

Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Menurunnya Tingkat Minat Belajar Dan Kesehatan Pada Pelajar

Fajrianti Hasmi^{1*}, Muzakkir², Yasir Haskas³

¹*STIKES Nani Hasanuddin Makassar, Jl. Perintis Kemerdekaan VIII, Kota Makassar, Indonesia, 90245

²STIKES Nani Hasanuddin Makassar, Jl. Perintis Kemerdekaan VIII, Kota Makassar, Indonesia, 90245

³STIKES Nani Hasanuddin Makassar, Jl. Perintis Kemerdekaan VIII, Kota Makassar, Indonesia, 90245

*e-mail: penulis-korespondensi: Fajriyantifj@gmail.com/082192776475

(Received: 12.08.2021; Reviewed: 21.01.2022 ; Accepted: 28.02.2022)

Abstract

Online games are games that are played online via the internet. Online games offer more facilities where players can communicate with other players through chat media. Online games have an appeal in the eyes of game lovers because they are presented in the form of three-dimensional images that make the game feel more real. The purpose of this study was to determine the relationship between online game addiction and decreased interest in learning and health in students at SMPN 1 Ma'rang, Pangkep Regency. This study used a cross sectional design. Sampling using purposive sampling, obtained 74 respondents. Data was collected using a questionnaire with a chi square test ($p < 0.01$), as well as univariate and bivariate analysis to see the relationship between each independent variable and the dependent variable. The results of bivariate analysis showed that there was a relationship between online game addiction and interest in learning ($p = 0.001$), there was a relationship between online game addiction and health problems ($p = 0.001$). The conclusion in this study is that there is a relationship between online game addiction and decreased interest in learning and health in students at SMPN 1 Ma'rang, Pangkep Regency.

Keywords: Health; Interest in Learning, Online Game

Abstrak

Game online adalah permainan yang dimainkan secara online via internet. Game online menawarkan fasilitas yang lebih dimana para pemain dapat berkomunikasi dengan pemain lainya melalui media chatting. Game online mempunyai daya tarik dimata pencinta game karena disajikan dalam bentuk gambar tiga dimensi yang menjadikan permainan semakin terasa lebih nyata. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui adanya hubungan kecanduan game online dengan menurunnya tingkat minat belajar dan kesehatan pada pelajar di SMPN 1 Ma'rang Kabupaten Pangkep. Penelitian ini menggunakan desai cross sectional. Pengambilan sampel menggunakan purposive sampling, didapatkan 74 responden. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan kuesioner dengan uji chi square ($p < 0,01$), serta analisis univariat dan bivariat untuk melihat hubungan tiap-tiap variabel bebas dan variabel terikat. Hasil analisis bivariat menunjukkan adanya hubungan antara kecanduan game online dengan minat belajar ($p=0,001$) terdapat hubungan antara kecanduan game online dengan gangguan kesehatan ($p=0,001$). Kesimpulan dalam penelitian ini adalah terdapat hubungan kecanduan game online dengan menurunnya minat belajar dan kesehatan pada pelajar di SMPN 1 Ma'rang Kabupaten Pangkep.

Kata Kunci: Game Online; Kesehatan; Minat Belajar

Pendahuluan

Pendidikan merupakan suatu wadah yang didalamnya terdapat proses belajar mengajar yang diartikan sebagai suatu rangkaian interaksi antara pendidik dengan peserta didiknya. Pendidikan merupakan dasar penting bagi kemajuan suatu bangsa baik dalam pengembangan sumber daya manusia maupun pengelolaan sumber daya alam. Di dunia pendidikan murid diajar untuk menjadi lebih maju dengan tingkah laku yang baik (Johan, 2019). Era globalisasi yang semakin maju banyak memberikan pengaruh yang dirasakan dalam kehidupan pribadi dan lingkungan. Salah satu yang dapat dirasakan ialah semakin pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Teknologi informasi yang dimaksud dalam hal ini ialah internet. Internet berisikan ribuan jaringan komputer yang memudahkan untuk terhubung keseluruh dunia (Sagara & Masykur, 2018).

Perkembangan teknologi informasi sangat memberikan dampak yang berarti di dunia pendidikan. Berbagai cara telah diterapkan dalam proses belajar mengajar dengan harapan agar penyampaian materi pembelajaran oleh guru akan lebih berkesan dan dapat diterima dengan baik oleh murid. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dinilai sejalan dengan perkembangan mutu pendidikan karena kemudahan yang didapatkan untuk mencari informasi dan mempersiapkan pengetahuannya terkait materi pembelajaran yang sedang dipelajari. Pembelajaran dengan memanfaatkan internet dapat menumbuhkan kemandirian siswa untuk mengkonstruksi sendiri pengetahuannya (Tiharita, 2018).

Pada dasarnya, internet merupakan media yang sangat baik ketika dimanfaatkan secara tepat oleh pelajar. Namun penggunaan internet di kalangan pelajar belum mampu dikatakan baik dan benar. Pelajar belum mendapatkan pemahaman mengenai pemanfaatan internet dengan tepat sehingga banyak pelajar yang menggunakan internet bukan untuk keperluan pembelajaran. Tidak sedikit siswa memanfaatkan internet untuk hal-hal kurang penting seperti bermain *social media* (Tiharita, 2018). Internet menciptakan media social yang saat ini digemari oleh seluruh kalangan masyarakat di penjuru dunia, seperti facebook, instagram, twitter, line hingga permainan yang digemari pelajar yang disajikan dalam komputer yang dikenal dengan game online (Sagara & Masykur, 2018).

Berdasarkan survey yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Di Indonesia (APJII) tahun 2018, jumlah pengguna internet di indonesia sebanyak 171,17 juta jiwa dari jumlah populasi penduduk indonesia 264,16 juta jiwa dan jumlah populasi pengguna internet di sulawesi selatan sebanyak 70%, dan pengguna internet tertinggi dari usia 15-19 tahun sebanyak 91%. Perangkat yang digunakan untuk mengakses internet adalah 93,9% terhubung ke internet melalui smartphone/tablet, dan 54,13% pengguna internet di indonesia memanfaatkan internet sebagai hiburan yaitu untuk bermain game online data pengguna game online yang terbaru 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 Asia pasifik berjumlah 1,2 miliar atau 50% dari pengguna game online di dunia (Mais et al., 2020).

Kecanduan game online dapat memberikan dampak buruk terhadap kalangan remaja. Mulai dari dampak kesehatan, psikologis, social, ekonomi hingga berdampak pada aspek akademik. Usia remaja merupakan usia wajib belajar dimana remaja tersebut berperan sebagai siswa di sekolah yang berkewajiban untuk menuntut ilmu dan belajar. Akan tetapi, kecanduan game online dapat membuat performa akademiknya menurun. Waktu luang yang ideal untuk belajar justru lebih sering digunakan untuk menyelesaikan misi dengan bermain game online. Daya konsentrasi pelajar pun terganggu sehingga kemampuan dalam menyerap pelajaran menjadi tidak maksimal (Novrialdy, 2019).

Game online sebenarnya dapat berdampak positif bagi penggunanya apabila dimanfaatkan sebaik mungkin yaitu untuk hiburan semata, dimana rasa penat dan sters dapat berkurang dengan bermain game. Akan tetapi saat ini game online menjadi candu hingga dimainkan secara berlebihan dan digunakan sebagai tempat untuk melarikan diri dari realitas kehidupan. Masa remaja merupakan masa dimana manusia berada pada periode ketidakstabilan dan cenderung lebih mudah terjerumus terhadap percobaan hal-hal baru. Mereka akan senang untuk mencoba sesuatu yang baru ia temui, dan ketika mereka senang menjadikannya kebiasaan dan kegemaran (Novrialdy, 2019). Anak merupakan aset bangsa yang merupakan generasi penerus yang memiliki cita-cita dan harapan kedepan untuk pembangunan bangsa (Sitti Nurbaya, 2019)

Kesehatan menurut undang-undang Republik indonesia no 36 tahun 2019 adalah keadaan sehat, baik secara fisik, mental, spritual maupun sosial yang memungkinkan setiap orang untuk hidup produktif secara sosial dan ekonomis. Pembangunan kesehatan yang dilakukan pemerintah salah satunya di daerah adalah dalam bentuk pemberian pelayanan kesehatan gratis untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat khususnya di bidang kesehatan. Kecanduan game online mengakibatkan kesehatan remaja menurun. Remaja yang kecanduan game online memiliki daya tahan tubuh yang lemah akibat kurangnya aktivitas fisik, kurang waktu tidur, dan sering terlambat makan (Adliyani, 2015). Tidur merupakan salah satu faktor yang penting bagi kebutuhan fisiologis dasar manusia, disini terjadi proses pemulihan bagi tubuh dan otak untuk pencapaian kesehatan yang optimal (Safira, 2020).

Menurut Undang-Undang Kesehatan No. 23 Tahun 1992 dan WHO, tujuan pendidikan kesehatan adalah meningkatkan kemampuan masyarakat untuk memelihara dan meningkatkan derajat kesehatan; baik secara fisik,

mental dan sosialnya, sehingga produktif secara ekonomi maupun sosial, pendidikan kesehatan disemua program kesehatan; baik pemberantasan penyakit menular, sanitasi lingkungan, gizi masyarakat, pelayanan kesehatan, maupun program kesehatan lainnya (Fredy Akbar K, 2021). Pola makan adalah susunan jenis dan jumlah makanan yang di konsumsi seseorang atau sekelompok orang pada waktu tertentu terdiri dari frekuensi makan, jenis makanan, dan porsi amakan (Timah, 2021).

Metode

Desain, Waktu, Lokasi, Populasi dan Sampel Penelitian

Desain penelitian yang digunakan untuk meneliti yaitu *cross sectional* (potong lintang) yaitu desain penelitian analitik. Pada bulan juni-juli 2021. Penelitian ini telah dilaksanakan di SMPN 1 Ma'rang Kabupaten Pangkep. Populasi merupakan seluruh objek atau subjek yang memiliki kualitas, dan karakteristik tertentu yang sudah ditentukan oleh peneliti sebelumnya. Populasi bersifat *homogeny* (Nursalam,2016). Populasi penelitian adalah pelajar kelas VII dan VIII yang kecanduan game online di SMPN 1 Ma'rang kabupaten pangkep sebanyak 287. Sampel merupakan bagian jumlah dari populasi. Sampel dalam ilmu keperawatan ditentukan oleh sampel kriteria inklusi dan kriteria eksklusi (Nursalam, 2016). Maka besar sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah 74. Teknik sampling yang digunakan yaitu menggunakan teknik *purposive sampling*. *Purposive sampling* disebut juga *judgemen sampling*.

1. Kriteria inklusi
 - a. Kriteria inklusi adalah karakteristik umum subjek penelitian dari suatu populasi target yang terjangkau dan akan diteliti (Nursalam, 2015).
 - b. Semua responden Remaja yang kecanduan game online di SMPN 1 Ma'rang Kabupaten Pangkep
2. Kriteria eksklusi
 - a. Kriteria eksklusi adalah menghilangkan atau mengeluarkan subjek yang memenuhi kriteria inklusi dari studi karena berbagai sebab (Nursalam, 2015).
 - b. Responden yang dipengaruhi tingkat minat belajar dan kesehatannya di SMPN 1 Ma'rang Kabupaten Pangkep dan bersedia dan mampu untuk dijadikan sampel

Pengumpulan Data

1. Data primer adalah data yang diperoleh atau dikumpulkan secara langsung dari sumber datanya. Data primer juga disebut sebagai data asli atau data baru yang memiliki sifat up to date. Tehnik angket (kuesioner) yaitu teknik pengumpulan data dilakukan melalui pemberian daftar pertanyaan kepada responden dan pertanyaan tersebut dijawab atau di isi sendiri oleh responden yang telah dijadiakn sampel. Teknik angket adalah suatu daftar nilai pertanyaan - pertanyaan untuk memperoleh data berupa jawaban - jawaban dari responden.
2. Data sekunder adalah data yang diperoleh atau dikumpulkan dari berbagai sumber yang telah ada. Data sekunder dapat diperoleh dari berbagai sumber seperti buku, jurnal, dan catatan medis lainnya.

Pengolahan Data

- a. *Editing*
Editing yaitu data yang sudah terkumpul diperiksa kembali untuk memastikan kelengkapan, kesesuaian, dan kejelasan.
- b. *Processing*
Processing yaitu memasukan data dari kuesioner kedalam komputer dengan menggunakan salah satu program komputer
- c. *Cleaning*
Cleaning yaitu proses pembersihan data dilakukan dengan mengecek kembali data yang sudah di *entry*. Pengecekan ini untuk melihat apakah ada data yang hilang (*missing*) dengan melakukan list, koreksi kembali apakah data yang sudah di *entry* benar atau salah dengan melihat variasi data atau kode yang digunakan.

Analisa Data

- a. Analisa univariat
Analisa univariat digunakan untuk menguji hipotesis. Anallisis ini berfungsi untuk meringkas hasil pengukuran menjadi informasi yang bermanfaat.
- b. Analisa bivariat
Analisis Bivariat yaitu analisa data yang menganalisis dua variabel. Analisa jenis ini sering digunakan untuk mengetahui hubungan dan pengaruh x dan y antar variabel satu dengan lainnya(Donsu, 2016). Nantinya pada penelitian ini terlebih dulu akan dilakukan uji normalitas dari data yang di dapatkan.kemudian jika sebaran datanya normal maka diuji secara statistik dengan uji t berpasangan atau Paired T-Test. Jika sebaran datanya tidak normal maka di uji secara statistik dengan *Man withney*.

Hasil

1. Analisis Univariat

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Berdasarkan Karakteristik Responden Di SMPN 1 Ma'rang (n=68)

Karakteristik	n	(%)
Umur		
12 Tahun	12	13.5
13 Tahun	34	44.6
14 Tahun	15	39.2
15 Tahun	4	2.7
Jenis Kelamin		
Laki-Laki	36	48.6
Perempuan	38	51.4
Kelas		
VII	43	58.1
VIII	31	41.9

Pada Tabel 1 didapatkan distribusi frekuensi umur responden di peroleh hasil bahwa sebagian besar responden paling banyak yaitu umur 13 Tahun sebanyak 33 orang(44.6%), sebagian kecil reponden umur 15 Tahun sebanyak 2 orang(2.7%). Hasil distribusi frekuensi responden berdasarkan jenis kelamin yaitu Laki-laki sebanyak 36 orang (48.6%) dan perempuan sebanyak 38 orang (51.4%). Didapatkan hasil distribusi frekuensi kelas responden yaitu kelas VII sebanyak 43 orang (58.1%),sedangkan kelas VIII sebanyak 31 orang (41.9%). hasil distribusi frekuensi responden yang mengalami kecanduan game online sebanyak 62 orang (83.8%). Sedangkan yang tidak mengalami kecanduan game online yaitu sebanyak 12 orang (16.2%). hasil distribusi frekuensi responden yang tingkat minat belajarnya menurun sebanyak 57 orang (77.0%), dan yang tidak mengalami penurunan minat belajar sebanyak 17 orang (23.0%). Hasil distribusi frekuensi responden yang mengalami gangguan kesehatan sebanyak 65 orang (87.8%),dan yang baik atau tidak mengalami gangguan kesehatan sebanyak 9 orang (12.2%).

2. Analisis Bivariat

Tabel 2 Uji Analisis Hubungan Kecanduan Game Online dengan Menurunnya Tingkat Minat Belajar pada Pelajar Di SMPN 1 Ma'rang Kabupaten Pangkep

Pengguna game online	Tingkat minat belajar				Total	%	P	α
	Baik		Kurang baik					
	n	%	n	%				
Tidak kecanduan	7	58.3	5	41.7	12	100,0	0,001	0,05
Kecanduan	10	16.1	52	83.9	62	100,0		
Total	17	23.0	57	77.0	74	100,0		

Berdasarkan tabel 2 di atas diketahui bahwa responden yang tidak mengalami kecanduan game online sebanyak 12 orang (100%) diperoleh tingkat minat belajarnya baik sebanyak 7 orang (58,3%) dan kurang baik sebanyak 5 orang (41,7%), sedangkan responden yang mengalami kecanduan game online sebanyak 62 orang (100%) tingkat minat belajarnya baik sebanyak 10 orang (16,1%) dan yang kurang baik sebanyak 52 orang (83,9%). Data tersebut menunjukkan ada hubungan antara penggunaan game on line dengan minat belajar, kecanduan penggunaan game on line menyebabkan penurunan minat belajar pada pelajar di SMPN 1 Ma'rang Kabupaten Pangkep.

Hasil uji *chi square tes* didapatkan nilai $p= 0,001$ nilai p lebih kecil dari nilai $\alpha = 0,05$ maka H_0 di tolak dan H_a di terima jadi ada hubungan antara kecanduan game online dengan penurunan minat belajar.

Tabel 3 Uji Analisis Hubungan Kecanduan Game Online dengan Gangguan Kesehatan pada Pelajar Di SMPN 1 Ma'rang Kabupaten Pangkep

Pengguna game online	Gangguan kesehatan				Total	%	p	A
	Baik		Kurang baik					
	n	%	n	%				
Tidak kecanduan	5	41.7	7	58.3	12	16,2	0,001	0,05
Kecanduan	4	6.5	58	93.5	62	83,8		
Total	9	12.2	65	87.8	74	100,0		

Berdasarkan tabel 3 diketahui bahwa responden yang tidak mengalami kecanduan game online sebanyak 12 orang (100%) diperoleh kesehatan baik sebanyak 5 orang (41,7%) dan yang kurang baik sebanyak 7 orang (58,3%). Sedangkan responden yang mengalami kecanduan game online sebanyak 62 orang (100%)

kesehatannya baik sebanyak 4 orang (6,5%), dan yang kurang baik sebanyak 58 orang (93,5%). Data tersebut menunjukkan ada hubungan antara pengguna game online menyebabkan gangguan kesehatan pada pelajar di SMPN 1 Ma'rang Kabupaten Pangkep.

Hasil *uji chi square tes* didapatkan nilai $p = 0,001$ nilai p lebih kecil dari nilai $\alpha = 0,05$ maka H_0 di tolak dan H_a di terima jadi ada hubungan antara kecanduan game online dengan gangguan kesehatan.

Pembahasan

Berdasarkan data dari hasil tabel distribusi frekuensi berdasarkan usia responden pada pelajar SMPN 1 Ma'rang Kabupaten Pangkep menunjukkan bahwa, responden yang memiliki usia 12 tahun berjumlah 10 orang (13,5%), responden yang memiliki usia 13 tahun berjumlah 33 orang (44,6%). Kemudian responden yang memiliki usia 14 tahun berjumlah 29 orang (39,2%). Dan responden yang memiliki usia 15 tahun berjumlah 2 orang (2,7%). Dari data tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa mayoritas responden yang berpartisipasi memiliki usia 13 tahun sebanyak 44,6% dari total keseluruhan responden.

Berdasarkan data dari hasil tabel distribusi frekuensi berdasarkan jumlah jenis kelamin pada responden di SMPN 1 Ma'rang Kabupaten Pangkep menunjukkan bahwa responden yang berjenis kelamin laki-laki sebanyak 36 orang (48,6%), sedangkan responden yang berjenis kelamin perempuan berjumlah 38 orang (51,4%). Dari kedua data tersebut menunjukkan bahwa dari 74 responden, lebih dominan responden berjenis kelamin perempuan dibandingkan dengan laki-laki.

Berdasarkan data dari hasil tabel distribusi frekuensi berdasarkan kelas pada responden di SMPN 1 Ma'rang Kabupaten Pangkep menunjukkan siswa kelas VII sebanyak 43 orang (58,1%) sedangkan responden siswa kelas VIII sebanyak 31 orang (41,9%). Dari kedua data tersebut menunjukkan bahwa dari 74 responden, lebih dominan siswa kelas VII yang berpartisipasi karena sebanyak 58,1% dari jumlah total keseluruhan.

Berdasarkan hasil tabel diatas, responden yang tidak mengalami kecanduan game online ada 12 orang responden (16,2%), sedangkan yang mengalami kecanduan game online ada 62 orang responden (83,8%). Data ini menunjukkan bahwa pelajar siswa di SMPN 1 Ma'rang Kabupaten Pangkep mengalami kecanduan game online.

Game online adalah permainan yang dimainkan secara online via internet. Game online menawarkan fasilitas yang lebih dimana para pemain dapat berkomunikasi dengan pemain lainya melalui media chatting (Adiningtiyas, 2017).

Kecanduan game online ialah memainkan game online secara berlebihan sehingga menjadikan game online sebagai fokus utama dan lebih memberikan perhatian serta memikirkan daripada hal yang lain, kebanyakan yang mengalami kecanduan game online ialah para remaja karena pada masa remaja mereka mulai mengembangkan diri dan mencari suatu kesenangan dan salah satunya adalah game online (Suplig, 2017).

Dilihat dari penelitian di atas bahwa orang yang mengalami kecanduan game online lebih memberikan perhatian atau memikirkan daripada hal lainnya. Hal serupa juga terjadi pada pelajar di SMPN 1 Ma'rang Kabupaten Pangkep.

Hasil diatas, responden yang mengalami tingkat minat belajarnya baik atau tidak menurun sebanyak 17 orang (77,0%). Sedangkan pelajar yang mengalami tingkat minat belajar menurun sebanyak 57 orang responden (77,0%). Data ini menunjukkan bahwa pelajar di SMPN 1 Ma'rang Kabupaten Pangkep mengalami penurunan minat belajar.

Pada salah satu penelitian yang dilakukan di SMP Frate Makassar, siswa yang memilih untuk berada disekolah hingga sore hari menggunakan kesempatan bermain game online Bersama-sama teman. Bukan hanya disekolah kegiatan bermain game online Bersama yang biasa disebut "mabar" bagi gamer juga berlangsung dirumah sepulang sekolah hingga larut malam. Hal ini menyebabkan keesokan hari disekolah semangat dan minat belajar menurun karena rasa Lelah dan mengantuk siswa yang secara otomatis membuat prasaan siswa/anak tersebut menjadi makin tidak menentu disekolah karena fokus yang terbagi. (Maria Herlinda Dos Santos, Muhammad Harliawan, 2021).

Berdasarkan dari hasil data diatas, responden pelajar yang tidak mengalami gangguan kesehatan sebanyak 9 orang (12,2%), sedangkan responden pelajar yang mengalami gangguan kesehatan sebanyak 65 orang (87,8%). Dari data ini menunjukkan bahwa pelajar di SMPN 1 Ma'rang Kabupaten Pangkep mengalami gangguan kesehatan. Penelitian lain yang sehubungan dengan penelitian ini yaitu di lakukan di FTI UAJY (Universitas Atma Jaya Yogyakarta) riwayat gangguan kesehatan mata yang dialami responden diketahui bahwa 40 orang mengalami gangguan kesehatan mata sedangkan 21 orang tidak mengalami gangguan mata (Sidabutar et al., 2019)

Kutipan (Anies, 2005) dalam jurnal (Sidabutar et al., 2019) dampak buruk yang dirasakan langsung responden setelah bermain game online sakit kepala dan iritasi mata, gadget memiliki electrical sensitivity yang memberikan pengaruh radiasi kepada tubuh saat menggunakan gadget secara berlebih.

Berdasarkan tabel 2 di atas diketahui bahwa responden yang kecanduan game online yang baik dan tingkat minat belajarnya tidak menurun sebanyak 7 orang (58,3%) dan yang kurang baik atau minat belajarnya menurun sebanyak 5 orang (41,7%). Sedangkan responden yang kecanduan game online yang kurang baik dan tingkat minat belajarnya tidak menurun sebanyak 10 orang (16,1%). Dan yang tingkat minat belajarnya menurun sebanyak 52 orang (83,9%). Hasil *uji chic square tes* didapatkan nilai $p = 0,001$ nilai p lebih kecil dari 0,01 dengan

selisih nilai yang sudah ditetapkan yaitu 0,009. Hal tersebut terdapat hubungan kecanduan game online terhadap menurunnya tingkat minat belajar pada pelajar di SMPN 1 Ma'rang Kabupaten Pangkep.

Minat belajar adalah perhatian, rasa suka dan rasa ketertarikan seseorang (siswa) terhadap belajar yang ditunjukkan dengan adanya partisipasi, keinginan siswa untuk belajar dengan baik dan perhatian siswa dalam pemberian materi pembelajaran secara aktif dan serius. Semakin kuat hubungan, maka semakin besar minatnya (Yusup et al., 2021).

Dari observasi yang dilakukan oleh penulis game online memiliki kecenderungan menurunkan minat belajar siswa di rumah dan di sekolah. Hal ini ditegaskan oleh hasil penelitian (Handayani, 2018) dan (Johan, 2019) yang mengatakan bahwa game online memiliki efek pada minat belajar peserta didik. Salah satu penelitian juga dilakukan di SMP Frater Makassar bahwa beberapa siswa yang setiap harinya memainkan game online di SMP Frate Makassar, tampak bahwa mereka sering tidak sungguh-sungguh dan tidak semangat mengikuti pembelajaran (Sidabutar et al., 2019).

Penelitian serupa dilakukan (Risko Eko Prasetyo & Hartosujono, 2013) dalam jurnal (Sidabutar et al., 2019) peneliti mengatakan bahwa pelajar yang bermain game online akan lupa waktu saat bermain karena mereka dapat bermain dalam kurun waktu 4 jam per harinya yang mengganggu waktu belajarnya.

Berdasarkan tabel 3 diketahui bahwa responden yang kecanduan game online yang baik dan tidak mengalami gangguan kesehatan sebanyak 5 orang (41.7%). Dan yang kurang baik atau mengalami gangguan kesehatan itu sebanyak 7 orang (58.3%). Sedangkan responden yang kecanduan game online kurang baik dan tidak mengalami gangguan kesehatan sebanyak 4 orang (6.5%). Dan yang mengalami gangguan kesehatan sebanyak 58 orang (93.5%). Hasil uji *square* didapatkan nilai $p=0,001$ nilai p lebih kecil 0,01 dengan selisih nilai yang sudah ditetapkan yaitu 0,009. Hal tersebut terdapat hubungan kecanduan game online dengan gangguan kesehatan pada pelajar di SMPN 1 Ma'rang Kabupaten Pangkep.

Menurut *World Health Organization* (WHO), kesehatan adalah kondisi dinamis meliputi kesehatan jasmani, rohani, sosial dan tidak hanya terbebas dari penyakit, cacat, dan kelemahan. Dikatakan sehat secara fisik adalah orang tersebut tidak memiliki gangguan apapun secara klinis. Fungsi organ tubuhnya berfungsi secara baik, dan memang dia tidak sakit. Sehat secara mental/psikis adalah sehatnya pikiran, emosional, maupun spiritual dari seseorang (Adliyani, 2015).

Pada saat bermain game online ternyata dapat memberikan dampak buruk pada kesehatan bila tidak memperhatikan aspek-aspek tertentu. Salah satu dampak yang cukup merugikan yaitu pengaruh pada kesehatan mata. Kesehatan mata merupakan faktor yang paling terasa dampak buruknya apabila tidak memenuhi aspek-aspek penggunaan *smartphone* saat bermain game online. Penelitian serupa dilakukan oleh (Ekawaty, 2018) dalam jurnal (Sidabutar et al., 2019) *unsafe action* merupakan perilaku atau tindakan tidak aman yang dapat menyebabkan kecelakaan kerja atau gangguan kesehatan. Keluhan subjektif gangguan kesehatan mata timbul akibat dari paparan radiasi yang diterima oleh tubuh dan didukung dengan *unsafe action* yang secara tidak sadar dan terus menerus dilakukan. *Unsafe action* dalam penggunaan *gadget* dapat berupa posisi, lama waktu, jarak pandang, dan pencahayaan dalam penggunaan *gadget*.

Merebaknya *game online* bisa membuat seseorang kecanduan dan menyebabkan dampak negatif. Adapun dampak negatif akibat kecanduan *game online* terjadi pada kesehatan fisik dan psikososial. Seseorang dengan kecanduan *game online* cenderung berada di depan komputer selama berjam-jam yang dapat mengganggu kesehatan seperti gastritis, migrain, sakit punggung, dan sakit mata. Anak-anak yang terus bermain *game online* selama berjam-jam akan berisiko menyebabkan masalah mata seperti sakit kepala, penglihatan kabur, susah melihat objek yang jauh, dan sering menyipitkan mata ketika melihat objek jauh dan ketidaknyamanan di mata (Ermawati et al., 2017).

Kesimpulan

Kesimpulan pertama dari hasil penelitian yang telah saya lakukan pada pelajar kelas VII dan VIII di SMPN 1 Ma'rang Kabupaten Pangkep dimana pelajar banyak mengalami kecanduan game online dengan hasil apabila responden mengalami kecanduan game online maka hubungan dengan tingkat minat belajarnya menurun karena durasi waktu yang dimainkan sampai lupa waktu untuk belajar sehingga pelajar rela begadang sampai larut malam karena hanya memainkan game online sehingga keesokan harinya minat belajar menurun karena rasa lelah dan mengantuk siswa yang secara otomatis membuat perasaan siswa/anak tersebut menjadi makin tidak menentu. Kesimpulan kedua dari hasil penelitian yang telah saya lakukan pada pelajar kelas VII dan VIII di SMPN 1 Ma'rang Kabupaten Pangkep dimana para pelajar tersebut banyak mengalami kecanduan game online dan memiliki hubungan dengan kesehatannya yaitu mengalami gangguan kesehatan seperti pola tidur tidak teratur, pola makan tidak teratur sehingga responden berisiko mengalami penyakit seperti gastritis, insomnia bahkan gangguan penglihatan yang diakibatkan oleh radiasi dari *gadget* tersebut.

Saran

1. Kepada remaja agar dapat mengontrol diri dan waktunya dalam bermain game online dan juga lebih memahami dan menyadari betapa besarnya dampak yang ditimbulkan dari game online ketika digunakan secara berlebihan
2. Kepada orang tua agar dapat lebih meluangkan waktu dalam mengontrol kegiatan anak di dalam maupun diluar rumah.
3. Kepada peneliti selanjutnya agar dapat memperluas pembahasan tentang dampak dari kecanduan game online.

Ucapan Terima Kasih

1. Muzakkir selaku Pembimbing I yang telah menyediakan waktu, tenaga, dan pikiran untuk mengarahkan saya dalam penyusunan skripsi ini.
2. Yasir Haskas selaku Pembimbing II yang telah menyediakan waktu, tenaga, dan pikiran untuk mengarahkan saya dalam penyusunan skripsi ini.
3. Erna Kadrianti selaku penguji utama yang telah memberikan saran serta masukan yang membangun untuk penyempurnaan skripsi ini.
4. Hasriani Selaku Penguji Eksternal telah memberikan saran serta masukan yang membangun untuk penyempurnaan skripsi ini.
5. Ratna selaku pembimbing jurnal yang telah memberikan saran serta masukan dalam jurnal yang saya buat.
6. Pihak sekolah SMPN 1 Ma'rang Kabupaten Pangkep yang telah banyak membantu dalam usaha memperoleh data yang saya perlukan.
7. Kedua orang tua saya yang selalu memberikan support dan didikan kepada saya sehingga saya bisa sampai di titik ini.

Referensi

- Adiningtyas, S. W. (2017). Peran Guru Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online. *Kopasta: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling*, 4(1), 28–40. <https://doi.org/10.33373/Kop.v4i1.1121>
- Adliyani, Z. O. N. (2015). Pengaruh Perilaku Individu Terhadap Hidup Sehat. *Perubahan Perilaku Dan Konsep Diri Remaja Yang Sulit Bergaul Setelah Menjalani Pelatihan Keterampilan Sosial*, 4(7), 109–114.
- Ermawati, Nurunyah, S., & Listiyanawati, M. D. (2017). *Hubungan Intensitas Penggunaan Game Online Dengan Kelelahan Mata Pada Siswa Sma Negeri 1 Sedayu Yogyakarta Tahun 2017*.
- Fredy Akbar K, D. I. (2021). Pengaruh Pendidikan Kesehatan Pada Ibu Yang Memiliki Balita Gizi Kurang . *Nursing Inside Community*, 56.
- Johan, R. (2019). Pengaruh Game Online Terhadap Minat Untuk Belajar Peserta Didik Kelas X Di Ma Al Hidayah Depok. *Research And Development Journal Of Education*, 5(2), 12. <https://doi.org/10.30998/Rdje.v5i2.3748>
- Kelana Kusuma Dharma. (2013). *Metodologi Penelitian Keperawatan*. Tim.
- Mais, F. R., Rompas, S. S. J., Gannika, L., Program, M., Ilmu, S., Fakultas, K., Universitas, K., Studi, P., Keperawatan, I., Kedokteran, F., & Sam, U. (2020). Kecanduan Game Online Dengan Insomnia Pada Remaja. *Jurnal Keperawatan*, 8(2), 18–27.
- Maria Herlinda Dos Santos, Muhammad Harliawan, M. I. (2021). *Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Info Artikel Abstrak Game Adalah Sebuah Permainan Untuk Zaman Yang Sekarang Sangat Digandrungi Kawula Muda Yaitu Game Online (Novrialdy , Game Online Atau Game Berbasis Web Dibedakan Menjadi Dua Jenis , Yaitu g. 0383*.
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan Game Online Pada Remaja: Dampak Dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148. <https://doi.org/10.22146/Buletinpsikologi.47402>
- Nursalam. (2013). *Konsep & Penerapan Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan*.
- Nursalam. (2015). *Metode Penelitian Ilmu Keperawatan*. Salemba Medika.

- Nursalam. (2017). *Mtodologi Penelitian Keperawatan* (4th Ed.). Salemba Medika.
- Safira, P. (2020). Faktor- Faktor Yang Berhubungan Dengan Perubahan Kualitas Tidur Mahasiswa Universitas Megarezky Makassar . *Nursing Inside Community*, 60.
- Sagara, S., & Masykur, A. M. (2018). Gambaran Online Gamer. *Empati*, 7(2), 418–424.
- Sidabutar, L., Adhitya, T., Wong, F., Rici, M., & Wibisono, Y. P. (2019). Analisis Pengaruh Game Online Mobile Terhadap Kesehatan Mata Pada Mahasiswa Fti Uajy. *Sintak 2019*, 3, 402–410.
- Sitti Nurbaya, M. Q. (2019). Pengaruh Penerapan Pendidikan Seks (Underwear Rules) Terhadap Pencegahan Kekerasan Seksual Pada Anak Dan Orang Tua Di Sd Negeri 52 Welonge Kabupaten Soppeng . *Jurnal Ilmiah Kesehatan Diagnosis*, 691
- Suplig, M. A. (2017). Pengaruh Kecanduan Game Online Siswa Sma Kelas X Terhadap Kecerdasan Sosial Sekolah Kristen Swasta Di Makassar. *Jurnal Jaffray*, 15(2), 177. <https://doi.org/10.25278/Jj71.v15i2.261>
- Tiharita, R. (2018). Optimalisasi Pemanfaatan Media Internet Dalam Pembelajaran Melalui Blended Learning. *Oikos Jurnal Kajian Pendidikan Ekonomi Dan Ilmu Ekonomi*, Ii(c). <https://doi.org/10.23969/Oikos.v2i1.917>
- Timah, S. (2021). Hubungan Pola Makan Pada Pasien Dispepsia . *Jurnal Ilmiah Kesehatan Diagnosis*, 48.
- Yusup, I. R., Kurniawati, T., Lita, A., Airin, P., & Rahayu, D. (2021). *Pengaruh Penggunaan Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa Smp*. 7(1), 36–39. <https://doi.org/10.31949/Educatio.v7i1.763>