

## Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kecanduan *Game Online* Peserta Didik

Sapto Irawan<sup>1</sup>, Dina Siska W.<sup>2</sup>

Afiliasi 1<sup>1</sup>, Afiliasi 2<sup>2</sup>, dst

Email: [sapto.irawan@uksw.edu](mailto:sapto.irawan@uksw.edu)<sup>1</sup>, [dinasiska000@gmail.com](mailto:dinasiska000@gmail.com)<sup>2</sup>

### Info Artikel

#### Riwayat Artikel

Diterima: 12 September 2020

Direvisi: 15 Pebruari 2021

Disetujui: 23 Maret 2021

Dipublikasikan: 30 April 2021

#### Keyword:

Students, Factors Affecting Online Game Addiction

### Abstract

The purpose of this study was to determine the factors that influence online game addiction in students at SMA Negeri 1 Kuaru. Using descriptive quantitative research. The data collection adopted from the questionnaire Muhammad Reyza Almujaheed (2016). The research subjects in this study were students at SMA Negeri 1 Kuaru with a sample size of 64 students. Based on the results of the overall data analysis, the indicator of the frequency of playing online games obtained an average percentage of 33.57% so that it can be categorized as addiction to playing online games for students at SMA Negeri 1 Kuaru including in the moderate category. Overall, the indicator of time to play online games obtained an average percentage of 34.46% so that it can be categorized as addiction to playing online games of students at SMA Negeri 1 Kuaru in the moderate category, and overall indicators of games or games that are popular are obtained a mean percentage of 31.97% so that it can be categorized as addiction to playing online games of students at SMA Negeri 1 Kuaru in the moderate category.

Artikel ini dapat diakses secara terbuka dibawah lisensi CC-BY



### Pendahuluan

Perkembangan teknologi yang semakin pesat ternyata dapat membuat perubahan dalam segala lapisan di kehidupan sehari-hari. Kreativitas manusia pun juga semakin berkembang pesat sehingga mendorong temuan-temuan baru dalam teknologi yang dapat dimanfaatkan dalam berbagai bidang. Terdapat banyak manfaat dari teknologi internet salah satunya yaitu sebagai sarana hiburan, misalnya untuk bermain. Permainan yang menggunakan koneksi internet dikenal sebagai *game online*.

Permainan *game online* pada akhir-akhir ini mulai marak dan banyak digemari oleh masyarakat mulai dari kalangan anak-anak sampai dengan orang dewasa. Selain bertujuan untuk mencari para pemenang atau juara juga bertujuan untuk mencari teman ataupun silaturahmi bagi pecinta *game online*. Hal ini bermula dari bermain secara *online* bersama dengan banyak teman atau bisa dari ajakan teman untuk bermain *game online* bersama di *game centre*. Dengan demikian dapat menyebabkan para pemain *game online* menjadi tertarik atau kecanduan untuk selalu menikmati dunia *game* dengan suasana dan tantangan yang berbeda-beda.

Menurut data Newzoo (2019), pengguna *smartphone* di Indonesia telah mencapai kurang lebih 82 juta dan lebih dari 52 jutanya adalah pemain *game online*.



Hal tersebut menempatkan Indonesia di peringkat ke-17 dunia sebagai pemain *game online* terbanyak dan tanpa disadari telah menyumbangkan sebesar USD 624 juta atau setara dengan Rp. 8,7 triliun sepanjang tahun 2019. Pada saat ini telah tercatat lebih dari 51.000 peserta dari seluruh Indonesia telah mendaftar untuk mengikuti ajang PINC (PUBG Mobile National Championship). Sedangkan menurut Menkominfo Rudiantara dalam konferensi Pers IDBYTE ESPORTS 2019, menyebutkan bahwa kurang lebih 40 juta orang Indonesia bermain *game online*. Diantara pengguna internet Indonesia, sebanyak 67% laki-laki dan 59% perempuan ternyata bermain *game online*. Hal ini menunjukkan seberapa besar tingkat pengguna *game online* di Indonesia, sehingga pada saat ini *game online* bukanlah hal yang baru atau asing lagi di Indonesia.

*Game online* menjadi hal yang penting bagi para pemain atau penikmat *game*, karena tiada hari tanpa bermain *game online*. Munculnya berbagai macam permainan *game online*, sebagian berasal dari kalangan pelajar, mahasiswa, masyarakat umum. Para *gammer* pada umumnya belum mengetahui secara spesifik dampak dari permainan *game online* tersebut. Disisi yang lain, para *gammer* hanya memahami dari permainan *game online* hanya untuk sekedar hiburan dan menghilangkan kebosanan serta kejenuhan dari kegiatan dan aktivitas rutin yang dilakukan. Kebiasaan tersebut dapat menyebabkan kecanduan *game* sehingga hampir sebagian waktu dalam sehari digunakan untuk mengakses *game online*.

Hal tersebut sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Ardianasari (2013) tentang Pengaruh Kecanduan *Game Online* terhadap penyesuaian sosial peserta didik di Malang, yang menjelaskan bahwa pada anak usia awal belasan tahun menemukan hampir sepertiganya bermain *game online* setiap hari. Yang lebih mengkhawatirkan adalah sekitar 7%-nya bermain paling sedikit selama 30 jam per minggu. Betapa besar dalam jangka panjang dari kegiatan yang menghabiskan waktu luang dari 30 jam per minggu, yaitu perkembangan aspek pendidikan, kesehatan dan sosial peserta didik.

Permainan *game online* begitu sangat mengasikkan dan membuat para pemain *game online* menjadi ketagihan untuk selalu ingin bermain sehingga sering lupa waktu, lupa diri dan melupakan hal-hal lainnya. Kecanduan *game online* yang dialami pada masa peserta didik, dapat mempengaruhi aspek sosial peserta didik dalam menjalani kehidupan sehari-hari, karena banyaknya waktu yang dihabiskan di dunia maya mengakibatkan peserta didik kurang berinteraksi dengan orang lain dalam dunia nyata. Hal ini tentunya mempengaruhi kegiatan sosial yang biasa dilakukan oleh kebanyakan orang lain.

Fenomena kecanduan *game online* juga terjadi pada peserta didik di SMA Negeri 1 Kuaru, Kab. Paser, Provinsi Kalimantan Timur. Dapat diketahui bahwa banyak peserta didik di SMA Negeri 1 Kuaru yang sudah mengenal *game online* dan bahkan sudah memasuki pada dunia *game online* tersebut. Melalui hasil pengamatan yang dilakukan terhadap beberapa peserta didik pada saat jam istirahat dan diluar jam pelajaran, sering terlihat mengakses *game online*. Berdasarkan hasil wawancara terhadap bapak/ibu guru, mengatakan bahwa terdapat banyak peserta didik yang kecanduan bermain *game online*. Akibat kecanduan tersebut sehingga beberapa peserta didik kebiasaan bermain *game* hingga larut malam. Hal tersebut menyebabkan peserta didik sering membolos sekolah karena bangun siang efek dari bermain *game online* sampai larut malam. Selain itu, dampak negatif yang ditimbulkan dari *game*

*online* yaitu peserta didik yaitu ada kecenderungan ingin selalu bermain *game online* dalam kesehariannya tanpa mengenal waktu serta lupa akan tanggung jawabnya sebagai pelajar yaitu salah satunya mengerjakan tugas-tugas sekolah.

Berdasarkan permasalahan dan fenomena tersebut, penulis tertarik untuk melakukan penelitian di SMA Negeri 1 Kuaro dengan judul “Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kecanduan *Game Online*”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi kecanduan *game online*. Selain itu, dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk memberikan masukan dan informasi bagi masyarakat luas khususnya untuk para peserta didik atau peserta didik yang sudah kecanduan *game online*. Dengan mengetahui factor-faktor yang mempengaruhi kecanduan *game online*, maka diharapkan untuk meminimalisasinya sehingga tidak mengarah pada kecanduan.

Penelitian serupa sebelumnya pernah dilakukan oleh Dwiza Handayani (2018), tentang “Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kecanduan *Game Online* pada Remaja Kecamatan Sungai Geringging Kabupaten Padang Pariaman Menggunakan Analisis Regresi Logistik”. Dalam penelitian ini menggunakan sebuah model yang menggambarkan peluang kecanduan *game online* pada remaja beserta beberapa faktor yang memengaruhinya. Berdasarkan model tersebut, dapat diketahui bahwa faktor yang berpengaruh secara signifikan terhadap kecanduan *game online* pada remaja adalah sarana ( $X_1$ ), keluarga ( $X_3$ ) dan jenis *game online* ( $X_5$ ).

*World Health Organization* (2018), mendefinisikan kecanduan *game online* sebagai gangguan mental yang dimasukkan ke dalam *International Classification of Diseases* (ICD-11). Hal ini ditandai dengan gangguan kontrol atas *game* dengan meningkatnya prioritas yang diberikan pada *game* lebih dari kegiatan lain. Perilaku tersebut terus dilanjutkan walaupun memberikan konsekuensi negatif pada dirinya. Menurut Brand, Todhunter & Jervis (2017) menunjukkan bahwa kecanduan *game online* lebih sering terjadi pada peserta didik. Karena peserta didik banyak menghabiskan waktunya untuk bermain *game online* dalam kesehariannya.

Kardefelt-Winther (2017), menjelaskan bahwa pada awalnya kecanduan hanya berkaitan dengan zat adiktif (contohnya alkohol, tembakau, dan obat-obatan terlarang) yang masuk melewati darah dan menuju ke otak dan dapat merubah komposisi kimia otak. Namun dengan berkembangnya jaman kecanduan juga bisa terjadi pada aplikasi yang terdapat di salah satu teknologi yang canggih seperti pada *handphone (hp)*. Kecanduan juga dapat terjadi karena dilakukan secara berulang dan terus menerus.

Smart (2010), mengemukakan bahwa seseorang suka bermain *game online* dikarenakan terbiasa bermain *game online* melebihi waktu. Beberapa orangtua menjadikan bermain *game online* sebagai alat penenang bagi anak dan apabila hal itu dilakukan secara berulang-ulang maka anak tersebut akan terbiasa bermain *game online* adalah sebagai berikut :

a. Kurang perhatian dari orang-orang terdekat

Beberapa orang berfikir bahwa mereka dianggap ada jika mereka mampu menguasai keadaan. Mereka merasa bahagia jika mendapatkan perhatian dari orang-orang terdekatnya, terutama ayah dan ibu. Dalam rangka mendapatkan

perhatian, seseorang akan berperilaku yang tidak menyenangkan hati orang tuanya. Karena dengan berbuat demikian, maka orangtua akan memperingatkan dan mengawasinya.

b. Depresi

Beberapa orang menggunakan media untuk menghilangkan rasa depresinya, diantaranya dengan bermain *game online*. Dan dengan rasa nikmat yang ditawarkan *game online*, maka lama kelamaan akan menjadi kecanduan.

c. Kurang kontrol

Orang tua dengan memanjaka anak dengan fasilitas, efek kecanduan sangat mungkin terjadi. Anak yang tidak terkontrol biasanya akan berperilaku *over*.

d. Kurang kegiatan

Menganggur adalah kegiatan yang tidak menyenangkan. Dengan tidak adanya kegiatan maka bermain *game online* sering dijadikan pelarian yang dicari.

e. Lingkungan

Perilaku seseorang tidak hanya terbentuk dalam keluarga. Saat di sekolah, bermain dengan teman-teman itu juga dapat membentuk perilaku seseorang. Artinya meskipun seseorang tidak dikenalkan terhadap *game online* di rumah, maka seseorang akan kenal dengan *game online* karena pergaulannya.

f. Pola asuh

Pola asuh orangtua sangat penting bagi perilaku seseorang. Maka sejak dini orangtua harus berhati-hati dalam mengasuh anaknya. Karena kekeliruan dalam pola asuh maka suatu saat anak akan meniru perilaku orang tuanya.

Ada beberapa factor yang mempengaruhi kecanduan *game online*. Menurut Lumban dalam Dewandari (2013), mengemukakan bahwa terdapat beberapa faktor-faktor yang mempengaruhi kecanduan *game online* antara lain sebagai berikut :

1. Gender

Gender dapat mempengaruhi seseorang menjadi kecanduan terhadap *game online*. Laki-laki dan perempuan sama-sama tertarik pada fantasi *game online*. Beberapa penelitian menyatakan bahwa anak laki-laki lebih mudah kecanduan oleh *game* dan menghabiskan banyak waktu untuk berada di rental *game* dibandingkan dengan anak perempuan.

2. Kondisi psikologis

Kondisi psikologis biasanya menimbulkan para pemain *game online* suka membayangkan bahkan bermimpi tentang *game*, berbagai situasi dan karakter mereka. Fantasi dan kejadian-kejadian yang ada pada *game* membuat pemainnya merasa tertarik untuk melihat dan memainkan permainan itu kembali. Pemain menyatakan bahwa dirinya termotivasi untuk terus bermain karena *game* itu memberikan tantangan untuk bereksperimen dan sangat menyenangkan.

3. Jenis *game online*

Semakin banyak jenis *game online* maka akan membuat seseorang kecanduan bermain *game online*. Hal ini karena munculnya jenis permainan baru dan permainan yang lebih menantang, sehingga para pemain *game* akan termotivasi untuk terus memainkannya.

Selain faktor-faktor yang mempengaruhi *game online*, juga terdapat faktor-faktor yang menjadi penyebab kecanduan *game online*. Detria (2013), mengatakan bahwa

terdapat dua faktor yang menyebabkan terjadinya kecanduan *game online* yaitu faktor *internal dan eksternal*. Faktor-faktor *internal* yang menyebabkan terjadinya kecanduan *game online*, sebagai berikut :

- 1) Keinginan yang kuat dari diri peserta didik untuk memperoleh nilai yang tinggi dalam *game online*, karena *game online* dirancang sedemikian rupa agar *gamer* semakin peasaran dan semakin ingin memperoleh nilai yang tinggi.
- 2) Ketidakmampuan mengatur prioritas untuk mengerjakan aktivitas penting lainnya juga menjadi penyebab timbulnya kecanduan terhadap *game online*.
- 3) Rasa bosan yang dirasakan peserta didik ketikaberada di rumah atau di sekolah.
- 4) Kurangnya *self control* dalam diri peserta didik, sehingga peserta didik kurang mampu mengatisipasi dampak negatif yang timbul dari bermain *game online* secara berlebihan.

Faktor-faktor *eksternal* yang menyebabkan terjadinya kecanduan *game online* pada peserta didik sebagai berikut :

- 1) Lingkungan yang kurang terkontrol, karena melihat teman-temannya yag lain banyak yang bermain *game online*.
- 2) Kurang memiliki hubungan sosial yang baik, sehingga peserta didik memilih alternatif bermain *game online* sebagai aktivitas yang menyenangkan.
- 3) Harapan orangtua yang melambung terhadap anaknya untuk mengikuti berbagai kegiatan seperti kursus atau les, sehingga kebutuhan primer anak, seperti kebersamaan, bermain dengan keluarga menjadi terlupakan.

Melalui uraian tersebut, pada dasarnya ada dua faktor penyebab kecanduan game online peserta didik, yaitu factor internal yaitu factor yang berasal dari diri individu dan factor eksternal, yaitu faktor yang berasal dari luar individu antara lain lingkungan, hubungan sosial, dan orang tua.

Banyak orang memahami *game online* dilihat dari dampak negatifnya saja, sebetulnya ada dampak positif dan negatif dari *game online*. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Suryanto (2015), menyatakan bahwa dampak positif *game online* untuk kalangan pelajar yaitu:

- a. Menghilangkan stres, artinya para pelajar dapat menghibur dan mengatasi kelelahan akibat rutinitas kegiatan sekolah dengan bermain *game online*.
- b. Nilai mata pelajaran komputer paling menonjol di sekolah, artinya kebiasaan mengoperasikan komputer di warnet meyebabkan pelajar mengetahui teknik-teknik dasar dan ilmu komputer. Kebiasaan memegang *keyboard* juga meningkatkan kecepatan pelajar dalam mengetik.
- c. Cepat menyelesaikan masalah (*problem solving*) pelajaran, artinya kebiasaan pelajar dalam memecahkan masalah/ level dalam bermain *game online* berdampak pada kemampuannya untuk menyelesaikan soal pelajaran terkait (*problem solving*) yang menuntut peserta didik dalam belajar untuk memecahkan soal pelajaran.
- d. Dampak positif yang paling dirasakan dari bermain *game online* adalah mudah berkenalan dengan teman baru yang memiliki hobi sama. Meskipun proses sosialisasi pelajar hanya sebatas teman/ orang baru yang memiliki hobi yang sama namun hal ini merupakan dampak positif terhadap pelajar yang masih



peserta didik dalam mengembangkan kematangan pola pikirnya dalam membangun proses sosialisasi.

Sedangkan dampak negatif *game online* di kalangan pelajar yaitu :

- a. Sering bolos sekolah supaya bisa bermain *game online* di *rental game* ataupun warnet, artinya pelajar yang kecanduan *game online* menghalalkan berbagai cara agar bisa bermain *game online* tanpa memperdulikan jam belajar aktif di sekolah. Hal ini terbukti berdampak pada prestasi di sekolah yaitu rangking kelas yang rendah.
- b. Penggunaan uang jajan yang tidak tepat sebagaimana mestinya, uang jajan yang diberikan oleh orang tua sering dihabiskan untuk membeli *voucher game online* dan membayar *retalkomputer* di warnet.
- c. Jarang berolahraga dalam setiap minggu, meskipun terdapat mata pelajaran olahraga di sekolah hal ini dirasa belum cukup bagi kondisi fisik pelajar.

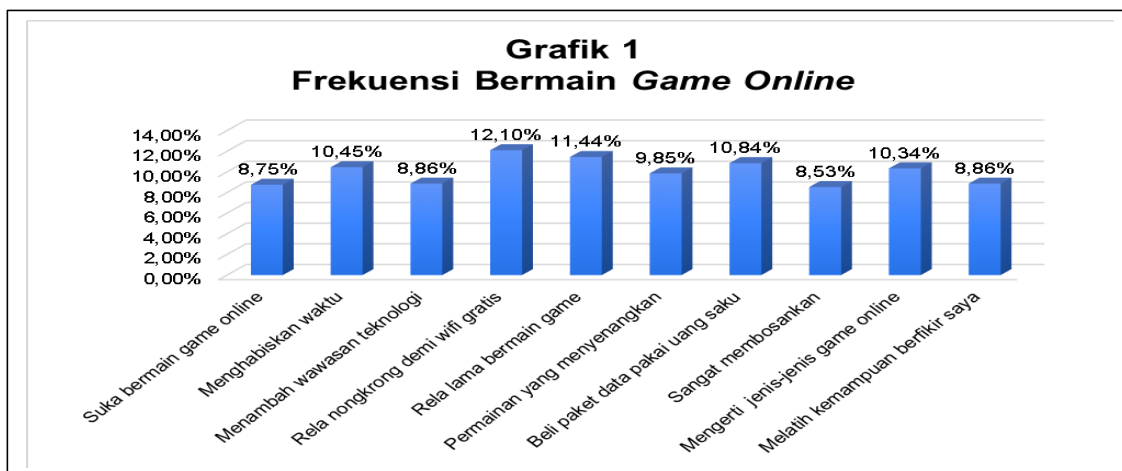
Dampak negatif yang paling dirasakan dari bermain *game online* yaitu boros terhadap uang, karena dihabiskan untuk bermain *game online*. Biaya seperti pembelian *voucher game online*, biaya penyewaan komputer warnet, dan biaya lainnya membuat uang jajan yang diberikan orangtua selalu dihabiskan untuk kepentingan *game online*.

### Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survey. Analisis data dengan cara deskriptif kuantitatif. Subjek penelitian pada penelitian ini yaitu peserta didik di SMA Negeri 1 Kuaro yang berjumlah 64 peserta didik pada kelas XI IPS 1 dan XI IPS 2. Pengambilan data dalam penelitian ini menggunakan kuesioner dengan menggunakan *google form*. Kuesioner yang digunakan pada penelitian mengadopsi dari kuesioner Muhammad Reyza Almujaheed (2016). Menurut Sugiyono (2016:142) "kuesioner merupakan teknik pengambilan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan/ pernyataan kepada pihak-pihak yang berkaitan dengan permasalahan yang diteliti.

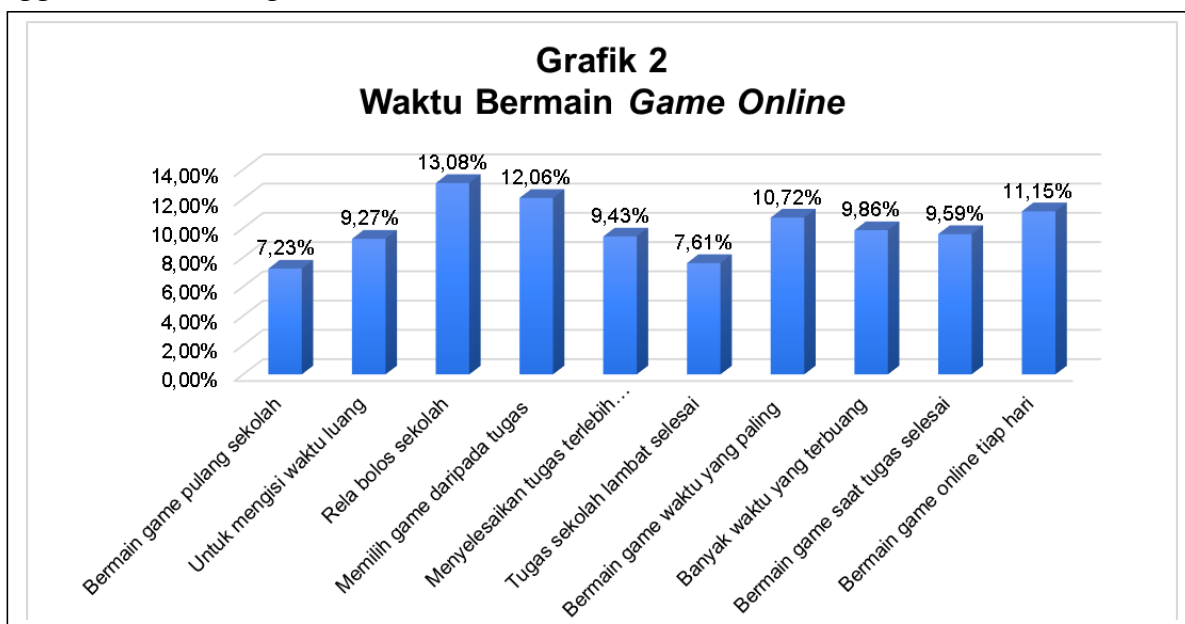
### Hasil dan Pembahasan

Kuesioner diisi secara daring (dalam jaringan) melalui *google form* oleh peserta didik SMA Negeri 1 Kuaro. Kuesioner dibagikan secara daring karena di masa pandemi *Covid-19* harus mengurangi kontak fisik sesuai dengan protokol kesehatan COVID 19. Responden dalam penelitian sebanyak 64 peserta didik. Kuesioner ini terdiri dari 3 indikator yaitu indikator 1 (frekuensi bermain *game online*), indikator 2 (waktu bermain *game online*), dan indikator 3 (permainan atau *game* yang digemari). Setiap indikator terdiri dari 10 item pernyataan, jadi kuesioner ini terdiri dari 30 item pernyataan. Berdasarkan hasil yang diperoleh dari jawaban responden diuraikan sebagai berikut :



Gambar 1. Frekuensi Bermain Game

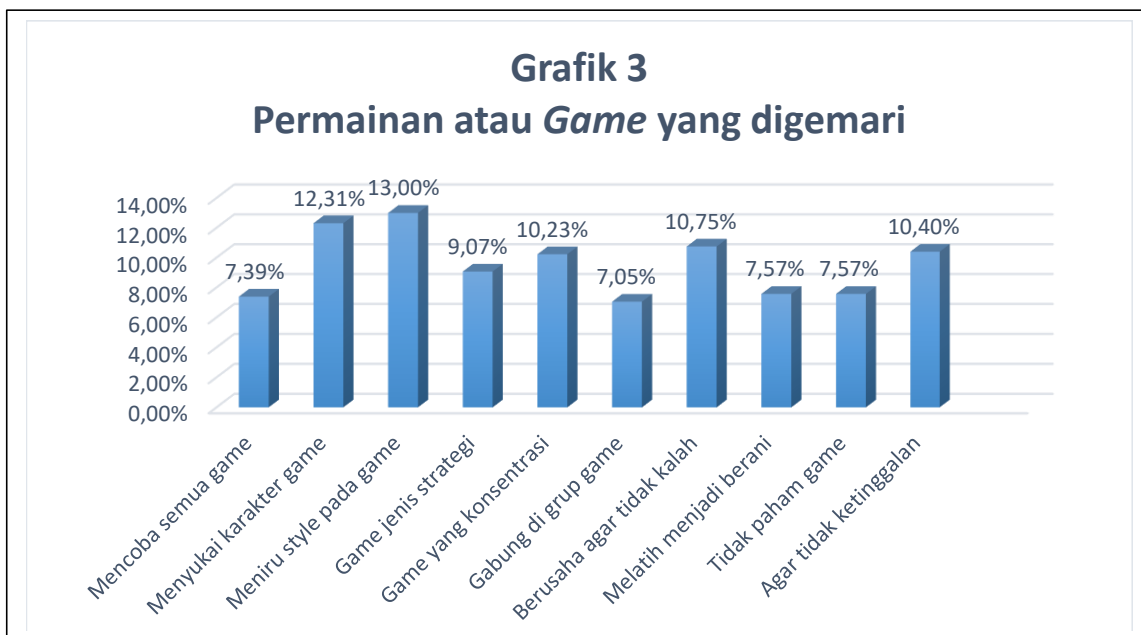
Berdasarkan diagram batang pada indikator 1 pada gambar 1 yaitu frekuensi bermain *game online*, terlihat bahwa hasil dari 64 responden peserta didik di SMA Negeri 1 Kuaru menunjukkan bahwa persentase terendah pada indikator 1 adalah 8,53 %, yang terdapat pada item pernyataan 8 (Permainan *game online* sangat membosankan) Sedangkan persentase tertinggi pada indikator 1 adalah 12,10 %, yang terdapat pada item pernyataan 4 (Saya rela nongkrong untuk mendapatkan *wifi* gratis sehingga bisa bermain *game online*).



Gambar 2. Waktu Bermain Game

Berdasarkan diagram batang pada indikator ke-2 pada gambar 2 yaitu waktu bermain *game online*, terlihat bahwa hasil dari 64 responden peserta didik di SMA Negeri 1 Kuaru menunjukkan bahwa persentase terendah pada indikator 2 adalah

7,23 %, yang terdapat pada item pernyataan 11 (Saya bermain *game online* saat pulang sekolah) Sedangkan persentase tertinggi pada indikator 2 adalah 13,08 %, yang terdapat pada item pernyataan 13 (Saya rela bolos sekolah demi bermain *game online*).



Gambar 3. Game yang di Gemari

Berdasarkan diagram batang pada indikator ke-3 pada gambar 3 yaitu permainan atau *game* yang digemari, terlihat bahwa hasil dari 64 responden peserta didik di SMA Negeri 1 Kuaro menunjukkan bahwa persentase terendah pada indikator 3 adalah 7,05 %, yang terdapat pada item pernyataan 26 (Saya bergabung dalam komunitas *game* yang saya gemari) Sedangkan persentase tertinggi pada indikator 3 adalah 13 %, yang terdapat pada item pernyataan 23 (Saya menirukan *style* atau gaya salah satu karakter dalam *game online*).

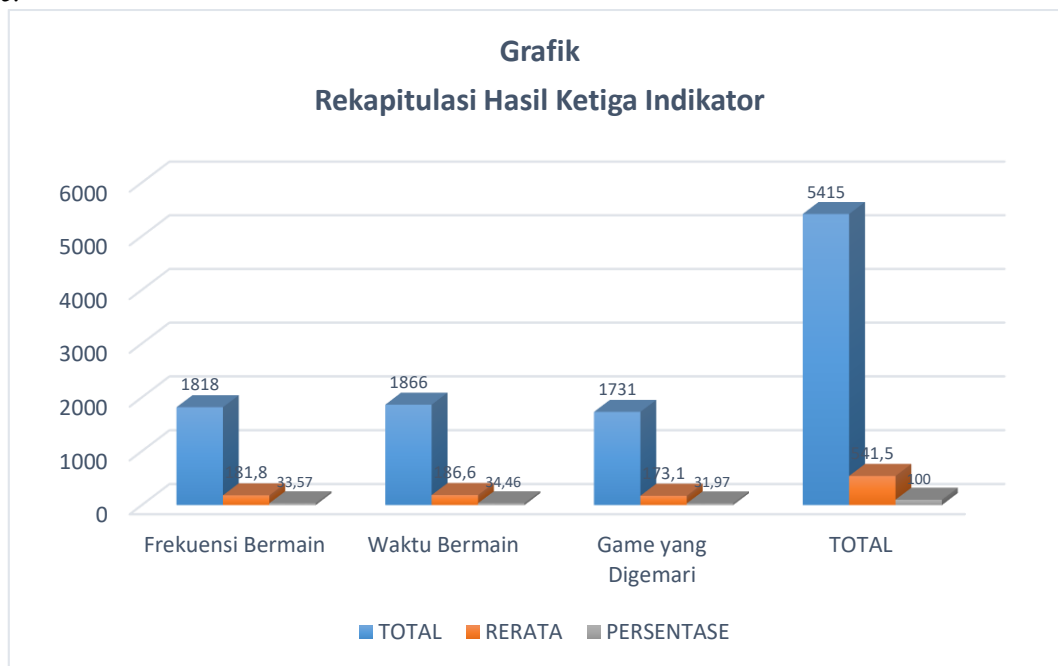
Berdasarkan deskripsi data diagram pada gambar 1, secara keseluruhan indikator 1 yaitu frekuensi bermain *game online* diperoleh persentase rerata sebesar 33,57 % sehingga dapat disimpulkan bahwa dari hasil 64 responden peserta didik di SMA Negeri 1 Kuaro termasuk pada kategori sedang. Sehingga hal tersebut dapat mempengaruhi peserta didik untuk ingin selalu bermain *game online*, hal ini bisa dilihat dari dominan peserta didik yang rela nongkrong untuk mendapatkan *wifi* gratis agar bisa tetap bermain *game online*.

Deskripsi sajian data diagram pada gambar 2, menunjukkan bahwa secara keseluruhan indikator 2 yaitu waktu bermain *game online* diperoleh persentase rerata sebesar 33,46 % sehingga dapat disimpulkan bahwa dari hasil 64 responden peserta didik di SMA Negeri 1 Kuaro termasuk pada kategori sedang. Sehingga hal tersebut dapat mempengaruhi peserta didik kecanduan bermain *game online*, hal ini bisa dilihat dari dominan peserta didik yang rela bolos sekolah demi bermain *game online*.

Berdasarkan deskripsi data diagram pada gambar 3, secara keeluruhan indikator 3 yaitu permainan atau *game* yang digemari diperoleh persentase rerata sebesar 31,97 % sehingga dapat dapat disimpulkan bahwa dari hasil 64 responden peserta didik di



SMA Negeri 1 Kuaro termasuk pada kategori sedang. Sehingga hal tersebut dapat mempengaruhi perilaku atau gaya hidup peserta didik. Hal ini bisa dilihat dari dominan peserta didik yang menirukan *style* atau gaya salah satu karakter dalam *game online*.



Gambar 4. Rekapitulasi Hasil Masing-Masing Indikator

Pada gambar 4 menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik mengatakan factor yang mempengaruhi kecanduan game yaitu waktu bermain game (34,46%), frekwensi bermain (33,57%), dan Game yang digemari (31.97%). Dengan hasil ini secara tidak langsung dapat dimaknai bahwa semakin besar adanya kesempatan atau waktu untuk mermain game, semakin besar kemungkinan seseorang untuk kecanduan bermain game. Factor berikutnya yaitu frekwensi bermain game, semakin tinggi frekwensi bermain game, maka semakin tinggi kemungkinan kecanduan bermain game. Factor ketiga yaitu game yang digemari, seseorang akan menjadi kecanduan ketika memainkan game yang digemari.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi *game online* yaitu frekuensi bermain *game online*, waktu bermain *game online*, dan permainan atau *game* yang digemari. Penelitian ini mendukung penelitian yang dilakukan oleh Dwiza Handayani (2018), tentang “Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kecanduan *Game Online* pada Remaja Kecamatan Sungai Geringging Kabupaten Padang Pariaman Menggunakan Analisis Regresi Logistik”, yang dimana hasil dari penelitian tersebut yaitu terdapat lima faktor yang mempengaruhi remaja kecanduan *game online* antara lain faktor sarana, individu, keluarga, sosial dan jenis *game online*.

Jadi diantara faktor-faktor yang mempengaruhi kecanduan bermain *game online* diatas yang telah dilakukan penelitian oleh peneliti sendiri dan oleh Dwiza Handayani (2018) yang memiliki pengaruh besar terhadap kecanduan bermain game online yaitu faktor jenis *game online* atau *game* yang digemarinya. Hal ini juga sesuai

dengan pendapat Lumban dalam dewandari (2013) mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi kecanduan *game online*. Salah satu faktor yang mempengaruhi yaitu jenis *game online*, yang dimana dengan adanya kemunculan berbagai jenis *game online* sehingga membuat para pemain akan termotivasi untuk terus memainkan *game online* tersebut.

### Simpulan

Berdasarkan analisis data dan pembahasan penelitian pada peserta didik di SMA Negeri 1 Kuaro, Kabupaten Paser, Provinsi Kalimantan Timur maka dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat tiga faktor yang mempengaruhi peserta didik kecanduan *game online*. Faktor-faktor tersebut yaitu: pertama faktor frekuensi bermain *game online*, hal ini bisa dilihat dari dominan peserta didik yang rela nongkrong untuk mendapatkan *wifi* gratis agar bisa tetap bermain *game online*, faktor yang kedua yaitu waktu bermain *game online*, dan faktor yang ketiga yaitu permainan atau *game* yang digemari, hal ini bisa dilihat dari dominan peserta didik yang menirukan *style* atau gaya salah satu karakter dalam *game online*. Berdasarkan dari hasil analisis dan pembahasan mengenai “Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kecanduan *Game Online* Peserta Didik”, maka peneliti memberikan rekomendasi berikut: (1) bagi peserta didik lebih pintar lagi dalam memilih *game* yang akan dimainkan yaitu khususnya *game online*, sehingga tidak menyebabkan pemain mengalami kecanduan dalam bermain *game online* dan tetap bisa bersosialisasi terhadap lingkungan di sekitarnya serta tidak mengganggu aktivitasnya dalam sehari-hari; (2) bagi orang tua harus selalu memperhatikan dan mengawasi anaknya dalam kesehariannya serta menjalin komunikasi yang baik antara orang tua dan anak sehingga anak dapat terbuka dan merasa dekat dengan orangtuanya. Selain itu orang tua juga dapat memberikan waktu anak untuk bermain *game online* dengan waktu yang terbatas; (3) bagi sekolah hendaknya melakukan pembatasan penggunaan HP bagi peserta didik disekolah hanya untuk kepentingan pelajaran saja.

### Daftar Pustaka

Almujahid Muhammad R (2016). *Pengaruh Penggunaan Game Online Terhadap Minat Membaca Al-Qur'an pada Siswa Kelas X di SMA Negeri 1 Dukun Kabupaten Magelang*. Skripsi. Tidak Diterbitkan. Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.

Data Newzoo (2019). Diakses dari <https://www.google.com/amp/s/m.republika.co.id/amp/qd1n1d291> pada 2 Oktober 2020 pukul 20.30 WIB

Detria (2013). *Efektivitas Teknik Manajemen Diri untuk Mengurangi Kecanduan Game online*. Tesis. Tidak Diterbitkan. Bandung : UPI. Diakses dari <https://journal.unrika.ac.id> pada 21 Oktober 2020 pukul 22.00 WIB

Handayani, Dwiza (2018) *Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kecanduan Game Online pada Remaja Kecamatan Sungai Geringging Kabupaten Padang Pariaman*

---

*Menggunakan Analisis Regresi Logistik*. Skripsi thesis, Universitas Negeri Padang. Diakses dari <http://repository.unp.ac.id/id/id/eprint/23267> pada 20 Oktober 2020 pukul 20.00

Kardefelt-Winther, D. (2017). Conceptualizing internet use disorders: addiction or coping process? *Psychiatry and Clinical Neurosciences*, 71 (7), 459-466

Novrialdy Eryzal. (2019). *Kecanduan Game Online pada Peserta didik : Dampak dan Pencegahannya*. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang. Jurnal. Diakses pada 18 Oktober 2020

Smart Aqila. (2010). *Cara Cerdas Mengatasi Anak Kecanduan Game*. Jogjakarta. A plus books. Jural. Diakses dari: <https://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/konseli> pada 21 Oktober 2020 pukul 21.50 WIB

World Health Organization (2018). *Gaming Disorder*. Diakses dari <https://www.who.int/features/qa/gaming-disorder/en/> pada 18 Oktober 2020 pukul 20.15 WIB