

HUBUNGAN ANTARA KECANDUAN *GAME ONLINE* DENGANKECEMASAN AKADEMIK PADA MAHASISWA PEMAIN *GAME ONLINE* DI *GAME CENTER* KECAMATAN BANYUMANIK, KOTA SEMARANG

Kevin Rahman Maulana, Amalia Rahmandani

*Fakultas Psikologi, Universitas Diponegoro
Jl. Prof. Soedarto, SH, Kampus Undip Tembalang, Semarang, Indonesia 50275*

Email:kevinrahmanm@gmail.com

Abstrak

Kecemasan akademik merupakan perasaan tegang dan ketakutan pada sesuatu yang akan terjadi, perasaan tersebut mengganggu dalam pelaksanaan tugas dan aktivitas yang beragam dalam situasi akademik. Faktor yang mempengaruhi timbulnya kecemasan akademik seperti target kurikulum yang tinggi, pemberian tugas yang padat, maupun iklim kelas yang tidak kondusif. Tetapi disisi lain faktor seperti aktivitas bermain *game online* diduga turut memberikan dampak pada kecemasan akademik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antarakecanduan *game online* dan kecemasan akademik pada mahasiswa pemain *game online* di *game center* wilayah Kecamatan Banyumanik, Kota Semarang. Populasi penelitian ini adalah mahasiswa pemain *game online* di *game center* wilayah Kecamatan Banyumanik, Kota Semarang. Sampel penelitian terdiri dari 91 mahasiswa yang diperoleh dengan metode *accidental sampling*. Metode pengumpulan data menggunakan dua alat ukur yaitu Skala Kecanduan *Game Online*(38 aitem valid, $\alpha = 0,941$) dan Skala Kecemasan Akademik (30 aitem valid, $\alpha = 0,906$). Analisis Statistik menggunakan *Spearman Rank* dengan hasil uji hipotesis menunjukkan koefisien korelasi sebesar 0,714 dengan nilai $p = 0,000$ ($p < 0,05$). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antarakecanduan *game online* dengan kecemasan akademik pada mahasiswa.

Kata Kunci:Kecanduan *game online*, kecemasan akademik, mahasiswa

Abstract

Academic anxiety is a tense and fear of something that will happen, these feeling interfere in the implementation of various tasks and activities in academic situations. Factors that affect the emergence of academic anxiety such as high curriculum targets, the provision of solid assignments, as well as classroom climate that is not conducive. But on the other hand factors such as the activity of playing online games are thought to have an impact on academic anxiety. This study aims to determine the relationship between online game addiction and academic anxiety in online game players in the Banyumanik District, Semarang City. The population of this research is the students of online game players in the game center of Banyumanik District, Semarang City. The research sample consisted of 91 students who were obtained by accidental sampling method. The data collection method uses two measuring instruments, namely the Online Game Addiction Scale (38 valid items, $\alpha = 0.941$) and Academic Anxiety Scale (30 valid items, $\alpha = 0.906$). Statistical analysis using the Spearman Rank with the results of the hypothesis test showed a correlation coefficient of 0.714 with a value of $p = 0,000$ ($p < 0,05$). The results of this study indicate that there is a significant correlation between online game addiction and academic anxiety in college students.

Keywords:Online game addiction,academic anxiety, college student

PENDAHULUAN

Kecemasan merupakan hal yang sering dialami oleh manusia, kecemasan muncul sebagai tanda akan adanya ancaman. Kecemasan adalah proses normal dalam menghadapi suatu stresor yang berguna untuk memotivasi dalam kondisi apapun, tetapi dapat mengganggu jika reaksi kecemasan tersebut berlebihan Hartley dan Phelps (dalam Singh & Jha, 2013). Prediksi gangguan kecemasan pada dewasa muda di Amerika kurang lebih 18,1% atau sekitar 42 juta orang dengan bermacam-macam gangguan kecemasan yaitu gangguan panik, obsesif-kompulsif, gangguan stres pasca trauma, dan fobia (Duckworth, Peterson, Matthews, & Kelly, 2013). Penelitian lain yang dilakukan oleh Riset kesehatan dasar (Riskesdas) pada tahun 2013 menyatakan bahwa sebanyak 6% di usia 15 tahun ke atas atau sebanyak 14 juta penduduk di Indonesia mengalami gangguan mental emosional seperti gejala kecemasan dan depresi. Direktur Jenderal Bina Upaya Kesehatan Kementerian Kesehatan, Supriyanto, menjelaskan bahwa gangguan kecemasan dan depresi pada orang dewasa di Indonesia mencapai 1.740.000 dari 150 juta orang dewasa (Anna, 2011).

Sedangkan kecemasan yang dialami oleh mahasiswa dalam lingkungan akademik dapat dikatakan sebagai kecemasan akademik. Kecemasan akademik merupakan jenis kecemasan yang berkaitan dengan bahaya yang akan datang dari lingkungan lembaga akademik termasuk pengajar dan mata pelajaran ataupun mata kuliah tertentu.

Ottens (dalam Alam, 2018) memaparkan bahwa kecemasan akademik mengacu pada terganggunya pola pikir dan respon fisik serta perilaku karena kemungkinan performa yang ditampilkan siswa tidak diterima secara baik ketika tugas-tugas akademik diberikan. Perasaan takut, atau tegang yang dihasilkan dari tekanan di sekolah dapat dikatakan sebagai kecemasan akademik. Kecemasan akademik muncul karena target kurikulum yang tinggi, iklim pembelajaran yang tidak kondusif, pemberian tugas yang padat, sistem penilaian ketat, sikap dan perlakuan pengajar yang kurang bersahabat, pemarah, kurang kompeten, dan penerapan disiplin yang mengedepankan hukuman (Nasution & Rola, 2011).

Menurut Martin dan Schumcher (dalam Charlton & Danforth, 2010) kecanduan *game online* merupakan salah satu bentuk penggunaan internet yang secara berkelanjutan dan terkait dengan masalah penggunaan internet. Griffiths (dalam Young 2011) menjelaskan bahwa dampak jangka panjang dari kegiatan bermain *game online* dengan menghabiskan waktu 30 jam perminggu, dapat berdampak pada aspek pendidikan, kesehatan, dan sosial remaja. Penelitian yang dilakukan oleh Soebastian (2010) memaparkan bahwa mahasiswa yang kecanduan *game online* akan menyingkirkan aktivitas penting seperti belajar yang seharusnya menjadi prioritas utama seorang mahasiswa, sehingga menyebabkan masalah pada performa akademik. Sedangkan penelitian lain menurut Wijayanto (2018) pada siswa SMP kelas 2 dengan subjek sejumlah 123 siswa menjelaskan bahwa kecanduan *game online* berpengaruh positif terhadap tingkat kecemasan akademik.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti melakukan penelitian tentang hubungan antara kecanduan *game online* dengan kecemasan akademik pada mahasiswa pemain *game online* di *game center* Kecamatan Banyumanik, Kota Semarang. Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah adanya hubungan positif antara kecanduan *game online* dengan kecemasan akademik pada mahasiswa, artinya semakin tinggi kecanduan *game online* semakin tinggi pula kecemasan akademik. Sebaliknya, semakin rendah kecanduan *game online* semakin rendah pula kecemasan akademik.

METODE

Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa pemain *game online* di *game center* Kecamatan Banyumanik, Kota Semarang. Dari populasi sampel yang didapatkan sebanyak 91 mahasiswa. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik *accidental sampling*. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan skala psikologi yaitu skala kecanduan *game online* dengan jumlah aitem 38 dan koefisien reliabilitas 0,941 berdasarkan kepada aspek-aspek yang dikemukakan oleh Griffiths (dalam Young, 2011), yaitu *saliance, mood change, tolerance, conflict, withdrawal symptom, relapse*. Skala kecemasan akademik dengan aitem berjumlah 30 aitem dan koefisien reliabilitas 0,906 berdasarkan kepada aspek-aspek yang dikemukakan oleh Ottens (dalam Situmorang, Mulawarman, & Wibowo, 2018) yaitu pola kecemasan yang menimbulkan aktivitas kognitif, perhatian yang menunjukkan arah yang salah, distres secara fisik, perilaku yang kurang tepat. Model skala yang digunakan adalah skala Likert dengan aitem *favorable* dan *unfavorable* dengan pilihan empat jawaban. Analisis data yang digunakan untuk mengukur korelasi antar aitem adalah korelasi *Kolmogorof Smirnov* dengan program *Statistical Packages for Social Sciences (SPSS)* versi 24.0.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji hipotesis dengan teknik *spearman rank* menghasilkan nilai koefisien korelasi sebesar $r_{xy}=0,714$ dengan signifikansi 0,000 ($p<0,05$) yang artinya terdapat hubungan positif dan signifikan antara kecanduan *game online* dengan kecemasan akademik. Hasil analisis *spearman rank* menunjukkan bahwa hipotesis yang telah diajukan oleh peneliti diterima.

Hasil uji normalitas menunjukkan skor *Kolmogorov-Smirnov* pada kecanduan *game online* 0,089 dengan nilai signifikansi 0,070 ($p>0,05$). Sedangkan data Skala kecemasan akademik menunjukkan skor *Kolmogorov-Smirnov* sebesar 0,099 dengan nilai signifikansi 0,029 ($p<0,05$). Hasil uji normalitas tersebut menunjukkan bahwa sebaran data variabel kecanduan *game online* memiliki distribusi normal, sedangkan kecemasan akademik memiliki distribusi data yang tidak normal.

Hasil dari uji linieritas kecanduan *game online* dan kecemasan akademik menunjukkan hasil nilai koefisien $F = 88,456$ dengan nilai signifikan $p = 0.000$ ($p<0,05$) Hasil tersebut memiliki arti bahwa hubungan antara kedua variabel dalam penelitian ini linier.

Berdasarkan hasil *spearman rank*, diperoleh nilai koefien korelasi antara kecanduan *game online* dengan kecemasan akademik sebesar 0,714 dengan $p=0,000$ ($p<0,05$). Angka koefisien korelasi yang bernilai positif menunjukkan adanya hubungan yang positif antara kecanduan *game online* dengan kecemasan akademik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa semakin tinggi kecanduan *game online* maka semakin tinggi kecemasan akademik pada mahasiswa pemain *game online* di Kecamatan Banyumanik, Kota Semarang. Sebaliknya, semakin rendah kecanduan *game online* maka semakin rendah kecemasan akademik pada mahasiswa pemain *game online* di Kecamatan Banyumanik, Kota Semarang. Oleh karena itu, hipotesis peneliti mengenai adanya hubungan positif antara kecanduan *game online* maka semakin tinggi kecemasan akademik pada mahasiswa pemain *game online* dapat diterima.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Wijayanto (2018) yang menjelaskan terdapat hubungan positif antara kecanduan *game online* dengan kecemasan

akademik pada anak sekolah dan remaja. Lee, Chen, dan Holim (2007) menjelaskan bahwa remaja yang kecanduan *game* dapat mengalami performa akademik yang buruk dikarenakan banyak menghabiskan waktu bermain *game* sehingga menyebabkan motivasi belajar rendah dan prestasi akademik menurun.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa skor variabel kecanduan *game online* ditunjukkan dengan sebaran data subjek yang mayoritas berada pada kategori tinggi 57,1% (N=52). Terdapat 4,3% (N=4) pada kategori sangat tinggi. Sedangkan pada kategori rendah sebanyak 34% (N=31) dan terdapat 4,3% (N=4) pada kategori sangat rendah. Data hasil tersebut membuktikan bahwa mahasiswa pemain *game online* di *game center* Kecamatan Banyumanik, Kota Semarang memiliki tingkat kecanduan *game online* yang tinggi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa skor variabel kecemasan akademik menunjukkan bahwa kecemasan akademik pada mahasiswa pemain *game online* di wilayah Kecamatan Tembalang, Kota Semarang ditunjukkan dengan sebaran data subjek berada pada kategori tinggi 47% (N=43). Pada kategori sangat tinggi yaitu 1,09% (N=1). Sedangkan pada kategori rendah 48% (N=44) dan kategori sangat rendah 3,2% (N=3).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis yang diajukan oleh peneliti, yaitu adanya hubungan signifikan antara kecanduan *game online* dengan kecemasan akademik pada mahasiswa pemain *game online* di *game center* Kecamatan Banyumanik, Kota Semarang dapat diterima. Semakin tinggi kecanduan *game online* maka semakin tinggi kecemasan akademik, sebaliknya, semakin rendah kecanduan *game online* maka semakin rendah kecemasan akademik.

DAFTAR PUSTAKA

- Alam, M. (2018). Study of academic anxiety and academic achievement across certain demographic factors. *Scholarly Research Journal for Interdisciplinary Studies*, 6, 10789-10801
- Anna, L, K. (2011). Kecemasan dan depresi capai 11,6 persen. Diunduh dari [http://amp.kompas.com/sains/read/2011/09/2907021233/Kecemasan dan Depresi](http://amp.kompas.com/sains/read/2011/09/2907021233/Kecemasan%20dan%20Depresi)
- Charlton, J. P., & Danforth, D. W. (2010). Validating the distinction between computer addiction and engagement: online game playing and personality. *Behaviour & Information Technology*, 29(6), 601-613. DOI: 10.1080/01449290903401978
- Duckworth, A. L., Peterson, C., Matthews, M. D., & Kelly, D. R. (2013). Grift: Perseverance and passion for long-term goals. *Journal of Personality and Social*, 49, 199-217. DOI: 10.1037/0022-3514.92.6.1087
- Lee, I., Chen, Y., & Holim, L. (2007). "Leaving a never-ending game: quitting MMORPGS and online gaming addiction". *Authors & Digital Games Research Association (DIGRA)*, 211-217. Diunduh dari <http://www.digra.org/digital-library/publications/leaving-a-never-ending-game-quitting-mmorpgs-and-online-gaming-addiction/>

- Nasution, L., & Rola, F. (2011). Hubungan antara kecemasan akademik dengan academic self management pada siswa Kelas x unggulan. *Skripsi*. Fakultas Psikologi, Universitas Mercubuana.
- Ottens, A.J. (1991). *Coping with academic anxiety*. New York: The Rosen Publishing Group.
- Situmorang, D, D, B., Mulawarman., & Wibowo, M, E. (2018). Perbandingan efektivitas konseling kelompok cbt dengan passive active music therapy untuk mereduksi academic anxiety. *Jurnal Psikologi Sains dan Profesi*. 2, 2 (143-152)
- Singh, I., & Jha, A. (2013). Anxiety, optimism and academic achievement among students of private medical and engineering colleges: a comparative study. *Journal of Educational and Developmental Psychology*, 3 (1). DOI: [10.5539/jedp.v3n1p222](https://doi.org/10.5539/jedp.v3n1p222)
- Soebastian, C. O. (2010). Dampak psikologis negatif kecanduan permainan *online* pada mahasiswa. *Skripsi*. Semarang: Fakultas Psikologi Universitas Katolik Soegijapranata
- Wijayanto, R. (2018). Hubungan antara kecanduan game online terhadap kecemasan akademik siswa kelas 2 smp n Muntilan. *Skripsi*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Young, K. S., & Abreu C. N. (2011). Internet addiction. *A Handbook and Guide to Evaluation and Treatment*. Diunduh dari <https://www.wiley.com/en-id/Internet+Addiction:+A+Handbook+and+Guide+to+Evaluation+and+Treatment-p-9780470551165>