

Korelasi Antara Durasi Bermain Game Online dengan Karakter Sopan Santun Berkomunikasi Remaja

Muhammad Fakhreza Sobirin*, Erhamwilda

Prodi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan,
Universitas Islam Bandung, Indonesia.

*revolution_twenty@gmail.com, erhamwilda@unisba.ac.id

Abstract. This research was conducted to obtain data regarding the correlation between the duration of playing online games and the character of politeness in communicating adolescents in Gunungmanik Village, Tanjungsari District, Sumedang Regency. This study aims to determine the duration of playing online games and to determine the manners of communication manners of adolescents in Gunungmanik Village, Tanjungsari District, Sumedang Regency. The approach used in this study is a type of quantitative approach using descriptive methods. In this study the population consisted of adolescents aged 15-19 years in Gunungmanik Village, Tanjungsari District, Sumedang Regency, with a total population of 30 adolescents and a sample of 30 adolescents. Data analysis techniques used are descriptive statistical analysis, correlation analysis and analysis of hypothesis testing by collecting data using questionnaires or questionnaires, and documentation. The results showed that there were high qualifications for the duration of playing online games for adolescents marked by an average score (mean) of 2.4 which was located in the interval 2.1-2.5, and relatively high qualifications for the character of good manners to communicate among adolescents marked by the average score (mean) is 23.76% which lies in the interval 23-24, and there is a significant even very high correlation or relationship between the duration of playing online games and the polite character of teenagers in Gunungmanik Village, Tanjungsari District, Sumedang Regency.

Keywords: *Correlation, Adolescents, Duration of Playing Online Games, Communicating Polite Characters.*

Abstrak. Penelitian ini dilakukan untuk memperoleh data mengenai korelasi antara durasi bermain game online dengan karakter sopan santun berkomunikasi remaja di Desa Gunungmanik Kecamatan Tanjungsari Kabupaten Sumedang. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui durasi bermain game online dan untuk mengetahui karakter sopan santun berkomunikasi remaja di Desa Gunungmanik Kecamatan Tanjungsari Kabupaten Sumedang. Adapun pendekatan yang digunakan pada penelitian ini adalah jenis pendekatan kuantitatif dengan menggunakan metode deskriptif. Pada penelitian ini populasi terdiri dari remaja usia 15- 19 tahun di Desa Gunungmanik Kecamatan Tanjungsari Kabupaten Sumedang, dengan jumlah populasi sebanyak 30 remaja dan sampel yang digunakan sebanyak 30 remaja. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis statistik deskriptif, analisis korelasi dan analisis uji hipotesis dengan pengumpulan data menggunakan metode angket atau kuisioner, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan terdapat kualifikasi yang tinggi pada durasi bermain game online remaja ditandai dengan skor rata-rata (mean) 2, 4 yang terletak pada interval 2, 1- 2, 5, dan kualifikasi yang cukup tinggi pada karakter sopan santun berkomunikasi remaja ditandai dengan skor rata-rata (mean) 23,76% yang terletak pada interval 23- 24, serta terdapat korelasi atau hubungan yang signifikan bahkan sangat tinggi antara durasi bermain game online dengan karakter sopan santun remaja di Desa Gunungmanik Kecamatan Tanjungsari Kabupaten Sumedang.

Kata Kunci: *Korelasi, Remaja, Durasi Bermain Game online, Karakter Sopan Santun Berkomunikasi.*

A. Pendahuluan

Era digital ini, segala sesuatu dapat mudah diakses, mulai dari pelajaran sekolah, edukasi-edukasi kehidupan, hiburan, dan juga masih banyak yang lainnya. Para remaja di Indonesia cenderung menggunakannya untuk hiburan yakni untuk bermain game online, dikarenakan sekarang bermain game online juga sudah ada pro-scene atau sering disebut e-sport (salah satu cabang olahraga, berupa pekerjaan), bahkan tidak sedikit dari mereka yang memiliki tujuan atau bercita-cita menjadi pro player. Remaja disinggung lebih sering dan lebih rentan terhadap kecanduan game online daripada orang dewasa. Masa remaja berada pada periode ketidakstabilan, cenderung lebih mudah untuk mencoba hal-hal yang baru. Masa remaja juga lekat dengan stereotipe periode bermasalah, yang memungkinkan percobaan terhadap hal baru tersebut berisiko menjadi perilaku bermasalah (Novrialdy, 2019 : 149).

Mulai maraknya Game online di Indonesia kurang lebih di tahun 2003 dengan mulai diperkenalkannya sebuah permainan yang bernama Ragnarok Online, Gunbond, dan Seal online yang pada awal mulanya dalam bermain itu harus membayar terlebih dahulu agar bisa bermain game tersebut, dan untuk menarik minat pemain-pemain baru yang mungkin sebelumnya kurang tertarik karena diperlukan biaya untuk bermain. Sehingga sejumlah game online memberikan penawaran untuk dapat bermain secara cuma-cuma atau gratis dalam mengakses game tersebut, salah satunya digunakan untuk dapat menambah pemain-pemain baru. Sekarang ini banyak sekali game online pada gadget yang menyediakan fitur komunitas online, sehingga menjadikan game online sebagai aktivitas sosial (Wahid & Fauzan, 2021 : 156).

Indonesia merupakan salah satu negara yang menjadi pasar industri game terbesar di dunia. Terutama game mobile atau permainan video yang dapat dimainkan melalui telepon seluler, komputer, tablet, ataupun konsol. Berdasarkan laporan We Are Social, Indonesia merupakan negara yang menduduki posisi ketiga di dunia dalam hal pemain game online. Laporan tersebut mencatat ada 94,5% pengguna internet berusia 16-64 tahun di Indonesia yang memainkan video game per Januari 2022 (Dihni, 2022 : 03).

Riset-riset tentang kecanduan game online kebanyakan menggunakan subjek terhadap remaja. Remaja yang mengalami kecanduan game online akan mengalami beberapa gejala seperti Salience (berpikir tentang bermain game online sepanjang hari), tolerance (waktu bermain game online yang semakin meningkat), mood modification (bermain game online untuk melarikan diri dari masalah), relapse (cenderung untuk bermain game online kembali setelah lama tidak bermain), withdrawal (merasa buruk jika tidak bermain game online), conflict (bertengkar dengan orang lain karena bermain game online secara berlebihan), dan problems (mengabaikan kegiatan lain sehingga menyebabkan masalah (Lebho, 2020 : 203). Tidak sedikit ketika remaja sedang bermain game itu terbawa suasana emosinya, ketika mengalami kekalahan mereka cenderung marah-marah dan ketika mengalami kemenangan mereka berbahagia.

Di dalam sebuah kegiatan pasti ada sisi positif dan sisi negatifnya, begitu pula ketika bermain game online juga terdapat sisi positif dan sisi negatifnya, tetapi dalam hal game online ini kebanyakan dampak negatifnya. Dampak positif bermain game online adalah memudahkan dalam mempelajari bahasa inggris, membuat lebih fokus terhadap pelajaran, melatih kesabaran, melatih kerjasama tim. Game online dapat membentuk sikap kerjasama dan kesabaran dalam mencapai suatu tujuan, kerjasama yang dimaksud disini ialah bagaimana seseorang bertanggungjawab menyelesaikan kerjanya dalam suatu kelompok artinya disini anak terlatih untuk kompak dengan timnya (Mariana, 2020 : 101). Ghuman & Griffiths (2012) menjelaskan terdapat dampak yang timbul dari aktivitas bermain game online yang berlebihan, di antaranya kurang peduli terhadap kegiatan sosial, kehilangan kontrol atas waktu, menurunnya prestasi akademik, relasi sosial, finansial, kesehatan, dan fungsi kehidupan lain yang penting. Bahaya utama yang ditimbulkan akibat kecanduan game online adalah investasi waktu ekstrem dalam bermain (Novrialdy, 2019 : 151).

Hasil riset Wan & Chiou (2006) mengungkapkan bahwa banyak faktor yang menyebabkan remaja kecanduan game online, salah satu faktor yaitu kebutuhan psikologis dan motivasi. Kebutuhan psikologis dan motivasi dikategorikan menjadi tujuh tema yaitu: sebagai hiburan dan rekreasi, sebagai coping emosi (pengalihan dari kesepian, isolasi, kebosanan, melepaskan stress, relaksasi, melampiaskan kemarahan dan frustrasi), melarikan diri dari

kenyataan, memenuhi kebutuhan interpersonal dan kebutuhan sosial (berteman, memperkuat persahabatan, menciptakan rasa memiliki dan pengakuan dari orang lain), kebutuhan untuk prestasi, memberikan kesenangan dan tantangan, kebutuhan untuk lebih kuat (bersifat superior, keinginan untuk kontrol, dan untuk menambah kepercayaan diri) (Lebho, 2020 : 204).

Berbicara mengenai etika sosial dalam hal ini yang dimaksud adalah karakter sopan santun, maka difokuskan pada aspek perorangan. Karena jika kita berbicara mengenai ajaran akhlak dalam Islam, pemahaman umat Islam pada umumnya hampir selalu mengarah pada konsep sopan santun antara tua dan muda yang justru pada umumnya menjurus pada perilaku yang tidak tepat. Dikatakan demikian karena bukan saja mengukuhkan seseorang, namun juga sekaligus membelenggu ajaran nashihah, ajaran keadilan, dan pada ujungnya ajaran katakalan yang benar meskipun pahit. Praktek inilah yang selama ini sering berjalan di tengah-tengah masyarakat Islam sehingga kurang atau tidak mampu mewujudkan bentuk sosial seperti yang pernah terjadi pada zaman Nabi. Dengan demikian, kita berharap dapat memberi wawasan baru untuk mencoba memperbaiki keadaan yang sedang dilanda penyakit sosial ini (Azizy, 2003 : 88).

Hakikatnya sikap seorang muslim selayaknya harus mencerminkan keselamatan dan kedamaian bagi lawan bicaranya. Selain akan mendapatkan apresiasi positif dari lawan bicaranya, sikap muslim yang baik kepada mereka yang berbeda secara samar juga akan membekas dan memberikan kesan positif kepada pihak non - muslim akan ajaran kedamaian yang diberikan oleh Islam itu sendiri, dan dengan secara tidak langsung akan menggugah hati non-muslim tersebut untuk mendalami Islam secara lebih total, daripada berdakwah yang hanya melalui lisan, tetapi sikap sehari-hari dalam berinteraksinya tidak sejalan dengan apa yang disampaikan (Haidi & Widagdo, 2013 : 8). Akibat dari perkembangan zaman, banyak contoh-contoh etika sosial yang kurang baik dan tersebar luas dimana-mana dan mudah untuk diakses. Oleh karena itu banyak umat muslim khususnya di kalangan remaja yang kurang bisa menanggapi dan mengambil perkembangan zaman dengan baik, sehingga banyak para remaja muslim yang mempunyai etika sosial yang kurang baik, contohnya di dalam berbicara sudah menjadi kebiasaan mereka berbicara dengan kata yang kurang baik (kasar), kurang mempunyai sopan santun dan sebagainya.

Diutusnya Nabi Muhammad dalam rangka menyempurnakan akhlak menunjukkan bahwa inti ajaran Islam selain akidah adalah akhlak. Selain di atas masih banyak hadist yang berbicara tentang keutamaan akhlak, di antaranya adalah Akhlak menjadi indikator kesempurnaan iman seseorang. Sebagaimana Rasulullah bersabda di dalam haditsnya yang artinya : “Kaum Mukmin yang paling sempurna imannya adalah yang paling baik akhlaknya di antara mereka, dan yang paling baik di antara kalian adalah yang paling baik kepada isteri-isterinya.” (HR. Tirmidzi) (Khoir, 2019 : 06). Hal ini bertujuan agar semua orang merasa nyaman, hidup damai dan tidak saling bermusuhan. Diantara ayat Al-Qur'an yang berkaitan dengan sopan santun adalah Q.S. Al- Baqarah ayat 263.

قَوْلٌ مَعْرُوفٌ وَمَغْفُورٌ خَيْرٌ مِنْ صَدَقَةٍ يَتْبَعُهَا أَدَىٰ ۖ وَاللَّهُ غَنِيٌّ حَلِيمٌ

Artinya : “Perkataan yang baik dan pemberian maaf lebih baik dari sedekah yang diiringi dengan sesuatu yang menyakitkan (perasaan si penerima). Allah Maha Kaya lagi Maha Penyantun.” (Kementrian Agama 2022).

Ayat ini menjelaskan (Perkataan yang baik) atau ucapan yang manis dan penolakan secara lemah lembut terhadap si peminta (serta pemberian maaf) kepadanya atas desakan atau tingkah lakunya (lebih baik daripada sedekah yang diiringi dengan menyakiti perasaan) dengan mencerca atau mengomelinya (Dan Allah Maha Kaya) hingga tidak menemukan sedekah hamba-hambanya (lagi Maha Penyantun) dengan menanggukuhkan hukuman terhadap orang yang mencerca dan menyakiti hati si peminta. (Kementrian Agama 2022).

Pandangan ayat ini menjelaskan tentang karakter sopan santun berkomunikasi yang dinilai lebih baik daripada sedekah yang diiringi dengan menyakiti perasaan. Hal ini juga ditemukan oleh peneliti berdasarkan hasil observasi, nampak sebuah fenomena bahwa remaja di Desa Gunungmanik yang bermain game online cenderung mengucapkan kata-kata yang kurang baik (toxic). Bahkan tidak sedikit pula para remaja yang kurang dalam karakter sopan

santun berkomunikasinya terhadap orang yang lebih tua dari mereka, termasuk terhadap kedua orangtuanya. Tahap ini cenderung mencerminkan sikap yang kurang sopan terhadap sesama, disebabkan pada saat bermain game online.

Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini berupaya menindak lanjuti rasa kepenasaran peneliti, dengan judul “Korelasi Antara Durasi Bermain Game online Dengan Karakter Sopan Santun Berkomunikasi Remaja Di Desa Gunungmanik Kecamatan Tanjungsari Kabupaten Sumedang.

B. Metodologi Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yang mana penelitian ini tertuju pada pengamatan fenomena. Dengan metode yang digunakan adalah metode deskriptif analisis, analisis uji korelasi dan analisis uji hipotesis. Dalam melakukan penelitian, peneliti melakukan teknik pengumpulan data dengan cara angket dan dokumentasi. Selanjutnya setelah data terkumpul, melakukan analisis deskriptif, analisis uji korelasi dan analisis uji hipotesis.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hubungan antara Durasi Bermain *Game online* (X) dengan Karakter Sopan Santun Berkomunikasi (Y)

Analisis uji hipotesis digunakan untuk menguji kebenaran hipotesis yang diajukan yaitu, terdapat korelasi antara durasi bermain *game online* dengan karakter sopan santun remaja di Desa Gunungmanik Kecamatan Tanjungsari Kabupaten Sumedang.

Tabel 1. Uji Korelasi Pearson Product Moment

Correlations			
		Durasi Bermain <i>Game online</i>	Karakter Sopan Santun Berkomunikasi
Durasi Bermain <i>Game online</i>	Pearson Correlation	1	.805**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	30	30
Karakter Sopan Santun Berkomunikasi	Pearson Correlation	.805**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	30	30

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Berdasarkan table output diatas, dapat diinterpretasikan dengan merujuk ke-3 dasar pengambilan keputusan dalam analisis korelasi bivariate pearson diatas yaitu:

1. Berdasarkan Nilai Signifikansi Sig. (2- tailed): Dari table diatas diketahui nilai Sig. (2-tailed) antara Durasi Bermain *Game online* (X) dengan Karakter Sopan Santun Berkomunikasi (Y) adalah sebesar $0,000 < 0,05$, yang berarti terdapat korelasi yang signifikan antara variabel durasi bermain *game online* dengan karakter sopan santun berkomunikasi.
2. Berdasarkan nilai r hitung (*Pearson Corelations*): diketahui nilai r hitung untuk durasi bermain *game online* (X) dengan karakter sopan santun berkomunikasi (Y) adalah sebesar $0,805 > r \text{ table } 0,361$, maka dapat disimpulkan bahwa ada hubungan atau korelasi antara durasi bermain *game online* dengan karakter sopan santun berkomunikasi. Karena r hitung atau *pearson corelations* dalam analisis ini bernilai positif maka itu artinya hubungan antara kedua variabel tersebut bersifat positif.

3. Berdasarkan nilai r hitung (*Pearson Correlations*) yaitu 0,805 yang diperoleh maka kriteria kekuatan hubungan antara variabel durasi bermain *game online* dengan karakter sopan santun berkomunikasi mempunyai hubungan yang sangat besar atau sangat kuat

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian korelasi antara durasi bermain *game online* dengan karakter sopan santun berkomunikasi remaja di Desa Gunungmanik Kecamatan Tanjungsari Kabupaten Sumedang, maka dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Hasil penelitian mengenai durasi bermain *game online* remaja di Desa Gunungmanik Kecamatan Tanjungsari Kabupaten Sumedang yaitu pada frekuensi tinggi.
2. Hasil penelitian karakter sopan santun berkomunikasi remaja di Desa Gunungmanik Kecamatan Tanjungsari Kabupaten Sumedang yaitu berada pada frekuensi cukup tinggi, hal ini disebabkan faktor orang tua dan juga masyarakat yang sangat kental akan nilai agama.
3. Terdapat hubungan yang signifikan antara durasi bermain *game online* dengan karakter sopan santun berkomunikasi remaja di Desa Gunungmanik Kecamatan Tanjungsari Kabupaten Sumedang.

Acknowledge

Peneliti mengucapkan banyak terimakasih kepada semua pihak yang telah terlibat dalam penulisan penelitian ini, sehingga dalam pengerjaan penelitian ini diberikan kelancaran, Kesehatan dan kemudahan hingga akhir.

Daftar Pustaka

- [1] Haidi, Oleh :, And Hajar Widagdo. N.D. "Etika Sosial Dalam Islam (Tinjauan Atas Relasi Nabi Dengan Pihak Non-Muslim)."
- [2] Kementrian Agama. 2022a. Al-Qur'anul Karim. First. Edited By Kementrian Agama. Jakarta Timur.
- [3] Kementrian Agama. 2022b. Tafsir Kemenag.
- [4] Lebho, Maria Agustina, M. Dinah Ch. Lerik, R. Pasifikus Christa Wijaya, And Serlie K. A. Littik. 2020. "Perilaku Kecanduan Game Online Ditinjau Dari Kesepian Dan Kebutuhan Berafiliasi Pada Remaja." *Journal Of Health And Behavioral Science* 2(3):202–12. Doi: 10.35508/Jhbs.V2i3.2232.
- [5] Mariana, Dewi. 2020. "Fenomena Game Online Di Kalangan Anak Sekolah Dasar." 3(2):99–104.
- [6] Misbakhul Khoir, Lc. M. A. 2019. "Implementasi Akhlak Nabi Muhammad Saw Dalam Berbisnis."
- [7] Novrialdy, Eryzal. 2019. "Kecanduan Game Online Pada Remaja: Dampak Dan Pencegahannya." *Buletin Psikologi* 27(2):148. Doi: 10.22146/Buletinpsikologi.47402.
- [8] Qodry. 2003. Pendidikan [Agama] Untuk Membangun Etika Sosial.