

---

## Addicted To Online Games Among Teenagers And Their Implication for Counseling Service

Nora Astrina Vera 1, Netrawati2

Universitas Negeri Padang

\*Corresponding author, e-mail: [Melazilvia@gmail.com](mailto:Melazilvia@gmail.com)

### Abstract

*Online games is one of the internet-connected games that are in demand starting from children, online games user should be able to think precisely and logically and must be able to place and accept the functions of online gaming facilities. This 1) describe online gaming addiction which is seen from the quality of compulsive or encouragement to do continuously 2) describe online games addiction as seen from the quality of withdrawal 3) describe online games addiction as seen from tolerance quality 4) describe online games addiction as seen from the quality of interpersonal and health problem. The population of this study was students of SMAN One Batang Kapas 442. The sampling technique used was stratified random sampling so that a sample of 81 students was obtained. The instrument used is an online games addiction 1) compulsive or encouragement in the high category which an average achievement of 70,4% which a total of 57 people 2) withdrawal is in the high category which an average achievement of 43,2% which a total of 35 people 3) tolerance is at high category with an average achievement of 59,3% with 48 students 4) interpersonal relation and health problems are in the high category with an average achievement of 93,8% with a total of 76 students.*

**Keywords:** Addicted Online Game

**How to Cite:** Nora Astrina Vera, Netrawati. 2019. *Addicted To Online Games Among Teenagers And Their Implication for Counseling Service*. Konselor, VV(N): pp. XX-XX, DOI: 10.24036/00170kons2019



This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. ©2019 by author

---

## Introduction

Masa remaja merupakan periode dimana individu meninggalkan masa anak-anak memasuki masa dewasa. Oleh sebab itu periode remaja dapat dikatakan periode masa transisi dari masa anak-anak ke masa dewasa. Pada masa ini individu banyak mengalami tantangan dalam proses perkembangan, baik dari dalam diri maupun dari luar terutama lingkungan sosial (Prayitno, 2006). Menurut Prayitno (dalam Utami, Ahmad, R & Ifdil, 2017), pada periode ini individu tidak hanya dituntut untuk bersosialisasi dengan keluarga, namun juga dengan masyarakat sehingga individu dapat berbaur dan menyesuaikan diri dengan norma yang berlaku dimasyarakat. Sejalan dengan perubahan-perubahan yang terjadi pada diri remaja, remaja juga dihadapkan pada tugas-tugas perkembangan yang harus dipenuhinya. Apabila tugas-tugas perkembangan tersebut bisa dijalankan dengan baik, maka akan tercapai suatu kepuasan, kebahagiaan dan penerimaan dari lingkungan.

Berdasarkan hal tersebut, tugas perkembangan remaja menjadi tidak sesuai dengan tahap-tahap perkembangan yang semestinya. Kemungkinan besar remaja akan mengalami ketidakpercayaan diri dan lain sebagainya. Ketidakpercayaan diri ini akan membuat keyakinan dalam jiwa remaja bahwa tantangan hidup apapun yang dihadapi akan terasa sulit jika tidak berbuat sesuatu (Ifdil, Denich, A. U & Ilyas, A, 2017: Fitri, E., Zola, N., & Ifdil, I., 2018). Seseorang yang kecanduan internet akan kesulitan mengembangkan kemampuan atau kecakapannya dalam berhubungan dengan orang lain sehingga membuat hubungan sosial dan interaksi mereka dengan keluarga, teman dan orang disekitarnya menjadi kurang baik serta mengalami prestasi akademik yang menurun (Jannah, Mudjiran, & Nirwana, 2015). Remaja yang kecanduan internet dapat mengalami gangguan panik, stress (Wardi, & Ifdil, 2016; Barseli, Ifdil, & Nikmarjal., 2017; Zola, Fadli, & Ifdil., 2018) dan anxiety (Annisa, & Ifdil, 2016).

---

Individu yang memiliki rasa ingin tahu yang tinggi pada umumnya memiliki kepercayaan diri yang tinggi dan bebas untuk menyatakan pikiran, perasaan dan kreatif. Sedangkan individu yang memiliki keingintahuan yang rendah menunjukkan ciri-ciri kurang percaya diri, merasa tidak aman, tidak dapat mengekspresikan pikiran dan perasaan secara bebas (Ifdil, 2010). Pelaksanaan layanan bimbingan merupakan salah satu upaya pencegahan perilaku agresif yang berpusat pada usaha membantu dan kesediaan untuk belajar perilaku baru dan dapat mengatasi permasalahan yang ada (Yeni Karneli, Firman, dkk 2018).

Individu yang memperlihatkan gejala kecanduan internet akan mengarah pada masalah mental emosional, di antaranya dapat menyebabkan distorsi waktu, kurang perhatian, hiperaktif dan lain sebagainya (Fitri, E, Erwinda, L & Ifdil, 2018). Selain itu guru BK/konselor juga dapat berperan dalam pengentasan yang dilakukan untuk menurunkan tingkat kecanduan yang dialami oleh remaja. Guru BK/konselor merupakan seorang pendidik yang ditugaskan untuk memandirikan siswa, mengembangkan potensi diri siswa dan membantu siswa dalam mengentaskan masalah-masalah yang dialaminya baik di lingkungan sekolah maupun di lingkungan luar sekolah (Sandra, R & Ifdil).

Senada dengan defenisi dan Weinstein (2010) yang menyatakan kecanduan *game online* sebagai pengguna berlebihan atau kompulsif terhadap *game online* yang mengganggu kehidupan sehari-hari.

Lee, Chen, & Holim (2007: 212) menyebutkan bahwa anak yang kecanduan game mengalami performa akademik yang kurang baik karena cenderung menghabiskan banyak waktu di depan layar monitor komputer atau handphone untuk bermain sehingga membuat motivasi belajar dan prestasi menurun, serta membuat anak menjadi kurang berinteraksi pada lingkungan sosial.

Lee (2011: 208) mengemukakan seseorang yang kecanduan game dapat dilihat dari komponen kecanduan yakni *excessive use* yang mana seseorang tersebut melupakan seluruh aktivitasnya yang mendominasi pikiran, perasaan, dan tingkah laku. Price (2011: 89) menyatakan kecanduan game menyebabkan seseorang tidak bisa mengembangkan kemampuan atau kecakapannya dalam berhubungan dengan orang lain sehingga membuat hubungan sosial dan interaksi mereka dengan keluarga, teman, dan orang disekitarnya menjadi kurang baik serta tidak bisa mendapatkan pengetahuan atau mengalami akademik yang menurun, hal ini senada dengan Anderson & Bushman (2001: 355) yang menyatakan kecanduan game membuat prestasi akademik dan motivasi belajar menurun dan makin memburuk.

Gentile menjelaskan research di Low State University bahwa kelamaan bermain game akan mengalami masalah pada konsentrasi pada belajar sehingga membuat nilai menjadi menurun, senada dengan hasil penelitian mahasiswa Universitas Airlangga Surabaya yaitu anak kecanduan game akan mengalami penurunan motivasi belajar, karena anak lebih memilih bermain dan menjadi malas belajar serta tidak peduli dengan tugas-tugas sekolah (Angela, 2013: 540).

Kecanduan adalah suatu keterlibatan secara terus menerus dengan sebuah aktivitas meskipun hal-hal tersebut mengakibatkan konsekuensi negatif. Kenikmatan dan kepuasanlah yang pada awalnya dicari, namun perlu keterlibatan selama beberapa waktu dengan aktivitas itu agar seseorang merasa normal. Seseorang bisa dikatakan kecanduan game online jika penggunaanya biasa lebih dari 3 kali dalam sehari (Mappaleo, 2009). Jumlah pemain game online di Indonesia terus meningkat. Lembaga survei global, IDC, memperkirakan hampir 20 persen pengguna internet di Indonesia adalah para pemain game online (secara real-time). Mereka mengalami pertumbuhan hampir 30 persen pada 2012 dan menghasilkan pendapatan dalam negeri UU\$ 150 juta atau Rp 1,45 triliun (Zuchri dalam Tempo.Co, 2013). Seharusnya pengguna game online bisa berfikir tepat dan logis serta harus bisa menempatkan dan menerima fungsi fasilitas game online sebagai sarana refreshing sesuai kebutuhan masing-masing. Kinerja dampak positif dari pemain game online akan sangat terasa apabila bisa digunakan sesuai dengan fungsi yang proporsional.

Saat kecanduan sesuatu, seseorang bisa sakit jika mereka tak mendapatkan sesuatu yang membuat mereka kecanduan, namun kelebihan itu bisa menyebabkan kesehatan mereka menurun. Para pakar psikologi dan awan sekarang ini memaksudkan kecanduan sebagai ketergantungan psikologi yang abnormal pada beberapa hal berikut ini misalnya makana, seks, pornografi, komputer, internet, kerja, olahraga, idola, TV, obsesi spritual, dan belanja. Menurut Jannah 2015 berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa kecanduan game siswa berada dalam kategori tinggi dengan rata-rata. Menurut Herdiansyah berdasarkan hasil wawancara dengan guru bimbingan dan konseling di MA AL Furqon Prabumulih di peroleh gambaran bahwa peserta didik X memang pada kenyataannya prestasi peserta didik cukup rendah. Selanjutnya menurut Rahmat Anhar berdasarkan hasil penelitian tingkat kecanduan game online pada remaja di Kec.Klojen kota Malang berada pada kategori tinggi dengan persentase 40% atau 24 subjek.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan dengan 5 orang siswa SMA Negeri 1 Batang Kapas pada bulan 6 Maret 2019, diketahui bahwa ada beberapa siswa yang suka membuka internet khususnya game online siswa tersebut cenderung membuka situs game online dibandingkan membuka situs lain yang berhubungan dengan bahan atau informasi yang menyangkut tugas sekolah. Untuk memperoleh

informasi yang lebih akurat selanjutnya peneliti melakukan wawancara kepada 2 orang siswa, diantaranya dibidang kecanduan game online wawancara ini dilakukan pada 6 Maret 2019. Dari hasil wawancara diketahui bahwa siswa lebih sangat menyenangkan untuk bermain game dalam waktu yang cukup lama, (4 jam) sehingga membuat siswa lupa dengan waktu belajar, makan, dan biaya dan harga yang cukup terjangkau membuat siswa rela menghabiskan uang untuk bermain game online.

### Method

Penelitian ini bersifat deskriptif kuantitatif untuk mendeskripsikan secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta-fakta dari sifat-sifat populasi atau mencoba menggambarkan fenomena secara detail. Dengan demikian, penelitian ini mengungkapkan tingkat kecanduan *game online* dikalangan remaja awal di SMA Negeri 1 batang kapas, dengan jumlah subjek 81 orang. Instrumen penelitian yang digunakan adalah kuesioner medel skala likert. Data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan teknik persentase.

### Result And Discussion

Berdasarkan hasil pengolahan data yang telah dilakukan maka data hasil penelitian disajikan dan di analisis sesuai dengan tujuan penelitiannya yaitu mendeskripsikan interaksi sosial kecanduan game online.

**Tabel.7**  
**Kecanduan *Game Online* Dikalangan Remaja Ditinjau Dari Aspek Kompulsif Atau Dorongan Untuk Melakukan Secara Terus Meneruspadaremaja di SMAN 1 Batang Kapas**

Kategori	Skor	F	%
Tinggi	$\geq 29$	57	70,4
Sedang	18-28	21	25,9
Rendah	$\leq 27$	3	3,7
Total		81	100

Hasil penelitian ditemukan secara keseluruhan kecanduan *game online* dikalangan remaja ditinjau dari aspek kompulsif atau dorongan untuk melakukan secara terus menerus berada pada kategori tinggi yang dilihat dari skor ideal pada tabel no 9 dengan persentase sebesar 70,4% dengan sejumlah siswa sebanyak 57 orang.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Mimi (2017) ditemukan sebanyak 62 orang (62%) partisipan mengakui bahwa mereka bermain *game online* untuk menghilangkan stres. Kemudian mencari teman dan menjadi bagian dari komunitas. Jenis motivasi berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Yee (2017) tentang motivasi bermain dalam *game online*.

**Tabel.8**  
**Kecanduan *Game Online* Dikalangan Remaja Ditinjau Dari Aspek Penarikan Diripadaremaja di SMAN 1 Batang Kapas**

Kategori	Skor	F	%
Tinggi	$\geq 18$	35	43,2
Sedang	11-17	39	48,1
Rendah	$\leq 10$	7	8,6
Total		81	100

Hasil penelitian ditemukan secara keseluruhan kecanduan *game online* dikalangan remaja ditinjau dari aspek penarikan diri berada pada kategori tinggi yang dilihat dari skor ideal pada tabel 10 dengan persentase sebesar 43,2% dengan jumlah siswa sebanyak 35 orang.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh mimi (2017) ditemukan (58%) partisipan bermain *game online* sejak 6 bulan-1 tahun belakangan merupakan frekuensi tertinggi. Sebaran jumlah partisipan dengan tingkat kecanduan merata di setiap bagian di Mabes Game Center jalan Hr. Subrants Kecamatan Pekanbaru.

**Tabel.9**  
**Kecanduan *Game Online* Dikalangan Remaja Ditinjau Dari Aspek Toleransi di SMAN 1 Batang Kapas**

Kategori	Skor	F	%
Tinggi	$\geq 5$	48	59,3
Sedang	3-4	30	37,0
Rendah	$\leq 2$	1	3,7
Total		81	100.0

Hasil penelitian ditemukan bahwa secara keseluruhan kecanduan *game online* dikalangan remaja ditinjau dari aspek toleransi berada pada kategori tinggi yang dilihat dari skor ideal pada tabel 11 dengan persentase 59,3% dengan jumlah siswa sebanyak 48 orang.

Menurut Jannah 2015 berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa kecanduan *game* siswa berada dalam kategori tinggi dengan rata-rata 59,3%.

**Tabel.10**  
**Kecanduan *Game Online* Dikalangan Remaja Ditinjau Dari Aspek Masalah Hubungan Interpersonal Dan Kesehatan di SMAN 1 Batang Kapas**

Kategori	Skor	F	%
Tinggi	$\geq 37$	76	93,8
Sedang	24-36	4	4,9
Rendah	$\leq 23$	1	1,2
Total		81	100.0

Hasil penelitian ditemukan secara keseluruhan kecanduan *game online* dikalangan remaja ditinjau dari aspek masalah hubungan interpersonal dan kesehatan berada pada kategori tinggi yang dilihat dari skor ideal pada tabel 12 dengan persentase sebesar 93,8% dengan jumlah siswa sebanyak 76 orang.

Pecandu *game online* cenderung untuk tidak menghiraukan bagaimana hubungan interpersonal yang mereka miliki karena mereka hanya terfokus untuk pada *game online* saja. Begitu pula dengan masalah kesehatan para pecandu *game online* kurang memperhatikan masalah kesehatan mereka seperti waktu tidur yang kurang dan tidak menjaga kebersihan badan dan pola makan yang teratur.

## Conclusion

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dikemukakan tentang kecanduan *game online* dikalangan remaja dan implikasi terhadap layanan bimbingan konseling di SMA N 1 Batang Kapas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa :

1. Secara keseluruhan lebih dari kalangan remaja di SMAN 1 Batang Kapas memiliki kecanduan *game online* yang tinggi. Hal ini menggambarkan bahwa kalangan remaja di SMAN 1 Batang Kapas memiliki kecanduan *game online* yang tinggi.
2. Secara keseluruhan kecanduan *game online* dikalangan remaja ditinjau dari aspek kompulsif atau dorongan untuk melakukan secara terus menerus berada pada kategori tinggi.
3. Secara keseluruhan kecanduan *game online* dikalangan remaja ditinjau dari aspek penarikan diri berada pada kategori tinggi.

- 
4. Secarakeseluruhankecanduan *game online* dikalangan remaja ditinjau dari aspek toleransiberadapadakategoritinggi.
  5. Secarakeseluruhankecanduan *game online* dikalangan remaja ditinjau dari aspek masalah hubungan interpersonal dan kesehatanberadapadakategoritinggi.

## References

A Muri Yusuf.2005.*Metodologi Penelitian.Padang*:UNP Press

- Annisa, D. F., & Ifdil, I. (2016). *Konsep Kecemasan (Anxiety) pada Lanjut Usia (Lansia)*. *Konselor*, 5(2), 93-99
- Angela. (2013). Pengaruh Game Online terhadap Motivasi Belajar Siswa SD 015 Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda Iilir. *E-Journal Ilmu Komunikasi*, (online), Vol 1, No 2, (<http://ejournal.ilkom.fisip-unmul.ac.id/site/wp-content/uploads/2013/07/Jurnal.pdf>, diakses 18 September 2013).
- Anderson, C.A., & Bushman, B.J. (2001). "Effects of violent games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior: A meta-analytic review of the scientific literature". *Psychological Science*. Vol. 12, No. 5.
- Barseli, M., Ifdil, I., & Nikmarijal, N. (2017). Konsep Stres Akademik Siswa. *Jurnal Konseling dan Pendidikan*, 5(3), 143-148.
- Fitri, E., Zola, N., & Ifdil, I. (2018). Profil Kepercayaan Diri Remaja serta Faktor-Faktor yang Mempengaruhi. *JPPi (Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia)*, 4(1), 1-5.
- Fitri, E., Erwinda, L., & Ifdil, I. (2018). Konsep Adiksi Game Online dan Dampaknya terhadap Masalah Mental Emosional Remaja serta Peran Bimbingan dan Konseling. *Jurnal Konseling dan Pendidikan*, 6(2)
- Ifdil, I. (2010). Pendidikan Karakter dalam Bimbingan dan Konseling. *Pedagogi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 10(2), 55-61
- Ifdil, I., Denich, A. U., & Ilyas, A. (2017). Hubungan Body Image dengan Kepercayaan Diri Remaja Putri. *Jurnal Kajian Bimbingan dan Konseling*, 2(3), 107-113.
- Jannah, N., Mudjiran, & Nirwana, H. (2015). *Hubungan Kecanduan Game dengan Motivasi Belajar Siswa dan Implikasinya Terhadap Bimbingan dan Konseling*. *Konselor*, 4(4), 200–207.
- Prayitno, E. (2006). *Psikologi Perkembangan Remaja*. Padang: Angkasa Raya.
- Price, H.O. (2011). *Internet Addiction: Psychology of emotions, motivations and actions*. New York: Nova Science Publishers, Inc.
- Lee, I., Chen, Y., & Holim, L. (2007). "Leaving A Never-Ending Game: Quitting MMORPGS and online gaming addiction". *Authors & Digital Games Research Association (DIGRA)*, hlm. 211-217.
- Lee, E.J. (2011). A Case Study of Internet Game Addiction. *Journal of Addiction Nursing*, (Online), Vol. 22, ([http://wpblog.uncfsu.edu/fsu\\_news/files/2012/01/Journal-of-Addictions-Nursing-Article-on-A-Case-Study-of-Internet-Game-Addiction.pdf](http://wpblog.uncfsu.edu/fsu_news/files/2012/01/Journal-of-Addictions-Nursing-Article-on-A-Case-Study-of-Internet-Game-Addiction.pdf), diakses 23 September 2013).
- Sandra, R., & Ifdil, I. (2015). Konsep Stres Kerja Guru Bimbingan dan Konseling. *Jurnal EDUCATIO: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 1(1), 80-85.
- Utami, D. R., Ahmad, R., & Ifdil, I. (2017). Tingkat Kesepian Remaja di Pantti Asuhan X Kota Padang. *JURNAL KONSELING GUSJIGANG*, 3(1)..
-

- 
- Wardi, R., & Ifdil, I. (2016). Stress Conditions in Students Completing Thesis. *GUIDENA: Jurnal Ilmu Pendidikan, Psikologi, Bimbingan dan Konseling*, 6(2), 190-194.
- Weintes, W, Lioyd, M.A.; Dunn, D.S.; Hammer, E.Y. 2006. *Psychology Applied To ModernLife: Adjustment in the 21 century*. Belmont: Guilford Press
- Yeni, Karneli., Firman & Netrawati (2018). Upaya guru Bk/konselor untuk menurunkan perilaku agresif siswa dengan menggunakan konseling kreatif dalam bingkai modifikasi kognitif perilaku. *Jurnal Pedagogi*. XVIII (2).