

**Pengaruh Game Online terhadap Perilaku Konsumtif: Studi Kasus Siswa MAN
1 dan MAN 2 Medan**

M. Ikhwan Syarif¹, Raihan Adha Rahman Pohan², Dini Lestari³

¹Mahasiswa Fakultas Ekonomi & Bisnis Islam Universitas Islam Negeri Sumatra Utara

² Mahasiswa Fakultas Ekonomi & Bisnis Islam Universitas Islam Negeri Sumatra Utara

³Dosen Fakultas Ekonomi & Bisnis Universitas Islam Negeri Sumatra Utara

Korespondensi Penulis

1ikhwansyarif94@gmail.com, 2raihanpohan78@gmail.com, 3dinilestarihasibuan@gmail.com

Abstract

The student research program investigates "The Influence of Online Games on Consumptive Behavior" among students of MAN 1 Medan and MAN 2 Medan. This study aims to answer two main problems: 1) determine the ratio of the impact of online game addiction on the consumptive behavior of students in the two schools, and 2) quantify the extent to which the impact of online game addiction has on their consumptive behavior. The research methodology involves using a questionnaire to collect data from respondents, and an Index Score (SI) is used to calculate the percentage of responses. Data analysis combines qualitative and quantitative approaches. The results of the study show that the impact of online game addiction on students' consumptive behavior in both schools is classified as "average" based on the score interpretation.

Keywords: Online games, consumptive behavior

Abstrak

Program penelitian mahasiswa menyelidiki "Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Konsumtif" di kalangan siswa MAN 1 Medan dan MAN 2 Medan. Penelitian ini bertujuan untuk menjawab dua permasalahan utama: 1) menentukan rasio dampak adiksi game online terhadap perilaku konsumtif siswa di kedua sekolah tersebut, dan 2) mengkuantifikasi sejauh mana dampak adiksi game online terhadap perilaku konsumtif mereka. Metodologi penelitian melibatkan penggunaan kuesioner untuk mengumpulkan data dari responden, dan Indeks Skor (SI) digunakan untuk menghitung persentase tanggapan. Analisis data menggabungkan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dampak adiksi game online terhadap perilaku konsumtif siswa di kedua sekolah tergolong "Rata-Rata" berdasarkan interpretasi skor.

Kata kunci: Game online, pengaruh konsumtif

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dan internet telah membawa banyak perubahan dalam berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk dalam hal industri game. Saat ini, game online menjadi salah satu jenis hiburan yang sangat diminati di seluruh dunia. Game online memungkinkan pemainnya untuk terhubung dengan pemain lain dari berbagai belahan dunia, memperluas jaringan sosial, dan meningkatkan keterampilan dalam bermain game.

Namun, penggunaan game online juga memiliki beberapa risiko dan dampak negatif yang perlu diperhatikan. Beberapa masalah yang sering muncul antara lain adalah kecanduan game online, penurunan kinerja akademik, peningkatan agresivitas, serta pengaruhnya terhadap perilaku konsumtif.

Kecanduan game online adalah salah satu masalah yang sering terjadi, terutama pada anak-anak dan remaja yang cenderung lebih rentan terhadap pengaruh sosial dan kecanduan. Penggunaan game online yang berlebihan dapat mengganggu aktivitas sehari-hari, seperti belajar, bekerja, atau berinteraksi dengan teman dan keluarga. Selain itu, terlalu banyak bermain game online juga dapat menyebabkan gangguan tidur dan kesehatan mental.

Peningkatan agresivitas juga menjadi salah satu dampak negatif yang mungkin muncul dari penggunaan game online yang berlebihan, terutama pada game yang memiliki unsur kekerasan. Selain itu, game online juga seringkali menggunakan mekanisme penghargaan dan hadiah untuk memotivasi pemain untuk terus bermain dan menghabiskan lebih banyak waktu dan uang di dalam game. Hal ini dapat memicu perilaku konsumtif yang lebih tinggi, terutama pada anak-anak dan remaja.

Oleh karena itu, penting untuk memahami dampak negatif game online dan mengambil tindakan pencegahan yang tepat, seperti mengatur waktu bermain game, membatasi akses ke game tertentu, atau mengajari anak-anak tentang penggunaan yang sehat dan bijak dari teknologi dan game online.

Anak sekolah dan pelajar rentan terhadap pengaruh game online. Gamer online cenderung mengembangkan perilaku adiktif karena game online sendiri memiliki fitur yang menarik, seperti grafik yang menawan, animasi, dan desain yang dibuat khusus untuk membuat anak-anak tetap terlibat. Game seringkali menghadirkan tantangan yang membuat gamer merasa terdorong untuk terus bermain, yang dapat berujung pada kecanduan jika pemain tidak mampu mengendalikan diri. Selain itu, radiasi yang dipancarkan oleh komputer pribadi dan perangkat elektronik lainnya secara fisik dapat mempengaruhi proses belajar siswa, menyebabkan masalah seperti ketegangan mata dan kelelahan.

MAN 1 Medan merupakan sekolah menengah atas negeri yang favorit dan terkemuka yang terletak di Jl. Williém Iskandar No.7 B, Sidorejo, Kec. Medan Tembung, Kota Medan, Sumatera Utara Tahun 2022. Didirikan pada tanggal 25 Mei 1950, dipimpin oleh kepala sekolah Reza Faisal, S.Pd, M.PMat. MAN 1 Medan memiliki tiga jurusan: IPA, IPS, dan Agama, mengikuti kurikulum K-13. Pada tahun 2023, sekolah ini memiliki total siswa terdaftar sebanyak 1.907 orang, terdiri dari 830 laki-laki dan 1.077 perempuan. Perangkat elektronik seperti smartphone, laptop, dan lainnya yang berbasis Android, iOS, dan platform lainnya menjadi hal yang lumrah di kalangan mahasiswa. Game online adalah sesuatu yang sangat akrab dan sering dimainkan oleh siswa di sekolah ini.

Begitu pula MAN 2 Medan juga merupakan sekolah menengah atas bergengsi yang berlokasi di Jl. Williém Iskandar No.7A, Bantan Tim., Kec. Medan Tembung, Kota Medan, Sumatera Utara 20222. Didirikan pada tahun 1957 dan dipimpin oleh kepala sekolah, H. Irwansyah, MA. MAN 2 Medan memiliki tiga jurusan: IPA, IPS, dan Agama, mengikuti kurikulum K-13. Pada tahun 2023, sekolah ini memiliki total siswa terdaftar sebanyak 2.182 orang, terdiri dari 890 laki-laki dan 1.292 perempuan. Seperti halnya MAN 1 Medan, perangkat elektronik seperti smartphone, laptop, dan lainnya berbasis Android, iOS, dan platform sejenis sudah lumrah di kalangan pelajar. Game online adalah sesuatu yang sangat akrab dan sering dimainkan oleh siswa di sekolah ini.

Kami tertarik untuk meneliti adiksi game online di kalangan siswa MAN 1 dan MAN 2 Medan serta hubungannya dengan perilaku konsumtif mereka terhadap game online. Ketertarikan tersebut muncul dari identifikasi beberapa permasalahan di lapangan, antara lain:

1. Indikasi meningkatnya jumlah siswa sekolah menengah yang bermain game online, yang menimbulkan kekhawatiran akan potensi kecanduan.
2. Tersedianya perangkat elektronik dengan harga terjangkau berbasis Android maupun iOS, memudahkan para gamers khususnya pelajar dalam bermain game online.
3. Maraknya warung internet dan Wi-Fi gratis di dekat pemukiman atau sekolah, memfasilitasi akses siswa ke game online.
4. Pengaruh lingkungan, seperti tekanan teman sebaya, yang dapat menyebabkan siswa menjadi kecanduan game online.
5. Potensi dampak adiksi game online terhadap perkembangan siswa antara lain perilaku konsumtif yang mengarah pada pengeluaran yang berlebihan.

Rumusan Masalah

- Seberapa besar tingkat kecanduan Game Online siswa MAN 1 dan MAN 2 Medan?

- Seberapa besar pengaruh Game Online terhadap perilaku konsumtif siswa MAN 1 dan MAN 2 Medan?

Tujuan Penelitian

- Untuk mengetahui tingkat kecanduan Game Online Siswa MAN 1 dan MAN 2 Medan.
- Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh Game Online terhadap perilaku konsumtif Siswa MAN 1 dan MAN 2 Medan.

Manfaat Penelitian

- Penelitian ini memiliki potensi untuk memberikan wawasan mengenai pola perilaku siswa yang kecanduan game online, termasuk perilaku konsumtif yang mereka tunjukkan dan dampak yang terjadi baik secara fisik maupun psikologis.
- Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan oleh orang tua, pihak sekolah, dan guru-guru untuk memberikan arahan dan bimbingan kepada siswa agar terhindar dari dampak negatif kecanduan game online.

TINJAUAN PUSTAKA

Landasan Teori

1. Game Online

Game adalah suatu jenis kegiatan yang dapat dimainkan dalam berbagai bentuk, termasuk permainan online yang dimainkan melalui jaringan internet. Game online dapat diakses dan dimainkan di berbagai perangkat seperti komputer, laptop, dan perangkat lainnya, asalkan terhubung dengan jaringan internet. (Aji, 2012:1-2).

Istilah “Game” berasal dari bahasa Inggris yang berarti suatu kegiatan yang melibatkan pemain untuk membuat keputusan dan mengambil tindakan untuk mencapai tujuan tertentu. Game sering dikaitkan dengan ketangkasan intelektual dan kemampuan berpikir strategis. Tingkat ketangkasan intelektual yang dibutuhkan dalam sebuah game seringkali menjadi ukuran seberapa menarik dan menariknya game tersebut untuk dimainkan. Pada dasarnya, aktivitas apa pun yang melibatkan pemikiran, ketangkasan intelektual, dan pencapaian tujuan tertentu dapat dianggap sebagai permainan.

LaQuey, sebagaimana dikutip dalam Nikmah (2015), berpendapat bahwa semua game memerlukan proses pembelajaran yang signifikan untuk memahami karakter, pemain, dan aturannya. Sebagian besar game memiliki kualitas yang membuat ketagihan, dan beberapa

pemain mungkin menghabiskan waktu berjam-jam atau bahkan sepanjang hari untuk memainkannya. Beberapa orang bahkan mencurahkan seluruh waktu mereka untuk bermain game. Game online adalah jenis permainan yang didasarkan pada visual elektronik. Permainan ini dimainkan dengan menggunakan media elektronik yang memancarkan radiasi yang dapat menyebabkan kelelahan mata dan sakit kepala.

Young, sebagaimana dikutip dalam Nikmah (2015), mendefinisikan adiksi game online sebagai salah satu jenis adiksi yang disebabkan oleh teknologi internet, yang biasa disebut dengan gangguan adiksi internet. Internet telah diketahui menyebabkan kecanduan, dan salah satu manifestasi dari kecanduan ini adalah bermain game komputer secara berlebihan, juga dikenal sebagai Kecanduan Game Komputer.

Chen & Chang dalam Nikmah (2015), kecanduan game online memiliki kesamaan dengan jenis kecanduan lainnya, tetapi diklasifikasikan sebagai kecanduan psikologis daripada kecanduan fisik.

Kecanduan game online memiliki empat aspek utama yang sering terjadi pada para pemain.

1. Compulsion, yaitu dorongan yang kuat dan terus-menerus dari dalam diri sendiri untuk bermain game online. Hal ini membuat para pecandu game online sulit untuk mengendalikan diri mereka dan terus bermain bahkan jika mereka sebenarnya sudah kelelahan atau memiliki tanggung jawab lain yang perlu dijalankan.
2. Withdrawal, yaitu kecenderungan untuk menarik diri atau mengisolasi diri dari hal lain dan hanya fokus pada bermain game online. Para pecandu game online sering kali sulit untuk melakukan kegiatan lain atau bersosialisasi dengan orang lain karena mereka lebih memilih untuk terus bermain game.
3. Tolerance, dimana para pecandu game online cenderung untuk menghabiskan waktu yang lebih lama untuk bermain game dan tidak bisa berhenti hingga merasa puas. Mereka juga sering kali mengabaikan tanggung jawab dan aktivitas sehari-hari untuk terus bermain game online.
4. Interpersonal and health-related problems para pecandu game online cenderung tidak memedulikan hubungan interpersonal mereka karena mereka hanya terfokus pada permainan online. Selain itu, mereka juga kurang memperhatikan kesehatan mereka, seperti kurang tidur, kurang menjaga kebersihan badan, dan pola makan yang tidak teratur

2. Perilaku Konsumtif

Perilaku konsumtif mengacu pada perilaku membeli barang tanpa pertimbangan yang tepat, sehingga terjadi konsumsi yang berlebihan. Anggasari (Ambarwati, 2014) mendefinisikan perilaku konsumtif sebagai tindakan membeli barang tanpa memperhitungkan kebutuhannya sehingga menimbulkan konsumsi yang berlebihan. Senada dengan itu, Sumartono (Triyaningsih, 2011) mendefinisikan perilaku konsumtif sebagai gaya hidup yang bercirikan kemewahan dan pemanjaan yang berlebihan, dimana individu mengutamakan penggunaan barang-barang mahal yang memberikan tingkat kepuasan dan kenyamanan fisik yang paling tinggi. Ini melibatkan pola hidup yang didorong oleh keinginan untuk kesenangan belaka dan pemenuhan semua keinginan.

Secara umum, perilaku konsumtif mengacu pada tindakan membeli atau menggunakan barang tanpa pertimbangan rasional. Ini mencakup kecenderungan individu untuk berulang kali membeli barang yang tidak perlu atau tidak terjangkau, yang mengarah ke potensi masalah keuangan dan sosial.

Kajian Literatur

Menurut kajian Ardanawati Ayu Pitaloka pada tahun 2014, game online merupakan salah satu bentuk hiburan populer yang dapat dinikmati oleh semua kalangan usia dan kapan saja. Sementara game online sangat populer di kalangan siswa laki-laki dalam pendidikan wajib, individu dari berbagai kelompok usia dan profesi juga terlibat dalam memainkannya. Siswa tertarik dengan game online karena memberikan nilai hiburan dan sejalan dengan minat mereka terhadap teknologi. Selain itu, game online berfungsi sebagai platform untuk bersosialisasi dengan teman dan berkenalan baru di ruang virtual atau kafe internet. Namun, siswa harus mengatur waktu mereka secara efektif untuk memprioritaskan tanggung jawab akademik mereka dan mengalokasikan waktu khusus untuk bermain game online, seperti akhir pekan atau setelah jam sekolah. Beberapa siswa membiayai kegiatan bermainnya dengan menggunakan uang sakunya, mencari penghasilan tambahan, atau meminta dana dari orang tuanya. Keterlibatan yang berlebihan dalam bermain game online dapat memberikan hasil positif seperti kesenangan, peningkatan keterampilan bahasa Inggris, peningkatan konsentrasi, dan mengikuti kemajuan teknologi. Namun, ada konsekuensi negatif seperti berkurangnya ketekunan dalam belajar, salah urus waktu, pengeluaran uang saku yang berlebihan, menunjukkan perilaku agresif atau kasar, membentuk pergaulan yang tidak sehat, mengorbankan kesejahteraan fisik dan mental, dan menimbulkan kekhawatiran orang tua.

Penelitian Sonia Ambarwati (2014) mengungkapkan bahwa sekitar 42,86% siswa SMA Negeri 23 Bandung menunjukkan tingkat adiksi bermain game online sedang. Studi tersebut menemukan bahwa game online memiliki dampak yang signifikan terhadap perilaku konsumtif siswa, terhitung sebesar 53,4% pengaruhnya. Terdapat korelasi sedang antara game online dengan perilaku konsumtif, dengan nilai korelasi sebesar 0,731. Temuan ini menyoroti pengaruh signifikan game online terhadap perilaku konsumtif siswa.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian deskriptif, yang meliputi wawancara dan pemberian kuesioner kepada siswa MAN 1 dan MAN 2 Medan. Penelitian ini mengadopsi pendekatan kuantitatif dengan tipe komparatif. Peneliti memilih tipe komparatif untuk meneliti dan membandingkan dampak kecanduan game online terhadap perilaku konsumtif siswa MAN 1 dan MAN 2 Medan.

Sumber Data dan Teknik Pengumpulan Data

- a. Data penelitian diperoleh dari dua sumber yaitu data primer dan data sekunder. Data primer dikumpulkan melalui kuesioner yang dibagikan kepada siswa MAN 1 dan MAN 2 Medan. Di sisi lain, data sekunder berfungsi sebagai informasi pendukung untuk penelitian dan diperoleh dari berbagai sumber, termasuk bagian akademik sekolah, buku, jurnal, karya ilmiah, dan bahan lain yang relevan.
- b. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi penelitian lapangan dan penelitian kepustakaan. Penelitian lapangan dilakukan melalui pemberian kuesioner untuk mengumpulkan data primer langsung dari mahasiswa. Penelitian perpustakaan, di sisi lain, melibatkan pengumpulan data sekunder dari berbagai sumber seperti buku, jurnal, dan sumber ilmiah lainnya.

Model Analisis

Dalam penelitian ini, digunakan rumus Indeks Skor untuk melihat persentase dari jawaban responden terhadap pertanyaan-pertanyaan dalam kuesioner. Rumus Indeks Skor digunakan untuk menghitung persentase atau proporsi dari suatu kategori atau jawaban tertentu terhadap total responden. Menurut Ridwan (2006:18), rumus perhitungan Indeks Skor yaitu:

$$I_s = \frac{\text{Total skor penelitian}}{\text{Skor Ideal}} \times 100\%$$

No	Skor Angka (%)	Interpretasi
1	0-20	Sangat Lemah
2	21-40	Lemah
3	41-60	Cukup
4	61-80	Kuat
5	81-100	Sangat Kuat

HASIL DAN PEMBAHASAN

Seberapa Besar Tingkat Kecanduan Game Online Siswa MAN 1 dan MAN 2 Medan?

Berikut interpretasi responden terhadap skor indikator “*Compulsion* (kompulsif)”:

a. Pernyataan Pertama

$$\text{Interpretasi Skor} = \frac{5(5) + 51(4) + 17(3) + 33(2) + 8(1)}{114(5)} \times 100\%$$

$$\text{Interpretasi Skor} = \frac{354}{570} \times 100\% = 62,10\%$$

b. Pernyataan Kedua

$$\text{Interpretasi Skor} = \frac{5(5) + 45(4) + 21(3) + 37(2) + 6(1)}{114(5)} \times 100\%$$

$$\text{Interpretasi Skor} = \frac{348}{570} \times 100\% = 61,05\%$$

c. Pernyataan Ketiga

$$\text{Interpretasi Skor} = \frac{6(5) + 43(4) + 19(3) + 37(2) + 9(1)}{114(5)} \times 100\%$$

$$\text{Interpretasi Skor} = \frac{342}{570} \times 100\% = 60\%$$

Pernyataan pertama dalam tiga pernyataan yang disebutkan di atas berisi “Pada saat saya sedang belajar di sekolah, pikiran saya terpecah karena ada keinginan kuat untuk bermain game online”, diperoleh hasil persentase sebesar 62,10% dengan interpretasi skor tergolong “**Kuat**”. Kemudian, untuk pernyataan kedua yaitu “Pada saat saya sedang bermain dengan saudara/keluarga/teman-teman, ada keinginan kuat untuk tetap bermain game online”, diperoleh hasil persentase sebesar 61,05% dengan interpretasi skor tergolong “**Kuat**”. Lalu, untuk pernyataan ketiga yaitu “Pada saat saya sedang liburan bersama keluarga/teman-teman,

keinginan untuk tetap bermain game online sangatlah besar”, diperoleh hasil persentase sebesar 59,46% dengan interpretasi skor tergolong “**Cukup**”.

Total persentase gabungan dari pernyataan pertama hingga ketiga, seperti yang diwakili oleh tiga persentase di atas, adalah sebagai berikut:

$$\frac{62,10\% + 61,05\% + 60\%}{3} = 61,05\%$$

Berdasarkan perhitungan rata-rata sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa rata-rata pembagian dari ketiga persentase tersebut adalah 57,02%, yang dapat diinterpretasikan sebagai skor yang tergolong "**Kuat**". Ini menunjukkan bahwa siswa-siswa di MAN 1 dan MAN 2 Medan cenderung memiliki dorongan atau tekanan internal yang kuat untuk terus bermain game online. Artinya, mereka merasakan dorongan internal yang intens untuk terlibat dalam game online secara berkelanjutan.

Berikut interpretasi responden terhadap skor indikator “*Withdrawal* (Penarikan Diri)” dapat dilihat di bawah ini:

a. Pernyataan Pertama

$$\text{Interpretasi Skor} = \frac{19(5) + 33(4) + 28(3) + 24(2) + 10(1)}{114(5)} \times 100\%$$

$$\text{Interpretasi Skor} = \frac{369}{570} \times 100\% = 64,73\%$$

b. Pernyataan Kedua

$$\text{Interpretasi Skor} = \frac{25(5) + 44(4) + 18(3) + 17(2) + 10(1)}{114(5)} \times 100\%$$

$$\text{Interpretasi Skor} = \frac{399}{570} \times 100\% = 70\%$$

c. Pernyataan Ketiga

$$\text{Interpretasi Skor} = \frac{1(5) + 8(4) + 18(3) + 50(2) + 37(1)}{114(5)} \times 100\%$$

$$\text{Interpretasi Skor} = \frac{228}{570} \times 100\% = 40\%$$

Pernyataan pertama dalam tiga pernyataan yang disebutkan di atas berisi “Saya lebih suka bermain game online daripada belajar di sekolah”, diperoleh hasil persentase sebesar

64,73% dengan interpretasi skor tergolong “**Kuat**”. Kemudian, untuk pernyataan kedua yaitu “Saya lebih suka bermain game online daripada bermain di luar rumah”, diperoleh hasil persentase sebesar 70% dengan interpretasi skor tergolong “**Kuat**”. Lalu, untuk pernyataan ketiga yaitu “Saya lebih suka bermain game online daripada membantu orang tua di rumah”, diperoleh hasil persentase sebesar 40% dengan interpretasi skor tergolong “**Lemah**”.

Total persentase gabungan dari pernyataan pertama hingga ketiga, seperti yang diwakili oleh tiga persentase di atas, adalah sebagai berikut:

$$\frac{64,73\% + 70\% + 40\%}{3} = 58,24\%$$

Berdasarkan perhitungan rata-rata sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa rata-rata persentase dari pernyataan tersebut adalah 58,24%, yang dapat diinterpretasikan sebagai skor "**Cukup**". Hal ini menunjukkan bahwa siswa-siswa di MAN 1 dan MAN 2 Medan menghadapi kesulitan dalam menarik diri dari bermain game online, yang disebut sebagai "*Withdrawal Effect*". Mereka mengalami kendala dalam mengalihkan perhatian mereka dari game online ke hal-hal lain.

Berikut interpretasi responden terhadap skor indikator “*Tolerance (Toleransi)*” dapat dilihat dibawah ini:

a. Pernyataan Pertama

$$\text{Interpretasi Skor} = \frac{7(5) + 56(4) + 15(3) + 18(2) + 18(1)}{114(5)} \times 100\%$$

$$\text{Interpretasi Skor} = \frac{358}{570} \times 100\% = 62,80\%$$

b. Pernyataan Kedua

$$\text{Interpretasi Skor} = \frac{7(5) + 45(4) + 20(3) + 26(2) + 16(1)}{114(5)} \times 100\%$$

$$\text{Interpretasi Skor} = \frac{343}{570} \times 100\% = 60,17\%$$

c. Pernyataan Ketiga

$$\text{Interpretasi Skor} = \frac{5(5) + 32(4) + 22(3) + 28(2) + 27(1)}{114(5)} \times 100\%$$

$$\text{Interpretasi Skor} = \frac{347}{570} \times 100\% = 60,87\%$$

d. Pernyataan Keempat

$$\text{Interpretasi Skor} = \frac{13(5) + 35(4) + 20(3) + 22(2) + 23(1)}{114(5)} \times 100\%$$

$$\text{Interpretasi Skor} = \frac{332}{570} \times 100\% = 58,24\%$$

Pernyataan pertama dalam empat pernyataan yang disebutkan di atas berisi “Saya bermain game online dengan durasi 1 sampai 2 jam/hari”, diperoleh hasil persentase sebesar 62,80% dengan interpretasi skor tergolong “**Kuat**”. Kemudian, untuk pernyataan kedua yaitu “Saya bermain game online dengan durasi 3 sampai 4 jam/hari”, diperoleh hasil persentase sebesar 60,17% dengan interpretasi skor tergolong “**Cukup**”. Lalu, untuk pernyataan ketiga yaitu “Saya bermain game online dengan durasi 5 sampai 6 jam/hari”, diperoleh hasil persentase sebesar 60,87% dengan interpretasi skor tergolong “**Cukup**”. Kemudian, untuk pernyataan keempat yang mewakili pernyataan “Saya bermain game online sampai puas dengan waktu yang tidak terbatas setiap hari”, diperoleh hasil persentase sebesar 58,24% dengan interpretasi skor tergolong “**Cukup**”.

Total persentase gabungan dari pernyataan pertama hingga keempat, seperti yang diwakili oleh empat persentase di atas, adalah sebagai berikut:

$$\frac{62,80\% + 60,17\% + 60,87\% + 58,24\%}{4} = 60,52\%$$

Dari perhitungan rata-rata sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa hasil pembagian rata-rata dari keempat persentase pernyataan tersebut adalah 60,52%, yang dapat diinterpretasikan sebagai skor “**Cukup**”. Hal ini menunjukkan bahwa indikator “Pengaruh *Tolerance* (Toleransi) terhadap kecanduan game online” pada siswa-siswa MAN 1 dan MAN 2 Medan menunjukkan sikap penerimaan terhadap keadaan diri ketika mereka bermain game online. Biasanya, toleransi ini terkait dengan jumlah waktu yang mereka habiskan untuk bermain game online. Sebagian besar pemain game online cenderung tidak berhenti bermain hingga mereka merasa puas.

Berikut interpretasi responden terhadap skor indikator “*Interpersonal and Health-Related Problem* (Masalah Hubungan Interpersonal dan Kesehatan)” dapat dilihat di bawah ini:

a. Pernyataan Pertama

$$\text{Skor Interpretasi} = \frac{14(5) + 36(4) + 9(3) + 35(2) + 20(1)}{114(5)} \times 100\%$$

$$\text{Skor Interpretasi} = \frac{322}{570} \times 100\% = 56,49\%$$

b. Pernyataan Kedua

$$\text{Skor Interpretasi} = \frac{11(5) + 25(4) + 29(3) + 31(2) + 16(1)}{114(5)} \times 100\%$$

$$\text{Skor Interpretasi} = \frac{320}{570} \times 100\% = 56,14\%$$

c. Pernyataan Ketiga

$$\text{Skor Interpretasi} = \frac{16(5) + 33(4) + 23(3) + 27(2) + 15(1)}{114(5)} \times 100\%$$

$$\text{Skor Interpretasi} = \frac{350}{570} \times 100\% = 61,40\%$$

Pernyataan pertama dalam tiga pernyataan yang disebutkan di atas berisi “Saya lebih suka bermain game online daripada pergi liburan bersama keluarga”, diperoleh hasil persentase sebesar 56,49% dengan interpretasi skor tergolong “**Cukup**”. Kemudian, untuk pernyataan kedua yaitu “Saya lebih suka bermain game online daripada berkumpul dan bercengkrama dengan teman-teman”, diperoleh hasil persentase sebesar 56,14% dengan interpretasi skor tergolong “**Cukup**”. Lalu, untuk pernyataan ketiga yaitu Saya lebih suka berkumpul dengan komunitas penggemar game online daripada berkumpul dengan komunitas lain”, diperoleh hasil persentase sebesar 61,40% dengan interpretasi skor tergolong “**Kuat**”.

Total persentase gabungan dari pernyataan pertama hingga ketiga, seperti yang diwakili oleh tiga persentase di atas, adalah sebagai berikut:

$$\frac{56,49\% + 56,14\% + 61,40\%}{3} = 58,01\%$$

Dari perhitungan rata-rata sebelumnya, dapat dilihat bahwa rata-rata distribusi dari ketiga persentase pernyataan tersebut adalah 58,01%, yang dapat diinterpretasikan sebagai "Cukup". Hal ini menunjukkan bahwa indikator "*Interpersonal and Health-Related Problems*" terkait adiksi game online pada siswa-siswa MAN 1 dan MAN 2 Medan mengindikasikan bahwa siswa-siswa tersebut cenderung mengabaikan hubungan interpersonal mereka karena lebih memprioritaskan bermain game online. Selain itu, mereka juga kurang memperhatikan masalah kesehatan mereka, seperti kurang tidur, kebersihan diri yang buruk, dan pola makan yang tidak teratur, karena terpengaruh oleh kecanduan game online.

Total persentase Variabel “Kecanduan Game Online” adalah:

$$\frac{61,05\% + 58,24\% + 60,52\% + 58,01\%}{4} = 59,45\%$$

Kesimpulannya persentase tingkat “Kecanduan Game Online” di kalangan siswa MAN 1 dan MAN 2 Medan adalah 59,45% yang termasuk dalam kategori “**Cukup**”. Di antara empat aspek kecanduan game online, termasuk *compulsion* (keinginan terus-menerus), *withdrawal* (penarikan diri), *tolerance* (toleransi), dan *interpersonal and health-related problems* (masalah

hubungan interpersonal dan kesehatan), tingkat persentase siswa menunjukkan skor yang "Cukup". Hal ini menunjukkan bahwa siswa memiliki kecenderungan kecanduan game online.

Seberapa besar pengaruh Game Online terhadap perilaku konsumtif siswa MAN 1 dan MAN 2 Medan?

Berikut interpretasi responden terhadap skor indikator "Ikut-ikutan dengan teman" dapat dilihat dibawah ini:

a. Pernyataan Pertama

$$\text{Interpretasi Skor} = \frac{7(5) + 37(4) + 15(3) + 36(2) + 19(1)}{114(5)} \times 100\%$$

$$\text{Interpretasi Skor} = \frac{319}{570} \times 100\% = 55,96\%$$

b. Pernyataan Kedua

$$\text{Interpretasi Skor} = \frac{3(5) + 37(4) + 14(3) + 38(2) + 22(1)}{114(5)} \times 100\%$$

$$\text{Interpretasi Skor} = \frac{303}{570} \times 100\% = 53,15\%$$

c. Pernyataan Ketiga

$$\text{Interpretasi Skor} = \frac{13(5) + 44(4) + 13(3) + 26(2) + 18(1)}{114(5)} \times 100\%$$

$$\text{Interpretasi Skor} = \frac{350}{570} \times 100\% = 61,40\%$$

Pernyataan pertama dalam tiga pernyataan yang disebutkan di atas berisi "Saya menghabiskan uang saku/jajan hanya untuk membeli paket kuota internet seperti yang disarankan oleh teman-teman sesama gamer", diperoleh hasil persentase sebesar 55,96% dengan interpretasi skor tergolong "**Cukup**". Kemudian, untuk pernyataan kedua yaitu "Saya menghabiskan uang saku/jajan hanya untuk bermain game online karena terpengaruh teman-teman", diperoleh hasil sebesar 53,15% dengan interpretasi skor tergolong "**Cukup**". Lalu, untuk pernyataan ketiga yaitu "Saya menghabiskan uang saku/jajan hanya untuk berkumpul di warung internet/kafe/restoran yang direkomendasikan oleh teman-teman", diperoleh hasil sebesar 61,04% dengan interpretasi skor tergolong "**Kuat**".

Total persentase gabungan dari pernyataan pertama hingga ketiga, seperti yang diwakili oleh tiga persentase di atas, adalah sebagai berikut:

$$\frac{55,96\% + 53,15\% + 61,04\%}{3} = 56,71\%$$

Berdasarkan perhitungan rata-rata sebelumnya, diperoleh persentase rata-rata gabungan dari ketiga pernyataan sebesar 56,71%, yang mengindikasikan interpretasi "**Cukup**" dari segi skor. Hal ini menunjukkan bahwa faktor "Ikut-ikutan dengan teman" menjadi dorongan bagi sebagian siswa di MAN 1 dan MAN 2 Medan untuk terlibat dalam bermain game online..

Berikut interpretasi responden terhadap skor indikator "Mengikuti Tren yang Sedang Beredar" dilihat di bawah ini:

a. Pernyataan Pertama

$$\text{Interpretasi Skor} = \frac{6(5) + 39(4) + 13(3) + 38(2) + 12(1)}{114(5)} \times 100\%$$

$$\text{Interpretasi Skor} = \frac{313}{570} \times 100\% = 54,91\%$$

b. Pernyataan Kedua

$$\text{Interpretasi Skor} = \frac{2(5) + 27(4) + 12(3) + 43(2) + 30(1)}{114(5)} \times 100\%$$

$$\text{Interpretasi Skor} = \frac{270}{570} \times 100\% = 47,36\%$$

c. Pernyataan Ketiga

$$\text{Interpretasi Skor} = \frac{20(5) + 42(4) + 15(3) + 24(2) + 13(1)}{114(5)} = 100\%$$

$$\text{Interpretasi Skor} = \frac{374}{570} \times 100\% = 65,61\%$$

Pernyataan pertama dalam tiga pernyataan yang disebutkan di atas berisi "Saya membeli HP yang lebih canggih karena mengikuti tren yang sedang beredar di kalangan teman-teman untuk bermain game online", diperoleh hasil persentase sebesar 54,91% dengan interpretasi skor tergolong "**Cukup**". Kemudian, untuk pernyataan kedua yaitu "Saya sering mengganti provider SIM Cardnya karena mengikuti teman-teman", diperoleh hasil persentase sebesar 47,36% dengan interpretasi skor tergolong "**Cukup**". Lalu, untuk pernyataan ketiga yaitu "Saya bermain game online keluaran terbaru yang sedang trend di kalangan teman-teman", diperoleh hasil persentase sebesar 65,61% dengan interpretasi skor tergolong "**Kuat**".

Total persentase gabungan dari pernyataan pertama hingga ketiga, seperti yang diwakili oleh tiga persentase di atas, adalah sebagai berikut:

$$\frac{54,91\% + 47,36\% + 65,61\%}{3} = 55,96\%$$

Dari hasil perhitungan rata-rata, ditemukan bahwa persentase rata-rata gabungan dari ketiga pernyataan tersebut adalah 55,96%, yang menunjukkan interpretasi "**Cukup**" dalam hal skor. Temuan ini mengindikasikan bahwa faktor "Mengikuti Tren" juga menjadi motivasi bagi sebagian siswa di MAN 1 dan MAN 2 Medan untuk terlibat dalam bermain game online.

Berikut interpretasi responden terhadap skor indikator "Cenderung Tidak Puas Apa yang Dimilikinya" dapat dilihat:

a. Pernyataan Pertama

$$\text{Interpretasi Skor} = \frac{9(5) + 41(4) + 18(3) + 28(2) + 18(1)}{114(5)} \times 100\%$$

$$\text{Interpretasi Skor} = \frac{337}{570} \times 100\% = 59,12\%$$

b. Pernyataan Kedua

$$\text{Interpretasi Skor} = \frac{10(5) + 42(4) + 12(3) + 29(2) + 19(1)}{114(5)} \times 100\%$$

$$\text{Interpretasi Skor} = \frac{331}{570} \times 100\% = 58,07\%$$

c. Pernyataan Ketiga

$$\text{Interpretasi Skor} = \frac{35(5) + 28(4) + 12(3) + 25(2) + 14(1)}{114(5)} \times 100\%$$

$$\text{Interpretasi Skor} = \frac{387}{570} \times 100\% = 67,84\%$$

Pernyataan pertama dalam tiga pernyataan yang disebutkan di atas berisi "Saya menghabiskan uang saku/jajannya untuk membeli HP baru karena tidak puas dengan kinerja HP yang dimiliki dalam memainkan game online", diperoleh hasil persentase sebesar 59,12% dengan interpretasi skor tergolong "**Cukup**". Kemudian, untuk pernyataan kedua yaitu "Saya menghabiskan uang saku/jajannya untuk membeli SIM Card baru karena tidak puas atas kecepatan jaringan provider kartu tersebut dalam menjalankan game online", diperoleh hasil persentase sebesar 58,07% dengan interpretasi skor tergolong "**Cukup**". Lalu, untuk pernyataan ketiga yaitu "Saya lebih suka bermain game online diwarung-warung internet/kafe/restoran karena tingkat kesenangan dan kenyamanan bermain game online yang lebih baik", diperoleh hasil persentase sebesar 67,84% dengan interpretasi skor tergolong "**Kuat**".

Total persentase gabungan dari pernyataan pertama hingga ketiga, seperti yang diwakili oleh tiga persentase di atas, adalah sebagai berikut:

$$\frac{59,12\% + 58,07\% + 67,84\%}{3} = 61,68\%$$

Dari perhitungan rata-rata sebelumnya, ditemukan bahwa persentase rata-rata gabungan dari ketiga pernyataan tersebut adalah 61,78%, yang mengindikasikan interpretasi skor "**Kuat**". Temuan ini menunjukkan bahwa indikator "Cenderung Tidak Puas dengan Apa yang Dimilikinya" merupakan faktor penting yang memotivasi siswa-siswa di MAN 1 dan MAN 2 untuk bermain game online.

Total persentase Variabel "Perilaku Konsumtif" Siswa MAN 1 dan MAN 2 Medan terhadap Game Online adalah:

$$\frac{56,71\% + 55,96\% + 61,68\%}{3} = 58,11\%$$

Kesimpulannya, tingkat persentase variabel "Perilaku Konsumtif Siswa MAN 1 dan MAN 2 Kota Medan Terhadap Game Online" adalah sebesar 58,11%, yang termasuk dalam kategori "**Cukup**". Hal ini menunjukkan bahwa tingkat perilaku konsumtif siswa MAN 1 dan MAN 2 Kota Medan terhadap game online adalah signifikan.

Riset ini mengungkapkan bahwa siswa dari MAN 1 dan MAN 2 Medan menunjukkan perilaku konsumtif terkait pengeluaran mereka yang berlebihan untuk game online. Alih-alih menggunakan uang mereka dengan bijak, para siswa ini memprioritaskan pembelian atribut dalam game, yang menyebabkan kesulitan keuangan. Kecanduan mereka pada game online mendorong mereka untuk menghalalkan segala cara yang diperlukan untuk terus bermain, bahkan jika itu berarti menguras keuangan mereka. Studi tersebut mengidentifikasi tiga kriteria perilaku konsumtif pada para siswa ini: pengaruh teman sebaya, mengikuti tren mode saat ini, dan kecenderungan untuk tidak puas dengan apa yang sudah mereka miliki. Akibatnya, dapat disimpulkan bahwa para siswa tersebut menampilkan pola konsumsi yang terkait dengan kebiasaan mereka bermain game online.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian tentang "Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Konsumtif Siswa (Studi Kasus MAN 1 dan MAN 2 Medan)", dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

- a. Tingkat kecanduan game online pada siswa MAN 1 dan MAN 2 Medan sebesar 59,45% dan tergolong "Cukup" menurut interpretasi skor.

- b. Tingkat pengaruh game online terhadap perilaku konsumtif siswa yang menggunakan game online MAN 1 dan MAN 2 Medan sebesar 58,11%, dan menurut interpretasi skor tergolong “Cukup”.\

DAFTAR PUSTAKA

- Aji, Chandra Zebeh. (2012). *Berburu Rupiah Lewat Game Online*. Yogyakarta: Bounabooks.
- Ambarwati, Sonia. 2014. *Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Konsumtif Siswa Pengguna Game Online (Studi terhadap Siswa SMA Negeri 23 Bandung)*. Skripsi yang dipublikasi: Universitas Pendidikan Indonesia repository.upi.eduperpustakaan.upi.edu. (diakses tanggal 26 Januari 2018).
- Pitaloka, Ardanareswari Ayu. 2013. *Perilaku Konsumsi Game Online Pada Pelajar (Studi Fenomenologi tentang Perilaku Konsumsi Game Online Pada Pelajar di Kelurahan Gemolong, Kabupaten Sragen tahun 2013)*. Skripsi yang dipublikasi: Universitas Sebelas Maret. (diakses tanggal 26 Januari 2018).
- Bai, Fransisca Gradistia. 2015. *Perbedaan Tingkat Kecanduan Game Online Pada Remaja Antar Gaya Pengasuhan*. Skripsi yang dipublikasi: Jogjakarta. (diakses tanggal 27 Januari 2018)
- Utoro, Dwi. 2016. *Pengaruh Game Online dan Tingkat Ekonomi Terhadap Perilaku dan Hasil Belajar Siswa*. Artikel Ilmiah. Salahtiga: Universitas Kristen Satya Wacana