
Dampak fenomena *game online* terhadap remaja usia sekolah

Alfino Muliadi, Ideal Putra, Hasrul, Henni Muchtar

Prodi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
FIS Universitas Negeri Padang

Co-Author: **Ideal Putra**

E-mail: datukideal@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengidentifikasi dan mendeskripsikan dampak dari fenomena game online terhadap remaja usia sekolah pada aspek moral, sosial dan pendidikan dan untuk upaya dalam mengatasi fenomena game online pada remaja usia sekolah di Nagari Bawan. Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan menggunakan metode deskriptif. Informan ditentukan dengan metode purposive sampling. jenis data dan sumber data yang digunakan data primer dan data sekunder, instrumen penelitian wawancara, observasi, dan dokumentasi. Uji keabsahan menggunakan teknik triangulasi kemudian analisis data dengan reduksi data, penyajian data dengan teks naratif menggunakan teori Milles dan Huberman. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa game online berdampak negatif bagi kalangan remaja. Dampak negatif ini dilihat dari beberapa aspek seperti moral, terjadinya penurunan keasadaran moral serta perubahan pada perilaku dan para remaja menjadi tidak bisa membedakan mana pilihan yang baik atau buruk untuk dirinya sendiri. Pada aspek sosial berdampak terhadap interaksi sosial remaja yang cenderung menutupi diri dengan keluarga dan temannya sehingga komunikasi, sikap, dan tingkah laku kelompok tidak berjalan dengan baik dalam lingkungan masyarakat. Serta aspek pendidikan terjadinya penurunan motivasi belajar pada remaja. Upaya mengatasi fenomena game online dilakukan dengan cara preventif dan represif yang melibatkan keluarga, sekolah dan masyarakat ikut berperan dalam mengatasi dampak fenomena game online terhadap remaja usia sekolah.

Kata Kunci: *fenomena game online, remaja usia sekolah, Nagari Bawan*

ABSTRACT

This study aims to identify and describe the impact of the online game phenomenon on school-age adolescents in the moral, social and educational aspects and for efforts to overcome the online game phenomenon in school-age adolescents in Nagari Bawan. This type of research is qualitative research using descriptive methods. Informants were determined by purposive sampling method. types of data and data sources used primary data and secondary data, interview research instruments, observation, and documentation. Validity test using triangulation technique then data analysis with data reduction, presenting data with narrative text using Milles and Huberman's theory. The results of this study indicate that online games have a negative

impact on adolescents. This negative impact is seen from several aspects such as morale, a decrease in moral awareness and changes in behavior and adolescents become unable to distinguish which choices are good or bad for themselves. The social aspect has an impact on the social interaction of adolescents who tend to cover themselves with family and friends so that communication, attitudes and group behavior do not go well in the community. As well as the educational aspect of the decrease in motivation to learn in adolescents. Efforts to deal with the online game phenomenon are carried out in a preventive and repressive way involving families, schools and the community playing a role in overcoming the impact of the online game phenomenon on school-age youth.

Keywords: game online, school-age youth, Bawan Village



This work is licensed under the Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License. ©2021 by author.

PENDAHULUAN

Di era pesatnya perkembangan teknologi dan komunikasi saat ini tentu akan mempermudah masyarakat dalam dalam mengakses berbagai informasi baik itu dalam bentuk skala nasional ataupun internasional. Namun sayangnya dalam pemanfaatan teknologi saat ini banyak masyarakat yang menyalahgunakan terutama pada kalangan remaja. Hal ini terlihat dari banyaknya remaja yang memanfaatkan sarana internet sebagai media hiburan. Seperti yang dikutip dari penelitian yang dilakukan oleh kominfo, UNICEF, dan Harvard university dengan sampel 400 remaja berusia 10-19 tahun yang tersebar di 11 Provinsi Indonesia. Hasil yang didapatkan adalah 80% remaja di Indonesia mengalami kecanduan internet dengan presentasi 24% untuk interaksi dengan orang yang tidak dikenal, 14% membuka pornografi dan selebihnya digunakan untuk lainnya seperti bermain *game online*. Penggunaan internet apabila digunakan secara bijak dapat memberikan hal baik, akan tetapi jika digunakan secara berlebihan menimbulkan perilaku pada remaja yang mengarah kepada kecanduan.

Dari hal tersebut tentu akan berdampak buruk bagi perkembangan remaja serta dapat memunculkan perilaku yang kurang baik. Ini terlihat pada remaja yang membangkang dan melawan kepada orang tua, berbohong, slalu menunda-nunda apa yang orang tua suruh untuk dikerjakan, tidak patuh kepada orang tua, dan bahkan ada yang mencuri uang agar dapat bermain warnet atau untuk membeli paket internet. Selain itu *game online* juga dapat membuat seseorang remaja menjadi tidak peduli dengan aktivitas sosial, *game online* juga berpengaruh terhadap akademik remaja.

Sejauh ini studi terdahulu mengenai dampak *game online* lebih mengarahkan pada hubungan *game online* pada prestasi belajar dimana *game online* dapat berpengaruh pada penurunan prestasi belajar siswa (Marheni 2015, Ariantoro 2016, Faridah & Yuliva 2020). Hubungan *game online* dengan kontrol diri remaja dalam integritas

bermain *game online* diman kontrol diri sangat dapat menjadi salah satu penyebab kecanduan *game online* pada remaja Fitriani 2021, Permana 2020, RISYE 2021).

Secara umum penelitian ini berusaha untuk menganalisis bagaimana dampak fenomena *game online* terhadap remaja usia sekolah. Sedangkan secara khusus penelitian ini berusaha untuk menjawab mengenai bagaimana dampak fenomena *game online* terhadap remaja usia sekolah pada moral, sosial dan pendidikan dan upaya untuk mengatasi fenomena *game online* yang dialami oleh remaja usia sekolah.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang diterapkan pada penelitian ini yaitu deskriptif kualitatif yang dimana dapat memberikan gambaran tentang suatu keadaan dan peristiwa yang terjadi sebagaimana adanya. Lokasi penelitian ini dilakukan di Nagari Bawan, Kabupaten Agam. Adapun informan dalam penelitian ini terdiri dari remaja, masyarakat, dan pihak sekolah. Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer dan data sekunder. Sedangkan sumber data primer diperoleh dari wawancara langsung yang dilakukan di Nagari bawan kabupaten agam. Data sekunder dalam penelitian ini diperoleh dari dokumentasi yang relevan dengan penelitian ini.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan wawancara, observasi dan dokumentasi. Adapun alat yang digunakan dalam pengumpulan data adalah poin-poin yang ditanyakan kepada informan, kamera atau handphone sebagai alat pengambilan dan perekaman hasil wawancara serta alat tulis untuk mencatat situasi yang terjadi dilapangan. Uji keabsahan data menggunakan triangulasi. Teknik analisa data dalam penelitian ini meliputi tiga tahap yaitu Reduksi data, penyajian data dengan teks naratif menggunakan teori Milles dan Huberman, dan penarikan atau verifikasi kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dampak fenomena *game online* terhadap remaja usia sekolah pada moral, sosial dan pendidikan

Permainan berbasis internet ataupun yang disebut dengan *game online* merupakan permainan yang dikembangkan di era yang berkemajuan saat ini dan *game online* saat ini menjadi permainan yang sangat digemari oleh seluruh kalangan, terlebih pada kalangan remaja usia sekolah. Fenomen ini sangat digandrungi oleh remaja-remaja usia sekolah yang ada di nagari bawan kecamatan Ampek Nagari. Tentu dalam sebuah fenomena *game online* yang terjadi pada kalangan remaja akan memiliki dampak pada tiga aspek yaitu moral, sosial, dan pendidikan apabila penggunaannya dilakukan secara berlebihan. Hal tersebut dapat dilihat dari tabel dibawah ini.

Tabel 1. Dampak fenomena *game online* pada moral sosial dan pendidikan

NO.	Aspek	Dampak fenomena <i>game online</i>
	Moral	Pengetahuan Moral: kurangnya rasa sopan santun, suka berbohong, hilangnya rasa hormat, tidak adanya rasa tanggung jawab dan tidak memiliki disiplin diri. Perasaan moral: remaja usia sekolah tidak memiliki rasa kewajiban untuk mengerjakan aktivitas riligijs, membantu orang tua dan mengerjakan tugas sekolah. Tindakan moral: tidak dapat menahan godaan dan ajakan bermain <i>game online</i> dari teman sebaya, mencuri uang orang sacara diam-diam.
	Sosial	Kurangnya komunikasi para remaja dengan keluarga dan lingkungan, remaja yang memiliki kecanduan terhadap <i>game online</i> lebih memilih berteman dengan sesama pemain <i>game online</i> , mejadi pribadi yang kasar dalam bertutur kata dan saling menjelek sesama kelompok.
	Pendidikan	Merubah pola pikir remaja sehingga menjadikan para remaja cenderung untuk memainkan <i>game online</i> yang pada akhirnya dapat menurunkan semangat dan dorongan untuk belajar dan menurunkan motivasi belajar yang ditandai dan dipengaruhi oleh teman sebaya.

Dari tabel di atas terlihat jelas bahwa dampak fenomena *game online* paa kalangan remaja sangat berpengaruh pada aspek moral, sosial, dan pendidikan. Menurut Ghuman dan Griffiths dalam Eryzal (2019) menjelaskan bahwa aktivitas bermain *game online* secara berlebihan menimbulkan sejumlah masalah diantaranya hilangnya kontrol atas waktu, menurunnya kondisi kesehatan, berkurangnya kepedulian terhadap aktivitas sosial, menurunnya aspek akademik dan menurunnya fungsi kehidupan yang lainnya. Hal ini sesuai dengan yang peneliti temukan di lapangan terkait dampak yang ditimbulkan oleh fenomena *game online* ini terhadap remaja usia sekolah yaitu pada moral remaja, sosial remaja dan pendidikan (motivasi belajar) remaja usia sekolah.

Teori dampak *game online* yang dijabarkan sebelumnya juga sejalan dengan pendapat Sandy dan Hidayat yang dimana *game online* dapat memberikan dampak negatif atau bahaya bagi remaja yang mengalaminya. Dampak yang timbul akibat dari berlebihan dalam bermain *game online* meliputi lima aspek, antara lain aspek kesehatan, aspek psikologis, aspek akademik, aspek sosial, dan aspek keuangan (Sandy & Hidayat, 2019: 8-10).

Upaya mengatasi fenomena *game online* pada remaja usia sekolah

a. Upaya Preventif

Upaya preventif adalah suatu langkah atau usaha yang dilakukan yang bertujuan untuk menghindari atau mencegah suatu hal agar tidak munculnya suatu permasalahan. Dengan maraknya para remaja-remaja yang gemar bermain *game online*, ini akan menimbulkan dampak yang buruk bagi para remaja. Untuk mencegah permasalahan dampak *game online* ini semakin buruk bagi remaja maka orang tua beserta pihak guru harus melakukan upaya preventif dengan cara memberikan nasehat kepada remaja agar terhindar dari dampak negatif fenomena *game online* tersebut.

Hal ini sesuai dengan upaya pencegahan dari Romano & Hage yang mengatakan bahwa upaya pencegahan mencakup diantaranya: *Pertama*, menghentikan perilaku masalah sebelum terjadi. Hal yang dilakukan oleh orang tua dan guru adalah dengan memberikan nasehat-nasehat dan peringatan agar tidak terlalu larut dalam memainkan *game online* agar tidak menimbulkan dampak kecanduan yang dapat memunculkan hal-hal negatif lainnya.

Kedua, adalah dengan menunda timbulnya perilaku bermasalah. Hal yang diupayakan para orang tua untuk dapat menunda timbulkan dampak kecanduan *game online* pada remaja dengan memberikan sarana dengan mendukung dan mengarahkan anak mereka untuk melakukan aktivitas lainnya yang produktif dan positif seperti berolahraga, bermain sepak bola, latihan silek. Pihak sekolah selain menasehati para siswanya, juga dapat memberlakukan kebijakan larangan untuk membawa *handphone android* ke sekolah agar dapat mengurangi intensitas bermain *game online* dan mencegah dampak yang ditimbulkan *game online*.

Ketiga, dengan mengurangi dampak dari masalah perilaku. Hal yang dilakukan oleh para orang tua dengan memberikan sikap tegas dengan menyita *handphone* dan tidak memberikan uang jajan. Hal ini dilakukan karena para remaja melawan dan tidak menghiraukan peringatan serta nasehat-nasehat dari orang tua. *Keempat*, adalah dengan memperkuat pengetahuan. Baik orang tua dan pihak sekolah telah mencoba untuk mencegah ataupun mengurangi dampak yang ditimbulkan oleh *game online* terhadap remaja dengan memberikan arahan-arahan bersifat edukatif terkait dampak buruk yang ditimbulkan. Hal ini dilakukan dengan harapan para remaja memiliki pengetahuan dampak buruk dalam pemakaian *handphone* yang terlalu lama. *Kelima*, dengan mempromosikan perilaku positif, hal yang dapat diterapkan untuk dapat mencegah dari dampak buruk *game online* terhadap perilaku para remaja adalah dengan memberikan pengenalan-pengenalan nilai-nilai yang baik yang berlaku dimasyarakat.

b. Upaya Represif

Upaya represif adalah bentuk upaya pengendalian sosial yang bertujuan untuk mengembalikan kondisi deviasi menjadi keadaan yang kondusif kembali. Upaya yang dilakukan oleh pihak sekolah dalam mengatasi pelanggaran yang ditimbulkan dari dampak dan pengaruh *game online* adalah dengan melakukan razia kepada siswa yang melanggar dengan menyita *handphone android* siswa. Selanjutnya apabila terjadi pelanggaran kembali siswa yang melanggar maka siswa kan dibawa kepada guru BK. Apabila masih melakukan pelanggaran kembali maka siswa tersebut akan di bawa dirapat guru untuk dibahas sanksi apa yang akan diberikan apakah akan diberhentikan atau dipindahkan.

KESIMPULAN

Dampak fenomena *game online* terhadap remaja usia sekolah pada moral terjadinya penurunan moral pada remaja, perubahan sikap dan tidak dapat membedakan pilihan yang baik dan buruk bagi dirinya dan lingkungan. Dari aspek sosial, fenomena *game online* berdampak pada interaksi remaja usai sekolah yang cenderung menutup diri dengan keluarga dan lingkungan. Pada aspek pendidikan terjadinya penurunan dalam motivasi belajar baik secara intrinsik maupun ekstrinsik yang dialami oleh remaja dengan ketergantungan terhadap *game online*. Sedangkan upaya untuk mengatasi fenomena *game online* pada remaja usia sekolah adalah dengan melakukan upaya preventif dan represif.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Rulam. (2014). *Metodelogi Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- A.M., Sardiman, (2012). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Ariantoro, T. R. (2016). Dampak *Game online* Terhadap Prestasi Belajar Pelajar. *Jurnal Teknik Informatika Musirawas*, 1(1).
- Faridah, B. D., & Yuliva, V. O. (2020). Kecanduan *Game online* Dengan Prestasi Belajar. *Jurnal Ilmu Kesehatan*, 4(2), 136-140.
- Fitriani, D. D., Pandini, J. K. R., & Chasani, S. (2021). Korelasi Kontrol Diri Dengan Kecanduan Online Game Pada Remaja. *NURSING ANALYSIS: Journal of Nursing Research*, 1(1), 1-8
- Handayani, D. (2018). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kecanduan *Game online* pada Remaja Kecamatan Sungai Geringging Kabupaten Padang Pariaman Menggunakan Analisis Regresi Logistik (*Doctoral dissertation*, Universitas Negeri Padang).
- Irawan, S. (2021). Faktor-faktor yang mempengaruhi kecanduan *game online* peserta didik. *Jurnal Konseling Gusjigang*, 7(1).
- Kristiawan, A., & Yunanto, K. T. (2021). Faktor-Faktor Yang Berpengaruh Terhadap Kecanduan *Game online*. *Psikologi Kreatif Inovatif*, 1(1), 14-24.

- Mumtahanah, Nurotun. (2015). Upaya Menanggulangi Kenakalan Remaja Secara Preventif, Refresif, Kuratif Dan Rehabilitasi. *AL HIKMAH Jurnal Studi Keislaman*, Volume 5, Nomor 2.
- Novrialdy, Eryzal. (2019). Kecanduan *Game online* pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi*.Vol.27, No. 2
- Sandy, T.A., & Hidayat, W. N. 2019. *Game Mobile Learning*. Malang: Multi-Media Edukasi.
- Sarwono, Sarlito W. (2010). *Pengantar Psikologi Umum*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Supling, Maurice Andrew. 2017. Pengaruh Kecanduan *Game online* Siswa SMA Kelas X Terhadap Kecerdasan Sosial Sekolah Kristen Swasta di Makasar. *Jurnal Jaf*
- Pande, N. P. A. M., & Marheni, A. (2015). Hubungan kecanduan *game online* dengan prestasi belajar siswa SMPN 1 Kuta. *Jurnal Psikologi Udayana*, 2(2), 163-171.fray, Vol. 15, No. 2.
- Permana, S. P. (2020). The Relation Between Self-Control With Mobile Pubg Online Gaming Addictions (*Doctoral dissertation*, Untag 1945 Surabaya).
- RISYE, A. (2021). Eksperimentasi Konseling Individu Dengan Teknik Self Control Untuk Mengurangi Kebiasaan Bermain *Game online* Pada Peserta Didik Di Smk Negeri 7 Bandar Lampung (*Doctoral dissertation*, UIN Raden Intan Lampung)