

**HUBUNGAN ANTARA *GAME ONLINE ADDICTION* DENGAN PERKEMBANGAN
SOSIAL PADA REMAJA DI SMP NEGERI 2 CILIMUS
KABUPATEN KUNINGAN
TAHUN 2022**

Nurlinda¹, Khusnul Aini², Nur Wulan³

¹Mahasiswa Program Studi S1 Keperawatan STIKes Kuningan

^{2,3} Dosen Program Studi S1 Keperawatan STIKes Kuningan

lindanur538@gmail.com

Abstrak

Game online addiction merupakan salah satu kecanduan dari permainan digital yang dapat dimainkan oleh banyak orang melalui internet. Penetrasi pengguna internet Indonesia didominasi oleh kalangan remaja berusia 13-18 tahun sebesar 9,3 persen mayoritas pengguna internet perhari selama 5-6 Jam dengan salah satu alasan menggunakan internet untuk *game* sebanyak 21,7%. Jenis Penelitian ini adalah analitik dengan *cross sectional*. Populasi berjumlah 224 orang dengan teknik *proportionate stratified random sampling*. Analisis statistik dilakukan secara univariat dan bivariat dengan metode *rank spearman*. Analisis univariat menunjukkan *game online addiction* berat sebanyak 106 orang (47,3%), *game online addiction* sedang sebanyak 103 orang (46%) dan *game online addiction* ringan sebanyak 15 orang (6,7%). Sedangkan perkembangan sosial yang tinggi sebanyak 108 orang (48,2%) dan perkembangan sosial yang rendah sebanyak 116 orang (51,8%). Pengumpulan data dengan wawancara menggunakan kuesioner. Hasil analisis *rank spearman* didapatkan (p value = 0,000 dengan $\rho = - 0,329$). Terdapat hubungan anatara *game online addiction* dengan perkembangan sosial pada remaja di SMP Negeri 2 Cilimus Tahun 2022. Saran dari peneliti perlunya membuat tempat konseling dengan pembelajaran *inquiry* untuk para siswa agar permasalahan sosial yang terjadi di sekolah dapat diatasi dengan baik.

Kata Kunci : *game online addiction, perkembangan sosial, remaja*

PENDAHULUAN

Kesehatan remaja dinilai menjadi hal yang utama dalam tujuan kesehatan dalam membangun dan penerus bangsa, masa ini dianggap menjadi masa yang sangat berharga. Perhatian kesehatan remaja telah berubah fokusnya dari sebagian besar penyakit infeksi menjadi hal-hal yang mengganggu kesehatan secara keseluruhan termasuk emosional, psikologi dan masalah dalam belajar.

Masa remaja yang merupakan salah satu masa perkembangan yang banyak menarik perhatiannya karena sifat-sifat khas dan peranannya yang menentukan dalam menemukan identitas diri dan kehidupan individu dalam masyarakat orang dewasa.

Perkembangan yang dilewati pada masa remaja salah satunya adalah perkembangan sosial yang bertujuan dalam kematangan sosial ditandai dengan perubahan hubungan sosial seperti adanya teknologi yang canggih, motivasi berprestasi, serta adanya perubahan-perubahan kehidupan dalam pertemanan yang terjadi pada lingkungan. Perkembangan sosial adalah perubahan dalam berhubungan dengan orang lain (Papalia dan Olds dalam Jahja, 2015).

Tugas yang berhubungan dengan perkembangan sosial adalah salah satu tugas perkembangan yang harus dikuasai

oleh remaja. Salah satu tugas perkembangan masa remaja yang tersulit ialah yang berhubungan dengan penyesuaian sosial, remaja harus menyesuaikan diri dengan lawan jenis dalam hubungan yang sebelumnya pernah ada dan harus menyesuaikan dengan orang dewasa di luar lingkungan keluarga dan sekolah (Hurlock dalam Ardi et al., 2012).

Game online adalah permainan digital yang dapat dimainkan oleh banyak orang dalam waktu yang bersamaan melalui internet. Dampak penggunaan *game online* yang terlalu lama bisa menimbulkan berbagai masalah kesehatan pada remaja yang dapat menghambat perkembangan remaja. Dampak yang akan muncul akibat kecanduan game online meliputi lima aspek, antara lain aspek kesehatan, aspek psikologis, aspek akademik, aspek sosial, dan aspek keuangan (King & Delfabbro, 2018 dalam Zakiah, 2021). Menurut APJII 2019 (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia), Penetrasi pengguna internet berdasarkan kota/kabupaten terkonsentrasi di area urban adalah 73,7%. Hasil survei ini berkaitan pada penetrasi pengguna internet secara total di Indonesia yang tumbuh hampir 9 persen menjadi 196,714 juta jiwa dari total populasi 266 juta orang. Dibandingkan hasil tahun 2018 sebesar 264,16 juta jiwa.

Penetrasi pengguna internet Indonesia didominasi oleh kalangan remaja berusia 13-18 tahun sebesar 9,3 persen mayoritas pengguna internet perhari selama 5-6 Jam dengan salah satu alasan menggunakan internet untuk game sebanyak 21,7 persen. Dari segi pendidikan, pengguna internet didominasi oleh remaja Sekolah Menengah Pertama (SMP) sebanyak 23,58 persen dan Jawa barat juga termasuk salah satu penetrasi pengguna internet sebanyak 13,2 persen.

Perkembangan teknologi memberikan efek negatif dan positif dalam kehidupan dan perkembangan sosial (Surokim, 2016). Penelitian Yusuf *et al.* (2019) pada usia remaja disimpulkan bahwa semakin lama seseorang bermain *game online* maka menyebabkan tidak berkembangnya kompetensi sosial.

Pada saat melakukan studi pendahuluan, peneliti melakukan wawancara dengan guru bimbingan konseling (BK), mendapatkan informasi bahwa tidak sedikit para siswa yang sering mengejek antar teman, bertengkar antar teman, bermain *game online*, adanya perilaku sok berkuasa pada adik kelasnya dan adanya kesenjangan bermain antara siswa laki-laki dan perempuan. Peneliti melakukan wawancara dengan 18 orang

siswa di SMPN 2 Cilimus diketahui bahwa semuanya telah memiliki *gadget*. wawancara lebih lanjut didapatkan 10 dari 18 siswa atau 55 persen memiliki karakteristik *game online addiction* ditandai dengan selalu mikirkan bermain *game*, memiliki keinginan untuk bermain kembali, sering mengabaikan pekerjaan sekolah, acuh terhadap lingkungannya serta bermain *game* adalah salah satu alasan untuk melarikan diri dari masalah. Sedangkan 8 dari 18 siswa atau 45 persen tidak memiliki karakteristik *game online addiction*.

Berdasarkan data tersebut maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai Hubungan antara *Game Online Addiction* dengan Perkembangan Sosial pada Remaja di SMPN 2 Cilimus Tahun 2022.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini yaitu penelitian kuantitatif metode analitik korelasional dengan rancangan *cross sectional* dimana penelitian ini mengukur dan pengumpulan data variabel dependen dan independen yang dilakukan pada saat yang sama (Notoatmodjo, 2018). Variabel yang akan diukur adalah variabel dependen (*game online addiction*) dan variabel independen (Perkembangan sosial pada remaja di SMP Negeri 2 Cilimus Tahun 2022).

Populasi dalam penelitian ini adalah remaja di SMPN 2 Cilimus sebanyak 509 siswa. Teknik pengambilan sampel dengan cara *probabilitas* dengan teknik *Proportinationate Stratified Random Sampling*, maka sampel dalam penelitian ini adalah 224 siswa yang beresiko *game online addiction* dan perkembangan sosial di SMPN 2 Cilimus Tahun 2022.

Dalam penelitian ini menggunakan uji statistik *Rank spearman* pada tingkat kepercayaan nilai $p < \alpha (0,05)$. Jika $p < \alpha (0,05)$ maka hasil terdapat hubungan yang bermakna, dan jika $p > \alpha (0,05)$ maka hasilnya tidak terdapat hubungan yang bermakna. Data yang telah dikumpulkan selanjutnya dilakukan analisis univariat dan analisis bivariat serta analisis multivariate dengan menggunakan SPSS versi 18.

HASIL PENELITIAN

Tabel 1. Distribusi frekuensi *game online addiction*

No	<i>Game Online addiction</i>	Frekuensi (<i>f</i>)	Presentase (%)
1	Ringan	15	6,7
2	Sedang	103	46,0
3	Berat	106	47,3
	Total	224	100

Sumber Data : Hasil penelitian Tahun 2022

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa dari 224 responden, sebagian besar responden mengalami *game online addiction* berat sebanyak 106 responden

(47,3%), *game online addiction* sedang sebanyak 103 responden (46,0%) dan *game online addiction* ringan sebanyak 15 responden (6,7%)

Tabel 2. Distribusi frekuensi perkembangan sosial pada remaja

No	Perkembangan Sosial	Frekuensi (<i>f</i>)	Presentase (%)
1	Tinggi	108	48,2
2	Rendah	116	51,8
	Total	224	100

Sumber Data : Hasil penelitian Tahun 2022.

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa dari 224 responden. Sebagian besar responden mengalami perkembangan sosial rendah sebanyak 116

responden (51,8 %) dan sebagian lagi mengalami perkembangan sosial tinggi sebanyak 108 responden (48,2%)

Tabel 3. Hubungan antara *game online addiction* dengan perkembangan sosial pada remaja di SMP Negeri 2 Cilimus Tahun 2022.

<i>Game online addiction</i>	Perkembangan Sosial				Total		<i>P value</i>	<i>R</i>
	Tinggi		Rendah		N	%		
	N	%	N	%				
Berat	34	32,1	72	67,9	106	47,3%	0,000	-0,329
Sedang	61	59,2	42	40,8	103	46%		
Ringan	13	86,7	2	13,3	15	6,7%		
Total	108	48,2%	116	51,8%	224	100%		

Sumber : Hasil Olah Data Penelitian (2022)

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan hasil analisis responden yang mengalami *game online addiction* dengan kategori berat sebagian besar responden mengalami perkembangan sosial yang rendah sebanyak 72 responden (67,9%), sedangkan responden yang mengalami *game online addiction* dengan kategori sedang mengalami perkembangan sosial yang tinggi sebanyak 61 responden (59,2%), dan responden yang mengalami *game online addiction* dengan kategori ringan sebagian besar mengalami perkembangan sosial yang tinggi sebanyak 13 orang (86,7%).

Berdasarkan hasil analisis uji statistik *Rank Spearman* didapatkan nilai *p value* = 0,000 < 0,05 (nilai *p* < 0,05) artinya terdapat hubungan yang bermakna antara *game online addiction* dengan perkembangan sosial pada remaja di SMP Negeri 2 Cilimus Tahun 2022. Dengan nilai koefisien korelasi (-) 0,329 yang artinya kekuatan korelasi lemah yang artinya semakin *game online addiction* berat maka perkembangan sosial remaja rendah begitupun sebaliknya semakin *game online addiction* ringan maka perkembangan sosial remaja tinggi.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis uji *Rank Spearman* didapatkan nilai $p = 0,000$ ($p < 0,05$), artinya terdapat hubungan yang bermakna antara *game online addiction* dengan perkembangan sosial pada remaja di SMP Negeri 2 Cilimus tahun 2022. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Utami & Handokoh (2020) menyatakan bahwa terjadi hubungan antara kecanduan *game online* dengan penyesuaian sosial pada remaja dengan hasil uji *Chi-Square* didapatkan nilai $p=0,000$ yang artinya terdapat hubungan kecanduannya *game online* dan penyesuaian sosial pada remaja.

Penelitian ini memperoleh hasil *game online addiction* dengan kategori berat sebagian besar responden mengalami perkembangan sosial yang rendah sebanyak 72 responden (67,9%), sedangkan responden yang mengalami *game online addiction* dengan kategori sedang mengalami perkembangan sosial yang tinggi sebanyak 61 responden (59,2%), dan responden yang mengalami *game online addiction* dengan kategori ringan sebagian besar mengalami perkembangan sosial yang tinggi sebanyak 13 orang (86,7%).

Salah satu alasan mengalami *game online addiction* berat di SMP Negeri 2 Cilimus dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya *gender*, usia, jenis *device*

yang digunakan dan durasi bermain *game online*. Zakiah ismi & Ritanti (2021) mengatakan “*game online addiction* adalah salah satu bentuk kecanduan yang disebabkan oleh kecanggihan teknologi yang tidak dimanfaatkan dengan bijak oleh pengguna yang ditandai dengan ketidakmampuan dalam mengontrol waktu bermain *game*”.

Berdasarkan penelitian diatas menunjukkan bahwa perkembangan sosial pada remaja tidak semua dipengaruhi oleh *game online* namun ada beberapa faktor juga yang mempengaruhi perkembangan sosial pada remaja baik internal maupun eksternal. Jahja (2015) memaparkan bahwa perkembangan sosial manusia dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu keluarga, kematangan anak, status sosial ekonomi keluarga, tingkat pendidikan, dan kemampuan mental terutama emosi dan intelegensi. Faktor-faktor tersebut sangat mempengaruhi masa perkembangan remaja dimana salah satu faktor tersebut muncul maka perkembangan sosial remaja akan terganggu.

Self control merupakan kapasitas yang dapat digunakan untuk mengontrol variabel eksternal yang menentukan perilaku seseorang. Di mana *self control* ini penting untuk dikembangkan karena individu tidak hidup sendiri namun bagian dari kelompok masyarakat yang

seharusnya mampu mengikuti norma-norma yang ada di masyarakat (Zakiah & Ritanti, 2021). Sesuai dengan salah satu faktor penyebab *game online addiction* yaitu kurangnya pengendalian diri pada remaja, sehingga remaja kurang mengantisipasi dampak negatif yang timbul dari dalam diri yang disebabkan oleh bermain *game online*.

Keterampilan sosial yang rendah maka akan menyebabkan perkembangan sosial remaja juga rendah. Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran dengan strategi *inquiry* dapat dilaksanakan oleh guru bimbingan konseling (BK) di sekolah. Hariandi & Cahyani, (2018) memaparkan bahwa pendekatan *inquiry* merupakan salah satu pendekatan yang bertujuan untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa karena siswa akan tertarik dengan berbagai sintak yang ada disetiap pembelajaran yang digunakan dan siswa lebih bersemangat untuk mengemukakan pendapat, bertanya yang belum dipahami. Strategi pembelajaran ini lebih menekankan pada aktivitas siswa dengan metode belajar mengajar yang mengutamakan peran siswa aktif baik secara fisik, mental dan sosial.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti dapat menyimpulkan bahwa *game online addiction* pada remaja dapat menimbulkan dampak yang negatif pada perkembangan remaja khususnya pada

perkembangan sosialnya. Dalam hal ini lingkungan sekitar bahkan keluarga atau guru di sekolah juga harus berperan dalam menangani masalah ini, karena remaja harus mampu mengoptimalkan waktu mereka untuk belajar dan bersosialisasi secara positif. Hasil tersebut diinterpretasikan bahwa remaja yang mengalami *game online addiction* kemungkinan beresiko mengalami perkembangan sosial yang rendah.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai Hubungan antara *game online addiction* dengan Perkembangan Sosial pada Remaja di SMP Negeri 2 Cilimus Tahun 2022, maka penelitian ini dapat disimpulkan gambaran *game online addiction* di SMP Negeri 2 Cilimus sebagian besar (47,3%) remaja mengalami *game online addiction* berat. gambaran perkembangan sosial pada remaja di SMP Negeri 2 Cilimus sebagian besar (51,8%) remaja mengalami perkembangan sosial rendah, dan terdapat hubungan yang bermakna antara *game online addiction* dengan perkembangan sosial pada remaja di SMP Negeri 2 Cilimus tahun 2022 (p Value 0,000 dengan $\rho = -0,362$).

SARAN

1. Bagi Remaja

Diharapkan remaja dapat membatasi waktu dalam bermain *game online* 1-2 jam per hari sehingga remaja memiliki banyak waktu untuk bersosialisasi pada lingkungan sekitarnya dengan tujuan agar perkembangan sosialnya menjadi tinggi. Semakin dapat berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya maka perkembangan sosialnya juga semakin tinggi.

2. Bagi Sekolah

Bagi sekolah hendaknya membuat tempat konseling dengan pembelajaran *inquiry* untuk para siswa agar permasalahan sosial yang terjadi disekolah dapat diatasi dengan baik serta sekolah dapat lebih mengefektifkan kegiatan pembelajaran melalui penggunaan media pembelajaran, alat peraga untuk membangkitkan motivasi dan aktivitas belajar siswa dalam kegiatan

pembelajaran sehingga waktu luang dapat digunakan oleh siswa secara efektif untuk menggali informasi dan wawasan baru terkait dengan materi yang dipelajari.

3. Bagi Program Studi S1 Keperawatan STIKes Kuningan

a. Diharapkan dapat dijadikan acuan dan sumber referensi untuk kepentingan mata kuliah Keperawatan jiwa Komunitas.

b. Diharapkan menjadi bahan informasi dalam mengkaji, menganalisa, dan memberikan intervensi keperawatan pada tingkat perkembangan pada remaja.

4. Bagi Peneliti lain

Mengingat penelitian ini masih banyak kelemahan dan kekurangan, maka disarankan untuk peneliti selanjutnya untuk melakukan penelitiann dengan intervensi yang tepat guna mengurangi fenomena *game online addiction* pada remaja.

DAFTAR PUSTAKA

- APJII. (2019). Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia, PP 1-7.
- Ardi, Z., Ibrahim, Y., & Said, A. (2012). Capaian Tugas Perkembangan Sosial Siswa dengan Kelompok Teman Sebaya dan Implikasinya terhadap Program Pelayanan Bimbingan dan Konseling. *Konselor*, 1(2). <https://doi.org/10.24036/0201212522-0-00>
- Jahja, Y. (2015). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Prenada Media Grup.
- Notoatmodjo, S. (2018). *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Surokim. (2016). *Internet, Media Sosial dan Perubahan Sosial*. Madura: Prodi Komunikasi FSIB UTM
- Utami, T. W., & Hodikoh, A. (2020). Kecanduan game online berhubungan dengan penyesuaian sosial pada remaja. *Jurnal Keperawatan*, 12(1), 17-22.
- Yusuf, A., Krisnana, I., & Ibrahim, A. (2019). Hubungan kecanduan game online dengan komunikasi interpersonal dan interaksi sosial remaja. *Psychiatry Nursing Journal (Jurnal Keperawatan Jiwa)*, 1(2). <https://doi.org/10.20473/pnj.v1i2.13591>
- Zakiah, I. (2021). *Kecanduan Game Online Pada Remaja Dan Penanganannya*. (Rerung. Rintho R, Ed.). Bandung: Media Sains Indonesia.