

HUBUNGAN KECANDUAN GAME ONLINE DENGAN KESEJAHTERAAN PSIKOLOGIS PADA ANAK USIA SEKOLAH DI DUSUN GORONGAN

Mei Diana Asri Indahsari¹⁾, Sarwoko¹⁾²⁾, Rita Dewi Sunarno²⁾, Ilma Widiya Sari¹⁾

¹⁾ Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Estu Utomo

²⁾ Universitas Karya Husada Semarang

Email : sanuria21@gmail.com

ABSTRAK

Perkembangan dunia teknologi yang sangat pesat, termasuk perkembangan game tercatat lebih dari 1 miliar orang di dunia memainkan *game online*. Hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti terdapat 20 anak usia sekolah yang bermain *game online* di Dusun Gorongan. Dari penelitian sebelumnya menyebutkan bahwa anak yang kecanduan game online dapat berdampak buruk seperti kesehatan mental dan fisik anak. Mengetahui hubungan kecanduan *game online* dengan kesejahteraan psikologis pada Anak usia sekolah. Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif analitik melalui pendekatan *cross sectional* dengan jumlah sampel 31 orang dengan teknik *purposive sampling*. Nilai koefisien korelasi 0,568, nilai signifikansi $0,001 < p \text{ value}$ 0,05. Terdapat hubungan yang signifikan antara variabel *game online* dengan kesejahteraan psikologis. Hal ini berarti jika tingkat *game online* menurun maka tingkat kesejahteraan psikologis akan meningkat pada anak usia sekolah dasar.

Kata kunci: Kecanduan *game online*, Kesejahteraan psikologis, Anak usia sekolah

ABSTRACT

The development of the world of technology is very fast, including the development of games recorded more than 1 billion people in the world playing online games. The results of observations made by researchers were 20 school-age children who played online games in Gorongan Hamlet. From previous research it was stated that children who are addicted to online games can have negative impacts such as mental and physical health of children. Knowing the relationship between online game addiction and psychological well-being in school age children. This study used a quantitative analytic study through a cross sectional approach with a sample size of 31 people with a purposive sampling technique. The correlation coefficient value is 0.568, the significance value is $0.001 < p \text{ value}$ 0.05. There is a significant relationship between online gaming variables and psychological well-being. This means that if the level of online gaming increases, the level of psychological well-being will also increase for elementary school age children. The next researcher is expected to add variables, the number of population and samples, the period used in this study so that the results obtained are more accurate and more detailed.

Keywords : Online game addiction, psychological well-being, school-age children

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi memberikan efek yang sangat signifikan bagi perkembangan dunia game (Saputra, 2014). Game online sekarang telah menjelma menjadi fenomena yang populer, baik di kalangan remaja maupun khalayak ramai sehingga menyebabkan kecanduan dan mempengaruhi gaya hidup seseorang, mempengaruhi kesehatan mental dan perilaku pemainnya (Lestari, 2016). Prevalensi kecanduan game online tahun 2012 tercatat lebih dari 1 miliar orang di dunia memainkan game online (Kuss, 2013). Persentase anak usia sekolah di Indonesia pada tahun 2017 yang mengalami kecanduan game online adalah (10,15%) Dalam waktu satu minggu seseorang yang mengalami kecanduan game online biasa menggunakan waktu 2-10 jam per hari untuk bermain game online bahkan ada juga yang bermain 20-25 jam dalam seminggu. Hal ini menyebabkan dampak psikologi anak terganggu karena sering bermain game online (Rini, 2013). Penelitian yang telah dilakukan oleh Guno (2018), menyebutkan bahwa sebagian besar anak mengalami kecanduan game online berusia 11 tahun karena masalah sosial.

Hasil studi pendahuluan yang dilakukan di Dusun Gorongan terdapat ada 20 anak usia sekolah yang bermain game online. Ada 7 anak yang menghabiskan waktu bermain game selama 5 jam dan 13 anak yang lain bermain game sekitar 2 jam. Hasil wawancara kepada orangtua mereka bahwa anak tersebut sudah susah diatur, malas belajar, boros, merasa bahwa dirinya benar, marah saat dilarang bermain game dan merasa tidak butuh pendapat orangtua mereka atau orang lain. Menurut WHO (2018) bahwa kecanduan game dinyatakan sebagai masalah kesehatan mental. Kesehatan mental itu sebagai sebuah kondisi kesejahteraan sehingga secara logika jika individu ingin sehat mental maka syaratnya hidupilah sejahtera dengan meningkatkan kesejahteraan maka dapat meningkatkan kesehatan mental baik dilingkungan sekolah maupun keluarga. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk mengetahui hubungan kecanduan game online dengan kesejahteraan psikologis pada anak usia sekolah di dusun Gorongan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif analitik dengan menggunakan metode *cross sectional*, dimana pengambilan data

hanya dilakukan satu kali. Penelitian ini dilaksanakan di Dusun Gorongan. Yang menjadi sampel adalah anak usia sekolah usia 6-11 tahun, berjumlah 31 responden. Jumlah sampel dihitung dengan rumus Nursalam, dari populasi sejumlah 50. Sumber data yang digunakan sumber data primer yang diperoleh langsung dari responden dengan cara mengisi kuisioner yang dibagikan. Penelitian ini dilaksanakan bulan Mei sampai bulan Juni 2020. Variabel penelitian ini adalah tingkat kecanduan game online sebagai variabel independent dan tingkat kesejahteraan psikologis sebagai variabel dependent. Instrumen yang digunakan lembar kuisioner 5 aspek kecanduan game online dan 6 aspek kesejahteraan psikologis. Hasil validitas dan reliabilitas sebagai berikut :

Tabel 1. Uji Validitas Data

Varia bel	Item	R Hitung	R Tabel	Kesim pulan
X	X1.1	0,753	0,3440	VALID
	X1.2	0,811	0,3440	VALID
	X1.3	0,442	0,3440	VALID
	X1.4	0,745	0,3440	VALID
	X1.5	0,704	0,3440	VALID
	X1.6	0,729	0,3440	VALID
	X1.7	0,804	0,3440	VALID
Y	Y1.1	0,747	0,3440	VALID
	Y1.2	0,467	0,3440	VALID
	Y1.3	0,813	0,3440	VALID
	Y1.4	0,837	0,3440	VALID
	Y1.5	0,872	0,3440	VALID
	Y1.6	0,666	0,3440	VALID
	Y1.7	0,636	0,3440	VALID

Berdasarkan hasil output diatas menunjukkan bahwa seluruh variabel

baik X dan Y dinyatakan valid karena nilai r-hitung lebih besar dari r-tabel maka dapat dikatakan data yang digunakan valid dan layak untuk digunakan dan memenuhi syarat validitas.

Tabel 2.Uji Reliabilitas Data

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
,834	,838	7
,845	,845	7

Berdasarkan uji reliabilitas menunjukkan nilai Cronbach's Alpha untuk variabel X sebesar 0,834 dan variabel Y sebesar 0,845 > 0,60 maka dapat disimpulkan bahwa konstruk pertanyaan *reliable* dan layak digunakan karena memenuhi persyaratan.

Analisis data yang digunakan adalah analisis univariat dan bivariat menggunakan uji statistik *Spearman Rank*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang didapatkan pada penelitian disajikan dalam tabel 1 sebagai berikut.

Usia

Tabel 3. Distribusi frekuensi karakteristik responden berdasarkan usia

Usia	Frekuensi	%
6	6	19,4
7	8	25,8
8	4	12,9
9	5	16,1
10	4	12,9
11	4	12,9
Total	31	100,0

Berdasarkan hasil output pada tabel 3. Menunjukkan bahwa tingkat prosentase dari banyaknya responden mulai umur 6-11 tahun sebanyak 31 orang, tingkatan frekuensi tiap-tiap umur berbeda-beda umur 6 tahun 19,4%, umur 7 tahun sebesar 25,8%, umur 8 tahun sebesar 12,9%, umur 9 tahun sebesar 16,1%, umur 10 tahun sebesar 12,9% dan umur 11 tahun sebesar 12,9%.

Berdasarkan hasil analisis data pada tabel 3 di atas didapatkan hasil bahwa usia termuda 6 tahun(19,4%) dan responden tertua berumur 11 tahun(12,9%). Penelitian ini sejalan dengan penelitian Iswan (2014) dengan judul "Pengaruh Game Online terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia 9-10 tahun di Kelurahan Cempaka Putih,Tangerang Selatan" bahwa game online sangat mempengaruhi perkembangan anak usia 9-12 tahun karena banyak kata-kata kotor yang terucap dan kurang pantas didengar sehingga jika anak bermain game online dapat mengganggu perkembangan mereka.

Jenis Kelamin

Tabel 4. Distribusi frekuensi karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin

Jenis Kelamin	Frekuensi	%
L	15	48,4
P	16	51,6
Total	31	100,0

Berdasarkan tabel 4.2 menunjukkan bahwa responden dengan jenis kelamin laki-laki mengalami kecanduan game online sebesar 48,4% sedangkan untuk jenis kelamin perempuan sebesar 51,6% yang menunjukkan bahwa jenis kelamin perempuan lebih besar terkena dampak pengaruh game online.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Arif,S dkk (2019) dengan penelitian yang berjudul "Hubungan Kecanduan bermain Game Online Pada Smartphone (Mobile Online Games) Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Lampung" didapatkan mayoritas yang bermain game online adalah perempuan lebih banyak daripada laki-laki. Dimana perempuan memilih bermain game puzzle yang menyediakan tantangan yang saling berhubungan dan bervariasi sesuai tema.

Tingkat Kecanduan Game Online

Tabel 5. Deskripsi tingkat kecanduan game online anak usia sekolah dasar

Kategori	Frekuensi	%
Tinggi	20	64,5
Sedang	10	32,3
Rendah	1	3,2
Total	31	100,0

Berdasarkan tabel 5. dapat diketahui bahwa terdapat 20

responden sebesar 64,5%, 10 responden 32,3% dan 1 responden sebesar 3,2%, yang berarti bahwa tingkat kecanduan game online dipengaruhi beberapa aspek lain yang mengakibatkan responden mengalami kecanduan game online. Penelitian ini sejalan dengan penelitian Tiwa (2019) dengan judul "Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dengan Kecanduan Game Online Pada Anak Usia Remaja Di SMA Kristen Zaitun Manado" bahwa peranan orang tua sangat penting dalam mengatasi kecanduan game karena seseorang anak dibiarkan tanpa pengawasan maka akan berdampak menjadi kecanduan.

Tingkat Kesejahteraan Anak Usia SD

Tabel 6. Deskripsi tingkat kesejahteraan anak usia sekolah dasar

Kategori	Frekuensi	%
Rendah	19	61,3
Sedang	10	32,3
Tinggi	2	6,5
Total	31	100,0

Berdasarkan tabel 6 dapat diketahui bahwa tingkat kesejahteraan 19 responden sebesar 61,3%, 10 responden sebesar 32,3% dan 2 responden sebesar 6,5% yang berarti bahwa tingkat kesejahteraan anak usia sekolah dasar dipengaruhi beberapa aspek lain yang

mengakibatkan responden mengalami tingkat pengaruh kesejahteraan psikologis.

Penelitian ini tidak sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Putri (2019) dengan judul "Perbedaan Tingkat Kesejahteraan Psikologis Remaja Di Panti Asuhan Ditinjau Dari Jenis Kelamin" bahwa tidak terdapat perbedaan tingkat kesejahteraan psikologis pada laki-laki dan perempuan sehingga tingkat kesejahteraan psikologis tidak selalu dipengaruhi oleh jenis kelamin dan bisa dipengaruhi faktor yang lain.

Tabel 7. Uji Korelasi Spearman

	Kecanduan	Kesejahteraan	
Kecanduan	Correlation Coefficient Sig. (2-tailed) N	1,000 31	Kecanduan
Kesejahteraan	Correlation Coefficient Sig. (2-tailed) N	,568** ,001 31	Kesejahteraan

Hasil perhitungan pada output diatas dihasilkan angka koefisien korelasi bernilai positif sebesar 0,568 sehingga dapat dikatakan hubungan kedua variabel bersifat searah dengan demikian dapat diartikan bahwa jika tingkat kecanduan game online menurun maka kesejahteraan psikologis akan meningkat, dan untuk nilai signifikansi atau Sig. (2-tailed) sebesar 0,001 < lebih kecil dari 0,05 maka dapat diartikan bahwa terdapat hubungan

yang signifikan antara variabel *game online* dengan kesejahteraan psikologis.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Silvia & Virlia (2016) dengan penelitian yang berjudul "Hubungan Kecanduan Game Online Dan Keterampilan Sosial Pada Pemain Game Dewasa Awal Di Jakarta Barat" yang hasilnya terdapat hubungan yang signifikan antara kecanduan *game online* dan keterampilan sosial pada pemain dewasa awal dengan $r = -0,367 (p < 0,05)$. Pemain *game* dewasa awal memiliki kecanduan terhadap permainan tersebut karena menjadikan *game online* sebagai pelarian dari masalah yang sedang mereka hadapi.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian di atas didapatkan kesimpulan bahwa Tingkat Kecanduan *Game online* pada anak usia sekolah sebagian besar berada pada kategori sedang (63%), Tingkat Kesejahteraan Psikologis pada anak usia sekolah di Dusun Gorongan sebagian besar berada pada kategori sedang (71,1%), Ada hubungan yang signifikan antara variabel *game online* dengan kesejahteraan psikologis yang memiliki hubungan positif yaitu jika

tingkat kecanduan *game online* mengalami penurunan maka akan kesejahteraan psikologis meningkat pada anak usia sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Arif Satria,dkk. 2019. *Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Pada Smartphone(Mobile Online Games) Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Lampung*.
- Imanuel,N. 2009. *Gambaran profil kepribadian pada remaja yang kecanduan game online dan yang tidak kecanduan game online*. Depok: Fakultas psikologi UI.
- Iswan. 2014. *Pengaruh Game Online terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia 9-10 tahun di Kelurahan Cempaka Putih, Tangerang Selatan*
- Kuss, D.J. 2013. Internet gaming addiction: current perspectives. *Psychology Research and Behavior Management*,6,125-137.
- Lestari, R. 2016. *Pengaruh game online terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran kearsipan kelas XI AP SMK swasta budisatrya medan tahun pembelajaran 2015/2016*,dari<http://diglib.unimed.ac.id/5486/>
- Putri. 2019. *Perbedaan Tingkat Kesejahteraan Psikologis Remaja Di Panti Asuhan Ditinjau Dari Jenis Kelamin*
- Rini, A. 2011. *Menanggulangi Kecanduan Game Online pada Anak*.Jakarta : Pustaka Mina
- Saputra,D.M.R. 2014. *Hubungan antara Kontrol Diri dengan Perilaku Agresif pada Anggota Kepolisian*. Jurnal, Palembang:

*Fakultas Psikologi Universitas
Bina Dharma*

- Silvia Setiaji & Virlia. 2016. Hubungan
Kecanduan game Online Dan
Keterampilan Sosial Pada
Dewasa Awal di Jakarta barat*
- Tiwa. 2019. Hubungan Pola Asuh
Orang Tua Dengan Kecanduan
Game Online Pada Anak Usia
Remaja Di SMA Kristen Zaitun
Manado*