

ANALISIS DAMPAK DAN PENGARUH GAME MOBILE TERHADAP REMAJA KARANGTARUNA DUSUN KARANGENDEK

Iqok Wicaksono¹, Muga Linggar Famukhit², Dwi Rahayu³,

¹PI, STKIP PGRI Pacitan

Email: iqokwicaksono388@gmail.com

²PI, STKIP PGRI Pacitan

Email: mugalinggar@gmail.com

³PI, STKIP PGRI Pacitan

Email: dwirahayu6537@gmail.com

ABSTRAK

Iqok Wicaksono. *Analisis dampak pengaruh game mobile terhadap remaja karangtaruna Dusun Karangendek. Skripsi.* Pacitan: STKIP PGRI, 2020.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui faktor apa yang membuat pemuda karangtaruna Dusun Karangendek menyukai permainan *game mobile*, Dan untuk mengetahui dampak positif, negatif dan pengaruh *game mobile* pada komunikasi pemuda Karangtaruna Dusun Karangendek, Desa Sukodono, Kecamatan Donorojo. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif, metode kualitatif adalah penelitian yang bersifat deskriptif dan cenderung menggunakan analisis, Untuk metode pengumpulan data yaitu menggunakan metode kuesioner dengan subjek penelitian. Hasil dari data yang diperoleh peneliti dan melakukan penghitungan dan melakukan uji coba didapatkan data sebanyak 91,73% yang menyatakan setuju berarti disini bisa dikatakan bahwa bermain game mobile banyak pengaruh positif melihat dari jumlah persenan yang telah didapat peneliti dari para responden.

Kata kunci : game mobile, remaja, dampak, pengaruh.

ABSTRACT

Iqok Wicaksono. *Analysis of the impact of the influence of mobile games on youth hamlet of karangtaruna karangendek.* STKIP PGRI PACITAN, 2020.

This research aims to find out what factors make youth Karangendek like playing mobile game, and to find out the positive, negative and influence of mobile games their youth communication in Karangendek, Sukodono Village, Donorojo District. This research uses qualitative methods, qualitative methods is research that is descriptive and tends to use analysis, For the method of data collection using the questionnaire method with research subjects. The results of the data obtained by researchers and conducting calculations and conducting trials obtained data as much as 91.73% which stated that they agreed, meaning that playing mobile games had a lot of positive effects seeing the number of percentages that researchers had obtained from the respondents.

Keywords: mobile games, youth, impact, influence.

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang sangat pesat menuntut pengguna untuk jeli memilah dan memilih berbagai informasi yang diterima. Salah satu dampak dari kemajuan teknologi adalah munculnya perangkat *gadget* berupa *smartphone* yang selain berguna sebagai sarana komunikasi juga bisa sebagai *game*. Berbagai permainan di akses melalui *internet* secara bebas. Tidak hanya informasi, berbagai sarana hiburan juga disajikan oleh *internet*. Salah satunya adalah *game mobile*. Seiring dengan perkembangan, bermunculan beragam *game* yang menarik di kalangan masyarakat sehingga berdampak terhadap komunikasi dan aktifitas karangtaruna. Perubahan perilaku

pada remaja yang mengalami kecanduan *game mobile* mungkin tidak dirasakan oleh seseorang, tetapi dapat dirasakan oleh orang lain di lingkungan masyarakat khususnya karangtaruna. Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk menguji seberapa besar dampak pengaruh *game mobile* terhadap aktifitas karangtaruna Dsn. Karangendek Ds. Sukodono Kec. Donorojo. Subyek penelitian ini adalah suatu organisasi atau perkumpulan yang terkategori memiliki tingkat suka main *game mobile* tinggi. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah jumlah pelajar dan wiraswasta. Ada tiga dampak dari kecanduan *game* menurut WHO (*World Health Organization*) yakni Menarik diri dari lingkungan, mudah kehilangan kendali, dan tidak peduli dengan kegiatan lain di sekitarnya. Namun Pilihan permainan yang tepat dan tidak mengandung unsur kekerasan, serat pemakaian yang tidak kecanduan diketahui bermanfaat meningkatkan kinerja otak.

Game adalah program komputerisasi yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dalam konteks tidak serius atau dengan tujuan hiburan. *game* adalah sesuatu yang memiliki “akhir dan cara mencapainya”. Berdasarkan beberapa definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa *game* adalah sutu program komputerisasi yang dimainkan untuk mencapai suatu pencapaian dan hasil akhir dengan tujuan sebagai hiburan. Kegemaran bermain *game* adalah kegiatan memainkan program komputerisasi dalam bentuk permainan yang dilakukan secara teratur yang dimainkan untuk mencapai hasil akhir dengan tujuan sebagai hiburan.

Pada era sekarang ini telah muncul suatu permainan yang biasa disebut dengan *game mobile*. *Game mobile* ini sendiri merupakan suatu permainan yang menggunakan perangkat handphone sebagai sarana untuk bermain *game*. Permainan ini sudah marak di kalangan pelajar, maupun mahasiswa. Teknologi dapat memperluas berbagai peluang bagi anak-anak untuk belajar tentang dunia, untuk mengembangkan kemampuan komunikatif dan *learn to learn*. Pengalaman anak-anak dalam bermain dan belajar dengan teknologi dapat mendukung proses belajar mereka. Awalnya aplikasi *game* memiliki manfaat pembelajaran untuk pengembangan diri. Oleh karena itu, aplikasi *game* akan memberikan dampak baik bagi para penggunanya. Seiring perkembangan jaman yang terus meningkat, model permainan ini menjadi kian pesat pula. Namun akhir-akhir ini *game* berdampak negatif kepada pemainnya seperti lupa waktu keasikan bermain sendiri sehingga mengabaikan keadaan sekitarnya yang berakibat luas terhadap pergaulan, pekerjaan dan prestasi, kesehatan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dan bersifat deskriptif dengan pendeka-

-tan Pragmatik, digunakan untuk menjawab permasalahan yang ada dalam rumusan masalah. Sugiyono (2017: 14) memaparkan bahwa metode penelitian kualitatif sering disebut metode penelitian naturalistik, hal tersebut dikarenakan penelitian dilakukan pada kondisi yang alamiah/natural setting disebut juga etnographi, karena pada awalnya metode ini lebih banyak digunakan untuk penelitian bidang antropologi budaya. Sugiyono (2017: 14) disebut sebagai metode kualitatif, karena data yang terkumpul dan analisisnya lebih bersifat kualitatif.

Dalam penelitian ini metode pengumpulan datanya meliputi (a) observasi, peneliti dalam melakukan pengamatan data menyatakan terus terang kepada sumber data, bahwa sedang melakukan penelitian (Sugiyono 2014: 66), (b) angket, (Margono:2000:167-168) metode yang menggunakan sejumlah daftar pertanyaan tertulis yang harus di isi oleh responden., (c) studi pustaka yang dimaksudkan adalah semua jurnal penelitian yang berhubungan dengan penelitian. Sehingga jurnal yang dijadikan sebagai studi pustaka dapat bermanfaat untuk kemajuan penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Gambaran Penelitian

Di dalam organisasi Karangtaruna Dusun Karangendek di lakukan penelitian tentang pengaruh bermain *game mobile* terhadap komunikasi pemuda Karangtaruna Dsn. Karangendek, Ds. Sukodono, Kec. Donorojo pada pemain *game mobile* yang bisa mejadi sebuah rumusan ilmiah yang mencerminkan realitas sosial pada para pemain *game mobile* terkait dengan permainan yang disenangi dan perkembangan mental sosial yang dijalaninya.

HASIL

Dalam hasil penelitian ini akan disajikan hasil penelitian dan pembahasan tentang jumlah dampak pengaruh dari angket pernyataan yang di tujukan untuk remaja karangtaruna Dusun Karangendek di antaranya berisi sebagai berikut :

Tabel 1

Hasil angket kuesioner remaja karangtaruna Dusun Karangendek.

NO	SOAL	PERTANYAAN ANGKET PENGARUH GAME MOBILE		
		Pearson Correlation	R tabel (N=29), Taraf signifikansi 5%	Keterangan
1	Soal 1	0.555	0.381	VALID

2	Soal 2	0.334	0.381	TIDAK VALID
3	Soal 3	0.565	0.381	VALID
4	Soal 4	0.299	0.381	TIDAK VALID
5	Soal 5	0.621	0.381	VALID
6	Soal 6	-0.049	0.381	TIDAK VALID
7	Soal 7	0.621	0.381	VALID
8	Soal 8	0.227	0.381	TIDAK VALID
9	Soal 9	0.521	0.381	VALID
10	Soal 10	0.539	0.381	VALID

PEMBAHASAN

Pemberian kuesioner dilakukan pada Jumat 10 Juli 2020. Jumlah subjek yang digunakan adalah 29 responden. Untuk hasil kuisisioner dapat dilihat dilampiran yang tercantum. Dari 10 soal yang tercantum pada angket, terdapat 3 soal yang menyatakan pengaruh dari *game mobile* tersebut, yang disajikan dalam tabel berikut:

Data 01

Presentase soal no 7

Adapun pernyataan soal nomor 7 yaitu, “Bermain game sebagai media refreshing”

Tabel 2

Presentase responden untuk soal no 7

No	Katagori Jawaban	Frekuensi	Presentase
1	Sangat Setuju	7	22,2%
2	Setuju	15	55.6%
3	Kurang Setuju	5	18,5%
4	Tidak Setuju	2	3,7%
Jumlah		29	100%

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa pada soal nomor 7 ada 7(22,2%) responden menyatakan sangat setuju, 15(55,6%) responden menyatakan setuju, 5(18.5%) responden menyatakan kurang setuju dan 2(3.7%) menyatakan tidak setuju. Dari jumlah responden diatas yang menyatakan sangat sesuai dan sesuai sebesar 77,9% maka disimpulkan bahwa soal nomor 7 valid.

Data 02

Presentase soal nomor 8

Adapun pernyataan soal nomor 8 yaitu, “Memainkan game di waktu senggang.”

Tabel 3

Presentase responden untuk soal no 8

No	Katagori Jawaban	Frekuensi	Presentase
1	Sangat Setuju	15	51,9%
2	Setuju	14	48,1%
3	Kurang Setuju	0	0,0%
4	Tidak Setuju	0	0,0%
Jumlah		29	100%

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa pada soal nomor 8 ada 15(51,9%) responden menyatakan sangat setuju, 14(48,1%) responden menyatakan setuju, 0(0,0%) responden menyatakan kurang setuju dan 0(0,0%) menyatakan tidak setuju. Dari jumlah responden diatas yang menyatakan sangat sesuai dan sesuai sebesar 100% maka disimpulkan bahwa soal nomor 8 valid.

Data 03

Presentase soal nomor 9

Adapun pertanyaan soal nomor 9 yaitu, “Bermain game untuk menambah wawasan pengetahuan”

Tabel 4

Presentase responden untuk soal no 9

No	Katagori Jawaban	Frekuensi	Presentase
1	Sangat Setuju	14	48,1%
2	Setuju	14	48,1%
3	Kurang setuju	1	3,7%
4	Tidak Setuju	0	0,0%
Jumlah		29	100%

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa pada soal nomor 9 ada 14(48,1%) responden menyatakan sangat setuju, 14(48,1%) responden menyatakan setuju, 1(3,7%) responden menyatakan kurang setuju dan 0(0,0%) menyatakan tidak setuju. Dari jumlah

responden diatas yang menyatakan sangat sesuai dan sesuai sebesar 97,3% maka disimpulkan bahwa soal nomor 9 valid.

Kemudian dari ketiga soal tersebut akan dijumlahkan dan dikategorikan menggunakan sebuah tabel antara responden yang menyatakan setuju dan responden yang menyatakan tidak setuju. Dari pernyataan diatas adalah sebagai berikut:

Tabel 5
Pernyataan hasil kuisisioner

No.	Soal Ke	Sesuai	Tidak Sesuai
1.	SOAL NOMOR 7	77,9%	22,1%
2.	SOAL NOMOR 8	100%	0,0%
3.	SOAL NOMOR 9	97,3%	2,7%

Hasil dari angket yang di sebarakan, Peneliti melihat ada banyak pengaruh positif dari bermain game namun disini hanya pendapat sepihak yang dilakukan peneliti maka dibutuhkannya sebuah data untuk membuktikan seberapa besar dampak pengaruh game mobile terhadap remaja karangtaruna. Dari data yang diperoleh peneliti dan melakukan penghitungan dan melakukan uji coba didapatkan data sebanyak 91,73% yang menyatakan setuju berarti disini bisa dikatakan bahwa bermain game mobile banyak pengaruh positif melihat dari jumlah persenan yang telah didapat peneliti dari para responden, untuk membantu menguatkan bukti dari apa yang sudah dilakukan peneliti dalam menemukan hasil dari dampak pengaruh game mobile.

KESIMPULAN

sesuai data yang diperoleh peneliti dari 10 soal pertanyaan yang disebarkan melalui *google form*, ada 3 soal yang menyatakan banyak pengaruh positif dari memainkan game mobile diketahui bahwa responden yang menyatakan sesuai sebanyak 91.73% dan responden yang menyatakan tidak sesuai sebanyak 8,27%. Dari data tersebut dapat dinyatakan bahwa dampak pengaruh yang di hasilkan dari bermain game mobile di lingkup karangtaruna Dusun Karangendek adalah banyak pengaruh positif yang didapat asalkan ada pengendalian diri untuk membagi waktu bermain game mobile.

SARAN

Berdasarkan dari penelitian yang telah dilakukan mengenai keefektivisan *smartphone* terdapat beberapa kekurangan sehingga penelitian selanjutnya dapat memperhatikan dan membenahi kekekurangng peneliti yang ada dalam keterbatasan penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Harsono, M, 2014, *Pengaruh Bermain Game terhadap Perkembangan Remaja*, Surya University, Serpong.
- Henry, 2010. *Cerdas Dengan Game: Apa Saja yang Dipengaruhi oleh Video Game*. Jakarta: Gramedia
- Rini, Ayu. 2011. *Menanggulangi Kecanduan Game Online Pada Anak*. Jakarta : Pustaka Mina.
- Suharsimi Arikunto. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Theodora, 2012. *Hubungan Antara Kecanduan Internet Game Online dan Keterampilan Sosial pada Remaja (Relation Between Internet Game Online Addiction and Social Skills in Adolescents)*. Fakultas Psikologi Universitas Indonesia
- Yuriastien, Effiana, Daisy Prawitasari, Ayu Bulan febry. 2009. *Games Theraphy untuk Kecerdasan Bayi & Balita*. Jakarta: WahyuMedia
- Yuwanto, Lystio. 2010. *Mobile Phone Addict*. Surabaya: Putra Media Nusantara.
- Sugiyono. (2007). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung : CV Alfabeta.
- Fahrudin, Ilham. 2014 *Pengaruh Game*
[http://ejournal.ilkom.fisipunmul.ac.id/site/wpcontent/uploads/2013/07/Jurnal%20PDF%20\(07-16-13-03-1024\).pdf](http://ejournal.ilkom.fisipunmul.ac.id/site/wpcontent/uploads/2013/07/Jurnal%20PDF%20(07-16-13-03-1024).pdf)
<http://ejournal.umm.ac.id/index.php/cognicia/article/view/9263>
<http://eprints.ums.ac.id/80469/>
<https://ejournal.stkipbbm.ac.id/index.php/gm/article/view/347>
<https://ojs.unm.ac.id/tomalebbe/article/view/3669/2084>
https://www.academia.edu/8336798/KARYA_TULIS_PENGARUH_GAME_ONLINE_TERHADAP_PELAJAR