

**DESCRIPTIVE STUDY OF THE IMPACT OF ONLINE GAMES
ADDICTION ON THE ADJUSTMENT OF GRADE VIII STUDENTS AT
KANAAN CHRISTIAN MIDDLE SCHOOL BANJARMASIN**

Herliyantie

Program Studi Bimbingan dan Konseling

Universitas Lambung Mangkurat

Kalimantan Selatan

Indonesia

elyantie@gmail.com

ABSTRACT

Addiction to online games will result in the emergence of a bad impact, one of which is the adjustment aims to analyze the picture of the impact of online game addiction on the adjustment of class VIII students at Kanaan Christian Middle School, Banjarmasin. This study uses a qualitative approach with descriptive study research type. The data collection instruments used were questionnaires, interviews and documentation. The results showed that addiction to playing online games on students had an impact, namely the impact of direct adjustment. Online game players become separated from their environment which results in disruption of adjustment. If the user is addicted to playing of enjoying online games too much, it will affect his mindset which will lead to ability to adjust to friends in the surrounding environment.

Keywords: *addiction to games online, adjustment*

**STUDI DESKRIPTIF DAMPAK KECANDUAN *GAMES ONLINE*
PADA PENYESUAIAN DIRI SISWA KELAS VIII
DI SMP KRISTEN KANAAN BANJARMASIN**

ABSTRAK

Kecanduan *games online* akan berakibat pada munculnya sebuah dampak buruk, salah satunya adalah dalam penyesuaian diri bertujuan untuk menganalisis gambaran dampak kecanduan *games online* terhadap penyesuaian diri kelas siswa VIII di SMP Kristen Kanaan Banjarmasin. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian studi deskriptif. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah angket, wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan kecanduan bermain *games online* terhadap siswa mempunyai imbas yaitu dampak penyesuaian diri secara langsung. Pemain *games online* menjadi terpisah dengan lingkungannya yang berakibat pada terganggunya penyesuaian diri. Apabila pengguna sudah kecanduan memainkan atau terlalu menikmati *games online*, maka akan berpengaruh pada pola pikirnya yang akan mengarah pada kemampuan penyesuaian diri dengan teman-teman di lingkungan sekitarnya.

Kata Kunci: *kecanduan games online, penyesuaian diri*

PENDAHULUAN

Masa remaja merupakan masa peralihan dari masa pubertas menuju masa dewasa. Selama periode ini, mereka akan mengalami banyak perubahan baik secara fisik, psikologis, ataupun sosial (Pieter dan Lubis, 2010: 164). Pada saat ini permasalahan remaja di Indonesia di era modernisasi semakin bertambah banyak, seperti adanya kenakalan remaja, penggunaan obat-obatan terlarang, perilaku seks bebas, pergaulan tanpa batas, dan lain sebagainya. Hingga yang paling sering terjadi saat ini yaitu kecanduan *games online*.

Menurut Kurniawan (2017: 98-99) *games* merupakan bentuk kegiatannya untuk menghibur diri sendiri serta menghilangkan rasa penat dalam

melakukan aktivitas keseharian. Sering perkembangan zaman, *games* atau permainan pun ikut mengalami perubahan. Kemajuan teknologi dan informasi membuat berbagai macam permainan terus berkembang. Salah satunya yaitu *games online*.

Games online adalah sebuah permainan yang hanya dapat dioperasikan menggunakan koneksi internet. Dalam dunia *games online*, membuat remaja sebagai pemain dapat berkenalan dengan orang baru dari berbagai belahan dunia. Terdapat banyak sekali teman – teman yang menarik. Teman dari *games online* dianggap lebih menarik karena memiliki kesamaan kesenangan atau hobi, yaitu sama – sama menyukai *games*.

Namun, dibalik *game online* yang mengasikkan ada negatifnya yaitu menjadikan malas belajar, lupa waktu, tidak dapat mengontrol uang jajan, berbicara kasar, lebih agresif, pergaulan tidak terkontrol, lebih suka menyendiri, mengganggu kesehatan mental serta membuat orangtua cemas (Pitaloka, 2013: 10).

Apabila penggunaanya sudah kecanduan memainkan atau terlalu menikmati *games online*, maka akan berpengaruh pada pola pikirnya yang akan mengarah pada kemampuan penyesuaian diri dengan teman-teman di lingkungan sekitarnya.

Desmita (2014: 192) penyesuaian diri merupakan suatu konstruk psikologi yang luas dan kompleks, serta melibatkan semua reaksi individu terhadap tuntutan baik dari lingkungan luar maupun dari dalam diri individu itu sendiri. Dengan perkataan lain masalah penyesuaian diri menyangkut seluruh aspek kepribadian individu dalam interaksinya dengan lingkungan dalam dan luar dirinya seperti berinteraksi sosial dengan orang lain.

Namun, apabila individu sudah kecanduan hal ini membuat mereka seakan menciptakan jarak dengan orang lain di sekitar mereka, seperti kurang inteksi dengan teman yang tidak bermain *games online* atau bahkan para guru-guru dan staf sekolah lainnya.

Sehingga, kecanduan *games online* membuat remaja lebih sering sibuk dengan dunianya daripada berinteraksi dengan dunia luar selain games. Remaja kurang dalam melakukan aktivitas sosial di lingkungannya

terutama di lingkungan sekolah, karena mereka lebih senang untuk bergaul dengan teman-teman yang juga bermain *games online*.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada bulan September 2018 dimana guru BK menjelaskan bahwa rata-rata siswa kelas VII mereka cenderung memiliki penyesuaian diri yang kurang baik, dimana mereka lebih cuek dengan lingkungan sekitar, mereka lebih senang berkumpul dengan teman sesama pemain *games online*. Bahkan siswa sampai membuat *grub chatting* khusus pemain *games online*.

Selain itu siswa juga kadang acuh dengan guru, misal waktu istirahat, siswa sedang berkumpul dan bermain *games online* bersama, lalu ada guru yang lewat, maka mereka acuh saja dengan guru tersebut dan masih asyik dengan *games online*. Terkadang, ada siswa di kelas yang melapor ke guru BK karena merasa terganggu dengan siswa yang bermain *games online*, sebab mereka bermain *games online* sambil berteriak-teriak.

Adapun sebab munculnya permasalahan penyesuaian diri yang buruk yaitu lingkungan keluarga yang kurang mendukung penyesuaian diri yang baik pada siswa. Berdasarkan kenyataan tersebut pemenuhan kebutuhan siswa akan rasa kekeluargaan kurang diperhatikan oleh orangtua-nya mereka kurang mendapatkan kasih sayang dari orangtua.

Dampak yang terjadi apabila masalah ini tidak diselesaikan yaitu siswa tidak mampu mengatasi berbagai konflik yang dihadapinya sehingga menimbulkan frustasi pada diri-nya.

Frustrasi ini terjadi apabila tuntutan hidup membebani siswa tersebut karena ia tidak mampu menentukan cara yang sesuai untuk menyelesaikan masalah tersebut, sehingga hal ini akan mengganggu efektivitas penyesuaian dirinya.

Kemudian usaha yang dilakukan oleh guru BK yaitu membantu siswa dalam melakukan penyesuaian diri dengan memberikan layanan informasi mengenai penyesuaian diri yang baik, agar siswa mampu menyesuaikan diri pada lingkungan yang baru. Akan tetapi pemberian layanan ini dinilai masih kurang efektif, sebab masih ada siswa yang belum mampu untuk menerapkan sepenuhnya. Dapat dilihat dari sikap mereka, dimana masih ada saja siswa yang acuh dengan sesama teman.

Sangat diharapkan pada siswa memiliki kemampuan penyesuaian sosial yang sehat terhadap teman, guru maupun siapa saja tanpa membedakan atau hanya berdasarkan kesamaan, seperti kesamaan hobi dalam bermain *games online*. Pada hakikatnya, setiap manusia merupakan makhluk sosial yang pasti suatu saat akan memerlukan bantuan orang lain. Siswa mampu untuk melakukan penyesuaian sosial dengan memiliki kematangan emosional, intelektual, sosial, dan tanggungjawab.

Berdasarkan pemaparan di atas peneliti tertarik untuk meneliti dengan topik “Studi Deskriptif Dampak Kecanduan *Games Online* Terhadap Penyesuaian Diri Siswa Kelas VIII di SMP Kristen Kanaan Banjarmasin”.

TUJUAN PENELITIAN

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan gambaran dampak kecanduan *games online* pada penyesuaian diri siswa Kelas VIII di SMP Kristen Kanaan Banjarmasin.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian yang dipakai ialah studi deskriptif. Penelitian ini dilaksanakan di Kelas VIII di SMP Kristen Kanaan Banjarmasin.

Pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, observasi, dan dokumentasi. Wawancara dilakukan dengan enam responden, yaitu guru BK, dan lima orang siswa.

PEMBAHASAN

Pembahasan hasil penelitian ini yaitu mendeskripsikan gambaran dampak kecanduan *games online* pada penyesuaian diri siswa Kelas VIII di SMP Kristen Kanaan Banjarmasin.

Dampak *games online* terhadap penyesuaian diri siswa memiliki dampak positif maupun negatif. Dampak positif tersebut diantaranya adalah mereka mendapatkan banyak teman baru, mahir dalam berbahasa Inggris, mendapati kesenangan dan hiburan, serta mendapatkan kemampuan konsentrasi yang baik dan mampu mengikuti perkembangan teknologi.

Dampak positif yang dirasakan responden yaitu merefreshing otak, menghibur diri, dan dengan bermain *games online* secara langsung dapat mengerti bahasa Inggris yang

dipergunakan pada games (tak jarang pemain harus mengartikan sendiri kata-kata yang tidak diketahui). Adapula perilaku negatif yang mereka rasakan karena terlalu sering bermain *games online*.

Dampaks negatifnya adalah menjadi malas belajar, lupa, waktu, tidak dapat mengontrol uang jajan, berbicara kasar, lebih agresif, pergaulan tidak terkontrol, lebih suka menyendiri, mengganggu kesehatan mental serta membuat orangtua cemas.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan peneliti melalui proses hasil wawancara sesuai dengan pendapat menurut Suplig (2017: 182) yang menjelaskan bahwa *games online* tidak hanya memberikan hiburan tetapi juga memberikan tantangan yang menarik untuk diselesaikan sehingga individu bermain *games online* tanpa memperhitungkan waktu demi mencapai kepuasan. Tantangan dalam games ini yang menjadi salah satu pemicat untuk seseorang pemain memainkan *games online* dengan melupakan waktu yang ada apalagi memainkan dalam kelompok untuk melawan kelompok lain. Ketika seseorang mencapai pada tingkatan ini, maka orang tersebut mengalami kecanduan.

Setelah peneliti melakukan wawancara kepada siswa yang menjadi bahan penelitian maka memperoleh kesimpulan bahwa siswa bermain *games online* tidak hanya untuk mengisi waktu kosong yang dimiliki tetapi juga mengganggu waktu belajar yang di miliki yang berakibat siswa tidak fokus dalam belajar dan mengerjakan tugas yang diberikan oleh

sekolah yang berakibat pada mendapatkan nilai yang buruk (jelek).

Tetapi tidak hanya *games online* yang membuat siswa melupakan mengerjakan tugas yang diberikan tetapi juga membuka media sosial yang lain seperti aplikasi Instagram, Youtube dan Tiktok mereka suka mengupload video mereka ketika bermain *games* sehingga memiliki rasa kepuasan bagi diri mereka atau mereka suka melihat bagaimana cara bermain orang lain lewat media sosial lain tersebut.

Berdasarkan hasil wawancara ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Santoso dan Purnomo (2017) Hubungan Kecanduan *Games Online* Terhadap Penyesuaian Sosial Pada Remaja. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan didapatkan hasil bahwa kecanduan games dikaitkan dengan banyak masalah sosial mental, dan kesehatan bagi pecandu games dan orang-orang di sekitar mereka.

Pemain *games online* menjadi terpisah dengan lingkungannya yang berakibat pada terganggunya penyesuaian sosial. Para pemain *games online* mengorbankan aktivitas yang lain untuk bisa bermain *games online*, mereka mengorbankan waktu untuk hobi yang lain, mengorbankan waktu tidur, belajar, bersosialisasi dengan teman dan waktu untuk keluarga.

Serta biasanya para pemain *games online* mengorbankan aktivitas yang lainnya untuk bisa bermain *games online*, mereka mengorbankan waktu untuk hobi yang lain, mengorbankan waktu untuk tidur, belajar, bersosialisasi dengan teman yang lain dan waktu untuk keluarga.

Hal ini ditunjukkan dengan bukti dari hasil interpretasi Januari 2020 Guru BK menjelaskan bahwa dimana ada siswa kelas VIII asyik dengan HP-nya setelah dilihat HP-nya mereka sedang bermain *games online*. Anak-anak tersebut terlihat mengabaikan apa yang ada disekitarnya, bahkan tanpa memperdulikan apa yang guru BK atau guru lain katakan. Adapun sebab munculnya permasalahan penyesuaian diri yang buruk yaitu lingkungan keluarga yang kurang mendukung penyesuaian diri yang baik pada siswa.

Berdasarkan kenyataan tersebut pemenuhan kebutuhan siswa akan rasa kekeluargaan kurang diperhatikan oleh orangtuanya. Mereka kurang mendapatkan kasih sayang dari orangtua. Sebagian anak-anak usia sekolah memiliki kebiasaan bermain *games online* secara berlebihan mereka tak kenal waktu dan tempat, dan bahkan ada beberapa yang hampir tak terawasi oleh orangtuanya.

Peran orang tua sangat dibutuhkan dalam setiap tumbuh kembang sang anak agar terhindar dari perilaku-perilaku menyimpang seperti halnya kecanduan *games online*. Selain itu, Terkadang, ada siswa di kelas yang melapor ke guru BK karena merasa terganggu dengan siswa yang bermain *games online*, sebab mereka bermain *games online* sambil berteriak-teriak. Bahkan kebanyakan kami dapat informasi itu dari orang tua, orang tua kebanyakan yang mengungkapkan bahwa anaknya itu dirumah jarang belajar atau susah belajar kerjanya hanya bermain games bahkan malam sampai subuh dengan laporan orang tua

itu, biasanya anaknya kami panggil ke ruang BK.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa dampak kecanduan *games online* terhadap penyesuaian diri pada siswa kelas VIII di SMP Kristen Kanaan, adalah siswa menjadi acuh dan kurang peduli dengan lingkungan, siswa melupakan kewajiban dalam belajar, siswa kurang peduli terhadap hal yang disekelilingnya dan terdapat jenis *games online* yang mendorong siswa menjadi kecanduan bermain *games online*.

Kecanduan bermain *games online* terhadap siswa mempunyai imbas yaitu dampak penyesuaian diri secara langsung. Kecanduan games dikaitkan dengan banyak masalah sosial, mental, dan kesehatan bagi pecandu games dan orang-orang di sekitar mereka. Pemain *games online* menjadi terpisah dengan lingkungannya yang berakibat pada terganggunya penyesuaian diri.

DAFTAR RUJUKAN

- Desmita. 2014. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik Panduan Bagi Orang Tua dan Guru Dalam Memahami Psikologi Anak Usia SD, SMP, dan SMA*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Kurniawan, Drajat Edy. 2017. *Pengaruh Intensitas Bermain Games Online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta*.
- Pieter, Herri Zan dan Lubis, Namora Lumongga. 2010. *Pengantar Psikologi untuk Kebidanan*. Jakarta: Kencana.
- Pitaloka, Ardanareswari Ayu. 2013. *Perilaku Konsumsi Games Online Pada Pelajar (Studi Fenomenologi tentang Perilaku Konsumsi Games Online Pada Pelajar di Kelurahan Gemolong, Kabupaten Sragen Tahun 2013)*. Surabaya: Universitas Sebelas Maret. (online) [dari <http://media.neliti.com/media/publications/13630-ID-perilaku-konsumsi-games-online-pada-pelajar-studi-fenomenologi-tentang-perilaku-k-.pdf>./../Acer/Desktop/13630-ID-perilaku-konsumsi-game-online-pada-pelajar-studi-fenomenologi-tentang-perilaku-k.pdf diakses pada 8 September 2018]
- Santoso, Yohanes Rikky Dwi dan Purnomo, Jusuf Tjahjo (2017). *Hubungan Kecanduan Games Online Terhadap Penyesuaian Sosial Pada Remaja*. Jurnal Humaniora Yayasan Bina Darma Vol.IV No.1 (online) [dari <http://www.jurnalilmiah-paxhumana.org/index.php/PH/article/download/99/pdf> diakses pada September 2018]
- Suplig, Maurice Andrewi. 2017. *Pengaruh Kecanduan Games Online Siswa SMA Kelas X Terhadap Kecerdasan Sosial Sekolah Kristen Swasta di Makassar*.