



## ADIKSI GAME ONLINE PADA REMAJA

**Dwi Christina Rahayuningrum<sup>1\*</sup>, Weni Sartiwi<sup>2</sup>, Emira Apriyeni<sup>3</sup>, Dhinda Wella<sup>4</sup>**

<sup>1,2,3</sup>Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Syedza Saintika

Email : [dwichristina05@gmail.com](mailto:dwichristina05@gmail.com)

### ABSTRAK

Perkembangan teknologi internet (*game online*) membawa pengaruh besar terhadap perkembangan pribadi dan adaptasi remaja, tidak sedikit remaja berubah menjadi pecandu game sehingga lupa pada jati diri mereka yang sesungguhnya. Tujuan dari kegiatan ini meningkatkan pengetahuan remaja tentang adiksi game online. Kegiatan ini dilakukan di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Sawahlunto. Kegiatan ini diawali dengan memberikan pertanyaan seputar pengetahuan remaja mengenai *game online* dan adiksi game online. Dilanjutkan dengan memberikan materi menggunakan power point dan memberikan leaflet. Semua remaja antusias dalam mengikuti kegiatan ini terlihat dari banyaknya pertanyaan yang mereka ajukan. Kegiatan ini efektif dilakukan dalam peningkatan pengetahuan remaja dimana terlihat adanya peningkatan remaja sebelum dan sesudah mendapatkan penyuluhan yang terlihat dari kuesioner pre dan post test yaitu sebesar 9,94 point. Kegiatan ini merupakan langkah awal untuk memberikan pemahaman kepada remaja mengenai *adiksi game online*.

**Kata Kunci :** Pendidikan Kesehatan; Pengetahuan; Adiksi *Game Online*; Remaja

### ABSTRACT

*The development of internet technology (online games) has a major influence on the personal development and adaptation of adolescents, not a few teenagers turn into game addicts so that they forget their true identity. The purpose of this activity is to increase the knowledge of teenagers about online game addiction. This activity was carried out at the State Junior High School 1 Sawahlunto. This activity begins by asking questions about teenagers' knowledge about online games and online game addiction. Followed by giving material using power point and giving leaflets. All the teenagers were enthusiastic in participating in this activity as seen from the many questions they asked. This activity is effectively carried out in increasing adolescent knowledge where it can be seen that there is an increase in adolescents before and after receiving counseling which can be seen from the pre and post test questionnaires of 9.94 points. This activity is the first step to provide understanding to adolescents about online game addiction.*

**Keywords:** Health Education; knowledge; Online Game Addiction; Teenagers

### PENDAHULUAN

Menurut *World Health Organisation* (WHO) pada tahun 2013, jumlah *gamer* sebanyak 1,3 milyar. Saat ini jumlah populasi dunia sebanyak 7,1 milyar artinya 17% total penduduk

adalah *gamer*. Sedangkan di Indonesia sendiri data tentang penggunaan internet dirilis oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2012 bahwa sebanyak 18,5 % internet digunakan untuk *game online*. Di



Indonesia penggemar *game online* mencapai 6 juta orang yang kebanyakan adalah usia remaja atau sekitar 40% yang ternyata memberikan dampak negatif pada mereka yang tidak mampu untuk berhenti bermain. Survey tahun 2014 oleh APJII sebanyak 51% remaja perempuan dan 49% remaja laki-laki yang berusia 12-22 tahun yang bermain *game online* menyatakan mereka kecanduan terhadap *game online*. Pengguna rata-rata menghabiskan waktu lebih dari 3 jam dalam dunia maya (APJII,2013). Di Kota Sawahlunto sendiri seringkali diadakan nya event-event pertandingan seperti *game online* oleh kelompok-kelompok tertentu yang pada umumnya terlihat banyak diikuti oleh kalangan pelajar dan remaja.

Beberapa penelitian terdahulu seperti penelitian (Yahya, M, 2013) yang berjudul Pengaruh *Game Online* Terhadap Prestasi Belajar Siswa. Penelitian ini dilakukan dengan memilih informan, orang-orang diambil berdasarkan kriteria yang telah ditentukan sendiri oleh peneliti sesuai dengan latar dan tujuan dalam penelitian, adapun informan dalam penelitian tersebut adalah pemain *game online*, orang tua dan juga pemilik *game online* tersebut. Dari hasil penelitian yang ditemukan faktor-faktor penyebab *game online* disukai adalah karena *game online* lebih menarik dari pada pelajaran di sekolah, pengaruhnya bagi prestasi remaja tersebut yaitu menurunnya prestasi belajar remaja dan cara mengatasi masalah tersebut adalah peran

orang tua yaitu agar lebih menekankan untuk belajar dari pada bermain *game* serta pemberian motivasi belajar bagi remaja.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian Irma Mustika (2017) yang berjudul “Peningkatan Pengetahuan Siswa SMP tentang Dampak Negatif *Game Online* bagi Kesehatan” dimana penelitian tersebut dengan metoda penyuluhan kesehatan yang melihat hasil melalui *pre test* dan *post test* menjelaskan bahwa ada kaitannya peningkatan pengetahuan dengan dampak negative dari permainan *game online* tersebut.

Di Kota Sawahlunto terdapat sembilan Sekolah Menengah Pertama Negeri yang mana SMP N 1 merupakan salah satunya, SMP N 1 terletak di Pusat Kota yang dekat sekali dengan pasar sehingga terdapat banyak warung internet (warnet) maupun play station tersebar disekitar area sekolah tak heran banyak siswa atau pun siswi yang bolos sekolah dan memanfaatkan fasilitas tersebut untuk bermain *game online*. SMP N juga merupakan SMP terfavorit bagi kalangan siswa dan siswi di Kota Sawahlunto.

Untuk meningkatkan pengetahuan remaja mengenai adiksi game online tim pengabmas mengadakan pengabdian masyarakat mengenai Adiksi Game Online Pada Remaja.

## **METODE**

Berdasarkan identifikasi masalah, tim pengusul melakukan langkah-



langkah pendekatan yang telah disepakati untuk menyelesaikan masalah tersebut. Kegiatan ini dilakukan dalam rangka pemberian pendidikan kesehatan

tentang Adiksi *Game Online* Pada Siswa Siswi. Adapun langkah-langkah dalam menyelesaikan masalah tersebut adalah :

### **Pendidikan Kesehatan Adiksi *Game Online* Pada Siswa Siswi SMPN 1 Sawahlunto**

Tujuan kegiatan	Kegiatan ini dilakukan untuk memberikan wawasan dan pengetahuan kepada siswa tentang
Isi kegiatan	Penyuluhan yang dilakukan tentang definisi <i>game online</i> , definisi <i>adiksi game online</i> , penyebab <i>adiksi game online</i> , tanda dan gejala <i>adiksi game online</i> , kriteria <i>adiksi game online</i> , dampak <i>adiksi game online</i> , cara mengatasi <i>adiksi game online</i> ,
Sasaran	Siswa SMPN 1 Sawahlunto
Strategi	Demonstrasi, Ceramah, diskusi
Evaluasi	Menguji kemampuan siswa tentang <i>adiksi game online</i> ,

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **A. Tahap Persiapan**

Kegiatan ini dilaksanakan secara bersama dengan melibatkan beberapa pihak, yaitu panitia pelaksanaan penyuluhan kesehatan STIKES Syedza Saintika Padang Prodi S1 Ilmu Keperawatan, dan pihak sekolah. Persiapan dari kegiatan ini adalah persiapan bahan penyuluhan mengenai *adiksi game online*, serta persiapan izin sekolah setempat. Sebelumnya panitia pelaksanaan telah melakukan survey awal dalam menentukan tempat melakukan penyuluhan. Hasil survey dipilih SMPN 1 Sawahlunto, karena adanya siswa yang bermain *game online* yang akan menimbulkan resiko *adiksi game online*.

### **B. Tahap Pelaksanaan**

Kegiatan Pendidikan Kesehatan Tentang *Adiksi Game Online* ini mulai berlangsung pukul 09.00 WIB dengan

peserta sosialisasi berjumlah 16 orang yang mewakili kelas VII-IX. Adapun langkah – langkahnya sebagai berikut :

#### 1. Pembukaan

Pada tahap ini perkenalkan diri, jelaskan tujuan, materi dari penyuluhan dan menyebutkan materi yang akan diberikan. Dan dilakukan pembagian koesioner *pre test* selama 20 menit.

#### 2. Pelaksanaan penyuluhan

Penyajian materi sesuai dengan materi yang ditampilkan pada SAP. Disampaikan oleh pemateri dengan menggunakan media infokus dan laptop dengan power point. Pemberian materi penyuluhan oleh satu orang penyaji yang didahului dengan pertanyaan mengenai pengetahuan dasar defenisi cuci *game online* dan *adiksi game online*. Dari beberapa pertanyaan yang diajukan diawal penyuluhan sebanyak 70% pertanyaan terjawab dan 45% siswa sudah benar menjawabnya. Pada saat



pemberian materi juga di berikan video mengenai dampak *game online* serta terjadinya *adiksi game online*. Setelah itu dilanjutkan dengan sesi tanya jawab. Para peserta penyuluhan cukup tertarik dalam mengikuti kegiatan pendidikan kesehatan ini, dibuktikan dengan banyaknya pertanyaan yang timbul dari masing-masing siswa. Penyampaian materi sesuai dengan rencana yaitu 45 menit.

3. Tahap penutupan

Setelah semua materi telah disampaikan, semua pertanyaan peserta telah dijawab dan kegiatan mencuci tangan selesai dilakukan. Acara penyuluhan ditutup oleh moderator. Acara ini berakhir pada pukul 11. 45 WIB.

### C. Evaluasi

Acara penyuluhan kesehatan berjalan dengan lancar sesuai dengan perencanaan baik dari kesiapan panitia, sekolah maupun sarana dan prasarana. Peserta yang hadir berjumlah 16 orang, Selama penyuluhan siswa/i terlihat antusias, baik dalam mendengarkan materi. Siswa memahami materi yang disampaikan terlihat adanya peningkatan pengetahuan siswa setelah menjawab *pre test* (6,00) dan *post test* (9,94) dimana adanya peningkatan pengetahuan pada kegiatan yang dilakukan.

### SIMPULAN

Kegiatan penyuluhan gemar makan sayur dan buah dilaksanakan pada hari sabtu, tanggal 10 September 2019 di SMPN 1 Sawahlunto berjalan dengan lancar mulai persiapan,

pelaksanaan dan tahap evaluasi. Semua siswa antusias dalam mengikuti kegiatan ini terlihat dari banyaknya pertanyaan yang mereka ajukan. Kegiatan ini efektif dilakukan dalam peningkatan pengetahuan siswa dimana terlihat adanya peningkatan siswa sebelum dan sesudah mendapatkan penyuluhan yang terlihat dari koisioner pre dan post test.

### SARAN

1. Diharapkan kepada Kepala Sekolah, Guru agar lebih mengawasi siswa dan siswinya dalam penggunaan *game online* agar tidak jatuh pada tahap adiksi.
2. Pada pelaksanaan penyuluhan berikutnya diharapkan dapat melakukan penyuluhan kepada orangtua mengenai *game online* dan *adiksi game online* pada siswa. Sehingga dapat meningkatkan pengetahuan orangtua mengenai dampak *game online* serta meningkatkan pengawasan orangtua terhadap *game online*.

### DAFTAR PUSTAKA

- Ayu Rini, 2011. *Menanggulangi Kecanduan Game On-line Pada Anak*. Jakarta : Pustaka Mina.
- Caldwell, C., D., Cunningham, T., J, 2010, *Internet Addiction and Students : Implications for School Counselors*, Dari [http://counselingoutfitters.com/vistas/vistas10/Article\\_61.pdf](http://counselingoutfitters.com/vistas/vistas10/Article_61.pdf). Diakses pada 22 July 2019.
- Dalyono, 2010. *Psikologi Pendidikan*, Jakarta : Rineka Cipta.
- Detria, 2013. *Efektivitas Teknik Manajemen Diri Untuk Mengurangi Kecanduan Online Game: Penelitian Eksperimen*



- Kuasi terhadap Siswa Kelas IX.SMPN 40 Bandung tahun ajaran 2012/2013.* Skripsi.
- Fery, Pria Purnama. *Analisis faktor-faktor yang Mempengaruhi Perilaku Konsumen dalam Menggunakan Jasa Internet Game Online* (Studi di Kecamatan Sukasari Kota Bandung).2013
- Gede Eko, Reddy S.H. Agus Hermawan dan Syahirul Achmad. 2009. *Intranet/Internet Game Online.* Makalah Fakultas Teknologi Industri Veteran Yogyakarta.
- Hardiyansyah Masya dan Dian Adi Candra, 2016. "Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online pada Peserta Didik Kelas X di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016". *Jurnal Bimbingan dan Konseling, (Online)*, <https://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/konseli>.
- Hidayat, A. A., 2009. *Metode Penelitian Keperawatan dan Teknik Analisa Data.* Jakarta : Salemba Medika.
- Hidayat, A. A., 2011. *Metode Penelitian Keperawatan dan Teknik Analisis Data.* Jakarta : Salemba Medika
- Hyun, G. J., Han, D. H., Lee, Y. S., Kang, K. D., Yoo, S.K., Chung, U., & Renshaw, P.F., 2015. Risk Factors Associated With Online Game Addiction: A Hierarchical Model. *Computers in Human Behavior*, 48, 706-713.
- Immanuel, Natalia., 2009. *Gambaran Profil Kepribadian pada Remaja yang Kecanduan game Online dan yang Tidak Kecanduan Game Online.* Depok : Universitas Indonesia.
- Irma Mustika Sari, Eska Dwi Prajayanti., 2017. Peningkatan Pengetahuan siswa SMP tentang Dampak Negatif Game Online Bagi Kesehatan. *GEMASSIKA : Jurnal Pengabdian Masyarakat* Jilid 1 Hal 31-39.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Kamus Macmillan. 2009-2011. Diakses pada 16 Juli 2019 dari Situs [http://www.mcamillandictionary.com/dictionary/british/gae.\[internet\]](http://www.mcamillandictionary.com/dictionary/british/gae.[internet]).
- Kuss, D. J & Griffiths, M . D.,2011, Excessive online social networking : Canadolescen Become addicted to Facebook ?, *Education and Health.* 29, (4), 68-71.
- Laufi Dian Deodo Saputra., 2013. *Dampak Game Online terhadap Kaum Remaja.* Makalah. Fakultas Teknologi Informasi Universitas Kristen Satya Wacana.
- Lee, E., J., 2011., A Case Study of Internet Game Online Addiction. *Journal of Addiction Nursing, (Online)*, Vol. 22. Diakses pada 22 Juli 2019.
- Leemens, Valkenburg dan Peter., 2009. *Development and Validation of a Game Addiction Scale for Adolescents.* *Media Psychology* 12:1, 77-79.
- Nursalam, 2013., *Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan.* Edisi III, Jakarta : Salemba Medika.
- Notoatmodjo, S., 2010, *Konsep Dasar tentang Pengetahuan,* Jakarta : Rineka Cipta.



- Notoatmodjo, S., 2011, *Kesehatan Masyarakat Ilmu & Seni*, Jakarta : Rineka Cipta.
- Notoatmodjo, S., 2012, *Metode Penelitian Kesehatan*, Jakarta : Rineka Cipta.
- Notoatmodjo, S., 2013, *Promosi Kesehatan Global*, Jakarta : Rineka Cipta
- Penelitian Universitas Sumatera Utara (USU) 2016.
- Puspita, Ana Indah, dkk., 2016. *Efektivitas Pencegahan Adiksi Video Game Menggunakan Ludo Game Untuk Siswa Sekolah Dasar*. BKM : *Journal of Community Medicine and Public Health* Volume 32 Nomor 9 Hal,317-322.
- Ramadhani, A., 2013, *Hubungan Motif Bermain Game Online Dengan Perilaku Agresivitas Remaja Awal*. Ejournal Ilmu Komunikasi Volume 1 Nomor 1 136-158.
- Rento Dwi Mulyani. 2018. *Hubungan Antara Depresi Dan Kecanduan Online Game Pada Mahasiswa di Yogyakarta*.
- Rini, A., 2011., *Menanggulangi Kecanduan Game On-Line Pada Anak*, Jakarta : Pustaka Mina.
- Smart, 2010, *Cara Cerdas Mengatasi Anak Kecanduan Permainan Internet*. Yogyakarta : A Plus Books.
- Soleh, I., 2012. *Kerentanan Anak yang Terpapar Game Online Untuk Menjadi*.
- Sri Wahyuni Adiningtyas., 2017. *Pelaksanaan Layanan Informasi Dengan Movie Maker dalam Meningkatkan Self Regulated Learning* Jurnal Kopasta 4 (1) : 28-40.
- Sugiyono, 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Rajawali.
- Syahrani, I., 2015. *Ketergantungan Online game Dan Penanganannya*. *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Konseling*. Volume 1 Juni 2015 Hal 84-92 ISSN : 2443-2202.
- Tampubolon, Yoandriatur Barita., 2012. *Pengaruh Nilai Pengalaman Dan Gaya Hidup Game Online Terhadap*
- Ulfa, M., 2017. *Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Remaja di Mabes games Center Jalan HR*. Subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru. *JOM Fisip Volume 4 Nol Februari 2017*.
- Utami, Anisah Yuliana, 2018. *Pengaruh Pendidikan Kesehatan Menggunakan Media Pop Up Book Terhadap Pengetahuan Bahaya Gadget Bagi Kesehatan Mata Pada Siswa Di SD Negeri 020 Samarinda Utara Tahun 2018*. Skripsi.
- Weinstein, A., M., 2010. *Computer and video game addiction – a comparison Beetwen game users and non game users*. *The American Journal Of Drug And Alcohol Abuse*, 36, 268-276. Doi : 103109/00952990.2010.491879