anak, dan hal ini berkontribusi terhadap seluruh aspek perkembangan. Melalui bermain, anak merangsang indra, belajar menggunakan otot-otot mereka, mengoordinasikan penglihatan dan gerakan, memperoleh penguasaan tubuh, dan memperoleh berbagai keterampilan baru. Menurut Seto Mulyadi (Purwa Atmaja Prawira, 2014: 101) mendefinisikan pengertian bermain secara tepat tidaklah mudah. Tetapi secara umum bermain sering dikaitkan dengan kegiatan anak-anak yang dilakukan secara spontan dan dalam suasana riang gembira.

Menurut Reni Akbar (2006: 77) dalam permainan telah dirancang suatu *reinforcement* yang bersifat segera begitu pemain berhasil melampaui target tertentu. Cara ini akan lebih mendorong anak untuk selalu meningkatkan prestasi permainannya sehingga memperoleh skor yang tertinggi dan hal itu membuat orang kecanduan untuk terpaku berjam-jam di depan monitor. Dari segi waktu, pelajar yang adiksi *game online* akan menghabiskan waktu berjam-jam untuk memainkan *game online*. Dan tidak jarang pula ada yang bolos sekolah untuk bermain *game online* di warnet. Hal yang menyebabkan pelajaran tersebut rela menghabiskan waktunya di warnet adalah ingin menaikkan *level*, menghilangkan *stress*, ingin menghabiskan waktu, mencari teman, karena

permainannya yang terus *update* dan tidak membosankan. Karena itu *game* menjadi kebutuhan siswa-siswa adiksi.

Berdasarkan observasi di sebuah warung internet yang berlokasi di daerah Kroya, terdapat anak-anak usia sekolah yang bermain *game online*. Diantara anak-anak

tersebut, terdapat siswa SD N Bajing 1 yang bermain *game online* ketika masih mengenakan seragam sekolah. Setelah melakukan wawancara dengan siswa tersebut, diketahui bahwa sepulang sekolah siswa tersebut langsung ke warnet sebelum kembali ke rumah dan hampir setiap hari bermain *game online* di warnet tersebut.

Dari hasil observasi tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa siswa tersebut mengalami adiksi terhadap *game online*. Adapun ciri-ciri seseorang telah mengalami adiksi sebagaimana dipaparkan oleh (Lemmens, 2009: 79) adapun yang maksud kriteria adiksi *game* di antaranya adalah *salience* (pemain berpikir tentang bermain *game* sepanjang hari), *tolerance* (pemain menghabiskan waktu bermain *game* yang semakin meningkat), *mood modification* (pemain bermain *game* sampai melupakan kegiatan lainnya), *relapse* (kecenderungan pemain bermain *game* kembali setelah lama tidak bermain), *withdrawal* (pemain merasa tidak baik atau merasa buruk ketika tidak dapat bermain *game*), *conflict* (pemain bertengkar dengan orang lain karena pemain bermain *game* secara berlebihan), dan *problems* (pemain mengabaikan kegiatan penting lainnya yang akhirnya menyebabkan permasalahan .

Mengingat adanya dampak negatif dari adiksi *game online*, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan tujuan mengetahui sejauh mana tingkat adiksi game online di SD Negeri Bajing 1 Kecamatan Kroya Kabupaten Cilacap. Adapun penelitian ini dilakukan untuk mengetahui deskripsi keadaan siswa SD Negeri Bajing 1 Kecamatan Kroya Kabupaten Cilacap yang gemar bermain *game online* sehingga dapat dilakukan tindak lanjut apabila siswa tersebut telah mengalami adiksi (kecanduan).

KAJIAN TEORI

A. Adiksi

1. Pengertian

Menurut Badudu dan Zain (2005), (Arif Satria Putra Pratama, 2017: 13-14) Kecanduan atau *addiction* merupakan perasaan yang sangat kuat terhadap sesuatu yang diinginkannya sehingga ia akan berusaha untuk mencari sesuatu yang sangat diinginkannya itu, misalnya kecanduan internet, kecanduan melihat televisi, kecanduan bermain *game* dan sebagainya. Seseorang dapat dikatakan mengalami kecanduan jika tidak mampu mengontrol keinginannya untuk menggunakan sesuatu, sehingga dapat menyebabkan dampak negatif bagi individu itu sendiri baik secara fisik maupun psikis. Griffiths dalam Essau (2008) mendefinisikan bahwa kecanduan merupakan perilaku yang kompulsif, adanya ketergantungan, dan kurangnya kontrol.

2. Jenis-Jenis Adiksi atau Kecanduan

Menurut Lance Dodes (Arif Satria Putra Pratama, 2017: 14-15) dalam bukunya yang berjudul "*The Hearth of Addiction*" ada dua jenis kecanduan, yaitu (Dodes cit. Yee, 2002): (a) *Physical addiction*, yaitu jenis kecanduan yang berhubungan dengan alkohol atau kokain; (b) *Non-physical addiction*, yaitu jenis kecanduan yang tidak berhubungan dengan alkohol dan kokain.

Kecanduan bermain *game* dikenal dengan istilah *Game Addiction* (Grant & Kim,

2003). Artinya si pemain seakan-akan tidak ada hal yang ingin dikerjakan selain bermain *game*, dan seolah-olah *game* tersebut adalah hidupnya. Kecanduan *game* dapat menimbulkan kerugian yang signifikan. Salah satu kerugiannya adalah pemain *game* dapat menjadi lalai dengan kehidupan nyatanya karena sudah terlalu dalam terlibat di permainan tersebut (Griffiths, 1995). Seseorang bisa dikatakan kecanduan bermain *game* apabila sudah bermain *game* selama atau lebih dari tiga bulan dan memiliki kriteria adiksi sesuai dengan teori yang dikemukakan Lemmens.

3. Ciri-ciri Adiksi atau Kecanduan

Menurut Carnes (Diclemente, 2003) (Arif Satria Putra Pratama, 2017: 15) menyebutkan terdapat 10 ciri perilaku adiktif/kecanduan.

10 ciri tersebut antara lain:

- a. Pola perilaku yang tidak terkontrol
- b. Adanya konsekuensi-konsekuensi sebagai akibat dari perilaku
- c. Ketidakmampuan untuk mengubah perilaku
- d. Terjadinya *self-destructive* yang terus menerus
- e. Keinginan atau usaha terus menerus untuk meminimalisir perilaku
- f. Menggunakan perilaku sebagai *coping*
- g. Bertambahnya tingkat perilaku dikarenakan tingkat aktivitas dari perilaku selama ini sudah tidak memuaskan atau tidak cukup lagi
- h. Perubahan *mood*
- i. Banyaknya waktu yang digunakan untuk melakukan perilaku tersebut atau usaha untuk menghilangkan
- j. Aktivitas bekerja, rekreasi, dan sosial yang penting menjadi terabaikan karena perilaku tersebut.

4. Indikator Adiksi *Game Online*

Adiksi *game online* adalah keadaan dimana pikiran seseorang dengan parahnya menginginkan atau memerlukan *game online* agar bekerja dengan baik. Adapun kriteria atau indikator seseorang telah mengalami adiksi menurut (Jeroen S. Lemmens, 2009: 79) adalah

1) *Salience*, 2) *Tolerance*, 3) *Mood Modification*, 4) *Withdrawal*, 5) *Relapse*, 6) *Conflict* dan 7) *Problem*.

B. Bermain Game Online

a. Pengertian permainan

Permainan menurut Hasan Alwi (2000 : 698) adalah sesuatu yang digunakan untuk bermain, barang atau sesuatu yang dipertainkan atau mainan.

Menurut Diana Mutiah (2012: 91) bermain adalah kegiatan yang sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Bermain harus dilakukan atas inisiatif anak sendiri. Bermain harus dilakukan dengan rasa senang, sehingga semua kegiatan bermain yang menyenangkan akan menghasilkan proses belajar pada anak.

Menurut Dwi Sunar Prasetyono (2008:5) bermain merupakan bagian yang amat penting dalam tumbuh kembang anak untuk menjadi manusia seutuhnya. Karena itu, bermain bagi anak adalah salah satu hak anak yang paling hakiki. Melalui kegiatan bermain ini, anak bisa mencapai perkembangan fisik, intelektual, emosi, dan sosial.

b. Tujuan bermain

Menurut Bjorklund & Pelligrini (2000), P. K. Smith, (2005) (Diane E. Papalia, 2014: 287) Anak bermain untuk kemurnian kesenangan yang dibawanya. Dari sudut pandang evolusi, bermain memiliki tujuan besar, aktivitas ini (1) menghabiskan waktu tertentu dan energi; (2) menunjukkan karakteristik kemajuan usia anak yang puncaknya di usia kanak-kanak dan menurun saat kematangan seksual; (3) didorong oleh orang tua; dan (4) muncul di semua budaya dan tampaknya telah terseleksi secara alami untuk keuntungan yang signifikan pada anak.

Menurut Diana Mutiah (2012: 95) Moritz Larazuz, mengatakan bahwa tujuan bermain adalah untuk memulihkan energi yang sudah terkuras saat bekerja karena bekerja menguras dan menyebabkan kurangnya tenaga. Bermain

adalah lawan dari bekerja dan merupakan cara paling ideal untuk memulihkan tenaga.

c. Manfaat bermain

Menurut Iva Rifa (2012: 14) pentingnya *game* bagi perkembangan seseorang, tidak akan lepas dari manfaat *game* itu sendiri, baik secara pribadi maupun bagi orang lain. *Game* memiliki banyak manfaat, berikut beberapa manfaat *game*: 1) Melatih kemampuan motorik; 2) Melatih konsentrasi; 3) Kemampuan sosialisasi meningkat (termasuk berkompetisi); 4) Melatih keterampilan berbahasa; 5) Menambah wawasan; 6) Mengembangkan kemampuan untuk *problem solving*; 7) Mengembangkan jiwa kepemimpinan; 8) Mengembangkan pengetahuan tentang nilai dan norma; 9) Meningkatkan rasa percaya diri.

d. Ciri-ciri Kegiatan Bermain

Smith *et al.* Garvey; Rubin, Fein & Vandenberg dalam Johnson *et al.* (1999), (Diana Mutiah, 2012: 110) mengungkapkan beberapa ciri kegiatan bermain sebagai berikut: 1) Muncul atas keinginan sendiri; 2) Kegiatan bermain diwarnai oleh emosi-emosi yang positif; 3) *Fleksibilitas* yang ditandai mudahnya kegiatan beralih dari satu aktivitas ke aktivitas lain; 4) Bermain lebih menekankan pada proses yang berlangsung dibandingkan hasil akhir; 5) Bermain itu bebas memilih, memilih apa saja yang sedang ia ingini; 6) Mempunyai kualitas pura-pura.

e. Tahapan Perkembangan Bermain

Hurlock (Mayke S. Tedjasaputra, 2001: 27) (Elfi Yuliani Rochmah, 2005: 132) mengemukakan bahwa perkembangan bermain terjadi melalui tahapan sebagai berikut:

1. Tahapan penjelajahan (*exploratory stage*)
2. Tahap mainan (*Toy stage*)
3. Tahap bermain (*Play stage*)
4. Tahap melamun (*Daydream stage*).

f. Bentuk-bentuk Bermain

Menurut Piaget (1962) (Diana Mutiah, 2012: 142) melalui kegiatan bermain yang dilakukan anak, orang lain akan mendapat gambaran tentang tahap perkembangan dan kemampuan umum anak. Bentuk-bentuk

bermain meliputi: 1) Bermain sosial, dalam bermain sosial terdapat derajat partisipasi anak dalam kegiatan bermain yaitu: Dapat bersifat soliter (bermain seorang diri), bermain sebagai penonton, bermain paralel, bermain asosiatif, dan bermain bersama ; 2) Bermain dengan benda, Piaget (1962) mengemukakan bahwa ada beberapa tipe bermain dengan objek yang meliputi bermain praktis, bermain simbolis, dan permainan dengan peraturan-peraturan; 3) Bermain sosiodramatis, bermain sosiodrama memiliki beberapa elemen seperti: Bermain dengan melakukan imitasi atau melakukan peran orang disekelilingnya, berpura-pura menjadi objek seperti menirukan suara hewan atau pura-pura menjadi mobil dengan diiringi suara, bermain peran dengan menirukan gerakan seperti menirukan percakapan guru dengan siswa atau orang tua dengan anaknya, persisten yaitu anak melakukan kegiatan dengan tekun selama 10 menit.

C. Game Online

a. Pengertian

Menurut (Candra Zebeh Aji, 2012: 1) secara umum *game* adalah suatu bentuk permainan. *Game* berkembang dengan sangat cepat, berawal dari *single player game* lalu ke *multi-players game*. *Game online* adalah suatu bentuk permainan yang dihubungkan melalui jaringan internet. *Game online* tidak terbatas pada perangkat yang digunakan, *game online* bisa dimainkan di komputer, laptop, *smartphone* bahkan di tablet sekalipun. Asal *gadget* itu terhubung dengan jaringan internet, *game online* dapat di mainkan.

b. Jenis-jenis Game Online

Game online memiliki jenis yang bermacam-macam dengan mode yang berbeda-beda. Berikut ini adalah pembagian *game* berdasarkan genre/jenisnya menurut Candra Zebeh Aji (2012: 15-19): 1) *Shooter Game*, 2) *Adventure Game*, 3) *Action Game*, 4) *Role Playing Game*, 5) *Real Time Strategy*, 6) *Simulation*, 7) *Society Game*, 8) *Browser Game*, 9) *Music/Dance game*, 10) *Cross-Platform game*.

c. Faktor Penyebab Kecanduan Game Online

Menurut (Hardiyansyah Masya dan Dian Adi Candra, 2016: 156) banyak penyebab yang ditimbulkan dari kecanduan *game online*, salah satunya karena *gamer* tidak akan pernah bisa menyelesaikan permainan sampai tuntas. Selain itu, karena sifat dasar manusia yang selalu ingin menjadi pemenang dan bangga semakin mahir akan sesuatu termasuk sebuah permainan. Dalam *game online* apabila *point* bertambah, maka objek yang akan dimainkan akan semakin hebat, dan kebanyakan orang senang sehingga menjadi pecandu. Penyebab lain yang dapat ditelusuri adalah kurangnya pengawasan dari orang tua, dan pengaruh globalisasi dari teknologi yang memang tidak bisa dihindari.

d. Dampak negatif dan positif game online

Menurut (Hardiyansyah Masya dan Dian Adi Candra, 2016: 155) dampak positif dari *game online* bagi pelajar adalah pergaulan siswa akan lebih mudah di awasi oleh orang tua, otak siswa akan lebih aktif dalam berfikir, reflek berfikir dari siswa akan lebih cepat merespon, emosional siswa dapat di lupakan dengan bermain game, siswa akan lebih berfikir kreatif.

Dampak negatif dari *game online* bagi pelajar adalah siswa akan malas belajar dan sering menggunakan waktu luang mereka untuk bermain *game online*, waktu untuk belajar dan membantu orang tua sehabis jam sekolah akan hilang karena main *game*, uang jajan atau uang bayar sekolah akan diselewengkan untuk bermain *game online*, lupa waktu pola makan akan terganggu, emosional siswa juga akan terganggu karena efek game ini, jadwal beribadahpun kadang akan di lalaikan oleh siswa, siswa cenderung akan membolos sekolah demi *game* kesayangan mereka.

e. Cara Mengatasi Kecanduan Game Online

Menurut (Hardiyansyah Masya dan Dian Adi Candra, 2016: 157-158) tempat-tempat *game online* sekarang sudah banyak dan mudah dijumpai baik di perkotaan ataupun pedesaan, jadi perkembangannya menjadi lebih mudah.

Yang di bahayakan dari dampak *game online* ini sangat buruk terutama untuk psikis dan fisik pada usia remaja. Beberapa tips atau solusi cara mengatasi kecanduan *game online*, antara lain:

1. Bersungguh-sungguh (niat)
2. Mempunyai pikiran hemat
3. Mencari aktivitas lain
4. Membatasi waktu bermain *game online*
5. Jangan bergaul dengan pemain *game online*
6. Meminta bantuan orang terdekat

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Bajing 1 Kecamatan Kroya Kabupaten Cilacap. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif. Teknik pengumpulan data bersifat triangulasi, yaitu menggunakan berbagai teknik pengumpulan data secara gabungan/simultan. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan observasi, wawancara dan angket sebagai teknik pengumpulan data. Data dan sumber data yang digunakan berasal dari data primer, *pertama* angket yang berisikan seberapa tingkat adiksi siswa SD Negeri Bajing 1 Kecamatan Kroya Kabupaten Cilacap. *Kedua* hasil wawancara dari informan yaitu siswa yang mengalami adiksi *game online*, guru dan orang tua siswa. Data sekunder data tersebut dapat berupa fakta, tabel, gambar, dan lain-lainnya yang berkaitan dengan penelitian ini. Data ini digunakan untuk mendukung informasi primer yang diperoleh baik dari wawancara, angket maupun observasi di lapangan. Teknik analisis data bersifat: 1) *Data Reduction* (Reduksi Data), 2) *Data Display* (Penyajian Data), 3) *Conclusion Drawing* (*verivication*). Pemeriksaan keabsahan data menggunakan Triangulasi Teknik dan Triangulasi Sumber.

PAPARAN DATA DAN TEMUAN PENELITIAN

Paparan Data yang Disajikan dalam Bentuk Angket, Observasi dan Wawancara

a. Rekapitulasi Angket

No	Pernyataan	TP	KK	S	SS
1.	Apakah kamu memikirkan tentang bermain <i>game</i> sepanjang hari?			8	2
2.	Apakah kamu menghabiskan waktu luangmu untuk bermain <i>game</i> ?		3	6	1
3.	Apakah kamu merasa ketagihan bermain <i>game</i> ?			9	1
4.	Apakah kamu bermain <i>game</i> lebih lama dari yang kamu rencanakan?		3	7	
5.	Apakah waktumu dalam bermain <i>game</i> semakin hari semakin lama?		4	5	1
6.	Apakah kamu tidak dapat berhenti setelah kamu memulai bermain <i>game</i> ?		1	8	1
7.	Apakah ketika kamu bermain <i>game</i> kamu sering melupakan waktu untuk beribadah?	2	5	3	

8.	Apakah ketika kamu bermain <i>game</i> kamu lupa untuk membantu orang tuamu?		1	9						
9.	Apakah bermain <i>game</i> membuatmu lupa makan?		3	6	1					
10.	Apakah kamu tidak mampu mengurangi waktumu dalam bermain <i>game</i> ?		4	5	1					
11.	Apakah kamu pernah berhenti bermain <i>game</i> tetapi selalu muncul rasa ingin bermain <i>game</i> kembali?		2	5	3					
12.	Apakah kamu merasa gagal ketika mencoba mengurangi bermain <i>game</i> ?		1	8	1					
13.	Apakah kamu merasa buruk jika tidak lagi bermain <i>game</i> ?		1	6	3					
14.	Apakah kamu merasa mudah marah jika tidak bisa bermain <i>game</i> ?			9	1					
15.	Apakah kamu		2	5	3					
	merasa stress/tertekan jika tidak bisa bermain <i>game</i> ?									
16.	Apakah kamu pernah bertengkar dengan orang lain (misalnya keluarga atau teman) selama kamu bermain <i>game</i> ?		2	4	4					
17.	Apakah kamu mengabaikan orang lain (misalnya keluarga atau teman) ketika kamu sedang bermain <i>game</i> ?		1	5	4					
18.	Apakah kamu berbohong tentang waktu yang kamu habiskan untuk bermain <i>game</i> ?		2	6	2					
19.	Apakah bermain <i>game</i> mengganggu waktu tidurmu?		1	2	5	2				
20.	Apakah kamu mengabaikan kegiatan penting yang lain (misalnya sekolah, tugas, dan olahraga) untuk		2	5	2	1				

	bermain game?				
21.	Apakah kamu lebih suka bermain game di banding berkumpul bersama keluarga?		5	4	1

b. Observasi

Observasi di sekolah dilakukan selama lima hari dari tanggal 29 Mei - 3 Juni 2017 dan observasi saat mereka bermain *game online* dimulai dari tanggal 13 Mei – 17 Juni 2017. Dalam observasi peneliti mengamati siswa saat pelajaran dan saat bermain *game*.

c. Wawancara

Wawancara merupakan alat pembuktian terhadap informasi atau keterangan yang diperoleh data sebelumnya. Wawancara dilakukan dengan siswa yang adiksi bermain *game online*, dengan orang tua siswa yang adiksi bermain *game online* dan guru kelas. Wawancara dengan orang tua dilakukan dirumah masing-masing. Dari wawancara juga mendukung hasil angket siswa bahwa siswa memang benar-benar kecanduan bermain *game online*. Wawancara dilakukan bersama siswa yang adiksi bermain *game online*, guru kelas dan orang tua siswa yang mengalami adiksi bermain *game online*.

Hasil Analisis Data

A. Tingkat adiksi *game online* yang berdampak negatif pada siswa. Kriteria seseorang mengalami adiksi menurut Jeroen S. Lemmens ada tujuh, yaitu: *Salience*, *Tolerance*, *Mood modification*, *Withdrawal*, *Relapse*, *Conflict* dan *Problems*.

1. Salience

Salience yaitu siswa berpikir tentang *game* sepanjang hari. Berpikir tentang *game* sepanjang hari sesuai dengan angket yang di isi

siswa yaitu siswa memikirkan tentang bermain *game* sepanjang hari, siswa menghabiskan waktu luangnya untuk bermain *game* dan siswa merasa ketagihan bermain *game*. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang di lakukan siswa terbukti memiliki kriteria dalam adiksi bermain *game* yaitu *Salience* dan dapat di simpulkan juga bahwa bermain *game online* berdampak negatif pada siswa. Siswa ketika belajar menjadi kurang konsentrasi dan melamun sehingga sulit untuk menerima pelajaran yang di sampaikan guru.

2. Tolerance

Tolerance yaitu siswa menghabiskan waktu bermain *game* yang semakin meningkat. Menghabiskan waktu bermain *game* yang semakin meningkat sesuai dengan angket yang di isi siswa yaitu: Siswa bermain *game* lebih lama dari yang direncanakan, Waktu dalam bermain *game* semakin hari semakin lama, siswa tidak dapat berhenti setelah memulai bermain *game*. Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan siswa terbukti memiliki kriteria dalam adiksi bermain *game* yaitu *tolerance* dan dapat disimpulkan juga bahwa bermain *game online* berdampak negatif bagi siswa. Siswa menghabiskan waktu bermain *game* yang semakin meningkat. Sesuai dengan faktor penyebab kecanduan menurut Hardiansyah Masya dan Dian Adi Candra, faktor penyebab *gamers* tidak akan bisa menyelesaikan permainan sampai tuntas.

3. Mood modification

Mood modification yaitu siswa bermain *game* sampai melupakan kegiatan lainnya. Siswa bermain *game* sampai melupakan kegiatan lainnya sesuai dengan angket yang diisi siswa yaitu: Siswa bermain *game* sering melupakan waktu untuk beribadah, siswa bermain *game* menjadi lupa untuk membantu orang tua, siswa bermain *game* menjadi lupa untuk makan. Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan siswa terbukti memiliki kriteria dalam adiksi bermain *game* yaitu *Mood modification* dan dapat disimpulkan juga bahwa bermain *game online* berdampak

negatif bagi siswa. Siswa menjadi tidak sadar dengan kewajiban apa yang harus mereka laksanakan dirumah maupun disekolah. Menurut Hardiyansyah Masya dan Dian Adi Candra, bermain *game online* akan membuat siswa malas belajar, pola makan terganggu dan jadwal beribadah terganggu juga siswa membolos demi *game* kesayangan.

4. *Relapse*

Relapse yaitu kecenderungan bermain *game* kembali setelah lama tidak bermain. Kecenderungan bermain *game* kembali setelah lama tidak bermain sesuai dengan angket yang diisi siswa yaitu siswa tidak mampu mengurangi waktunya dalam bermain *game*, siswa pernah berhenti bermain *game* tetapi selalu muncul rasa ingin bermain *game* kembali dan siswa merasa gagal ketika mencoba mengurangi bermain *game*. Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan siswa terbukti memiliki kriteria dalam adiksi bermain *game* yaitu *relapse* dan dapat disimpulkan juga bahwa bermain *game online* berdampak negatif bagi siswa. Siswa menjadi bermain *game online* setiap hari apalagi ketika telah berhenti lama.

5. *Withdrawal*

Withdrawal yaitu siswa merasa buruk ketika tidak dapat bermain *game*. Siswa merasa buruk ketika tidak dapat bermain *game* sesuai angket yang diisi siswa yaitu siswa merasa sedih jika tidak lagi bermain *game*, siswa mudah marah jika tidak bermain *game* dan siswa merasa stress/tertekan jika tidak bisa bermain *game*. Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan siswa terbukti memiliki kriteria dalam adiksi bermain *game* yaitu *withdrawal* dan dapat disimpulkan juga bahwa bermain *game online* berdampak negatif bagi siswa. Siswa mudah marah/tertekan jika tidak bisa bermain *game*, siswa sering muncul perasaan gelisah dan cemas jika tidak bermain *game*, guru dan orang tua pernah melihat siswa

merasa gelisah dan kesal ketika siswa tahu bahwa siswa tidak bisa bermain *game online*.

6. *Conflict*

Conflict yaitu siswa bertengkar dengan orang lain karena bermain *game* secara berlebihan. Siswa bertengkar dengan orang lain karena bermain *game* secara berlebihan sesuai dengan angket yang diisi siswa yaitu siswa pernah bertengkar dengan orang lain (misalnya keluarga atau teman) ketika bermain *game*, siswa mengabaikan orang lain (misalnya keluarga atau teman) ketika kamu bermain *game* dan siswa pernah berbohong tentang waktu yang siswa habiskan untuk bermain *game*. Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan siswa terbukti memiliki kriteria dalam adiksi bermain *game* yaitu *withdrawal* dan dapat disimpulkan juga bahwa bermain *game online* berdampak negatif bagi siswa. Siswa menjadi sering bertengkar, siswa sering berkata kasar dan siswa merusak sarana dan prasarana sekolah.

7. *Problems*

Problems yaitu siswa mengabaikan kegiatan penting lainnya yang akhirnya menyebabkan permasalahan. Siswa mengabaikan kegiatan penting lainnya yang akhirnya menyebabkan permasalahan sesuai dengan angket yang diisi siswa yaitu *game* mengganggu waktu tidur siswa, siswa mengabaikan kegiatan penting yang lain (misalnya sekolah, tugas dan olahraga) untuk main *game* dan siswa lebih suka bermain *game* dari pada berkumpul bersama keluarga. Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan siswa terbukti memiliki kriteria dalam adiksi bermain *game* yaitu *Problems* dan dapat disimpulkan juga bahwa bermain *game online* berdampak negatif bagi siswa. Siswa terlihat lelah dan kurang istirahat karena terlalu sering main *game*, siswa mengabaikan PR sekolah yang berdampak pada penurunan nilai siswa.

B. Terdapat 10 siswa yang mengalami adiksi bermain *game online* dan menghabiskan waktu lama dan mengabaikan kegiatan lain

yang lebih penting. 10 siswa tersebut dengan tingkat adiksinya adalah sebagai berikut:

1. M.K.P mengalami adiksi bermain *game*. Dengan kriteria adiksi sebagai berikut: *Saliency, Tolerance, Mood modification, Relapse, withdrawal dan Problems*.
 2. R.R.P mengalami adiksi bermain *game*. Dengan kriteria adiksi sebagai berikut: *Saliency, Tolerance, Mood modification, Relapse, withdrawal, conflict dan Problems*.
 3. A.R mengalami adiksi bermain *game*. Dengan kriteria adiksi sebagai berikut: *Saliency, Tolerance, Mood Modification, dan Withdrawal*.
 4. A.M.AC mengalami adiksi bermain *game*. Dengan kriteria adiksi sebagai berikut: *Saliency, Relapse, withdrawal, conflict dan Problems*.
 5. D.A mengalami adiksi bermain *game*. Dengan kriteria adiksi sebagai berikut: *Saliency, Tolerance, Mood modification, Relapse, withdrawal dan Problems*.
 6. F.I.L.P mengalami adiksi bermain *game*. Dengan kriteria adiksi sebagai berikut: *Saliency, Tolerance, Mood modification dan withdrawal*.
 7. H.N.F.A mengalami adiksi bermain *game*. Dengan kriteria adiksi sebagai berikut: *Saliency, Mood modification, withdrawal, conflict dan Problems*.
 8. K.R.B mengalami adiksi bermain *game*. Dengan kriteria adiksi sebagai berikut: *Saliency, Tolerance, Mood modification, Relapse, dan withdrawal*.
 9. Y.A.S mengalami adiksi bermain *game*. Dengan kriteria adiksi sebagai berikut: *Saliency, Tolerance, Mood modification, Relapse, withdrawal dan conflict*.
 10. H.A.P mengalami adiksi bermain *game*. Dengan kriteria adiksi sebagai berikut: *Saliency, Tolerance, Mood modification, Relapse dan withdrawal*.
- C. Tanggapan siswa yang hampir setiap hari bermain *game online* di warung internet.

Tanggapan siswa yang hampir setiap hari bermain *game online* di warung internet antara lain:

Mereka merasa *game online* adalah suatu kebutuhan bagi mereka, sepanjang hari siswa memikirkan tentang bermain *game online*. Bagi mereka memainkan *game online* sangat asik, seru, menyenangkan, enak dan menarik. Saking tertariknya mereka dengan *game online* mereka menjadi lebih memilih bermain *game online* daripada berkumpul bersama keluarga atau bermain bersama teman diluar rumah. Waktu luang siswa selalu di habiskan untuk bermain *game*, bahkan siswa melupakan sesuatu yang harus mereka lakukan dan siswa juga mengabaikan kegiatan penting lainnya (seperti sekolah, tugas dan olahraga). Mereka sering merasa sedih, mudah marah, gelisah dan kesal ketika mereka tidak dapat bermain *game*. Terlalu sering bermain *game online* membuat siswa malas belajar dan enggan untuk mengerjakan tugas dan PR sekolah sehingga nilai mereka menurun. Seringnya mereka mengunjungi warnet untuk bermain *game online* menjadikan mereka terpaksa mendengar kata-kata kasar dan kotor yang diucapkan orang dewasa disana sehingga mereka meniru kata-kata tersebut. Ketika bermain *game* mereka tidak segan untuk berteriak kata-kata layaknya orang dewasa di tempat itu, sungguh kata-kata yang tidak pantas mereka ucapkan.

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian pada siswa kelas V SD Negeri Bajing 1 Kecamatan Kroya Kabupaten Cilacap yang dilakukan peneliti maka hasilnya dapat disimpulkan bahwa:

1. *Game online* menarik bagi anak sehingga anak tertarik untuk bermain *game online*, anak senang bermain *game online* untuk mengisi waktu luang, permainan dalam *game online* asik, anak suka bermain *game action*, anak bosan bermain bersama teman-temannya diluar rumah karena cuaca panas.
2. Siswa sering bermain *game* bahkan setiap hari siswa selalu meluangkan untuk bermain *game*. Siswa setiap hari selalu meluangkan

waktu untuk bermain *game online*. Durasi waktu mereka bermain *game* selalu meningkat apalagi ketika mereka memiliki uang. Siswa biasanya menghabiskan uang Rp. 5000, 00 – Rp. 10.000, 00 setiap kali bermain, itu artinya siswa bermain *game online* selama 4 jam. Berarti dalam kurun waktu satu minggu jika siswa setiap hari bermain *game online* selama empat jam maka siswa menghabiskan uang sebesar Rp. 280.000, 00.

3. 10 siswa mengalami adiksi bermain *game online*, siswa tersebut antara lain: M.K.P, R.R.P, A.R , A.M.AC, D.A, F.I. L.P, H.N.F.A, K.R.B, Y.A.S dan H.A.P.
4. Tingkat adiksi bermain *game online* yang berdampak negatif pada siswa kelas V SD Negeri Bajing 1 Kecamatan Kroya Kabupaten Cilacap sejauh ini antara lain: Tingkat adiksi bermain *game online* pada siswa sangat berpengaruh negatif pada kehidupan siswa baik dirumah maupun disekolah.
5. Dampak negatif dari adiksi bermain *game online* terhadap siswa kelas V SD Negeri Bajing 1 Kecamatan Kroya Kabupaten Cilacap antara lain: Kedisiplinan siswa berkurang, siswa tidak merasa atau bahkan mengabaikan kewajiban-kewajiban sebagai siswa dan sebagai anak. Nilai siswa disekolah menurun semenjak bermain *game online*.

DAFTAR PUSTAKA

Arif Satria Putra Pratama. 2017 dengan judul *Hubungan Kecandua Bermain Game Online pada Smartphone (Mobile Online Games) terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa Angkatan 2013 Fakultas Kedokteran Universitas Lampung*. Bandar Lampung: Universitas Lampung. (Online). (<http://digilib.unila.ac.id/25363/20/SKRIPS%20TANPA%20BAB%20PEMBAH%20ASAN%29.pdf>, diunduh pada tanggal 8 April 2017)

Candra Zabeh Aji. 2012. *Berburu Rupiah lewat Game Online*. Yogyakarta: Bounabooks.

Diana Mutiah. 2012. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.

Diane E. Papalia 2009. *Human Development*. Jakarta: Salemba

Elfi Yuliani Rochmah. 2005. *Psikologi Perkembangan*. Yogyakarta: Teras.

Hasan Alwi. 2000. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.

Hardiyansyah Masya dan Dian Adi Candra. 2016. "Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan *Game Online* pada Peserta Didik Kelas X di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016". *Jurnal Bimbingan dan Konseling*, (Online), (<https://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/konseli>, diunduh 2 Agustus 2017).

Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., Peter, J. 2009. *Development and Validation of a Game Addiction Scale for Adolescents*. Netherlands: Media Psychology. (Online), Volume 12, Issue 1. Tahun 2009. ISSN: 1521-3269 (<http://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/15213260802669458>, diunduh tanggal 8 April 2017).

Purwa Atmaja Prawira. 2014. *Psikologi Pendidikan dalam Perspektif Baru*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.

Reni Akbar Hawadi. 2006. *Psikologi Perkembangan Anak Mengenal Sifat, Bakat, dan Kemampuan Anak*. Jakarta: PT Grasindo.