

# FAKTOR YANG BERHUBUNGAN DENGAN KECANDUAN GAME ONLINE PADA MAHASISWA FAKULTAS KESEHATAN DI UNIVERSITAS FORT DE KOCK BUKITTINGGI

**Fahmi Afri Indra<sup>1\*</sup>, Fitria Fatma<sup>2</sup>, Athosra<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup>Program Studi Sarjana Ilmu Kesehatan Masyarakat Universitas Fort De Kock Bukittinggi,  
Kelurahan Manggis Ganting, Kecamatan Mandiangin Koto Selayan  
Kota Bukittinggi, Provinsi Sumatera Barat  
Email : [fahmiafriindra47@gmail.com](mailto:fahmiafriindra47@gmail.com)

<b>Info Artikel</b>	<b>Abstract</b>
<p><b>Masuk:</b> 15 November 2022 <b>Revisi:</b> 05 Januari 2025 <b>Diterima:</b> 09 Januari 2025</p> <p><b>Keywords:</b> Knowledge, Attitude, Motivation, Perception, Game</p>	<p><i>The development of the internet affects the development of online games. Online game users are generally teenagers who are still in school age. Dependence on playing online games continuously can lead to addiction. For this reason, the purpose of this study was to determine the factors associated with online game addiction in health faculty students at Fort De Kock University, Bukittinggi in 2022. This type of research was descriptive analytic with a cross sectional approach. The population in this study were all students of Fort De Kock University, Bukittinggi batch of 2021 as many as 346 students. The method used for sampling is done by accidental sampling as many as 78 people. Data analysis using Chi Square test. Univariate analysis showed that most of the respondents as many as 51 respondents (65.4%) were in the category of not being addicted to online games, 58 respondents (74.4%) had a high level of knowledge, 55 respondents (70.5%) had a positive attitude, 50 respondents (64.1%) have high learning motivation and 43 respondents (64.1%) have a sensitive perception of violence. Bivariate analysis showed that knowledge had a p value of 0.051, attitude had a p value 0.065, learning motivation had a p value 0.059 and perception had a p value 0.440. So it can be concluded that there is no relationship between knowledge, attitude, learning motivation and perception with online game addiction. Although in this study online game addiction was not correlated with students' knowledge, attitudes, learning motivation and perceptions, based on other studies, online game addiction actually affects knowledge, attitudes, learning motivation and perceptions. Thus, students may still need to manage their desire to play online games so they don't become addicted.</i></p>
<p><b>Kata kunci:</b> Pengetahuan, Sikap, Motivasi, Persepsi, Game</p>	<p><b>Abstrak</b></p> <p><i>Perkembangan internet mempengaruhi perkembangan game online. Pengguna game online umumnya adalah para remaja yang masih dalam usia sekolah. Ketergantungan terhadap bermain game online terus menerus dapat menimbulkan kecanduan. Tujuan penelitian ini mengetahui faktor-faktor yang berhubungan dengan kecanduan game online pada mahasiswa fakultas kesehatan di Universitas Fort De Kock Bukittinggi tahun 2022. Jenis penelitian adalah deskriptif analitik dengan pendekatan cross sectional. Populasi penelitian adalah seluruh mahasiswa Universitas Fort De Kock Bukittinggi angkatan 2021 sebanyak 346 mahasiswa. Pengambilan sampel dilakukan secara accidental sampling sebanyak 78 orang. Analisis data menggunakan uji Chi Square. Analisa univariat menunjukkan bahwa sebagian besar responden sebanyak 51 responden (65,4%) berada dalam kategori tidak kecanduan game online, 58 responden (74,4%) memiliki tingkat pengetahuan tinggi, 55</i></p>

P-ISSN: 2407-2664

responden (70,5%) memiliki sikap positif, 50 responden (64,1%) memiliki motivasi belajar tinggi dan 43 responden (64,1%) memiliki persepsi sensitif terhadap kekerasan. Analisa bivariat menunjukkan bahwa pengetahuan dengan nilai  $p$  0,051, sikap dengan nilai  $p$  0,065, motivasi belajar dengan nilai  $p$  0,059 dan persepsi dengan nilai  $p$  0,440. Sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak ada hubungan antara pengetahuan, sikap, motivasi belajar dan persepsi dengan kecanduan game online. Meskipun dalam penelitian ini kecanduan game online tidak berkorelasi dengan pengetahuan, sikap, motivasi belajar dan persepsi mahasiswa, tetapi berdasarkan penelitian yang lain sebenarnya kecanduan game online bisa mempengaruhi pengetahuan, sikap, motivasi belajar dan persepsi. Dengan demikian mungkin mahasiswa tetap perlu untuk mengelola keinginannya untuk bermain game online supaya tidak menjadi candu.

## PENDAHULUAN

Pada era globalisasi saat ini, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat telah menghasilkan mesin-mesin canggih atau produk-produk yang berteknologi tinggi. Salah satu perkembangan teknologi yang semakin pesat adalah penggunaan internet yang saat ini sudah sangat mudah untuk diakses dari berbagai macam tempat. Perkembangan internet ini memberikan kemudahan kepada penggunanya untuk memperoleh informasi baik dalam negeri maupun luar negeri. Penggunaan internet tersebut tidak hanya memiliki fitur untuk mencari informasi, tetapi juga untuk berkomunikasi antar sesama pengguna tanpa harus bertemu secara langsung, bahkan saat ini internet memiliki fitur untuk hiburan yaitu *game online* (Cahyo, 2019).

Berdasarkan data pengguna *game online* yang dikeluarkan oleh Newzoo (*Global Games Market Report*) pada tahun 2018, menunjukkan bahwa jumlah pengguna *game online* di dunia sebanyak 2,3 miliar, kemudian pengguna *game online* di kawasan Asia Pasifik berjumlah 1,2 miliar atau 50% dari total populasi pengguna *game online* di dunia (Newzoo, 2018).

Sementara itu berdasarkan data (*We Are Social*) pada bulan Januari tahun 2022, Filipina berada di posisi pertama dengan persentase pengguna internet yang bermain

*video game* sebesar 96,4%. Posisi kedua ditempati oleh Thailand dengan persentase 94,7%. Indonesia menjadi negara dengan jumlah pemain *video game* terbanyak ketiga di dunia dengan persentase 94,5%. Vietnam menempati posisi keempat dengan persentase 93,4%. Setelahnya ada India dan Taiwan dengan persentase masing-masing 92% dan 91,6% (*We Are Social*, 2022).

WHO pun pada tanggal 18 juni 2019 telah memasukkan gaming disorder atau kecanduan *game online* sebagai bagian dari International Classification of Diseases (ICD-11) yang berarti kecanduan *game online* merupakan bagian dari gangguan kejiwaan. Indonesia adalah salah satu pasar industri gim terbesar di dunia. Terutama gim *mobile* atau permainan video yang dimainkan melalui telepon seluler, komputer tablet, ataupun konsol. Berdasarkan hasil survey yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet di Indonesia (APJII) yang dirilis pada bulan Juni 2022, jumlah penduduk terkoneksi internet pada tahun 2021-2022 sebanyak 210.026.769 jiwa dari total populasi 272.682.600 jiwa penduduk Indonesia tahun 2021. Perilaku penggunaan internet berdasarkan konten internet yang sering diakses adalah media sosial 89,15%, chatting *online* 73,86%, shopping *online* 21,26%, dan *game online* berada pada urutan ke empat sebesar 14,23%. Sedangkan survey penetrasi internet berdasarkan Provinsi tahun 2022,

tingkat penetrasi internet Provinsi Sumatera Barat sebesar 75,4% dengan kontribusi penetrasi internet sebesar 1,54% (APJII, 2022).

Kehadiran *game online* ditengah-tengah lajunya teknologi telah membawa pengaruh besar terhadap perkembangan pribadi dan adaptasi pemainnya. Pemain *game online* terdiri dari semua kalangan baik itu pelajar dan mahasiswa, ibu rumah tangga, bekerja, pensiunan guru/ PNS, maupun yang tidak bekerja, namun yang paling mendominasi adalah kaum pelajar. Mereka sering memainkan suatu *game online* dengan berlebihan yang tentunya akan membawa dampak bagi mereka, bahkan tidak sedikit dari mereka yang berubah menjadi pecandu *game* (Lutfi, 2019).

Kecanduan *game online* merupakan memainkan *game online* dengan secara berlebihan sehingga menjadikan *game online* sebagai fokus utama dan tidak memikirkan hal lain yang akan di kerjakan. Perubahan perilaku seseorang yang mengalami kecanduan *game online* mungkin tidak dirasakan oleh diri sendiri, namun dapat dirasakan oleh orang disekitar lingkungan mereka (Wahyuni, 2021).

Menurut (Lebho et al., 2020), kecanduan *game online* dapat memberikan dampak negatif baik secara sosial, psikis, dan fisik. Seseorang yang bermain *game online*, secara sosial hubungan dengan keluarga dan teman menjadi berkurang, sebab pergaulannya sebatas di *online game* saja. Dampak secara psikis, seseorang yang mengalami kecanduan akan terus memikirkan *game* yang sering dimainkan, sulit berkonsentrasi dalam belajar atau bekerja, melakukan apapun untuk bisa bermain *game* lagi, dan secara fisik terkena paparan cahaya radiasi komputer secara terus menerus dapat merusak saraf mata dan otak.

Berdasarkan data yang peneliti peroleh dari Fakultas Kesehatan Universitas Fort De Kock Bukittinggi, diperoleh jumlah

keseluruhan mahasiswa dari program studi Kesehatan Masyarakat, Fisioterapi, Kebidanan, Keperawatan, dan Farmasi pada tahun 2019 sebanyak 292 mahasiswa, pada tahun 2020 sebanyak 291 mahasiswa, dan tahun 2021 sebanyak 346 mahasiswa dan mereka adalah populasi target dalam penelitian ini. Mereka adalah remaja yang merupakan generasi penerus bangsa yang sangat mudah beradaptasi dengan perubahan perkembangan teknologi saat ini. Mereka kelompok yang paling potensial memanfaatkan perkembangan teknologi namun sekaligus yang paling berisiko memiliki dampak dari perkembangan teknologi khususnya kecanduan *game online*. Kemudian mereka adalah remaja yang baru saja mengalami peralihan dari tingkat SMA ke perkuliahan dan biasanya dihadapkan pada berbagai masalah, baik masalah di bidang akademik, masalah penyesuaian sosial, masalah lingkungan kampus, dan perubahan sistem belajar sehingga berisiko memiliki dampak dari perkembangan teknologi khususnya kecanduan *game online*.

Hal ini diperkuat dari hasil wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti terhadap 10 orang mahasiswa angkatan 2021 terungkap bahwa hampir semua teman laki-laki senang memainkan *game online* dan ada juga beberapa perempuan yang juga bermain *game online*. Biasanya mereka menghabiskan waktu untuk bermain *game online* dari sore sepulang kuliah hingga subuh sehingga menyebabkan kantuk pada saat mengikuti perkuliahan dan tidak fokus saat kuliah. Dampaknya adalah mereka mendapatkan nilai yang tidak baik bahkan dalam jangka waktu panjang bisa menyebabkan drop out. Kemudian mayoritas subjek tidak sensitif terhadap tindak kekerasan seperti membentak, mencaci maki dan sebagainya selama bermain *game online*. Selama di perkuliahan mahasiswa tidak pernah mendapatkan penyuluhan khusus dari program sekolah mengenai dampak kecanduan *game online*. Oleh karena itu dapat

diprediksi kejadian yang akan dialami mahasiswa dengan pengetahuan yang kurang, memperoleh pengetahuan dengan cara sendiri, dan mempersepsikan sendiri tanpa bimbingan pihak sekolah, keluarga atau pihak-pihak yang tepat untuk mengarahkan mereka.

## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah *deskriptif analitik* dengan pendekatan *cross sectional*. Variabel independen terdiri dari pengetahuan, sikap, motivasi belajar dan persepsi mahasiswa dan variabel dependen adalah kecanduan *game online*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa Universitas Fort De Kock Bukittinggi angkatan 2021 sebanyak 346 mahasiswa. Untuk memperoleh besar sampel di hitung berdasarkan rumus Slovin diperoleh sebanyak 78 orang yang diambil secara *accidental sampling* sesuai kriteria inklusi dan eklusi penelitian. Instrumen penelitian menggunakan kuesioner. Analisa data dilakukan secara *univariat* dan *bivariat*. Uji statistik pada analisis data menggunakan uji *chi square*. Penelitian ini telah dilakukan pada bulan September tahun 2022.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Analisa Univariat Kecanduan Game Online

**Tabel 1.**

**Distribusi Frekuensi Kecanduan Game Online Pada Mahasiswa Fakultas Kesehatan Universitas Fort De Kock Bukittinggi**

Kecanduan	Frekuensi (f)	Presentase (%)
Kecanduan	27	36,0
Tidak Kecanduan	51	65,4
Total	78	100

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar

responden sebanyak 51 responden (65,4%) berada dalam kategori tidak kecanduan game online dan hanya sebanyak 27 responden (36,0%) yang berada dalam kategori kecanduan game online.

Permainan yang dapat dimainkan ketika mengakses jaringan atau online memang akan lebih menyenangkan dari pada permainan yang bisa dimainkan tanpa menggunakan jaringan atau offline karena sesuatu yang berhubungan dengan online akan lebih asyik karena fitur-fitur yang dibuat sangat bervariasi dan akan membuat seseorang betah ketika memainkannya salah satunya seperti permainan game online ini (Novrialdy, 2019).

Hal ini sama dengan pendapat Amburika, (2016) yang mengatakan bahwa sebagian besar game yang hadir saat ini memang didesain sedemikian rupa agar dapat menimbulkan kecanduan sehingga pemainnya merasa asyik ketika bermain game online walaupun dalam waktu yang cukup lama.

Griffiths et al., (2004) dikutip dalam Theresia, (2019) mengemukakan intensitas bermain game merupakan banyaknya jam (rata-rata) seseorang bermain game setiap minggu. Remaja yang mengalami kecanduan bermain game online pada umumnya menghabiskan waktunya untuk bermain rata-rata 23 jam per minggu. Intensitas tingkat rendah, dikatakan demikian bila remaja bermain game online 1-2 jam dalam sehari, intensitas tingkat sedang bila remaja bermain game online 3-4 jam dalam sehari, sedangkan dikatakan intensitas tingkat tinggi bila remaja bermain game online lebih dari 4 jam sehari. Sedangkan Piyeke, (2014) mengatakan durasi waktu bermain *game online* yaitu dikatakan normal bila kurang dari 3 jam dan tidak normal/ kecanduan bila lebih dari 3 jam dalam satu hari.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Pratama,

(2020) berjudul “tingkat kecanduan game online pada mahasiswa Fakultas Kesehatan” menunjukkan bahwa hampir sebagian dari responden sebanyak 62 responden dengan persentase 57,7% berada dalam katagori tidak kecanduan game online, mereka mengatakan bermain game online hanya untuk melepaskan rasa stres saja.

Menurut asumsi peneliti, rendahnya frekuensi responden penelitian yang kecanduan game online dipengaruhi oleh jenis kelamin dimana mayoritas responden berjenis kelamin perempuan. Laki-laki lebih rentan mengalami kecanduan *game online*, dikarenakan cenderung memainkan permainan yang bersifat kompetitif dan beresiko. Selain itu, banyak *game* yang diciptakan dengan fitur dan tampilan yang lebih menarik minat laki-laki terutama remaja (seperti *game* dengan mode kompetisi, kekerasan, tampilan karakter perempuan yang lebih sensual, dan sebagainya). Kemudian terdapat pula kecenderungan laki-laki lebih besar dari perempuan terkait masalah mendasar seperti kepribadian, perhatian, dan cenderung lebih tidak mencari bantuan ketika megalami kesulitan

## Pengetahuan

**Tabel 2.**  
**Distribusi Frekuensi Pengetahuan**  
**Mahasiswa Fakultas Kesehatan**  
**Universitas Fort De Kock**  
**Bukittinggi**

Pengetahuan	Frekuensi (f)	Presentase (%)
Rendah	20	25,6
Tinggi	58	74,4
Total	78	100

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa sebagian besar responden sebanyak 58 responden (74,4%) memiliki tingkat pengetahuan tinggi dan hanya sebanyak 20

responden (25,6%) yang memiliki tingkat pengetahuan rendah.

Pengetahuan adalah pemahaman teoritis dan praktis (know-how) yang dimiliki oleh manusia. Pengetahuan yang dimiliki seseorang sangat penting bagi intelegensia orang tersebut. Pengetahuan dapat disimpan dalam buku, teknologi, praktik dan tradisi. Pengetahuan yang disimpan tersebut dapat mengalami transformasi jika digunakan sebagaimana mestinya. Pengetahuan berperan penting terhadap kehidupan dan perkembangan individu maupun masyarakat (Prasanti, 2021).

Hal ini disebabkan karena penelitian ini adalah seorang mahasiswa dimana pendidikan mempengaruhi proses belajar seseorang, karena semakin tinggi pendidikan seseorang maka akan semakin mudah orang tersebut menerima informasi dan semakin tinggi pula pengetahuannya (Charpilova, 2020). Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Gaol, (2012) berjudul “hubungan kecanduan game online dengan prestasi akademik mahasiswa di Fakultas Teknik Universitas Indonesia” menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa yang bermain game online memiliki prestasi akademik yang masuk kedalam kategori baik. Banyaknya pemain yang termasuk kedalam kategori baik dapat disebabkan oleh karena seimbangny motivasi belajar dengan motivasi bermain game online. Pengetahuan mahasiswa yang baik terkait kecanduan game online ini selanjutnya berdampak pada kemampuan mahasiswa dalam membentuk perilaku yang baik pula.

Menurut asumsi peneliti tingkat pengetahuan mahasiswa yang tinggi tentang game online, kecanduan, dan dampaknya salah satunya dipengaruhi oleh pendidikan. Individu yang memiliki latar belakang pendidikan yang tinggi tentunya memiliki

pemahaman terhadap pengetahuan mengenai kesehatan yang lebih tinggi dibandingkan individu dengan latar belakang pendidikan yang rendah. Namun perlu ditekankan juga bahwa orang yang berpendidikan rendah tidak selalu memiliki pengetahuan yang rendah. Karena untuk mendapatkan suatu informasi tidak hanya ditempuh melalui pendidikan. Kemudian berdasarkan analisis lebih lanjut dari jawaban kuesioner yang diisi responden, pertanyaan yang sering dijawab salah adalah pada pernyataan nomor 3 mengenai istilah lain dari kecanduan game online.

## Sikap

**Tabel 3.**  
**Distribusi Frekuensi Sikap Mahasiswa**  
**Fakultas Kesehatan Universitas**  
**Fort De Kock Bukittinggi**

Sikap	Frekuensi (f)	Presentase (%)
Negatif	23	29,5
Positif	55	70,5
Total	78	100

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa sebagian besar responden sebanyak 58 responden (74,4%) memiliki sikap positif dan hanya sebanyak 23 responden (29,5%) yang memiliki sikap negatif.

Sikap merupakan reaksi atau respon yang masih tertutup dari seseorang terhadap suatu stimulus atau objek tertentu, yang sudah melibatkan faktor pendapat dan emosi yang bersangkutan (senang atau tidak senang, setuju atau tidak setuju, baik atau tidak baik dan sebagainya) (Mokobimbing et al., 2021).

Sikap akan membentuk minat untuk melakukan sesuatu. Minat tersebut merupakan fungsi sikap terhadap perilaku dimana sikap adalah kepercayaan terhadap konsekuensi dan hasil yang didapatkan setelah berperilaku. Sikap terhadap perilaku

adalah yang membentuk niat sehingga nantinya akan menjadikan seseorang untuk berperilaku yang sesuai (Emilia et al., 2019). Misalnya, seseorang yang mengetahui dampak negatif jika kecanduan game online, maka akan terbentuk niat sehingga seseorang tersebut tidak akan kecanduan dalam bermain game online.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Firmansyah, (2017) berjudul "hubungan antara kecanduan game dengan sikap apatis dan anti sosial pada remaja di Kabupaten Jember" menunjukkan bahwa sikap apatis pada remaja gamers pada tingkat rendah sebanyak 19 subjek. Hal tersebut mengindikasikan bahwa mereka adalah remaja yang perilaku sosialnya sesuai dengan nilai standar lingkungannya dan dapat memenuhi harapan lingkungannya, mampu menyesuaikan diri dengan baik terhadap berbagai lingkungan yang berbeda, dapat menunjukkan sikap yang menyenangkan terhadap orang lain, terhadap partisipasi sosial dan terhadap perannya dalam kelompok sosial. Selain itu juga puas terhadap kontak sosialnya dan terhadap peran yang dimainkan dalam situasi sosial.

Menurut asumsi peneliti mahasiswa memiliki sikap yang positif salah satunya dipengaruhi oleh pengetahuan mahasiswa yang tergolong tinggi. Dimana dapat diketahui bahwasanya pengetahuan yang baik akan mendorong seseorang untuk bersikap positif sehingga pada akhirnya akan membentuk perilaku yang tepat. Sikap positif ini dapat dilihat pada jawaban kuesioner penelitian seperti pada pernyataan nomor 10 bahwasanya sebagian besar responden menjawab kurang setuju dan sebagian besar sangat tidak setuju bahwasanya merasa ada sesuatu yang kurang jika tidak bermain game online dalam 1 hari

## Motivasi Belajar

**Tabel 4.**  
**Distribusi Frekuensi Motivasi Belajar**  
**Mahasiswa Fakultas Kesehatan**  
**Universitas Fort De Kock**  
**Bukittinggi**

Motivasi Belajar	Frekuensi (f)	Presentase (%)
Rendah	28	35,9
Tinggi	50	64,1
Total	78	100

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa sebagian besar responden sebanyak 50 responden (64,1%) memiliki motivasi belajar tinggi dan hanya sebanyak 28 responden (35,9%) yang memiliki motivasi belajar rendah.

Motivasi mengandung tiga komponen pokok yaitu menggerakkan, mengarahkan, dan menopang tingkah laku. Seseorang akan termotivasi apabila dia percaya bahwa suatu perilaku tertentu akan menghasilkan hasil tertentu yang mempunyai nilai positif bagi dirinya dan dapat dicapai dengan usaha yang dilakukannya (Sardiman, 2016).

Menurut Fariha, (2022) motivasi adalah hasil dari interaksi antara harapan akan sukses dengan rasa takut akan mengalami kegagalan. Jika harapan akan sukses lebih besar dibandingkan rasa takut akan mengalami kegagalan, maka orang akan termotivasi untuk mencapai tujuannya. Sebaliknya jika rasa takut akan mengalami kegagalan lebih dominan dibandingkan harapan akan sukses, maka orang tersebut tidak akan termotivasi untuk mencapai tujuannya.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Jannah, (2015) berjudul "hubungan kecanduan game dengan motivasi belajar siswa dan implikasinya terhadap bimbingan dan konseling" hasil analisis menunjukkan bahwa secara keseluruhan motivasi belajar siswa berada

pada kategori cukup tinggi dengan rata-rata persentase sebesar 52.76%. Siswa yang memiliki motivasi belajar ditandai adanya perhatian, konsentrasi, dan ketekunan dari diri siswa. Motivasi belajar mampu mengarahkan diri dan mengendalikan perilaku seseorang sehingga menunjukkan nilai ketaatan, kepatuhan, keteraturan, dan ketertiban.

Menurut asumsi peneliti, tinggi nya motivasi belajar responden dipengaruhi oleh tingkat semester yang dijalannya, dimana pada penelitian ini responden penelitian merupakan mahasiswa tingkat awal yang masih senang dan rajin untuk berkuliah karena ingin mendapatkan nilai bagus serta ingin mendapat beasiswa-beasiswa dari perusahaan-perusahaan besar sehingga memiliki motivasi belajar yang tinggi.

## Persepsi

**Tabel 5.**  
**Distribusi Frekuensi Persepsi Mahasiswa**  
**Fakultas Kesehatan Universitas Fort**  
**De Kock Bukittinggi**

Persepsi	Frekuensi (f)	Presentase (%)
Tidak Sensitif	35	35,9
Sensitif	43	64,1
Total	78	100

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa sebagian besar responden sebanyak 43 responden (64,1%) memiliki persepsi sensitif terhadap kekerasan dan hanya sebanyak 35 responden (35,9%) yang memiliki persepsi tidak sensitif terhadap kekerasan.

Persepsi adalah suatu proses dimana seseorang mengorganisasikan dalam pikirannya, menafsirkan, mengalami, dan mengolah pertanda atau segala sesuatu yang terjadi di lingkungannya (Rivai, 2011). Persepsi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah tanggapan mahasiswa terhadap

kekerasan verbal, emosional maupun seksual selama dalam aktivitas bermain game online.

Seseorang yang memainkan *game online* biasanya akan memilih permainan yang memiliki tingkatan ketegangan yang tinggi, seperti *game action* dan sebagainya yang bisa saja justru akan memberikan contoh dan dampak yang negatif pada diri anak. Anak akan cenderung menirukan setiap kejadian dan tingkah laku dari aktor dalam *game* mereka tersebut sehingga dapat membuat anak untuk melakukan kekerasan yang mungkin secara tidak sengaja dilakukan oleh anak (Situmorang, 2021).

Namun pada penelitian yang dilakukan oleh peneliti, mayoritas responden berpersepsi sensitif terhadap kekerasan. Hasil penelitian ini tidak sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Azzasyofia, (2020) berjudul “hubungan kecanduan game online dengan persepsi remaja terhadap kekerasan” menunjukkan bahwa 77,95 persen persepsi siswa/i responden tidak sensitif terhadap tindakan kekerasan, sedangkan hanya 22,05 persen siswa/i responden memiliki sensitifitas terhadap tindakan kekerasan. Hal ini dapat disebabkan oleh remaja merupakan masa transisi dari kanak-kanak menuju dewasa, pembentukan identitas remaja biasanya dipengaruhi oleh kesukaannya terhadap sesuatu. Sehingga, dalam proses pencarian dan pembentukan identitasnya, remaja masih belum tau benar mengenai konsep salah-benar.

Menurut asumsi peneliti, pengetahuan mahasiswa yang tinggi berperan penting terhadap persepsi yang mayoritasnya sensitif terhadap kekerasan, dimana semakin tinggi pengetahuan, akan mempermudah seseorang dalam menginterpretasikan atau menafsirkan suatu stimulus yang diterima dengan baik. Kemudian responden dalam penelitian ini merupakan tingkat mahasiswa, dimana pada usia tersebut seseorang sudah tahu mengenai

konsep salah dan benar. Kemudian berdasarkan analisis lebih lanjut dari jawaban kuesioner yang diisi responden, mayoritas responden tidak memiliki persepsi sensitif pada pernyataan nomor 11 dan 1 yaitu pada kekerasan verbal memukul dengan maksud bercanda dan membentak orang lain ketika bermain game online.

### Analisa Bivariat Hubungan Pengetahuan Dengan Kecanduan Game Online

**Tabel 6.**  
**Hubungan Pengetahuan Dengan Kecanduan Game Online Pada Mahasiswa**

Pengetahuan n	Kecanduan Game Online				Total		P
	Kecanduan		Tidak Kecanduan		N	%	
	n	%	n	%			
Rendah	11	55,0	9	45,0	20	100	0,
Tinggi	16	27,6	42	72,4	58	100	05
Total	27	34,6	51	65,4	78	100	1

Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari 20 responden yang memiliki tingkat pengetahuan rendah, terdapat 11 responden (55,0%) yang kecanduan game online. Kemudian dari 58 responden yang memiliki tingkat pengetahuan tinggi terdapat 16 responden (27,6%) yang kecanduan game online. Hasil uji statistik diperoleh *p-value* sebesar  $0,051 > (\alpha=0,05)$  yang artinya tidak terdapat hubungan yang bermakna antara tingkat pengetahuan dan kecanduan game online pada mahasiswa Fakultas Kesehatan di Universitas Fort De Kock Bukittinggi.

Pengetahuan merupakan hasil dari tahu, dan ini terjadi setelah seseorang melakukan pengindraan baik melalui indra pendengaran, indra penglihatan atau pengindraan lainnya. Pengetahuan juga merupakan segala sesuatu yang diketahui seseorang berdasarkan pengalaman pribadi manusia itu sendiri dan pengetahuan itu akan selalu bertambah melalui proses yang terjadi

dan dialaminya secara langsung (Charpilova, 2020).

Pengetahuan baik yang dimiliki seseorang akan berperan penting dalam meningkatkan perilaku kesehatan, seseorang yang memiliki pengetahuan yang baik akan mampu melakukan tindakan pencegahan dengan baik pula sesuai dengan pengetahuan yang dimilikinya. Akan tetapi tidak semua orang yang memiliki pengetahuan baik membuat seseorang berperilaku baik pula. Hal ini disebabkan oleh berbagai faktor diantaranya kebiasaan, adat istiadat, kepercayaan, pendidikan, sosial ekonomi dan perilaku-perilaku lain yang melekat pada dirinya (Charpilova, 2020).

Menurut asumsi peneliti, responden yang memiliki tingkat pengetahuan tinggi akan mampu melakukan upaya pencegahan kecanduan game online yang lebih baik dibandingkan mahasiswa yang memiliki tingkat pengetahuan rendah. Pengetahuan sangat menentukan setiap individu sehingga akan mempengaruhi perilaku dalam kehidupan sehari-hari. Karena semakin tinggi tingkat pengetahuan seseorang maka semakin mudah untuk menentukan apa yang harus dipilih dan apa yang harus dilakukan dalam kehidupannya.

### Hubungan Sikap Dengan Kecanduan Game Online

**Tabel 7.**  
**Hubungan Sikap Dengan Kecanduan Game Online Pada Mahasiswa**

Sikap	Kecanduan Game Online				Total	P
	Kecanduan		Tidak Kecanduan			
	n	%	n	%		
Negatif	12	52,2	11	47,8	23	100
Positif	15	27,3	40	72,7	55	100
Total	27	34,6	51	65,4	78	100

Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari 23 responden yang memiliki sikap

negatif, terdapat 12 responden (52,2%) yang kecanduan game online. Kemudian dari 55 responden yang memiliki sikap positif terdapat 15 responden (27,3%) yang kecanduan game online. Hasil uji statistik diperoleh *p-value* sebesar  $0,065 > (\alpha=0,05)$  yang artinya tidak terdapat hubungan yang bermakna antara sikap dan kecanduan game online pada mahasiswa Fakultas Kesehatan di Universitas Fort De Kock Bukittinggi.

Menurut (Myers & Twenge, 2018) sikap merupakan perasaan dan keyakinan yang kita simpan, baik itu menyenangkan atau tidak menyenangkan, tentang orang, objek, peristiwa, atau ide-ide tertentu yang menghasilkan kecenderungan berperilaku. Sikap dapat berbentuk evaluasi positif maupun negatif terhadap peristiwa, objek, isu atau situasi yang muncul dalam bentuk keyakinan, perasaan atau niat. Sikap yang positif digambarkan dalam bentuk menyenangi, mengharapkan, mendekati, dan menerima. Sebaliknya sikap negatif digambarkan dalam bentuk membenci, menolak, dan menghindari. Maka dari penjelasan tersebut, sikap merupakan hasil belajar yang menentukan bagaimana seseorang menilai suatu stimulus sebagai bentuk respon terhadapnya.

Hasil penelitian ini tidak sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Firmansyah, (2017) menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara kecanduan game online dengan sikap apatis pada remaja dan sikap anti sosial pada remaja. Hubungan diantara keduanya merupakan hubungan positif, artinya jika kecanduan game online mengalami peningkatan, maka kecenderungan sikap apatis dan anti sosial pada remaja akan mengalami peningkatan pada remaja gamers di Kecamatan Sumpangsari Kota Jember.

Menurut asumsi peneliti bahwa mahasiswa yang memiliki sikap positif akan

mendorong perilaku yang juga baik terhadap aktivitasnya dalam bermain game. Kemudian responden yang memiliki perilaku kecanduan game online sejalan dengan sikap mereka yang juga kurang baik. Sikap merupakan bentuk kesadaran subjek yang mendorong/memutuskan untuk berperilaku.

### Hubungan Motivasi Belajar Dengan Kecanduan Game Online

**Tabel 8.**  
**Hubungan Motivasi Belajar Dengan Kecanduan Game Online Pada Mahasiswa**

Motivasi Belajar	Kecanduan Game Online				Total		P
	Kecanduan		Tidak Kecanduan		N	%	
	n	%	n	%			
Rendah	14	50,0	14	50,0	28	100	0,059
Tinggi	13	26,0	37	74,0	50	100	
Total	27	34,6	51	65,4	78	100	

Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari 28 responden yang memiliki motivasi belajar rendah, terdapat 14 responden (50,0%) yang kecanduan game online. Kemudian dari 50 responden yang memiliki motivasi belajar tinggi terdapat 13 responden (26,0%) yang kecanduan game online. Hasil uji statistik diperoleh *p-value* sebesar  $0,059 > (\alpha=0,05)$  yang artinya tidak terdapat hubungan yang bermakna antara motivasi belajar dan kecanduan game online pada mahasiswa Fakultas Kesehatan di Universitas Fort De Kock Bukittinggi

Kebutuhan pendidikan merupakan salah satu bagian terpenting dari kehidupan manusia, dengan pendidikan yang lebih tinggi diharapkan akan menghasilkan manusia-manusia yang lebih berkualitas (Afrianto, 2010). Perhatian, konsentrasi dan ketekunan dari dalam diri terhadap proses belajar sangat

penting untuk mewujudkannya tujuan belajar yang baik (Jannah, 2015).

Disisi lain banyak godaan yang dapat mengganggu motivasi belajar siswa. Pada usia mahasiswa sering terjadi kejenuhan sehingga mencari kegiatan lain seperti bermain game online yang mungkin bisa menurunkan motivasi belajar dan sebagian mahasiswa tidak bisa membagi waktunya dan mengurangi porsi belajar mereka sehingga performa akademik mereka menurun. Banyak orang yang memandang bahwa games adalah alasan utama para mahasiswa di universitas mendapatkan hasil belajar yang buruk (Nasution, 2015).

Namun pada penelitian yang dilakukan oleh peneliti tidak terdapat hubungan yang signifikan antara motivasi belajar dan kecanduan game online. Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Nasution, (2015) mereka menyatakan bahwa game tidak memengaruhi hasil belajar seorang siswa. Pada penelitian tersebut menunjukkan bahwa menghabiskan waktu yang banyak dalam bermain game tidak ada hubungannya dengan performa akademik seseorang, dikarenakan tidak ada konsistensi antar variabel. Hasil dari penelitian tersebut juga menunjukkan bahwa orang yang tidak bermain game belum tentu bisa mendapatkan nilai yang baik dan orang yang bermain game belum tentu mendapatkan nilai yang buruk, yang berarti tidak ada hubungan yang signifikan antara bermain game dengan performa akademik.

Hasil penelitian Sanjaya, (2019) berjudul "hubungan kecanduan bermain game online dengan motivasi belajar pada mahasiswa" juga diperoleh *p value* =  $0,080 > (\alpha=0,05)$  yang berarti hubungan negatif antara motivasi belajar dan kecanduan game online tidak signifikan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak ada hubungan

antara motivasi belajar dengan kecanduan game online.

Menurut asumsi peneliti, pada penelitian yang dilakukan oleh peneliti tidak terdapat hubungan yang signifikan antara motivasi belajar dan kecanduan game online mungkin dikarenakan ada faktor lain yang memengaruhi motivasi belajar seseorang selain game. Faktor-faktor tersebut bisa saja karena mahasiswa masih ingin mendapat nilai yang bagus dalam kuliahnya, serta dukungan dari lingkungan sekitar seperti orang tua dan teman membuat mahasiswa masih ingin melanjutkan kuliahnya. Meskipun dalam penelitian ini kecanduan game online ditemukan tidak berkorelasi dengan motivasi belajar, tetapi berdasarkan penelitian yang lain sebenarnya kecanduan game online bisa mempengaruhi motivasi belajar dengan demikian mungkin mahasiswa tetap perlu untuk mengelola keinginan mereka untuk bermain game online supaya tidak menjadi candu.

### Hubungan Persepsi Dengan Kecanduan Game Online

**Tabel 9.**  
**Hubungan Persepsi Dengan Kecanduan Game Online Pada Mahasiswa**

Persepsi	Kecanduan Game Online				Total		P
	Kecanduan		Tidak Kecanduan				
	n	%	n	%	N	%	
Tidak Sensitif	10	28,6	25	71,4	35	100	0,440
Sensitif	17	39,5	26	60,5	43	100	
Total	27	34,6	51	65,4	78	100	

Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari 35 responden yang memiliki persepsi tidak sensitif terhadap kekerasan, terdapat 10 responden (28,6%) yang kecanduan game

online. Kemudian dari 43 responden yang memiliki persepsi sensitif terhadap kekerasan terdapat 17 responden (39,5%) yang kecanduan game online. Hasil uji statistik diperoleh *p-value* sebesar  $0,440 > (\alpha=0,05)$  yang artinya tidak terdapat hubungan yang bermakna antara persepsi dan kecanduan game online pada mahasiswa Fakultas Kesehatan di Universitas Fort De Kock Bukittinggi.

Sunaryo (2011) menjelaskan bahwa persepsi didahului oleh sebuah perhatian individu sehingga rangsangan dapat diterima melalui panca indra. Persepsi menyebabkan individu dapat mengetahui, menghayati, dan mengartikan suatu hal yang diamati dari dalam maupun luar. Setiap individu kadang-kadang memiliki persepsi yang berbeda walaupun sedang menafsirkan objek yang sama.

Perbedaan penafsiran yang dialami tersebut disebabkan oleh adanya perbedaan tingkat pengetahuan yang dimiliki dari setiap individu dalam memperoleh suatu informasi. Amir (2013) menyatakan bahwa pengetahuan merupakan faktor yang sangat berperan penting bagi individu karena semakin tinggi pengetahuan seseorang, akan mempermudah dalam menginterpretasikan/ menafsirkan suatu stimulus yang diterima dengan baik. Sejalan dengan Kuwarno, (2017) menyatakan bahwa wawasan dan pengetahuan yang semakin tinggi akan menghasilkan persepsi yang semakin positif.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Azzasyofia, (2020) menunjukkan bahwa dari keseluruhan responden terdapat 13 persen siswa/i responden yang termasuk dalam kategori kecanduan yang tidak sensitif terhadap kekerasan, sementara itu, 4 persen responden yang masuk dalam kategori kecanduan sensitif terhadap kekerasan. Sehingga dapat dikatakan 87 persen siswa/i responden yang

kecanduan game online memiliki persepsi yang tidak sensitive terhadap kekerasan. Sementara itu, diperoleh hasil  $r$  hitung (0.122) <  $r$  tabel (0.1455) dan  $p$  hitung = 0.057 > 0.05 yang artinya tidak ada hubungan antara kecanduan game online dengan persepsi remaja terhadap kekerasan.

Menurut asumsi peneliti berdasarkan hasil penelitian terdapat mayoritas responden memiliki persepsi sensitif terhadap kekerasan seperti membentak, mencaci maki, membuat orang lain marah dan lain sebagainya dan berdasarkan hasil uji hubungan didapatkan hasil bahwa tidak ada hubungan yang signifikan antara kecanduan game online dengan persepsi remaja terhadap kekerasan. Hal ini dapat disebabkan bahwa persepsi tidak sensitif remaja terhadap kekerasan dapat dipengaruhi oleh hal lain dan tidak hanya dari perilaku mereka bermain game online.

## SIMPULAN

Berdasarkan penelitian secara keseluruhan, hasil penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Sebagian besar responden sebanyak 51 responden (65,4%) berada dalam kategori tidak kecanduan game online.
2. Sebagian besar responden sebanyak 58 responden (74,4%) memiliki tingkat pengetahuan tinggi.
3. Sebagian besar responden sebanyak 55 responden (70,5%) memiliki sikap positif.
4. Sebagian besar responden sebanyak 50 responden (64,1%) memiliki motivasi belajar tinggi.
5. Sebagian besar responden sebanyak 43 orang (64,1%) memiliki persepsi sensitif terhadap kekerasan.
6. Tidak ada hubungan yang bermakna antara pengetahuan dan kecanduan game

online pada mahasiswa Fakultas Kesehatan di Universitas Fort De Kock Bukittinggi dengan  $p$ -value sebesar 0,051 > ( $\alpha=0,05$ ).

7. Tidak ada hubungan yang bermakna antara sikap dan kecanduan game online pada mahasiswa Fakultas Kesehatan di Universitas Fort De Kock Bukittinggi dengan  $p$ -value sebesar 0,065 > ( $\alpha=0,05$ ).
8. Tidak ada hubungan yang bermakna antara motivasi belajar dan kecanduan game online pada mahasiswa Fakultas Kesehatan di Universitas Fort De Kock Bukittinggi dengan  $p$ -value sebesar 0,059 > ( $\alpha=0,05$ ).
9. Tidak ada hubungan yang bermakna antara persepsi dan kecanduan game online pada mahasiswa Fakultas Kesehatan di Universitas Fort De Kock Bukittinggi dengan  $p$ -value sebesar 0,440 > ( $\alpha=0,05$ ).

## DAFTAR PUSTAKA

- Amburika, B. (2016). *Teknik Vector Space Model (VSM) Dalam Penentuan Penanganan Dampak Game Online Pada Anak*. Jurnal Jurusan Informatika, Fakultas MIPA, Universitas Jendral Achmad Yani.
- Angela. (2013). *Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN 015 Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda Ilir*. *eJournal Ilmu Komunikasi*. 1 (2), 532-544.
- APJII, K. U. (2022). *Profil Internet Indonesia 2022*. June.
- Azzasyofia, M. (2020). *Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Persepsi Remaja Terhadap Kekerasan*. Jurnal Prosiding Politeknik Kesejahteraan Sosial Bandung.

- Cahyo, R. E. D. (2019). *Dampak Kecanduan Game Online Pada Kalangan Remaja Di Kelurahan Sidotopo Wetan Kecamatan Kenjeran Surabaya*. Skripsi.
- Fariha, A. N. (2022). *Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Mi Ta'Allamul Huda*. Skripsi.
- Firmansyah, A. K. (2017). *Hubungan Antara Kecanduan Game Online Dengan Sikap Apatis Dan Anti Sosial Pada Remaja dft Kabupaten Jember*. Jurnal.
- Gaol, T. L. (2012). *Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Prestasi Akademik Mahasiswa di Fakultas Teknik Universitas Indonesia*. Skripsi.
- Jannah, N. (2019). *Hubungan Kecanduan Game Dengan Motivasi Belajar Siswa Dan Implikasinya Terhadap Bimbingan Dan Konseling*. Konselor, Volume 4 Number 4, December 2015.
- Lebho, M. A., Lerik, M. D. C., & Wijaya, R. P. C. (2020). *Perilaku Kecanduan Game Online Ditinjau dari Kesepian dan Kebutuhan Berafiliasi pada Remaja*. 2(2), 202–212.
- Lutfi, M., Nurpratiwi., Tafwidhah, Y. (2019). *Pengaruh Penyuluhan Kesehatan Dengan Metode Brainstorming Tentang Dampak Kecanduan Game Online Bagi Kesehatan Terhadap Tingkat Pengetahuan Siswa/i Kelas VII SMPN 7 Pontianak*. 2–3.
- Nasution, N. H. (2015). *Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Dengan Perilaku Anti Sosial Pada Remaja di Warnet Infinity Export*. Skripsi.
- Novrialdy, E. (2019). *Kecanduan Game Online Pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya*. Buletin Psikologi, Vol. 27, No. 2, 148 - 158.
- Pratama, R. A. (2020). *Tingkat Kecanduan Game Online Pada Mahasiswa Fakultas Kesehatan*. JNC Volume 3 Issue 2 Juni 2020.
- Renaldi, A. (2022). *Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Siswa Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Kurnia Asparagus Kota Jambi*. Skripsi.
- Rivai, I, Deddy, M. (2011). *Kepemimpinan dan Perilaku Organisasi*. Cetakan ke-8. PT. Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Sanjaya, L. V. A. (2019). *Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Dengan Motivasi Belajar Pada Mahasiswa*. Skripsi.
- Situmorang, L. C. (2021). *Gambaran Kecanduan Game Online Pada Mahasiswa Stikes Santa Elisabeth Medan*. Skripsi.
- Theresia, E., Setiawati, O. R., Sudiadnyani, N. P. (2019). *Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Dengan Motivasi Belajar Pada Siswa SMP di Kota Bandar Lampung Tahun 2019*. PSYCHE: Jurnal Psikologi Universitas Muhammadiyah Lampung Vol. 1 No. 2, Agustus 2019.
- Wahyuni, S. (2021). *Pengaruh Permainan Game Online Terhadap Perilaku Menyimpang Anak SD Inpres Buttatianang II, Rappojawa, Kec. Tallo, Makassar*. Skripsi.
- We Are Social. (2022). *Jumlah Gamers Indonesia Terbanyak Ketiga di Dunia*. Databoks.