

## KREATIVITAS REMAJA YANG SERING BERMAIN GAME ONLINE

### *CREATIVITY OF TEENAGERS WHO FREQUENTLY PLAY ONLINE GAMES*

**Bambang Heriyanto, Rahma Dewi Anggraeni**

Jurusan Keperawatan, Poltekkes Kemenkes Surabaya,  
Jl. Parangkusumo No.1 Surabaya, Jawa Timur - 60176  
*Email : bbg\_7479@yahoo.co.id*

#### **ABSTRAK**

Game online yang diminati berbagai kalangan usia, mulai dari anak-anak, remaja, hingga orang dewasa. Meski bisa dijadikan media hiburan, game online juga bisa berdampak buruk pada psikologis penggunanya, terutama anak-anak dan remaja. Di zaman sekarang ini, game telah menjadi bagian hidup para remaja. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kreativitas remaja yang sering bermain game online di SMAN 4 Sidoarjo. Desain penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif. Populasi penelitian ini seluruh remaja yang sering bermain game online berjumlah 20 remaja di SMAN 4 Sidoarjo. Variabel penelitian ini yaitu tingkat kreativitas. Teknik sampling menggunakan total sampling. Tidak terdapat sampel karena peneliti menggunakan seluruh responden untuk dijadikan objek penelitian. Berdasarkan penelitian ini menunjukkan bahwa remaja yang sering bermain game online di SMAN 4 Sidoarjo memiliki tingkat kreativitas tinggi dengan jumlah 8 remaja (40%) dari jumlah keseluruhan 20 remaja (100%). Diharapkan institusi pendidikan dapat memberikan tambahan informasi tentang manfaat dari sisi berpikir kreatif dan dapat melakukan pembelajaran menggunakan metode permainan.

**Kata Kunci :** *Tingkat Kreativitas, Game Online, Remaja*

#### **ABSTRACT**

*Online games are in demand by various age groups, from children, teenagers, to adults. Although they can be used as entertainment media, online games can also have a negative impact on the psychology of their users, especially children and adolescents. In this day and age, games have become a part of the lives of teenagers. This study aims to determine the level of creativity of adolescents who often play online games at SMAN 4 Sidoarjo. The research design carried out in this study is a descriptive method. The population of this study are all teenagers who often play online games, totaling 20 teenagers at SMAN 4 Sidoarjo. The variable of this research is the level of creativity. The sampling technique uses total sampling. There was no sample because the researcher used all respondents to be used as research objects. Based on this research it shows that teenagers who often play online games at SMAN 4 Sidoarjo have a high level of creativity with a total of 8 teenagers (40%) out of a total of 20 teenagers (100%). It is hoped that educational institutions can provide additional information about the benefits of creative thinking and can carry out learning using the game method.*

**Keywords:** *Creativity Level, Online Game, Adolescence*

#### **PENDAHULUAN**

Selain sebagai media informasi, internet juga bisa dijadikan sebagai media hiburan, seperti misalnya game. Game online yang diminati berbagai kalangan usia, mulai dari anak-anak, remaja, hingga orang dewasa. Meski bisa dijadikan media hiburan, game online juga bisa berdampak buruk pada psikologis penggunanya, terutama anak-anak dan remaja. Di zaman sekarang ini, game telah menjadi bagian hidup para

remaja. Awalnya game dibuat hanya untuk sarana hiburan dan menghilangkan stress dengan kesibukan yang ada. Namun, semua itu sudah disalah artikan sekarang. Banyak anak-anak yang masih di dalam jenjang pendidikan SMP, SMA dan Perguruan Tinggi rela untuk tidak sekolah dan tidak kuliah demi bermain game yang menurut mereka bisa menghasilkan uang dan kesenangan. Bahkan anak-anak Sekolah Dasar pun sudah pandai bolos sekolah

demi mengejar untuk bermain game online. (Karuniasari, 2017)

Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) dan Pusat Kajian Komunikasi Universitas Indonesia (PUSKAKOM UI) mengadakan survei pengguna internet di Indonesia tahun 2014. Hasilnya adalah jumlah pengguna aktif internet Indonesia sudah mencapai 63 juta orang, atau sekitar 24% dari total populasi Indonesia. Pengguna Internet terbanyak saat ini masih berada di Pulau Jawa. Sedangkan secara provinsi, pengguna terbanyak ada di Jawa Barat. Lalu, diikuti Jawa Timur dan Jawa Tengah. Dilihat dari klasifikasi umur pengguna terbanyak internet masih berusia 18-25 tahun, yang mencapai 49 persen dari total pengguna (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), 2015).

Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan penulis pada bulan November 2020 dengan remaja di SMA Negeri 4 Sidoarjo menyimpulkan bahwa 50% siswa di SMA Negeri 4 Sidoarjo senang bermain game online.

Menurut (Semiawan, 2002) menjelaskan bahwa Kreativitas adalah kemampuan untuk memberikan gagasan-gagasan baru dan menerapkannya dalam pemecahan masalah. Kreativitas meliputi baik ciri-ciri aptitude seperti kelancaran (fluency), keluwesan (flexibility), dan keaslian (originality) dalam pemikiran, maupun ciri-ciri non aptitude, seperti rasa ingin tahu, senang mengajukan pertanyaan dan selalu ingin mencari pengalaman-pengalaman baru. Menurut (Munandar, 2009) Kreativitas adalah kemampuan untuk mengkombinasikan, memecahkan atau menjawab masalah, dan cerminan kemampuan operasional anak kreatif.

Menurut (Adhani, 2018) Game online merupakan sebuah game (permainan) yang dioperasikan secara online dengan menggunakan jaringan internet. Game online tidak hanya dioperasikan dengan *computer*, akan tetapi laptop dan perangkat lainnya seperti *Handphone* apabila terhubung dengan jaringan internet.

Menurut (Rahmat, 2014) dalam *win dan fisher multiplayer* yang terdapat

dalam game online merupakan hasil pembentangan dari game yang dimainkan oleh satu orang. dalam sebagian besarnya menggunakan bentuk yang sama seperti semua game lain pada umumnya, perbedaannya hanyalah pada game multiplayer dalam satu waktu yang sama dapat dimainkan oleh banyak orang.

Sedangkan menurut (Marlianti, 2015) game online merupakan sebuah teknologi lebih tepatnya dibandingkan dengan sebuah permainan, yaitu merupakan sebuah mekanisme yang dapat menghubungkan pemain dibandingkan dengan sebuah pola dalam permainan. Game online adalah permainan yang biasanya dimainkan lebih dari satu orang atau ribuan sampai ratusan orang lebih melalui fasilitas internet pada waktu yang bersamaan.

Remaja adalah suatu masa dimana individu berkembang dari saat pertama kali ia menunjukkan tanda-tanda seksual sekundernya sampai saat ia mencapai kematangan seksual (Sarwono, 2011). Masa remaja disebut juga sebagai masa perubahan, meliputi perubahan dalam sikap, dan perubahan fisik (Pratiwi, 2012). Remaja pada tahap tersebut mengalami perubahan banyak perubahan baik secara emosi, tubuh, minat, pola perilaku dan juga penuh dengan masalah-masalah pada masa remaja (Hurlock, 2011). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kreativitas remaja yang sering bermain game online di SMA Negeri 4 Sidoarjo.

## METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini menggunakan desain penelitian deskriptif. Menurut (Sugiyono, 2018) penelitian deskriptif adalah penelitian yang digunakan untuk menjawab rumusan masalah yang berkenaan dengan pertanyaan terhadap keberadaan variabel mandiri, baik hanya pada satu variabel atau lebih.

Populasi adalah kumpulan semua elemen atau individu atau keseluruhan dari suatu variabel yang menyangkut masalah yang diteliti. Variabel tersebut biasa berupa orang, kejadian, perilaku, atau sesuatu

yang lain yang akan dilakukan penelitian (Heriyanto, 2017).

Populasi dari penelitian ini adalah Remaja di SMA Negeri 4 Sidoarjo 20 remaja. Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Populasi memiliki jumlah yang besar sehingga peneliti menggunakan sampel dari populasi tersebut (Sugiyono, 2018). Pada penelitian ini peneliti tidak mengambil target karena semua anggota populasi dijadikan responden. Teknik sampling merupakan teknik pengambilan sampel. Untuk menentukan sampel yang akan digunakan dalam penelitian terdapat berbagai teknik sampling yang digunakan (Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D, 2016)16). Penelitian ini menggunakan teknik *Total Sampling* yaitu dimana semua anggota populasi mendapatkan kesempatan yang sama untuk menjadi responden. Pada teknik sampling ini dilakukan berdasarkan keputusan subjektif peneliti yang berusaha untuk memperoleh sampel yang menurut pendapatnya dapat mewakili populasi (Heriyanto,2017).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian tentang karakteristik remaja menunjukkan Sebagian remaja (75%) berjenis kelamin laki-laki dan hamper setengahnya perempuan.

### Kreativitas Remaja

Hasil penelitian tentang kreatifitas remaja menunjukkan tingkat kreativitas remaja yang sering bermain *game online* di SMAN 4 Sidoarjo hampir setengahnya (40%) memiliki tingkat kreativitas tinggi dan sebagian kecil (15%) memiliki tingkat kreativitas rendah (tabel 1).

Data yang didapatkan pada penelitian ini menunjukkan bahwa mayoritas remaja memiliki tingkat kreativitas yang tinggi. Kreativitas yang tinggi dikarenakan remaja yang bermain game online bertanda positif. Tingkat kreativitas yang tinggi dikarenakan 8 remaja dari 20 remaja menyatakan

bahwa setelah mengenal game online mereka memperoleh ide-ide/gagasan baru untuk memecahkan masalah.

Tabel 1. Distribusi frekuensi Kreativitas Remaja yang Sering Bermain Game Online di SMAN 4 Sidoarjo

Tingkat Kreativitas	Frekuensi	Persentase
Sangat Tinggi	5	25
Tinggi	8	40
Cukup Tinggi	3	15
Rendah	4	20
Jumlah	20	100

*Game online* juga menjadi stimulus kepada remaja agar mempunyai sikap yang lebih terbuka dengan hal-hal baru .yang dimaksudkan adalah remaja mau menerima dan mencoba hal-hal baru yang belum pernah di coba, 8 remaja dari 20 remaja juga menyatakan bahwa semakin sering bermain game online maka mereka semakin kreatif. Semakin kreatif berarti semakin pantang menyerah ,semakin berbeda dari biasanya dan semakin unik. Game online merangsang remaja untuk dapat bertindak lebih kreatif. Tidak mudah menyerah ketika menghadapi suatu masalah dan mencari solusi yang tepat merupakan bentuk kreativitas.Orang kreatif memandang masalah dari sisi positif, karena dengan cara seperti itu mereka tidak akan mudah menyerah dan memiliki solusi untuk menyelesaikannya. Jenis dan Tipe game online yang dapat mempengaruhi kreativitas seperti Menurut (Adhani, 2018) *Real time strategy Game* ini merupakan game strategi yang menekan para pemain untuk mengasah strateginya. Biasanya permainan ini mempunyai lebih dari satu karakter.Contohnya : Clash of Clan, Age of empires dan lain-lain.

Dari hasil penelitian diatas membenarkan teori Kuwanto (dalam Ghufro dan Risnawita, 2011) secara umum menguraikan faktor yang mempengaruhi kreativitas ada Faktor Kepribadian menurut (Munandar, 2009)menjelaskan bahwa sejauh mana seseorang menunjukkan kreativitasnya

tidak hanya tergantung pada aspek intelektualnya saja, tetapi juga ditentukan oleh faktor-faktor kepribadian seperti imajinatif mempunyai inisiatif, mempunyai minat yang luar, beban dalam berfikir, rasa ingin tahu yang kuat, ingin

mendapatkan pengalaman-pengalaman baru, penuh semangat, energik, percaya diri, berani mengambil resiko, dan berani dalam berpendapat dan berkeyakinan dan ada pula Faktor Lingkungan dapat berupa suasana dan fasilitas yang memberikan rasa aman. Kreativitas dapat berkembang bila lingkungan memberikan dukungan dan kebebasan yang mendukung perkembangan kreativitas.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada 20 remaja yang sering bermain game online di SMAN 4 Sidoarjo pada bulan Februari 2021, Menunjukkan bahwa 8 remaja yang memiliki kreativitas tinggi yaitu antara usia 16-17 tahun dengan 6 remaja laki-laki dan 2 remaja perempuan yang memiliki kreativitas tinggi.

Berdasarkan hasil di atas menurut (Sarwono, 2007) remaja pada fase akhir mengalami peningkatan minat terhadap fungsi-fungsi intelek dan salah satunya adalah akses internet, selain itu pada remaja fase akhir akan muncul dinding pemisah antara dirinya dengan lingkungan. Pernyataan tersebut didukung oleh teori dari (Gaol, 2012), yang menyatakan bahwa laki-laki lebih mudah kecanduan game online dari pada wanita. Dalam melakukan aktifitas online, laki-laki dan perempuan mempunyai sifat berbeda dimana perempuan melakukan online hanya untuk melihat sosial media, sedangkan laki-laki cenderung melakukan aktifitas online hanya untuk bermain game (Bramantoro, 2015). Kebiasaan laki-laki yang sangat menyukai bermain game dikarenakan didalam permainan terdapat tantangan yang berbeda dan tingkat kesulitan yang semakin tinggi. Tantangan yang ada dalam permainan yang membuat laki-laki menyukai game online dan terpacu untuk memenangkan permainan tersebut.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data secara umum dapat disimpulkan bahwa hamper setengahnya remaja yang sering bermain game online di SMAN 4 Sidoarjo memiliki kreativitas yang tinggi dan Sebagian kecil sangat tinggi.

## SARAN

Siswa diharapkan dalam bermain game online tidak meninggalkan kewajibannya sebagai pelajar atau siswa. Keterampilan siswa dalam bermain game diharapkan dapat meningkatkan kreativitas dan potensi siswa. Pihak sekolah diharapkan memberikan tambahan informasi tentang manfaat dari sisi berpikir kreatif dan dapat melakukan pembelajaran menggunakan metode permainan dan dapat mengarahkan siswa untuk motivasi dan meningkatkan kreativitas siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, R. (2015). *Pembelajaran Saintifik untuk Implementasi Kurikulum*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Adhani, S. (2018). *Perilaku Kecanduan Game Online Pada Siswa SMK Negeri 2 Palu*, Vol 2 PALU.
- Aprianto, D. (2014). Pengaruh Motivasi, Intensitas, Dan Minat.
- Arianto, T. (2018). Dampak Game Online Terhadap Prestasi Belajar Pelajar. 11.
- Ashari . (2013). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematik Siswa Melalui Pendekatan Konstruktivisme di Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 2 Banyuasin III. *Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. 7, No.
- Bramantoro, T. (2015). *Tiga Faktor Penyebab Kecanduan*. Jakarta.
- Damara, A. (2013). Dampak Game Terhadap Perkembangan Anak. *Jurnal Ilmiah*.
- Dharma. (2011). *Metodologi Penelitian Keperawatan*. Jakarta: CV. Trans Info Media.
- Gaol, T. (2012). *Hubungan Kecanduan Game Online dengan Prestasi*

- Akademik Mahasiswa di Fakultas Teknik Univeritas Indonesia*, 76.
- Guno D. (2018). *Gambaran Perilaku Kecanduan Game Online Pada Anak Usia Sekolah di Wilayah Kecamatan Magetan*.
- Hamruni . (2012). *Strategi pembelajaran*. Yogyakarta: Insan Madani.
- Hidayat, A. A. (2011). In *Metode Penelitian Kesehatan Paradigma Kuantitatif*. Surabaya: Health Books Publishing.
- Hurlock, B. (2011). *Psikologi Perkembangan : Suatu Pendekatan Sepanjang Rentan Kehidupan*. Surabaya: Erlangga.
- Ismi, N. (2020). *Dampak Game online terhadap Perilaku Siswa*.
- Marlianti, D. (2015). Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Dengan Pola Tidur Dan Motivasi Belajar Anak Usia 10-12 Tahun Di Sd Mattoangin 2 Kecamatan Mariso Kota Makassar.
- Mega O , R. (2019). Penerbitan Artikel Ilmiah Mahasiswa.Pengetahuan Orang Tua Tentang Jajanan Sehat Pada Anak 3(Mega Oktaviana,Ririn Nasriati, Rika Maya Sari Fakultas Ilmu),. 11-24.
- Munandar, U. (2009). *Perkembangan Kreativitas anak berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Rahmat , A. (2014). Hubungan kecanduan game online dengan keterampilan sosial di 4 game centre di kecamatan klojen kota Malang.
- Sarwono. (2007). *Psikologi Remaja*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sarwono, S. (2011). *Psikologi remaja,Edisi revisi*. Jakarta : Rajawali Press.
- Semiawan, R. (2002). *Belajar dan pembelajaran dalam taraf usia dini*. Jakarta: PT Ikrar Mandiri Abadi.
- Sugiyono. (2016). In *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung : CV.Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung : CV Alfabeta.
- Sutama. (2015). In *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, PTK, R& D* (p. 61). Surakarta : Fairuz media.
- Ulfa, M. (2017). *Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Remaja di Mabes Game Center Jalan HR.Subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru*.