

Edukasi Dampak Negatif Bermain Game Online dan Tontonan Bermuatan Kekerasan pada Siswa SMP Muhammadiyah Gombang

Negative Impact Education Playing Online Games and Watching Violent Contents of Muhammadiyah Junior High School Students Gombang

Tri Sumarsih¹, Fajar Agung Nugroho²

^{1,2}Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Muhammadiyah Gombang

*Corresponding Author : tris.smile@gmail.com

ABSTRAK

Kata Kunci:
*edukasi; game
online;
tontonan
kekerasan*

Saat ini, banyaknya tayangan di media, khususnya televisi dan berbagai game online yang kurang mendidik dan berdampak negatif bagi anak. Upaya yang dilakukan melalui upaya promotif dan preventif yaitu dengan memberikan edukasi, berdiskusi (*peer group*) terkait dampak negatif bermain *game online* dan tontonan yang bermuatan kekerasan. Sedangkan, upaya kuratif dan rehabilitatif dilakukan bagi siswa siswi yang membutuhkan perhatian khusus dan sudah mengalami kecanduan berat dengan melibatkan pihak guru dan orangtua siswa. Tujuan Meningkatkan pemahaman dan perubahan perilaku siswa siswi SMP Muhammadiyah Gombang melalui edukasi dampak negatif bermain game online dan tontonan bermuatan kekerasan. Metode: Memberikan penyuluhan kepada siswa-siswi SMP Muhammadiyah Gombang sebanyak 50 responden. Hasil: Sebagian besar partisipan berjenis kelamin laki-laki sebanyak 47 (94%) dan berusia 12 tahun sebanyak 17 (34%). Rerata lama waktu bermain game online yaitu 5.79 jam. Mayoritas rerata hari per minggu dalam bermain game online yaitu 2-3 hari/minggu, sedangkan mayoritas rerata jam per hari dalam bermain *game online* yaitu >2-3 jam. Sebagian besar pengeluaran biaya internet dalam satu minggu yaitu tidak ada biaya sebanyak 21 siswa (42%) dan menunjukkan hasil yang sama dengan pengeluaran biaya internet dalam satu bulan yaitu tidak ada biaya sebanyak 20 siswa (40%). Pemahaman siswa-siswi terhadap dampak negatif bermain *game online* dan tayangan bermuatan kekerasan mengalami peningkatan sebesar 62%.

ABSTRACT

Keyword:
*education;
online game;
violence
content*

At present, many broadcasts in the media, especially television and various online games, are less educating and have a negative impact on children. Efforts are made through promotive and preventive efforts, namely by providing education, discussion (*peer group*) regarding the negative impact of playing online games and watching shows that contain violence. Meanwhile, curative and rehabilitative efforts are carried out for students who need special attention and have experienced severe addictions by involving teachers and parents. Objective To increase understanding and behavior change of Muhammadiyah Gombang junior high school students through education on the negative impact of playing online games and viewing violent content. Method: Provide counseling to students of SMP Muhammadiyah Gombang as many as 50 respondents. Results: Most of the participants were male as many as 47 (94%) and aged 12 years as many as 17 (34%). The average length of time to play online games was 5.79 hours. The majority of the average days per week playing online games is 2-3 days / week, while the majority of the average hours per day playing online games are > 2-

3 hours. Most of the spending on internet costs in one week, namely there are no fees as many as 21 students (42%) and show the same results as spending on internet costs in one month, namely there are no fees as many as 20 students (40%). Students' understanding of the negative impacts of playing online games and broadcasts containing violence increased by 62%.

1. PENDAHULUAN

Media masa, terutama televisi, telah menjadi bagian penting bagi anak remaja. Anak-anak Indonesia menempati urutan teratas di antara negara-negara di ASEAN untuk urusan menonton siaran televisi terlama. Menurut penelitian, rata-rata waktu yang dihabiskan anak-anak Indonesia saat menonton siaran televisi mencapai 5 jam dan bahkan lebih untuk setiap harinya. Adapun negara ASEAN lain hanya 2 sampai 3 jam dalam sehari (Komisi Penyiaran Indonesia, 2017). Banyak faktor yang bisa menyebabkan intensnya seorang anak menonton televisi seperti karena kebiasaan keluarga, banyaknya televisi yang ada di rumah, terbatasnya waktu bermain bersama keluarga dan berbagai kondisi lainnya (Sumayyah, 2017).

Berdasarkan Komisi Penyiaran Indonesia (2017), saat ini, banyak tayangan di media, khususnya televisi dan berbagai *game online* yang kurang mendidik dan berdampak negatif bagi anak. Selain itu, anak-anak juga masih belum memiliki kemampuan untuk memahami bahwa media tidak menyajikan realitas yang sebenarnya kepada mereka. Beraneka ragam jenis permainan hadir di media-media tersebut, mulai dari permainan yang

bersifat mendidik hingga permainan yang sarat dengan kekerasan, sadisme, dan pornografi. Pada umumnya anak-anak menggunakan waktunya untuk menonton televisi dan bermain game lebih banyak daripada untuk kegiatan belajar. Hal ini tentu sangat mengkhawatirkan banyak pihak, seperti orang tua, guru, dan para pembuat kebijakan, sehingga sangat penting peran tenaga pendidik untuk meningkatkan pemahaman dan kesadaran kepada anak didiknya, serta melibatkan peran orangtua dalam mengawasi perilaku anak-anaknya selama di luar sekolah.

Namun yang memprihatinkan adalah anak-anak mengalokasikan waktu yang cukup banyak untuk hal tersebut akibat “kecanduan *game*”, sehingga berdampak terhadap prestasi siswa di sekolah, seperti menurunnya prestasi, sering bolos kelas, atau mengalami kesulitan untuk berkonsentrasi ketika

pelajaran berlangsung. Selain itu, isi, tampilan *game* sarat dengan kekerasan, sadisme, dikhawatirkan sama berbahayanya, atau bahkan lebih, dibandingkan tayangan kekerasan di televisi, karena di lihat, dimainkan secara intens oleh anak-anak yang masih memiliki daya seleksi pesan yang rendah namun daya rekam yang tinggi. Penelitian menurut Sherry JL, (2001);

Weinstein (2010); Griffiths MD (2008) dalam Jap T, dkk (2013) menyatakan bahwa terdapat banyak masalah yang berhubungan dengan bermain game online, di antaranya perilaku agresif, cedera fisik, dan adiktif (kecanduan). Tetapi, di antara masalah- masalah yang berhubungan dengan penggunaan game online, kecanduan menjadi sesuatu yang paling dikhawatirkan.

Hasil penelitian menurut Hernawati dan Palapah (2011) dalam Rahmawati (2016) menjelaskan bahwa anak-anak dengan jumlah durasi menonton televisi yang terbatas memiliki interaksi dan sosialisasi lebih tinggi dengan temannya daripada anak yang sangat bergantung dengan tontonan televisi. Selain itu, game kekerasan menyebabkan reaksi negatif di otak. Hal ini terjadi karena saat pemindaian otak menggunakan FMRI (*functional magnetic resonance imaging*) saat bermain game terekam di otak. Inilah yang lantas membuat anak bisa mengalami perubahan dalam bagian-bagian otak yang berhubungan dengan fungsi kognitif dan pengendalian emosi.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan, SMP Muhammadiyah Gombong belum pernah mengadakan kegiatan pemberian edukasi terkait bahaya dan dampak *game online* serta tayangan kekerasan. Lebih dari 50% siswa-siswinya terbiasa dan sering bermain *game online* serta menonton televisi seperti kartun dan sinetron yang di dalamnya bermuatan kekerasan.

Terdapat lima anak mengatakan bermain game sangat menyenangkan, sehingga sering lupa belajar karena sudah fokus harus mengejar supaya menang

Rerata siswa menghabiskan waktu untuk *game online* dan menonton televisi sebanyak 14 jam per minggu (Komisi Penyiaran Indonesia, 2017). Berkaitan dengan berbagai kasus kekerasan yang dilakukan oleh anak dan berbagai pendapat ahli serta hasil riset yang mengemukakan mengenai dampak negatif *game* dan tayangan kekerasan pada anak, maka dipandang perlu dilakukan upaya promotif dan preventif yaitu dengan memberikan edukasi terkait dampak negatif bermain *game online* dan tontonan yang bermuatan kekerasan. Program ini diharapkan dapat meminimalkan frekuensi penggunaan *game online* dan tontonan yang mengandung unsur kekerasan serta dapat mengubah perilaku siswa-siswi SMP Muhammadiyah Gombong dalam hal memilih konsumsi media yang bermanfaat.

2. METODE

Pelaksanaan kegiatan ini dilakukan 5 tahapan. Tahap pertama yaitu tahap persiapan diawali berkoordinasi dengan mitra (SMP Muhammadiyah Gombong), permohonan ijin dan studi pendahuluan. Selanjutnya persiapan kegiatan (waktu, tempat pelaksanaan) dan menetapkan jumlah peserta melibatkan guru BP sekolah.

Tahap yang ke-2 yaitu pelaksanaan dengan melakukan *screening* kepada

siswa-siswi kelas VII menggunakan *self-report question* tentang kebiasaan bermain *game online* dan tontonan bermuatan kekerasan.

Tahap ketiga yaitu *pre-test* dilanjutkan penyampaian materi oleh psikolog remaja tentang dampak *game online* dan tontonan kekerasan, materi ke-2 terkait strategi memilih tayangan dan *game online*. Selanjutnya diskusi dan ditutup dengan *post-test*.

Tahap keempat yaitu evaluasi pelaksanaan program untuk mengetahui perilaku siswa-siswi SMP Muhammadiyah Gombong setelah mendapatkan edukasi tentang dampak negatif bermain *game online* dan tontonan bermuatan kekerasan untuk menentukan rencana tindak lanjut. Rencana tindak lanjut yang dilakukan dengan mengundang para orangtua yang memiliki anak dalam kategori kecanduan game online dan tontonan bermuatan kekerasan. Selanjutnya, pihak sekolah akan melakukan kegiatan yang berkelanjutan untuk pencegahan maupun kuratif dan rehabilitatif. Tahap kelima, yaitu membuat laporan kegiatan dan menyiapkan publikasi ilmiah.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Karakteristik partisipan berdasarkan jenis kelamin dan usia

Penjelasan terkait karakteristik partisipan berdasarkan jenis kelamin dan usia akan dipaparkan pada Tabel 1 berikut ini:

Tabel 1. Karakteristik partisipan berdasarkan jenis kelamin dan usia (n=50)

Variabel	N (f)	Persentase (%)
Jenis Kelamin		
Laki-laki	47	94
Perempuan	3	6
Total	50	100
Usia		
12 tahun	17	34
13 tahun	15	30
14 tahun	15	30
15 tahun	2	4
16 tahun	1	2
Total	50	100

Berdasarkan tabel 1, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar partisipan berjenis kelamin laki-laki sebanyak 47 (94%) dan berusia 12 tahun sebanyak 17 (34%).

b. Rerata kebiasaan bermain *game online* dan tontonan bermuatan kekerasan.

Berikut ini dijelaskan rerata kebiasaan bermain *game online* dan tontonan bermuatan kekerasan pada Tabel 2

Tabel 2. Rerata kebiasaan bermain *game online* dan tontonan bermuatan kekerasan (n=50).

Variabel	Hasil
Lama waktu bermain game online	Mean=5.79 jam (SD = 5.12)
Rerata hari per minggu dalam bermain <i>game online</i>	20% (N=10)

2-3 hari/minggu	40% (N=20)
4-5 hari/minggu	22% (N=11)
6-7 hari/minggu	18% (N=9)
Total	100% (50)

Rerata jam per hari dalam bermain *game online*

0-1/2 jam	6% (N=3)
>1/2-1 jam	10% (N=5)
>1-2 jam	20% (N=10)
>2-3 jam	24% (N=12)
>3-4 jam	12% (N=6)
>4-5 jam	10% (N=5)
>5-6 jam	6% (N=3)
>6-7 jam	4% (N=2)
>7 jam	8% (N=4)
Total	100% (N=50)

Pengeluaran biaya internet dalam satu minggu

Tidak ada	42% (N=21)
Di bawah Rp. 20.000,-	26% (N= 13)
Rp.20.000-Rp.100.000,-	14% (N=7)
Rp.100.000-Rp.200.000,-	8% (N=4)
Rp. 20.000-Rp.300.000,-	6% (N=3)
Lebih dari Rp.300.000,-	4% (N=2)
Total	100% (N=50)

Pengeluaran biaya internet dalam satu bulan

Tidak ada	40% (N=20)
Di bawah Rp.20.000,-	14% (N=7)
Rp.20.000-Rp.50.000,-	16% (N=8)
Rp.50.000-Rp.100.000,-	12% (N=6)
Rp.100.000-Rp.200.000,-	8% (N=4)
Rp.200.000-Rp.300.000,-	6% (N=3)
Lebih dari Rp.300.000,-	4% (N=2)
Total	100% (N=50)

Berdasarkan tabel 2, dapat disimpulkan bahwa rerata lama waktu bermain game online yaitu 5.79 jam dengan standar deviasi = 5.12. Mayoritas rerata hari per minggu dalam bermain *game online* yaitu 2-3 hari/minggu sebanyak 20 siswa (40%),

sedangkan mayoritas rerata jam per hari dalam bermain *game online* yaitu >2-3 jam sebanyak 12 siswa (24 %). Mayoritas pengeluaran biaya internet dalam satu minggu yaitu tidak ada biaya sebanyak 21 siswa (42%) dan menunjukkan hasil yang sama dengan pengeluaran biaya internet dalam satu bulan yaitu tidak ada biaya sebanyak 20 siswa (40%)

c. Pemahaman siswa-siswi terhadap dampak negatif bermain *game online* dan tayangan bermuatan kekerasan.

Penjelasan tentang hasil pemahaman partisipan terhadap dampak negatif bermain *game online* dan tontonan bermuatan kekerasan dijelaskan pada Tabel 3 sebagai berikut:

Tabel 3. Rekapitulasi hasil pre-test dan post- test (n=50)

No	Pertanyaan	Pre-test (f)	Post-test (f)	Peningkatan f (%)
1	Pemahaman isi acara TV	1.00	2.00	1.00 (100)
2	Pemahaman isi game	2.00	2.00	0.00 (0)
3	Lama waktu menonton TV	1.00	2.00	1.00 (100)
4	Lama waktu menonton TV	1.00	2.00	1.00 (100)
5	Lama waktu main game	1.00	2.00	1.00 (100)
6	Tahu cara memilih game	1.50	2.00	0.5 (50)
7	Dampak negatif TV	1.80	2.00	0.2 (20)
8	Dampak negatif game	1.75	2.00	0.25 (25)
9	Tahu arti kekerasan	1.60	2.00	0.4 (40)

10	Dampak menyaksikan kekerasan	1.45	2.00	0.55 (55)	12	Pengaruh negatif lama nonton TV dan <u>bermain game</u>	1.40	2.00	0.6 (60)
11	Cara menghindari acara kekerasan	1.50	2.00	0.5 (50)					
13	Tahu kode acara di TV	1.05	2.00	0.95 (95)					
14	Tindakan jika melihat kekerasan	1.27	2.00	0.73 (73)					
	Rerata	1.38	2.00	0.62 (62 %)					

Berdasarkan Tabel 3, rerata pemahaman siswa-siswi terhadap dampak negatif bermain *game online* dan tayangan bermuatan kekerasan mengalami peningkatan yaitu dari 1.38 menjadi 2.00. Total rerata peningkatan sebesar 0.62 (62%).

PEMBAHASAN

a. Karakteristik partisipan berdasarkan jenis kelamin dan usia

Berdasarkan hasil pengabdian masyarakat didapatkan hasil, sebagian besar partisipan berjenis kelamin laki-laki sebanyak 47 (94%) dan berusia 12 tahun sebanyak 17 (34%). Stereotip di masyarakat menganggap laki-laki lebih maju daripada perempuan termasuk kemampuan dalam teknologi. Hal ini diperkuat oleh penelitian Sipal dan Bayhan (2010) bahwa situs internet yang populer di kalangan anak laki-laki adalah *game online*, *chatting online*. Sedangkan perempuan lebih cenderung *chatting online* dan mendengarkan musik. Analisisnya yaitu perbedaan antara laki-laki dan perempuan terjadi melalui proses pembentukan, disosialisasi bahkan dikonstruksi secara sosial, kultural, keagamaan, selanjutnya

melalui proses tersebut terjadi perbedaan fisik, biologis, psikologis, sikap, kemampuan, dan ketertarikan. Oleh karena itu terdapat perbedaan pada jenis kecanduan internet yang diakses antara laki-laki dan perempuan.

b. Rerata kebiasaan bermain *game online* dan tontonan bermuatan kekerasan

Berdasarkan hasil, menunjukkan bahwa rerata lama waktu bermain *game online* yaitu 5.79 jam dengan standar deviasi = 5.12. Mayoritas rerata hari per minggu dalam bermain *game online* yaitu 2-3 hari/minggu sebanyak 20 siswa (40%), sedangkan mayoritas rerata jam per hari dalam bermain *game online* yaitu >2-3 jam sebanyak 12 siswa (24 %). Mayoritas pengeluaran biaya internet dalam satu minggu yaitu tidak ada biaya sebanyak 21 siswa (42%) dan menunjukkan hasil yang sama dengan pengeluaran biaya internet dalam satu bulan yaitu tidak ada biaya sebanyak 20 siswa (40%). Hal ini disebabkan karena siswa siswi yang bermain *game online* dengan mengeluarkan biaya keinginannya selalu dicukupi orang tua dengan alasan supaya anak-anak tenang dan tidak mengganggu pekerjaan orang tua. Anak-anak juga cenderung susah diberikan pengertian dengan pembatasan waktu. Selain itu, rata-rata orang tua juga kurang memahami dampak negatif dari bermain *game* tersebut. Bagi anak-anak yang tidak mengeluarkan biaya per bulan biasanya karena mereka ikut dengan

temannya.

Menurut penelitian Brown (2012), aktifitas bermain game online mengalami peningkatan secara progresif selama rentang periode. Selain itu terdapat indikator lain untuk mengidentifikasi kecanduan diantaranya selalu menambah waktu untuk bermain online, tidak mampu untuk mengontrol penggunaan internet, lekas marah dan gelisah jika tidak dapat online, menggunakan internet sebagai pelarian sebagai penyelesaian masalah, membohongi teman maupun keluarga mengenai jumlah lama online yang telah dilakukan, terus menggunakan internet walaupun dana menipis, kemurungan, kegelisahan, dan kecemasan meningkat karena tidak dapat menggunakan internet.

Penelitian yang dilakukan Gentile et al. (2017) mengungkapkan bahwa remaja yang memiliki media elektronik kamar tidur lebih cenderung menggunakannya untuk bermain game daripada membaca buku. Persepsi individu tentang ketersediaan sumber daya (misalnya, dukungan teknis) memengaruhi penggunaannya sistem informasi (Taylor & Todd, 1995). Hal ini pun juga berlaku untuk game online (Blakely et al., 2010). Orang tua dapat membatasi uang yang diberikan dan juga perlengkapan untuk bermain game online. Upaya ini dapat membatasi ruang gerak serta akses remaja terhadap permainan game online yang berlebihan.

- a. Pemahaman siswa-siswi terhadap dampak negatif bermain *game online* dan tayangan bermuatan kekerasan.

Berdasarkan hasil, rerata

pemahaman siswa-siswi terhadap dampak negatif bermain *game online* dan tayangan bermuatan kekerasan mengalami peningkatan yaitu dari 1.38 menjadi 2.00. Total rerata peningkatan sebesar 0.62 (62%). Terjadi peningkatan yang sangat signifikan, hingga 100%, pada pengetahuan peserta terutama pada aspek pengetahuan mengenai durasi maksimum yang diperkenankan kepada mereka untuk menonton televisi dan memainkan game, yaitu total 2 jam selama 1 hari. Karena melebihi jumlah tersebut dikhawatirkan dapat menimbulkan pengaruh yang negatif baik bagi fisik maupun mental anak.

Peningkatan yang sangat signifikan juga terjadi pada pengetahuan peserta mengenai kode-kode acara siaran di televisi, yaitu sebesar 94%. Semula mereka tidak mengetahui adanya kode-kode acara yang muncul dilayar televisi. Misalpun mereka pernah melihat tertulis kode huruf pada acara yang disiarkan di televisi, mereka tidak mengetahui apa makna kode tersebut. Jika mereka tidak tahu, tidak memahami, tentu saja mereka tidak dapat menindaklanjutinya dengan tindakan yang tepat. Kode-kode tersebut adalah kode acara berdasarkan usia, bahwa acara berkode A adalah acara untuk anak-anak, R adalah acara untuk remaja, D adalah kode untuk acara bagi usia dewasa, BO adalah acara yang boleh ditonton oleh anak-anak tetapi dengan bimbingan orang tua, dan SU adalah kode acara yang diperbolehkan ditonton oleh semua golongan umur, meskipun bagi anak-anak, pendampingan orang tua tetap

mutlak diperlukan.

Peningkatan yang juga sangat baik terjadi pada pengetahuan siswa yang menjadi peserta penyuluhan mengenai tindakan apa yang harus mereka lakukan jika mereka menyaksikan adanya tayangan yang bermuatan kekerasan pada acara yang mereka tonton di televisi atau game yang mereka mainkan. Peningkatan terjadi sebesar 62%, sebuah angka yang sangat baik.

Sebagian peserta yang semula tidak mengetahui harus melakukan apa, setelah mereka mendapat penyuluhan, mereka menjadi tahu bahwa sebagian besar atau bahkan seluruhnya adalah hasil rekayasa, bahwa itu adalah tindakan yang tidak patut untuk mereka lihat, tidak layak untuk ditiru. Sehingga mereka harus segera memindahkan saluran televisi atau memamatkannya, tidak membeli dan atau memainkan game yang sarat dengan kekerasan. Para siswa yang menjadi peserta penyuluhan juga mengalami perubahan pengetahuan kearah yang lebih baik, yaitu dikisaran 50% pada aspek pengetahuan mereka akan pengaruh negatif terlalu lama bermain game dan menonton televisi.

Sebagian peserta yang semula tidak mengetahui dampak bahwa jika terlalu mengenai hal ini sebagai hasil pendidikan dalam keluarga dan di sekolah. Tidak menyaksikan dan memainkan *game* dengan konten kekerasan adalah sebuah nilai umum yang biasa diajarkan dalam keluarga, karena kekerasan, meskipun baru diartikan sebagai kekerasan fisik saja, merupakan sebuah tindakan yang jelas tidak baik, dan setiap orang tua pasti tidak menginginkan anak-anak mereka menyaksikan

lama bermain game dan menonton televisi dapat berpengaruh buruk pada kesehatan fisik dan kesehatan mental mereka. Apalagi jika tayangan tersebut sarat dengan tindakan-tindakan kekerasan. Kekerasan yang semula mereka pahami hanya sebagai tindakan yang menyakiti fisik saja, namun setelah mendapat penyuluhan mereka menjadi lebih memahami apa yang dimaksud sebagai kekerasan. Mereka menjadi tahu, bahwa tindakan menghina, mengeluarkan kata-kata yang tidak menyenangkan orang lain merupakan tindakan kekerasan.

Peningkatan pengetahuan mengenai hal ini juga cukup baik yaitu sebesar 40%. Pada aspek-aspek yang lain dimana terjadi peningkatan pengetahuan pada kisaran 20%-30%, yaitu pada pengetahuan peserta mengenai apa yang boleh mereka tonton dan mainkan, dampak menonton acara yang berisi kekerasan atau game yang bermuatan kekerasan, bukan karena kondisi pengetahuan mereka mengenai hal ini masih rendah. Peningkatan yang tidak terlalu tinggi, tetapi tetap menggembirakan, lebih dikarenakan memang sejak awal, sebelum mereka mengikuti penyuluhan mereka telah memiliki pengetahuan yang mapan tayangan kekerasan tersebut.

Pada aspek pengetahuan peserta mengenai apakah semua tayangan di televisi dan semua isi permainan dalam game yang mereka mainkan bernilai positif, baik untuk mereka, secara eksplisit dalam hasil rekapitulasi dalam bentuk angka memang tidak mengalami peningkatan (0%) Sejak awal, sebelum peserta mengikuti penyuluhan, mereka telah memiliki

pengetahuan mengenai bahwa tidak semua isi tayangan televisi dan game baik untuk mereka. Tetapi tidak dapat diketahui dengan pasti seberapa lengkapnya informasi yang mereka di awal. Sehingga dapat diasumsikan, bahwa sebenarnya terjadi penambahan pengetahuan siswa mengenai isi tayangan dan *game*, semakin melengkapi pengetahuan yang telah mereka miliki sebelumnya. Namun karena keterbatasan format pertanyaan pada soal, membuat hal tersebut tidak dapat terukur secara lebih jelas dan akurat. Hal ini merupakan salah satu kelemahan dari kegiatan ini.

Jika direrata seluruh aspek maka terdapat peningkatan sebesar 47% dari kondisi pengetahuan sebelum mengikuti edukasi dengan kondisi setelah mengikuti edukasi. Meskipun sebaran angka yang tidak merata pada setiap aspek, dimana terdapat peningkatan yang sangat besar pada beberapa aspek, sementara peningkatan yang kecil di aspek yang lain bahkan hingga 0%, rerata peningkatan pengetahuan tersebut adalah sebuah angka yang cukup baik. Artinya, bahwa terdapat penambahan pengetahuan yang cukup berarti pada diri peserta mengenai pengaruh menonton televisi dan bermain *game*.

Remaja yang masih dalam usia sekolah bisa mendapatkan pengetahuan dan pemahaman yang baik di sekolah. Upaya yang dilakukan sekolah untuk mencegah perilaku kecanduan merupakan upaya yang efektif dan efisien (Griffin & Botvin, 2010; Wells, Barlow, & Stewart- Brown,

2003). Penambahan pengetahuan ini diharapkan dapat menjadi bekal bagi para siswa ketika mengakses media televisi dan bermain *game*. Dengan demikian mereka akan memiliki kontrol pribadi terhadap tayangan yang tidak aman bagi mereka, tanpa harus menggantungkan seluruhnya pada bimbingan orang tua dan guru

4. KESIMPULAN

- a. Sebagian besar partisipan berjenis kelamin laki-laki sebanyak 47 (94%) dan berusia 12 tahun sebanyak 17 (34%).
- b. Rerata lama waktu bermain game online yaitu 5.79 jam dengan SD=5.12. Mayoritas rerata hari per minggu dalam bermain *game online* yaitu 2-3 hari/minggu sebanyak 20 siswa (40%), sedangkan mayoritas rerata jam per hari dalam bermain *game online* yaitu >2-3 jam sebanyak 12 siswa (24 %). Mayoritas pengeluaran biaya internet dalam satu minggu yaitu tidak ada biaya sebanyak 21 siswa (42%) dan menunjukkan hasil yang sama dengan pengeluaran biaya internet dalam satu bulan yaitu tidak ada biaya sebanyak 20 siswa (40%).
- c. Rerata pemahaman siswa-siswi terhadap dampak negatif bermain *game online* dan tayangan bermuatan kekerasan mengalami peningkatan yaitu dari 1.38 menjadi 2.00. Total rerata peningkatan sebesar 0.62 (62%).

REFERENSI

- Blakely, G., Skirton, H., Cooper, S., Allum, P., & Nelmes, P. (2010). Use of educational games in the health professions: A mixed-methods study of educators' perspectives in the UK. *Nursing and Health Sciences*, 12(1), 27–
- Brown and Blinka. (2012). Associations Between Online Friendship and Internet Addiction Among Adolescents and Emerging Adults. *Developmental Psychology* 48(2):381-8
- Gentile, D. A., Bailey, K., Bavalier, D., Brockmyer, J. F., Cash, H., Coyne, S. M., Young, K. S. (2017). Internet gaming disorder in children and adolescents. *Pediatrics*, 140(2), S81–S85. Retrieved from %3CGo%0Ato
- Griffin, K. W., & Botvin, G. J. (2010). Evidence-based intervention for preventing substance use disorders in adolescents. *Child and Adolescent Psychiatric Clinics*, 19(3), 505–526.
- Keya, L. and Bryce, J. (2012). Putting the “fun factor” into gaming: The influence of social contexts on experiences of playing video games. *International Journal Internet Science*, Vol 7 (1), 23- 36.
- Komisi Penyiaran Indonesia. (2017). *Dampak Buruk Game bagi Anak*. Diakses
- Brown and Blinka. (2012). Associations Between Online Friendship and Internet Addiction Among Adolescents and Emerging Adults. *Developmental Psychology* 48(2):381-8
- Gentile, D. A., Bailey, K., Bavalier, D., Brockmyer, J. F., Cash, H., Coyne, S. M., Young, K. S. (2017). Internet gaming disorder in children and adolescents. *Pediatrics*, 140(2), S81–S85. Retrieved from %3CGo%0Ato
- Griffin, K. W., & Botvin, G. J. (2010). Evidence-based intervention for preventing substance use disorders in adolescents. *Child and Adolescent Psychiatric Clinics*, 19(3), 505–526.
- Margarani, M., and Shafiee, S. (2013). Study the relationship between internet addiction and emotional intelligence, sensation seeking and metacognition among those who referred to cofes. *International Research Journal of Applied and Basic Sciences*, Vol. 4 (4), 889-893.
- Nani, D. (2003). Dampak bermain game online bagi kesehatan anak. Cilacap: naskah tidak dipublikasikan.
- Blakely, G., Skirton, H., Cooper, S., Allum, P., & Nelmes, P. (2010). Use of educational games in the health professions: A mixed-methods study of educators' perspectives in the UK. *Nursing and Health Sciences*, 12(1), 27–32
- Keya, L. and Bryce, J. (2012). Putting the “fun factor” into gaming: The influence of social contexts on experiences of playing video games. *International Journal Internet Science*, Vol 7 (1), 23- 36.
- Komisi Penyiaran Indonesia. (2017). *Dampak Buruk Game bagi Anak*. Diakses
- alui
mel
http://teknologi.vivanews.com/news/read/150635efek_buruk_video_game_bagi_nak.8/04/2012, pada tanggal 5 Oktober 2018.
- alui
mel
http://teknologi.vivanews.com/news/read/150635efek_buruk_video_game_bagi_nak.8/04/2012, pada tanggal 5 Oktober 2018.
- Margarani, M., and Shafiee, S. (2013). Study the relationship between

- internet addiction and emotional intelligence, sensation seeking and metacognition among those who referred to cofes. *International Research Journal of Applied and Basic Sciences*, Vol. 4 (4), 889-893.
- Nani, D. (2003). Dampak bermain game online bagi kesehatan anak. Cilacap: naskah tidak dipublikasikan.
- Brown and Blinka. (2012). Associations Between Online Friendship and Internet Addiction Among Adolescents and Emerging Adults. *Developmental Psychology* 48(2):381-8
- Gentile, D. A., Bailey, K., Bavalier, D., Brockmyer, J. F., Cash, H., Coyne, S. M., Young, K. S. (2017). Internet gaming disorder in children and adolescents. *Pediatrics*, 140(2), S81–S85. Retrieved from %3CGo%0Ato
- Griffin, K. W., & Botvin, G. J. (2010). Evidence-based intervention for preventing substance use disorders in adolescents. *Child and Adolescent Psychiatric Clinics*, 19(3), 505–526.
- Keya, L. and Bryce, J. (2012). Putting the “fun factor” into gaming: The influence of social contexts on experiences of playing video games. *International Journal Internet Science*, Vol 7 (1), 23- 36.
- Komisi Penyiaran Indonesia. (2017). *Dampak Buruk Game bagi Anak*. Diakses
melalui
<http://teknologi.vivanews.com/news/read/150635efek-buruk-video-game-bagi-nak>. 8/04/2012, pada tanggal 5 Oktober 2018.
- Margarani, M., and Shafiee, S. (2013). Study the relationship between internet addiction and emotional intelligence, sensation seeking and metacognition among those who referred to cofes. *International Research Journal of Applied and Basic Sciences*, Vol. 4 (4), 889-893.
- Nani, D. (2003). Dampak bermain game online bagi kesehatan anak. Cilacap: naskah tidak dipublikasikan.
- Rahmawati. (2016). Hubungan Lama Menonton Televisi dengan Perkembangan Personal Sosial Anak Pra Sekolah. Program Studi Pendidikan Bidan. Fakultas kedokteran. Universitas Airlangga. Surabaya.
- Sanditaria, W. (2011). Adiksi game online pada anak usia sekolah diwarung internet penyedia game online Jatinangor Sumedang. Sumedang: Fakultas Ilmu Keperawatan Universitas Padjadjaran.
- Sipal, R. F., & Bayhan, P. (2010). Preferred Computer Activities During School Age: Indicators of Internet Addiction. *Procedia Social and Behavioral Sciences*, 9: 1085-1089.
- Solikhah. (2016). Efektivitas Pendekatan *Rational Emotive Behaviour Therapy* untuk Mengurangi Kecanduan *Game Online* pada Anak Sekolah Dasar di SDN Jumeneng, Sumberadim, Mlati, Sleman. UIN Yogyakarta. Terpublikasi

Sumayyah. (2017). *Ini alasannya Anak Tidak Boleh Banyak Menonton TV*. Diakses melalui <http://linisehat.com/ini-alasannya-anak-tidak-boleh-banyak-menonton-tv/> pada tanggal 11 Desember 2017.

Jap T, Tiatri S, Jaya ES, Suteja MS (2013) The Development of Indonesian Online Game Addiction Questionnaire. PLoS ONE 8(4):

e61098.
doi:10.1371/journal.pone.0061098

[31] Taylor, S., & Todd, P. A. (1995). Understanding information technology usage: A test of competing models. *Information System Research*, 6(2), 144– 176.