

# Hubungan Adiksi Game Online Terhadap Spiritualitas Pelajar

**Teuku Andi Syahputra, Ariza Farizca, Syahrizal**

*Fakultas Kedokteran Universitas Syiah Kuala, Banda Aceh, Indonesia*

---

## ABSTRAK

---

**Kata Kunci:**

*Game Online,  
Pelajar,  
Addiksi,  
Spiritualitas*

Game online sebagai penyebab kecanduan seseorang menyebabkan para pemain bisa bertahan lama dengan betah duduk berjam-jam dengan menghiraukan apa yang diinginkannya sehingga bisa membelah konsentrasi mereka ketika bermain game tersebut. Sejumlah kegiatan yang sering dilupakan dapat berupa lupa makan, mandi, beribadah, menyelesaikan kegiatan orang tua serta aktivitasnya secara rutin dalam kesehariannya. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat hubungan antara adiksi game online terhadap spiritualitas pelajar. Metode penelitian ini adalah analitik observasional dengan *cross sectional* menggunakan data primer yang didapat dari kuisioner yang telah diuji validitas oleh peneliti. Data penelitian dianalisis menggunakan statistik *Chi-Square*. Dari analisis data disimpulkan bahwa terdapat 23,17% pelajar yang mengalami adiksi game online. Terdapat hubungan antara adiksi game online terhadap spiritualitas pelajar ( $p = 0,0001$ ). Pelajar yang mengalami adiksi game online akan berisiko 9 kali lipat mengalami masalah spiritualitas dibandingkan dengan pelajar yang normal atau tanpa adiksi game online ( $OR=9,08$ ).

---

**Korespondensi:** arizafrzca@gmail.com (Ariza Farizka)

---

---

## ABSTRACT

---

**Keywords:**

Online Games,  
Student,  
Addiction,  
Spirituality

*Online games as the cause of one's addiction and cause players to last a long time by sitting for hours ignoring what they want so that it can divide their concentration when playing the game. A number of activities that are often forgotten can be in the form of forgetting to eat, bathe, worship, complete parental activities and their activities regularly in their daily lives. The purpose of this study was to determine whether there is a relationship between online game addiction and student spirituality. This research method is observational analytic with cross sectional using primary data obtained from questionnaires that have been tested for validity by the researcher. The research data were analyzed using Chi-Square statistics. From the data analysis it was concluded that there were 23.17% of students who experienced online game addiction. There is a relationship between online game addiction to student spirituality ( $p = 0.0001$ ). Students who are addicted to online games will have a 9-fold risk of experiencing spiritual problems compared to students who are normal or without online game addiction ( $OR=9.08$ ).*

---

## PENDAHULUAN

Perkembangan game yang terjadi kota-kota besar di Indonesia berkembang begitu cepat dan sekaligus menyebabkan terjadinya kecanduan. Perkembangan yang cepat dari game ini terjadi karena dengan mudah dapat menghubungkan antar pemain secara global.<sup>1</sup> Pada dasarnya, game online dapat disebut sebagai penyebab kecanduan seseorang karena para pemain bisa bertahan lama dengan betah duduk berjam-jam dengan menghiraukan apa yang diinginkannya sehingga bisa membelah konsentrasi mereka ketika bermain game tersebut.<sup>2</sup> Selain itu, dengan terlalu banyaknya bermain game online tersebut dapat berdampak pada lupa akan waktu, hal ini ditenggarai oleh segala kegiatan atau aktivitasnya dihabiskan dengan bermain game online dengan kontinu.<sup>3</sup> 2010

Terganggunya sejumlah aktivitas yang sering dikaitkan akibat dari terlalu seringnya bermain game online tersebut dapat berupa lupa makan, mandi, beribadah, menyelesaikan kegiatan orang tua serta aktivitasnya secara rutin dalam kesehariannya.<sup>4</sup> Hal ini selaras dari penelitian-penelitian lainnya yang didapatkan bahwa banyak orangtua risau akibat

kegiatan bermain game online anaknya dalam waktu lama sehingga dalam pikiran anak hanya berorientasi dengan bagaimana memperoleh kemenangan pada game tersebut dan sering mengabaikan hal penting, nyata dalam kesehariannya.<sup>5</sup> Meskipun demikian, dalam riset lainnya juga disampaikan bahwa terdapat dampak positif diantaranya banyak dampak negatif diantaranya adalah melatih cara berpikir anak, melatih komunikasi sebab dalam kegiatan bermain game online saling berkoordinasi dan kerjasama untuk memperoleh kemenangan.<sup>2,6</sup>

Game online merupakan jenis permainan yang diminati oleh semua kelompok umur, mulai dari anak hingga orangtua, tidak terkecuali remaja. Secara umum, game online cukup banyak diminati oleh kalangan remaja. Hal ini disebabkan karakteristik remaja yang ingin menunjukkan jati diri, dan dengan pembuktian dengan gampangnya terpengaruhi sehingga dapat menjadi fenomena adiksi. Masa remaja dapat disebut juga dengan masa transisi atau perubahan, dimana banyak mengalami perubahan sikap, fisik, emosi, minat, pola perilaku.<sup>7</sup>

Kerentanan dari karakter remaja tersebut dan dampak dari game online ini salah satunya

dapat mempengaruhi perilaku keagamaan seperti menurunnya aktivitas keagamaan, dan sosial. Observasi yang dilakukan di Kecamatan Beutong, Kabupaten Aceh Barat, didapatkan bahwa rata-rata remaja sudah mulai berkurang dalam menanamkan nilai-nilai religius. Fenomena tersebut dapat diketahui dari banyaknya remaja atau pelajar yang sudah mulai meninggalkan shalat fardhu. Disamping itu, akhlak remaja kepada kedua orang tua dinilai telah mengalami banyak perubahan. Hal ini dapat terlihat dari sikap remaja yang sudah mulai berani untuk membohongi kedua orang tua serta berbuat tidak jujur dan menurunnya peran remaja dalam kegiatan keagamaan seperti kegiatan Remaja Masjid yang ditandai dengan rendahnya kontribusi remaja dalam kegiatan-kegiatan keagamaan tersebut seperti kajian rutin di majelis pengajian dan mushola serta peringatan hari besar Islam. Rendahnya partisipasi kegiatan keagamaan oleh remaja ini disebabkan oleh banyaknya remaja yang terpengaruh dengan game online. Penelitian dimaksudkan untuk melihat hubungan adiksi game online terhadap spiritualitas pelajar.<sup>3,8,9</sup>

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode analitik observasional dengan pendekatan *cross-sectional*. Penelitian ini dilakukan di Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 2 Beutong, Kabupaten

Nagan Raya, Propinsi Aceh, dengan menggunakan kuesioner. Subjek untuk penelitian ini adalah siswa pada SMA Negeri 2 tersebut. Pengumpulan data dilakukan untuk penelitian ini dari tanggal 11 April sampai 30 April 2022. Teknik pengambilan sampel dilakukan dengan simple random sampling.

Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah kuesioner yang dibuat dan sudah divalidasi oleh peneliti.<sup>10,11</sup> validity, and reliability for a Japanese population. Method: A total of 285 undergraduate students (128 males, 157 females, Mage = 19.66, SD = 1.36 Data penelitian ini dianalisa dengan menggunakan analisis univariat dan bivariat. Uji bivariat menggunakan uji Chi-square untuk mengetahui hubungan adiksi game online terhadap spiritualitas pelajar.

## HASIL PENELITIAN

Dalam penelitian ini, responden yang dilibatkan adalah pelajar SMA Negeri 2 Beutong, Kabupaten Nagan Raya, yaitu sebanyak 82 orang, terdiri dari 45 laki-laki (54,88%) dan 37 perempuan (45,12%). Mayoritas responden berusia 17 tahun (37,80%) (Tabel 1).

Penelitian ini juga melihat besarnya kejadian adiksi game online pada siswa SMA Negeri 2 Beutong, Kabupaten Nagan Raya. Disamping itu juga dinilai lamanya bermain game online dan dampak sikap spiritualitas pelajar tersebut (Tabel 2).

**Tabel 1.** Karakteristik Responden

Kategori	Frekuensi (n)	Percentase (%)
<b>Usia:</b>		
- 15 tahun	27	32,93
- 16 tahun	18	21,95
- 17 tahun	31	37,80
- 18 tahun	6	7,32
<b>Jenis Kelamin</b>		
- Laki-laki	45	54,88
- Perempuan	37	45,12

**Tabel 2.** Data Frekuensi dan Persentase Adiksi Game Online, Lama Bermain Game Online, dan Spiritualitas Pelajar

Kategori	Frekuensi (n)	Persentase (%)
Adiksi Game Online		
- Adiksi	19	23,17
- Tidak Adiksi	63	76,83
Lama Bermain Game		
- 1 Jam	41	50,00
- 2 Jam	14	17,07
- 3 Jam	12	14,63
- 4 Jam	7	8,54
- 5 Jam	4	4,88
- 6 Jam	4	4,88
Spiritualitas Pelajar		
- Baik	60	73,17
- Buruk	22	26,83

Berdasarkan Tabel 2, didapatkan bahwa mayoritas siswa belum mengalami adiksi game online. Dari 82 siswa yang diteliti, hanya 19 pelajar (23,17%) yang mengalami adiksi game online. Dari kelompok yang bermain game online, umumnya pelajar tersebut menghabiskan waktu 1 jam dalam bermain game online, yaitu 41 pelajar (50%). Yang mengalami perilaku buruk dari pelajar tersebut adalah 22 orang (26,83%).

Penelitian ini pada dasarnya ingin melihat dapat dari bermain game online terhadap perubahan perilaku spiritualitas pelajar di SMA Negeri 2 Beutong, Kabupaten Nagan Raya. Dampak dari game online tersebut terhadap perubahan spiritualitas pelajar dapat dilihat pada Tabel 3.

Berdasarkan tabel 3. dapat dilihat bahwa terdapat anak dengan adiksi game online dan juga mengalami masalah pada spiritualitas yaitu sebesar 12 orang (63, 2%). Sedangkan pada anak yang normal tanpa adiksi game online yang juga memiliki spiritualitas yang baik yaitu sebesar 53 orang (84,1%). Dari hasil analisis statistik dengan confident interval 95%, didapatkan p-value sebesar 0,0001. Hal ini dapat diartikan bahwa terdapat adanya hubungan antara adiksi game online terhadap spiritualitas Pelajar. Kemudian juga didapatkan nilai Odds Ratio (OR) sebesar 9,08, artinya pelajar yang mengalami adiksi game online akan berisiko 9 kali lipat mengalami masalah spiritualitas dibandingkan dengan pelajar yang normal atau tanpa adiksi game online.

**Tabel 3.** Hubungan Adiksi Game Online Terhadap Spiritualitas Pelajar

Adiksi Game Online	Spiritualitas Pelajar				OR (P-value)	
	Baik		Buruk			
	n	%	n	%		
Tidak Adiksi	53	84,1	10	15,9	63	100
Adiksi	7	36,8	12	63,2	19	100
Total	60	73,17	22	26,83	82	100

## PEMBAHASAN

Game online dapat menyebabkan terjadinya adiksi (kecanduan) seseorang, yang dapat berdampak buruk pada banyak hal dalam kehidupan anak atau remaja. Permaianan ini dapat menyita waktu karena para pemain bisa bertahan lama dengan betah duduk berjam-jam.<sup>2</sup> Akibatnya, bermain game online tersebut dapat berdampak pada lupa akan waktu. Segala kegiatan atau aktivitasnya dihabiskan dengan bermain game online dengan kontinu.<sup>3</sup>

Adiksi game online adalah ketergantungan individu dalam menggunakan gadget secara berulang dan berlebihan tanpa menghiraukan akibat negatif yang ditimbulkan.<sup>4</sup> Adiksi adalah suatu gangguan yang sifatnya kronis, yang ditandai dengan perbuatan kompulsif yang dilakukan seseorang secara berulang-ulang untuk mendapatkan kepuasan pada aktivitas tertentu.<sup>12</sup>

Adiksi atau ketergantungan game-game online dapat diartikan sebagai pola perilaku bermain, baik permainan online (game digital atau video game) dengan beberapa tanda, sebagai berikut: 1) tidak mampu mengendalikan keinginan bermain game; 2) lebih mengutamakan bermain game dibandingkan minat terhadap kegiatan-kegiatan atau aktivitas-aktivitas lainnya; 3) terus bermain game meski ada konsekuensi negatif yang jelas terlihat. Kecanduan game merupakan disorders due to addictive behavior atau gangguan yang disebabkan oleh kebiasaan atau kecanduan.<sup>13</sup> Pecandu game online di Indonesia saat ini diperkirakan telah mencapai 25 juta pengguna. Game online tersebut tersedia untuk dikonsumsi oleh kalangan pemain game dari berbagai kelompok usia dan jenis kelamin. Fenomena bermain game online mulai terlihat semenjak tahun 2001. Sejak saat itu jumlah pemain game online terus meningkat sebesar 5%-10% setiap tahunnya.<sup>14</sup>

Pengalaman spiritual merupakan pengalaman seseorang melewati batas-batas kesadaran biasa. Adapun contohnya pengalaman alih dimensi, memasuki alam batin, kesatuan mistik, pengalaman meditasi, dan sebagainya. Pengalaman spiritual belum tentu religius, karena semua manusia, baik yang beragama maupun tidak beragama dapat

mengalami pengalaman tersebut. Bagian otak yang mengatur pengalaman spiritual yaitu lobus frontal dan lobus occipital. Makna hidup adalah hal yang dianggap sangat penting dan berharga, serta memberikan nilai khusus bagi seseorang, sehingga layak dijadikan tujuan dalam kehidupan. Bila hal itu berhasil dipenuhi akan menyebabkan seseorang merasakan kehidupan yang berarti yang pada akhirnya akan menimbulkan perasaan bahagia.<sup>3,15</sup>

Dalam beberapa penelitian adiksi dapat disembuhkan dan dapat dibuktikan dengan penelitian yang dilakukan oleh Spiritual Sciene Research Foundation yaitu mengilangkan withdrawal symptom dengan latihan spiritual dan meningkatkan toleransinya. Beberapa faktor yang kondusif dapat memperkuat individu untuk berkeinginan berhenti dari kecanduan game online yaitu lingkungan yang kondusif, tidak ada tekanan dan justru ada dorongan dari keluarga untuk memperkuat tekan atau kemauan untuk sembuh.<sup>9,14</sup> Penyembuhan juga dapat dapat dilakukan dengan mendekatkan diri pada Tuhan seperti membaca Alkitab, Al-Quran atau kitab lain, pergi ke tempat-tempat ibadah untuk mengontrol diri dan mendekatkan diri pada Yang Maha Kuasa.

## KESIMPULAN

Game online dapat menyebabkan terjadinya adiksi (kecanduan) seseorang, yang dapat berdampak buruk pada banyak hal dalam kehidupan anak atau remaja. Adiksi game online adalah ketergantungan individu dalam menggunakan gadget secara berulang dan berlebihan tanpa menghiraukan akibat negatif yang ditimbulkan. Adiksi terhadap game online merupakan bentuk gangguan yang bersifat kronis, yang ditandai dengan perbuatan kompulsif yang dilakukan seseorang secara berulang-ulang untuk mendapatkan kepuasan pada aktivitas tertentu. Kecanduan terhadap game online ini dapat berdampak terhadap perilaku spiritualitas seseorang. Karena banyak waktu yang dihabiskan untuk bermain game, maka ikut menyebabkan rendahnya partisipasi dalam aktifitas spiritualitas. Dari analisis data pada penelitian ini, disimpulkan bahwa terdapat 23,17%

pelajar yang mengalami adiksi game online. Terdapat hubungan antara adiksi game online terhadap spiritualitas pelajar ( $p = 0,0001$ ). Pelajar yang mengalami adiksi game online akan berisiko 9 kali lipat mengalami masalah spiritualitas dibandingkan dengan pelajar yang normal atau tanpa adiksi game online ( $OR=9,08$ ).

## DAFTAR PUSTAKA

1. Harsan Alif. *Jago Bikin Game Online*. PT. Trans Media; 2011.
2. Zhao W, Wei T, Zhou R, et al. The Influence of Online Game Behaviors on the Emotional State and Executive Function of College Students in China. *Front Psychiatry*. 2021;12(October):1-9. doi:10.3389/fpsyg.2021.713364
3. Braun B, Kornhuber J, Lenz B. Gaming and Religion: The Impact of Spirituality and Denomination. *J Relig Health*. 2016;55(4):1464-1471. doi:10.1007/s10943-015-0152-0
4. Yang SY, Wang YC, Lee YC, Lin YL, Hsieh PL, Lin PH. Does Smartphone Addiction, Social Media Addiction, and/or Internet Game Addiction Affect Adolescents' Interpersonal Interactions? *Healthcare*. 2022;10(5):963. doi:10.3390/healthcare10050963
5. Nirwanda C, Ediati A. Adiksi Game Online Dan Ketrampilan Penyesuaian Sosial Pada Remaja. *Empati*. 2016;5(1):19-23.
6. Snodgrass JG, Lacy MG, Dengah HJF, Fagan J, Most DE. Magical flight and monstrous stress: Technologies of absorption and mental wellness in Azeroth. *Cult Med Psychiatry*. 2011;35(1):26-62. doi:10.1007/s11013-010-9197-4
7. Son SM, Oh JS, Jeon BJ. Correlational study between online friendship network and internet game disorder among university students. *Brain Behav*. 2021;11(11):1-7. doi:10.1002/brb3.2392
8. Choi T, Park JW, Kim DJ. The effect of stress on internet game addiction trends in adults: Mindfulness and conscientiousness as mediators. *Psychiatry Investig*. 2021;18(8):779-788. doi:10.30773/PI.2020.0034
9. Borges CC, dos Santos PR, Alves PM, et al. Association between spirituality/religiousness and quality of life among healthy adults: a systematic review. *Health Qual Life Outcomes*. 2021;19(1):1-13. doi:10.1186/s12955-021-01878-7
10. Inoue K, Yokomitsu K, Irie T, Matsuyama M, Tanaka M. The validation and reliability of a Japanese version of the Problematic Online Gaming Questionnaire (POGQ-J). *Addict Sci Clin Pract*. 2021;16(1):1-9. doi:10.1186/s13722-021-00273-3
11. Plessis C, Altintas E, Romo L, Guerrien A. French validation of a scale evaluating Internet Gaming Disorder: the Internet Gaming Disorder-20. *Can J Psychiatry*. 2021;66(12):1051-1058. doi:10.1177/0706743721990796
12. Zhang S, Su W, Han X, Potenza MN. behavioral sciences Rich Get Richer : Extraversion Statistically Predicts Reduced Internet Addiction through Less Online Anonymity Preference and Extraversion Compensation. Published online 2022.
13. Sanditaria W, Fitri SYR, Mardhiyah A. Adiksi Bermain Game Online Pada Anak Usia Sekolah Di Warung Internet Penyedia Game Online Jatinangor Sumedang. Student e-Journal. 2012; 1(1):1-15.
14. Jeong H, Yim HW, Lee SY, Lee HK, Potenza MN, Shin Y. Preschool Exposure to Online Games and Internet Gaming Disorder in Adolescents: A Cohort Study. *Front Pediatr*. 2021;9(November):1-8. doi:10.3389/fped.2021.760348
15. Adeli SH, Heidari M, Heidari A. Spirituality in medical education and COVID-19. *Clin Teach*. 2021;18(4):372-373. doi:10.1111/tct.13331