

HUBUNGAN ANTARA *SCHOOL WELL-BEING* DENGAN KECENDERUNGAN KECANDUAN *ONLINE GAME* PADA SISWA SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN

Ananda Naftalia Saputra¹, Annastasia Ediati²

Fakultas Psikologi, Universitas Diponegoro
Jl. Prof. Soedarto, SH, Tembalang, Semarang, 50275

aediati@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara *school well-being* dengan kecenderungan kecanduan *online game* pada siswa sekolah menengah kejuruan (SMK). *School well-being* adalah pandangan siswa terhadap kondisi sekolah (*having*), hubungan sosial (*loving*), pemenuhan diri (*being*), dan status kesehatan (*health status*). Kecenderungan kecanduan *online game* adalah derajat penggunaan *game* terkoneksi internet secara tidak sewajarnya dan berulang yang mendatangkan masalah emosional atau sosial. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas X SMK Muhammadiyah 2 Semarang dengan sampel sebanyak 90 siswa. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *sampling jenuh*. Alat ukur dalam penelitian ini adalah Skala *School Well-Being* (21 aitem; $\alpha = 0,897$) dan Skala Kecenderungan Kecanduan *Online Game* (33 aitem; $\alpha = 0,945$). Hasil analisis data menggunakan uji korelasi *Product Moment* dari Pearson menunjukkan adanya hubungan negatif yang signifikan antara *school well-being* dengan kecenderungan kecanduan *online game* pada siswa sekolah menengah kejuruan ($r = -0,624$; $p = 0,000$). Artinya semakin positif *school well-being* pada siswa sekolah menengah kejuruan (SMK) semakin rendah kecenderungan kecanduan *online game*, dan sebaliknya.

Kata Kunci: kecenderungan kecanduan *online game*, remaja, *school well-being*, siswa SMK

Abstract

This study aims to investigate the correlation between school well-being and the tendency of online game addiction on vocational high school (SMK) students. School well-being is defined as student's view of school conditions (*having*), social relations (*loving*), self-fulfillment (*being*), and health status. The tendency of online game addiction is defined as the degree of excessive internet use leading to emotional or social problems. The study population comprised all students of 10 graders of SMK Muhammadiyah 2 Semarang in which 90 students served as study sample. There were two instruments used to collect data: the School Well-Being Scale (21 items; $\alpha = 0.897$) and the Online Game Addiction Tendency Scale (33 items; $\alpha = 0.945$). The results of Pearson's product moment correlation test revealed a significantly negative correlation between school well-being and the tendency of online game addiction in vocational high school students ($r = -0,624$; $p = 0,000$). The findings indicates that the more positive school well-being, the lower the tendency for online game addiction on vocational high school (SMK) students, and vice versa.

Keywords: online gaming addiction tendencies, adolescents, school well-being, vocational students

PENDAHULUAN

Pada era globalisasi saat ini teknologi informasi semakin canggih dan mudah didapatkan dengan jaringan internet, seperti *google chrome*, *twitter*, *facebook*, *instagram*, bahkan sampai perkembangan *online game*. Penelitian yang dilakukan Hussain, Griffiths, dan Baguley (2012) menunjukkan bahwa 704 *gamer* (50,0%) adalah pelajar, 504 (35,8%) pekerja, 55 (3,9%) wiraswastawan, 134 (9,5%) pengangguran, dan 12 (0,9%) pensiunan, sebagian besar *gamer* (61,8%) masih lajang, (14,3%) sudah menikah, dan (24%) dalam hubungan intim. Pelajar yang sering bermain *online game* dapat menyebabkan ketagihan dan akan mengalami kecenderungan kecanduan *online game*. Menurut DSM V (2013) kecanduan *online game* adalah bentuk permainan

secara online yang dilakukan secara terus-menerus dan berkepanjangan yang berdampak munculnya gejala kognitif dan perilaku, termasuk hilangnya kontrol progresif terhadap permainan, toleransi, dan gejala penarikan. Menurut Young (2009), kecanduan *online game* dapat memberikan dampak negatif bagi para pemainnya seperti rela melupakan tidur, melupakan makan, dan kehilangan sosialisasi di dunia nyata untuk lebih memilih menghabiskan waktu di dunia virtualnya.

Fenomena kecanduan *online game* mempunyai dampak merugikan orang lain yang sangat signifikan. Kasus kecanduan *online game* yang terjadi di SMK 2 Takengon Aceh Tengah yakni terdapat tiga pelajar yang mengambil uang sebesar Rp 3.000.000 di dalam laci dan menghabiskan uang tersebut untuk pergi ke warnet (Setyadi, 2019). Penelitian yang dilakukan Griffiths dkk. (2004) menunjukkan kalangan remaja yang sangat minat bermain *online game* yakni remaja laki – laki sebanyak 93,2 % dan remaja perempuan sebanyak 6,8 %. Masa remaja paling rentan oleh pengaruh negatif positif dari lingkungan dan sosial, terutama pergaulannya selama di sekolah. Perkembangan maa remaja atau kalangan pelajar di sekolah sering kali diwarnai oleh interaksi faktor-faktor genetik, biologi, lingkungan, dan sosial (Santrock, 2012).

Hasil penelitian yang dilakukan Apriyanti dan Harmanto (2015) permainan *online game* sangat digemari kalangan remaja, pada saat bermain melibatkan interaksi antara pemain dan lawan, serta melibatkan perilaku yang agresif dalam pertandingan. Hal ini sejalan dengan penelitian Umaroh (2017) ketika iklim sekolah yang negatif berkaitan dengan lingkungan sekolah yang dirasakan kurang nyaman oleh siswa sehingga menjadi penyebab tingginya agresivitas. Hasil penelitian yang dilakukan Nidianti dan Desiningrum (2015) menunjukkan terdapat hubungan negatif yang signifikan antara *school well-being* dan agresivitas pada SMK Negeri 4 Semarang, semakin tinggi tingkat kesejahteraan siswa pada sekolah maka semakin rendah agresivitasnya, dan sebaliknya.

Pengertian *school well-being* adalah pandangan siswa terhadap kondisi sekolah (*having*) mencakup lingkungan fisik di sekitar sekolah dan lingkungan dalam sekolah, hubungan sosial (*loving*) mencakup hubungan guru dengan siswa, hubungan dengan teman sekolah, hubungan antara orang tua dengan pihak sekolah, dan dinamika kelompok, pemenuhan diri (*being*) mencakup cara di mana sekolah menawarkan sarana untuk pemenuhan diri, dan status kesehatan (*health status*) mencakup tidak terjangkitnya suatu penyakit (Konu & Rimpela, 2002). Kesejahteraan sekolah bisa ditingkatkan dengan cara lebih menghargai setiap anggota guru dan karyawan di sekolah, lalu lingkungan sekolah sangat berdampak besar pada perilaku dan kesejahteraan emosional sehingga siswa merasa dihargai dengan memberikan mereka kesempatan untuk berpartisipasi positif di sekolah (Konu & Lintonen, 2006).

Urgensi dalam penelitian ini penting dilakukan karena peneliti ingin mengetahui apakah kecenderungan kecanduan *online game* disebabkan oleh *school well-being* yang negatif. Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah ada hubungan negatif antara *school well-being* dengan kecenderungan kecanduan *online game*. Semakin positif *school well-being* maka semakin rendah kecenderungan kecanduan *online game*. Sebaliknya semakin negatif *school well-being* maka semakin tinggi kecenderungan kecanduan *online game*.

METODE

Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X di SMK Muhammadiyah 2 Semarang, yang berjumlah 109 siswa. Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan sampling jenuh. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala Likert. Skala yang digunakan dalam penelitian ini adalah Skala *School Well-Being* (21 aitem; $\alpha = 0,897$) dan Skala Kecenderungan Kecanduan *Online Game* (33 aitem; $\alpha = 0,945$). Setiap skala terdiri atas

pernyataan yang diikuti empat pilihan jawaban SS (Sangat Sesuai), S (Sesuai), TS (Tidak Sesuai), dan STS (Sangat Tidak Sesuai). Data penelitian selanjutnya dianalisis menggunakan uji korelasi *product moment* dari Pearson. Seluruh perhitungan statistik dilakukan dengan menggunakan program *Statistical Package for Social Science (SPSS)* versi 22,0.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil analisis uji korelasi *Product Moment Pearson* menunjukkan adanya hubungan negatif yang signifikan antara *school well-being* dengan kecenderungan kecanduan *online game* ($r = -0,624$, $p = 0,000$). Artinya, semakin positif *school well-being* maka semakin rendah kecenderungan kecanduan *online game*, dan sebaliknya semakin negatif *school well-being* maka semakin tinggi kecenderungan kecanduan *online game*. Dengan demikian, hipotesis yang diajukan peneliti dinyatakan dapat **diterima**.

Penelitian yang dilakukan Amanillah dan Rosiana (2017) bahwa siswa yang memiliki *school well-being rendah* maka akan semakin rendah pula motivasi belajarnya. Didukung juga dengan penelitian Masfiah dan Putri (2019) bahwa individu yang kecanduan *online game* merupakan individu yang awalnya bermain *online game* untuk mencari kesenangan, menghilangkan rasa bosan, dan beban yang dimiliki menjadi hilang, yang mana waktu yang mereka habiskan hanya untuk bermain *online game* dari pada belajar, sehingga motivasi belajarnya menjadi rendah atau terbelengkalai yang mengakibatkan nilai ujiannya menjadi rendah.

Hasil kategorisasi terhadap skala kecenderungan kecanduan *online game*, menunjukkan bahwa terdapat 15,25 % siswa memiliki kecenderungan kecanduan *online game* sangat rendah, 35,60 % siswa memiliki kecenderungan kecanduan *online game* rendah, 42,37 % siswa memiliki kecenderungan kecanduan *online game* sedang, 3,38 % siswa memiliki kecenderungan kecanduan *online game* tinggi, dan 3,38 % siswa memiliki kecenderungan kecanduan sangat tinggi. Mayoritas siswa berada pada kategori kecenderungan kecanduan *online game* yang sedang. Hal ini didukung oleh hasil penelitian yang dilakukan Dani dkk. (2014) bahwa perilaku akademis yang dimiliki siswa kecanduan *online game* dikatakan baik karena siswa lebih memprioritaskan belajar, memiliki pengaturan waktu yang baik, adanya kontrol yang baik, dan penggunaan *online game* hanya untuk mengisi waktu luang, menghilangkan stres, dan rasa jenuh sehingga hasil belajar yang diperoleh siswa akan meningkat.

Hasil kategorisasi terhadap skala *school well-being* menunjukkan bahwa tidak terdapat siswa yang memiliki *school well-being* yang sangat rendah, terdapat 3,39 % siswa memiliki *school well-being yang rendah*, 13,55 % siswa yang memiliki *school well-being* yang sedang, 59,32 % siswa memiliki *school well-being* yang tinggi, dan 23,72 % siswa memiliki *school well-being* yang sangat tinggi. Mayoritas siswa berada pada kategori tinggi dalam variabel *school well-being*, kategori tersebut mengindikasikan bahwa pihak sekolah SMK Muhammadiyah 2 Semarang memberikan bentuk *supporting* kepada siswa dan siswinya, seperti adanya kerjasama antara orang tua dan guru terkait kehidupan siswa selama di sekolah dan masalah yang dialami siswa, adanya pendidikan agama yang selalu diterapkan di sekolah. Kategorisasi *school well-being* yang tinggi juga mengindikasikan bahwa siswa merasa bangga dengan sekolah karena sekolah mempunyai Lab Teknik Kendaraan Ringan (TKR) yang paling dipercaya dan paling bagus diantara SMK Swasta yang ada di Kota Semarang. Pihak guru juga selalu mengajak siswa dan siswinya untuk mengadakan ekstrakurikuler yang akan dilombakan .

Siswa menunjukkan kategori kecenderungan kecanduan *online game* yang sedang dan kategori *school well-being* yang tinggi, hasil wawancara yang peneliti dapat dari guru sekolah dan guru BK

SMK Muhammadiyah 2 Semarang bahwa hal ini terjadi karena siswa diberikan kegiatan keagamaan, adanya kegiatan lomba-lomba yang selalu mengikutertakan siswa siswinya, guru kelas memberikan sesi cerita atau hiburan disaat proses pembelajaran di kelas siswa merasa jenuh, adanya ekstrakurikuler yang menarik bagi siswa sehingga siswa dan siswinya lebih mengutamakan melakukan kegiatan positif di sekolah daripada bermain *online game*.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data menggunakan uji korelasi *product moment* dari Pearson menunjukkan adanya hubungan negatif yang signifikan antara *school well-being* dengan kecenderungan kecanduan *online game* pada siswa SMK Muhammadiyah 2 Semarang ($r = -0,624$; $p = 0,000$). Semakin positif *school well-being* yang dimiliki siswa, semakin rendah kecenderungan kecanduan *online game*, dan sebaliknya.

DAFTAR PUSTAKA

- Amanillah, S., & Rosiana, D. (2017). Hubungan *school well-being* dengan motivasi belajar pada siswa kelas XI MA X. *Prosiding Psikologi*, 3(2), 542-547.
- American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and statistical manual of mental disorder edition (DSM-V)*. Washington, DC: American Psychiatric Publishing.
- Apriyanti, M. F., & Harmanto. (2015). Perilaku agresif remaja yang gemar bermain game online (Studi kasus di Kelurahan Ngagel Rejo Kecamatan Wonokromo Surabaya). *Kajian Moral dan Kewarganegaraan*, 3(3), 994-1008.
- Dani, R. W. R., Sukidin., & Ngesti, R. (2014). *Fenomena kecanduan game online pada siswa (Studi kasus pada siswa SMK Negeri 2 Jember)*. [Skripsi tidak dipublikasikan]. Universitas Jember.
- Griffiths, M. D., Davies, M. N. O., & Chappell, D. (2004). Online computer gaming: A comparison of adolescent and adult gamers. *Journal of Adolescence*, 27(1), 87-96.
- Hussain, Z., Griffiths, M. D., & Baguley, T. S. (2012). Online gaming addiction: Classification, prediction and associated risk factors. *Addiction Research and Theory*, 20(5), 359-371.
- Konu, A. I., & Lintonen, T. P. (2006). School well-being in grades 4-12. *Health Education Research*, 21(5), 633-642.
- Konu, A., & Rimpela, M. (2002). Well-being in schools: A conceptual model. *Health Promotion International*, 17(1), 79-87.
- Masfiah, S., & Putri, R. V. (2019). Gambaran motivasi belajar siswa yang kecanduan game online. *Fokus*, 2(1), 1-8.
- Nidianti, W. E., & Desiningrum, D. R. (2015). Hubungan antara *school well-being* dengan agresivitas. *Jurnal Empati*, 4(1), 202-207.
- Santrock, J. W. (2012). *Life – span development jilid 1*. (13th ed.). Jakarta: Erlangga.
- Setyadi, A. (2019, Februari 2019). Kecanduan game online, 3 pelajar di Aceh bobol sekolah. *Detiknews*.<https://news.detik.com/berita/d-4435948/kecanduan-game-online-3-pelajar-di-aceh-bobol-sekolah>
- Umaroh, S. K. (2017). Agreivitas siswa ditinjau berdasarkan iklim sekolah dan keyakinan normatif mengenai agresi. *Jurnal Ecopsy*, 4(1), 17-24.
- Young, K. (2009). Understanding online gaming addiction and treatment issues for adolescents. *The American Journal of Family Therapy*, 37(5), 255-372.