

**HUBUNGAN KECANDUAN BERMAIN GAME ONLINE
DENGAN DEPRESI PADA SISWA KELAS VIII
DI UPTD SMP NEGERI 4 GUNUNGSITOLI**

**FADILMAN TELAUMBANUA, JUSTIN FOERA-ERA LASE, MONDANG MUNTHE,
HOSIANNA R. DAMANIK**

Prodi Bimbingan dan Konseling, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nias
e-mail: fadilmantel17@gmail.com

ABSTRAK

Kecanduan game online yang dialami siswa, seperti: menghabiskan waktu berjam-jam hanya untuk bermain game online dan ingin terus bermain game, merasakan tidak senang atau gelisah jika tidak bermain game online, lebih memprioritaskan bermain game online daripada melakukan tugas sekolah dan pekerjaan rumah, dan juga cepat marah atau kesal apabila diminta berhenti bermain saat mereka lagi asyik bermain. Depresi yg dialami siswa, depresi bipolar adalah gangguan suasana hati yang menyebabkan perubahan dramatis dalam suasana hati, berkisar dari mania (perasaan penuh optimisme) hingga depresi (perasaan sedih dan putus asa). Salah satu masalah kesehatan mental yang belakangan ini banyak terjadi baik pada anak-anak maupun orang dewasa adalah kecanduan game online yang dapat memengaruhi banyak aspek kehidupan seseorang seperti perawatan diri, hubungan keluarga, hubungan sekolah, dan pekerjaan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui antara kecanduan bermain game online dengan depresi pada siswa. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan menggunakan pendekatan korelasional untuk menemukan dan mengukur hubungan antara dua variabel atau lebih. Berdasarkan hasil analisis data penelitian bahwa terdapat hubungan kecanduan bermain game online dengan depresi siswa dan kontribusi variabel X terhadap variabel Y dengan nilai persentasenya sebesar 89,1%, yang artinya hubungan kecanduan bermain game online dengan depresi siswa, dan selebihnya sebesar 10,9% merupakan hal yang tidak termasuk dalam penelitian yang diteliti. Dapat disimpulkan bahwa kecanduan bermain game online sangat berdampak buruk bagi remaja saat ini dikarenakan waktu mereka sangat berlebihan dan terus-menerus sehingga di asumsikan berdampak buruk bagi karakter dan prestasi belajar mereka atau dengan kata lain siswa mengalami depresi saat bermain game berlebihan.

Kata Kunci: *Kecanduan game online, Depresi*

ABSTRACT

Online game addiction experienced by students, such as: spending hours just playing online games and wanting to continue playing games, feeling unhappy or anxious if not playing online games, prioritizing playing online games over doing schoolwork and homework, and also quickly become angry or annoyed if asked to stop playing when they are busy playing. Depression experienced by students, bipolar depression is a mood disorder that causes dramatic changes in mood, ranging from mania (feelings of optimism) to depression (feelings of sadness and hopelessness). One of the mental health problems that has recently occurred in both children and adults is online game addiction which can affect many aspects of a person's life such as self-care, family relationships, school relationships and work. This research aims to determine the relationship between addiction to playing online games and depression in students. This research uses a quantitative type of research using a correlational approach to find and measure the relationship between two or more variables. Based on the results of research data analysis, there is a relationship between addiction to playing online games and student depression and the contribution of variable things that are not included in the research studied. It can be

concluded that addiction to playing online games has a very bad impact on today's teenagers because their time is so excessive and continuous that it is assumed to have a bad impact on their character and learning achievement or in other words students experience depression when playing games excessively.

Keywords: *Online game addiction, Depression*

PENDAHULUAN

Game online membuat internet lebih menarik. Pemain harus mengalahkan pemain dari seluruh dunia untuk naik ke jenjang permainan yang lebih tinggi. Oleh karena itu, sangat sulit bagi pemain untuk lepas dari internet jika mereka ingin terus menang (Elia, 2009). Salah satu masalah kesehatan mental yang belakangan ini banyak terjadi baik pada anak-anak maupun orang dewasa adalah kecanduan game online, yang dapat memengaruhi banyak aspek kehidupan seseorang, seperti perawatan diri, hubungan keluarga, sekolah, dan pekerjaan.

Game online adalah permainan yang dimainkan melalui internet dan melibatkan pemain dari berbagai lokasi untuk berinteraksi satu sama lain. Permainan ini beragam dari yang sederhana hingga yang rumit dengan grafis yang luar biasa dan dunia virtual yang luas. Game online dapat dimainkan melalui berbagai platform, seperti komputer, ponsel, konsol game, dan perangkat mobile. Game online unik karena memungkinkan pemain dari seluruh dunia berinteraksi satu sama lain dalam lingkungan permainan yang sama, memungkinkan interaksi sosial yang luas, baik dalam bentuk persaingan maupun kolaborasi. Beberapa game online memungkinkan pemain berkomunikasi langsung melalui obrolan suara atau teks, sementara yang lain memungkinkan pemain bermain dalam tim atau melawan satu sama lain dalam lingkungan permainan online.

Ketika seseorang kehilangan kendali atas aktivitas bermain game onlinenya, sehingga mengganggu kehidupan sehari-hari, kesehatan fisik, emosi, dan hubungan sosialnya, disebut kecanduan game online. Jika Anda melihat tanda-tanda kecanduan game, penting untuk mendapatkan bantuan untuk mengatasi masalah Anda. Kecanduan game online adalah masalah serius yang dapat mempengaruhi berbagai aspek kehidupan seseorang. Seseorang mungkin kehilangan kendali atas waktu dan energi yang mereka habiskan untuk bermain game, yang dapat mengganggu keseimbangan hidup mereka. Selain itu, game online sering memiliki komponen sosial dan ekonomi yang kompleks, seperti pembentukan komunitas, perdagangan barang virtual, dan bahkan ekonomi virtual yang berkembang. Selain itu, mereka memiliki kemampuan untuk memastikan pengalaman bermain yang terus berkembang melalui pembaruan rutin, konten tambahan, dan peristiwa yang terjadi dalam permainan. Game online telah menjadi bagian penting dari budaya gaming kontemporer karena popularitasnya yang terus meningkat. Game ini memberikan hiburan dan tantangan yang membuat seseorang ingin terus bermain.

Kecanduan game online berdampak pada hubungan sosial dan keluarga seseorang. Seseorang yang kecanduan game dapat menghindari keluarga, teman-teman, dan tanggung jawabnya, dan juga dapat menyebabkan konflik dan ketegangan dalam hubungan interpersonal. Mencari bantuan profesional seperti konselor atau terapis, meminta dukungan dari teman dan keluarga, dan mengambil tindakan nyata untuk mengurangi waktu yang dihabiskan untuk bermain game online adalah upaya penting untuk mengatasi kecanduan game online. Langkah pertama yang penting menuju pemulihan dan keseimbangan hidup yang lebih baik adalah kesadaran akan kecanduan game online dan komitmen untuk mengatasinya.

Lokasi UPTD SMP Negeri 4 Gunungsitoli adalah di Jl. Maena No. 10 Gunungsitoli, ILIR, Kec. Gunungsitoli, Kota Gunungsitoli, Sumatera Utara. Hasil observasi menunjukkan bahwa beberapa siswa kecanduan bermain game online. Kecanduan ini dapat menyebabkan beberapa efek negatif, seperti siswa merasa sulit untuk melepaskan diri dari permainan dan

Copyright (c) 2024 EDUTECH : Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi

merasa gelisah atau stres jika mereka tidak dapat bermain. Selain itu, karena begadang untuk bermain game online, siswa sering mengantuk di kelas dan menghabiskan lebih banyak waktu untuk bermain game online. Siswa UPTD SMPN 4 Gunungsitoli menunjukkan beberapa gejala kecanduan game online, seperti: menghabiskan waktu berjam-jam hanya untuk bermain game online dan ingin terus bermain game, merasakan tidak senang atau gelisah jika tidak bermain game online, lebih memprioritaskan bermain game online daripada melakukan tugas sekolah dan pekerjaan rumah, dan juga cepat marah atau kesal apabila diminta berhenti bermain saat mereka lagi asyik bermain.

Penting untuk melakukan penelitian yang cermat untuk memahami hubungan antara kecanduan bermain game online dan depresi pada siswa karena tanpa penanganan yang tepat, siswa mungkin tidak mendapatkan bantuan yang mereka butuhkan untuk mengatasi depresi dan kecanduan mereka. Selain itu, penting untuk mengembangkan strategi pencegahan dan intervensi yang berguna untuk membantu siswa yang berisiko atau yang telah terpengaruh. Mereka yang kecanduan game online mungkin memiliki keinginan untuk bermain game setiap waktu, mengalami gangguan tidur, merasa lelah (sindrom kelelahan), kaku di leher dan otot, hingga karpal Turner Syndrome, dan mengalami kekurangan air, berat badan, atau bahkan obesitas. Oleh karena itu, penting untuk mengawasi dan mengontrol kebiasaan bermain game online siswa untuk menghindari dampak buruknya terhadap kesehatan mental mereka. Pecandu game online yang tidak memiliki hubungan sosial dengan keluarga dan teman sering terisolasi dari masyarakat dan rentan mengalami gangguan psikiatri, salah satunya depresi.

Siswa didorong untuk mengembangkan keterampilan belajar yang lebih efektif melalui pengalaman belajar yang baik. Mereka akan belajar membuat catatan, mengatur waktu, dan belajar dengan lebih terstruktur. Siswa lebih termotivasi untuk belajar lebih banyak dan mengeksplorasi lebih banyak informasi setelah mencapai keberhasilan akademik. Mereka akan lebih tertarik untuk belajar hal baru dan memperluas pengetahuan mereka. Namun, siswa lebih memprioritaskan bermain game online daripada belajar. Sangat penting untuk melakukan penelitian tentang hubungan antara kecanduan bermain game online dan depresi pada siswa karena dapat berdampak signifikan. Salah satu dampak yang mungkin terjadi adalah sebagai berikut:

- a) Sangat penting untuk memantau dan mengelola pola bermain game online siswa untuk mencegah dampak negatifnya terhadap kesehatan mental mereka; juga penting untuk mengetahui bahwa kecanduan bermain game online dapat meningkatkan risiko depresi pada siswa.
- b) Peningkatan risiko depresi: Kecanduan bermain game online dapat menjadi faktor risiko depresi pada siswa. Keterlibatan yang berlebihan dalam permainan dapat menyebabkan isolasi sosial, ketidakmampuan untuk menangani stres, dan perasaan rendah diri, yang merupakan ciri-ciri depresi.
- c) Penurunan kesejahteraan mental: Kegiatan sosial yang sehat, keseimbangan emosi, dan pola tidur dapat terganggu oleh kecanduan game online. Semua ini merupakan komponen penting dari kesejahteraan mental. Hal ini berpotensi memperburuk
- d) Gangguan hubungan sosial: Siswa yang kecanduan game online dapat merusak hubungan mereka dengan teman sebaya, guru, dan keluarga mereka. Salah satu faktor risiko depresi adalah kurangnya interaksi sosial yang sehat, yang dapat menyebabkan Anda merasa kesepian dan terisolasi.

Berdasarkan uraian di atas, jelas bahwa salah satu faktor yang menyebabkan depresi pada siswa adalah kecanduan game online. Oleh karena itu, penulis ingin melakukan penelitian dengan judul "Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Dengan Depresi Pada Siswa Kelas VIII UPTD SMPN 4 Gunungsitoli".

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif. Kuantitatif adalah metode penelitian yang berfokus pada pengumpulan dan analisis data numerik untuk menguji teori atau hipotesis. Menurut Sugiyono (2010) penelitian kuantitatif menggunakan data angka untuk mengukur hasil dan mengembangkan model matematis yang menjelaskan hubungan antar variabel. Penelitian ini menggunakan pendekatan korelasional untuk menemukan dan mengukur hubungan antara dua variabel atau lebih. Menurut Sukardi (2009), penelitian ini melibatkan pengumpulan data untuk memastikan apakah ada hubungan antar variabel dan tingkat hubungannya. Jonathan Sarwono (2011) menambahkan bahwa ini adalah metode analisis yang melihat hubungan antar variabel dalam statistik bivariat. Lokasi penelitian ini dilakukan di UPTD SMP Negeri 4 Gunungsitoli, yang berlokasi Jl. Maena No. 10 Gunungsitoli, Kelurahan Ilir, Kecamatan Gunungsitoli, Kota Gunungsitoli, Sumatera Utara. Populasi dalam penelitian ini adalah kelas VIII UPTD SMPNegeri 4 Gunungsitoli. Teknik penarikan sampel dalam penelitian ini adalah menggunakan probability sampling agar dapat mewakili populasi dalam upaya melakukan generalisasi sebagai ciri khas dari penelitian kuantitatif teknik yang saya gunakan adalah stratified random sampling. Pengertian stratified random sampling adalah teknik pengambilan sampel dimana populasi dibagi menjadi kelompok-kelompok (strata) berdasarkan karakteristik tertentu, dan kemudian sampel acak diambil dari setiap strata. Peneliti menentukan 5 orang siswa dari setiap strata kelas VIII di UPTD SMPNegeri 4 Gunungsitoli sehingga ditentukan jumlah sampel 40 orang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

1. Uji Validitas

Uji validitas dilakukan dengan membagi kuesioner kepada 40 orang diluar sampel, untuk kuesioner Kecanduan Bermain Game Online terdapat 21 pernyataan dan kuesioner Depresi terdapat 12 pernyataan. Pengujian validitas dilakukan dengan menghitung korelasi antara skor item instrumen dengan skor total. Nilai koefisien korelasi antara skor setiap item dengan skor total dihitung dengan analisis corrected item total correlation. Suatu instrumen dinyatakan valid apabila koefisien korelasi r hitung lebih besar dibandingkan koefisien korelasi r tabel pada taraf signifikansi 5%. Adapun hasil uji validitas sebagai berikut:

Tabel 1
Uji Validitas Variabel X

No. Item	R hitung	R tabel	Keterangan
1	0.505	0.312	Valid
2	0.482	0.312	Valid
3	0.341	0.312	Valid
4	0.347	0.312	Valid
5	0.394	0.312	Valid
6	0.516	0.312	Valid
7	0.422	0.312	Valid
8	0.368	0.312	Valid
9	0.471	0.312	Valid
10	0.397	0.312	Valid
11	0.330	0.312	Valid
12	0.392	0.312	Valid

No. Item	R hitung	R tabel	Keterangan
13	0.483	0.312	Valid
14	0.417	0.312	Valid
15	0.507	0.312	Valid
16	0.465	0.312	Valid
17	0.453	0.312	Valid
18	0.430	0.312	Valid
19	0.387	0.312	Valid
20	0.403	0.312	Valid
21	0.448	0.312	Valid

Untuk menentukan valid atau tidaknya masing-masing item berdasarkan nilai R hitung dan R tabel, bila R hitung > R tabel maka item tersebut dinyatakan valid, namun apabila R hitung < R tabel maka item tersebut dinyatakan tidak valid. Berdasarkan tabel uji validitas terdapat 21 item pernyataan variabel X yang memiliki nilai R hitung > R tabel sehingga item pernyataan tersebut dinyatakan valid untuk digunakan sebagai alat ukur variabel.

Tabel 2
Uji Validitas Variabel Y

No. Item	R hitung	R tabel	Keterangan
1	0.535	0.312	Valid
2	0.557	0.312	Valid
3	0.421	0.312	Valid
4	0.368	0.312	Valid
5	0.446	0.312	Valid
6	0.556	0.312	Valid
7	0.485	0.312	Valid
8	0.443	0.312	Valid
9	0.548	0.312	Valid
10	0.386	0.312	Valid
11	0.365	0.312	Valid

Untuk menentukan valid atau tidaknya masing-masing item berdasarkan nilai R hitung dan R tabel, bila R hitung > R tabel maka item tersebut dinyatakan valid, namun apabila R hitung < R tabel maka item tersebut dinyatakan tidak valid. Berdasarkan tabel uji validitas terdapat 12 item pernyataan variabel Y yang memiliki nilai R hitung > R tabel sehingga item pernyataan tersebut dinyatakan valid untuk digunakan sebagai alat ukur variabel.

2. Uji Reabilitas

Uji reliabilitas digunakan untuk mengukur suatu kuesioner yang merupakan indikator dari variabel. Untuk mengukur reliabilitas dengan menggunakan statistic Cronbach Alpha(α). Suatu variabel dikatakan reliabel jika memiliki Cronbach Alpha > 0,6. Hasil pengujian reliabilitas instrumen menggunakan alat bantu oleh program SPSS v.25. Adapun hasil output dapat dilihat dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 3
Uji Reabilitas

Variabel	N of Items	Cronbach's Alpha	Standar reabilitas	Keterangan
Kecanduan bermain game online	24	0,767	0,60	Reliabel
Depresi	10	0,664	0,60	Reliabel

Berdasarkan tabel tersebut terlihat bahwa nilai cronbach's alpha semua variabel lebih dari 0,60 sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel atau kuesioner yang digunakan yaitu variabel kecanduan bermain game onlinedan depresi dapat dipercaya sebagai alat ukur variabel.

3.Uji Kolerasi

Tabel 4
Uji Kolerasi

Correlations			
		Kecanduan Bermain Game Online	Depresi
Kecanduan Bermain Game Online	Pearson Correlation	1	.891**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	40	40
Depresi	Pearson Correlation	.891**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	40	40

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

Dari analisa diketahui bahwa responden sebanyak 40 dihasilkan nilai kolerasi sebesar 0,891. Serta penentuan nilai signifikan yaitu jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka terdapat pengaruh signifikan variabel X terhadap variabel Y, jika nilai $> 0,05$ maka tidak terdapat pengaruh signifikan variabel X terhadap variabel Y, maka dari hasil pengujian diketahui nilai sig. $0,00 < 0,05$ artinya terdapat hubungan yang signifikan antara kecanduan bermain game online dengan depresri. Untuk melakukan interpretasi kekuatan hubungan antara dua variabel dilakukan dengan melihat angka koefisien kolerasi hasil perhitungan dengan menggunakan interpretasi nilai r adalah sebagai berikut :

- 0 : tidak ada korelasi
- $> 0 - 0,25$: korelasi sangat lemah
- $> 0,25 - 0,5$: korelasi cukup
- $> 0,5 - 0,75$: korelasi kuat
- $> 0,75 - 0,99$: korelasi sangat kuat
- 1 : korelasi sempurna

Berdasarkan hasil ouput dan dasar penginterpretasi nilai tersebut maka nilai korelasi sebesar 0,891 sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa antara variabel Kecanduan bermain game online (X) dengan variabel Depresi (Y) mempunyai nilai hubungan atau kolerasi sangat kuat.

4. Uji Hipotesis

Tabel 5
Uji T

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	-.739	4.251		-.174	.863
	Kecanduan Bermain Game Online	.576	.048	.891	12.093	.000

a. Dependent Variable: DEPRESI

Hasil penghitungan koefisien regresi sederhana diatas memperlihatkan nilai koefisien konstanta adalah sebesar -.739 koefisien variabel bebas adalah sebesar 0,491. Dalam arti nilai positif (0,576) yang terdapat pada koefisien regresi variabel X (kecanduan bermain game online) menggambarkan bahwa arah hubungan antara variabel X (kecanduan bermain game online) dengan variabel Y (Depresi) adalah searah, dimana setiap kenaikan satuan variabel X (antara kecanduan bermain game online) akan menyebabkan kenaikan pada variabel Y (depresi).

a) Perumusan Hipotesis

H_0 : Tidak ada hubungan positif dan signifikan antara kecanduan bermain game online dengan depresi peserta didik kelas VIII di UPTD SMP Negeri 4 Gunungsitoli.

H_a : Ada hubungan positif dan signifikan antara kecanduan bermain game online dengan depresi peserta didik kelas VIII di UPTD SMP Negeri 4 Gunungsitoli.

b) Penetapan kriteria

Dalam penetapan kriteria ada dua yang harus diketahui yaitu perbandingan antara t hitung dengan t tabel dan nilai signifikansi. Jika nilai t hitung lebih besar dari nilai t tabel maka H_0 ditolak dan H_a diterima dan begitu juga sebaliknya jika nilai tabel lebih besar dari t hitung maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Dalam penentuan nilai signifikan, jika nilai signifikansi $<0,05$ maka terdapat pengaruh signifikan variabel X terhadap variabel Y, jika nilai $>0,05$ maka tidak terdapat pengaruh signifikan variabel X terhadap variabel Y.

c) Pengambilan keputusan

Berdasarkan penetapan kriteria diatas maka didapati nilai t hitung yaitu 12.093 sedangkan nilai t tabel ialah 1.684 maka dinyatakan secara t hitung dan t tabel H_a diterima dan H_0 ditolak. Berdasarkan nilai signifikansi yang diperoleh ialah $0,00 < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak untuk pengujian kedua variabel. Sehingga dapat diambil kesimpulan diatas bahwa ada hubungan yang positif dan signifikansi antara variabel variabel X (kecanduan bermain game online) dengan variabel Y (depresi) kelas VIII di UPTD SMP Negeri 4 Gunungsitoli.

Pembahasan

Menindak lanjuti dari hasil penelitian yang telah dikemukakan di atas, maka dalam bagian ini dilakukan pembahasan tentang temuan penelitian sebagai berikut:

1. Jawaban Umum Atas Permasalahan Pokok Penelitian

Permasalahan pokok dalam penelitian ini adalah kecanduan bermain game online terhadap depresi siswa kelas VIII di UPTD SMP Negeri 4 Gunungsitoli. Serta melakukan pengumpulan data dengan mengedarkan angket kepada siswa. Berdasarkan hasil angket

penelitian maka diberikan jawaban umum atas permasalahan pokok yaitu semakin baik kecanduan bermain game online maka semakin baik juga depresi siswa $t_{hitung} = 12.093 > t_{tabel} 1.684$ maka dapat dinyatakan bahwa hipotesis H_a diterima dan H_0 ditolak pada taraf signifikansi 0,05%.

2. Analisis dan Interpretasi Temuan Penelitian

Berdasarkan analisa data, diketahui hasil analisis data penelitian yang ditegaskan bahwa terdapat hubungan kecanduan bermain game online dengan depresi siswa dan kontribusi variabel X terhadap Y yaitu sebesar 89.1% artinya Hubungan kecanduan bermain game online dengan depresi siswa kelas VIII di UPTD SMP Negeri 4 Gunungsitoli dan selebihnya 10,9% merupakan pokok yang hubungan kecanduan bermain game online dan depresi yang tidak termasuk dalam penelitian yang diteliti.

3. Kontras Temuan Antara Kedua Variabel Dengan Teori Yang Ada

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa, kecanduan bermain game online terhadap depresi siswa VIII di UPTD SMP Negeri 4 Gunungsitoli dinyatakan terdapat dan positif serta jika dikontraskan dengan teori yang dikemukakan kecanduan bermain game online dapat menimbulkan depresi yang berat bagi para peserta didik, untuk memperkembangkan sisi-sisi positif dari karakter Para pecandu internet memiliki kemungkinan besar untuk terkena penyakit jiwa. Mereka menggunakan game online sebagai bentuk koping terhadap permasalahan di dunia nyata (Hussain, Z., & Griffiths, M. D. 2008) Menurut Lemmens, Valkenburg, dan Peter (2009) mendefinisikan kecanduan game online sebagai penggunaan komputer atau smartphone secara berlebihan dan terus menerus yang menimbulkan permasalahan pada aspek sosial, emosional, dan pemain tidak bisa mengendalikan permainan game secara berlebihan.

Berdasarkan teori tersebut di atas, serta sesuai dengan temuan hasil dari penelitian ini bahwa terdapat hubungan kecanduan bermain game online dapat menimbulkan depresi siswa kelas VIII di UPTD SMP Negeri 4 Gunungsitoli dinyatakan terdapat dan positif. Dapat disimpulkan bahwa kecanduan bermain game online sangat berdampak buruk bagi remaja saat ini dikarenakan waktu mereka sangat berlebihan dan terus-menerus sehingga berdampak buruk juga bagi karakter dan prestasi belajar mereka atau dengan kata lain siswa mengalami depresi saat bermain game berlebihan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, peneliti menyatakan bahwa ada hubungan kecanduan bermain game online dengan depresi siswa kelas VIII di UPTD SMP Negeri 4 Gunungsitoli. Dari pernyataan diatas dapat kita amati pada nilai kolerasi yaitu 0,891 dengan taraf signifikansi ialah 0.000. serta bahwa antara variabel kecanduan bermain game online (X) dengan variabel depresi (Y) mempunyai nilai hubungan atau kolerasi sangat kuat.

Berdasarkan penetapan kriteria diatas maka didapati nilai t hitung yaitu 12.093 sedangkan nilai t tabel ialah 1.684 maka dinyatakan secara t hitung dan t tabel H_a diterima dan H_0 ditolak. Berdasarkan nilai signifikansi yang diperoleh ialah $0,00 < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak untuk pengujian kedua variabel. Sehingga dapat diambil kesimpulan diatas bahwa ada hubungan yang positif dan signifikansi antara variabel kecanduan bermain game online (X) dengan variabel depresi (Y) kelas VIII di UPTD SMP Negeri 4 Gunungsitoli.

Dari hasil output data SPSS dapat kita amati bahwa semakin baik atau semakin berkurang kecanduan bermain game online pada peserta didik maka semakin baik atau menurun tingkat depresi peserta didik sebaliknya, jika siswa terlalu kecanduan bermain game online maka siswa akan mengalami depresi yang berat dan dapat merusak karakter, prestasi belajar dan masa depan peserta didik kelas VIII di UPTD SMP Negeri 4 Gunungsitoli

DAFTAR PUSTAKA

- Adiningtiyas, S. W. (2017). Peran guru dalam mengatasi kecanduan game online. KOPASTA: Journal of the Counseling Guidance Study Program, 4(1).
- Agesti, L. P., Fitryasari, R., Armini, N. K. A., & Yusuf, A. (2019). Hubungan smartphone addiction dan Self-efficacy dengan prestasi akademik pada remaja. Jurnal Keperawatan Jiwa, 1(1), 1-6.
- Ariani, S. (2012). Hubungan Kecanduan Online Game Dengan Depresi Pada Remaja Laki-Laki Pengunjung Game Centre Di Kelurahan Jebres.
- Dianovinina, K. (2018). Depresi pada remaja: gejala dan permasalahannya. Journal Psikogenesis, 6(1), 69-78.
- Fitriani, D. D., Kasumawati, F., LESTARI, R. T. R., & HERAWANTI, A. (2022). CORRELATION BETWEEN PARENTAL INTERACTIONS WITH ONLINE GAME ADDICTED ADOLESCENTS. NURSING ANALYSIS: Journal of Nursing Research, 2(2), 144-153.
- Hadi, I., Fitriwijayati, R. D., & Rosyanti, L. (2017). Gangguan Depresi Mayor (Mayor Depressive Disorder) Mini Review. populasi, 9(1).
- Hidayanto, D. K., Rosid, R., Ajijah, A. H. N., & Khoerunnisa, Y. (2021). Pengaruh Kecanduan Telpon Pintar (Smartphone) pada Remaja (Literature Review). Jurnal Publisitas, 8(1), 73-79.
- Irawan, S. (2021). Faktor-faktor yang mempengaruhi kecanduan game online peserta didik. Jurnal Konseling Gusjigang, 7(1).
- Manora, H., Firmansyah, M. R., Desvitasari, H., Syafei, A., & Apriyani, R. (2023). Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Tingkat Depresi Pada Siswa. Jurnal Riset Media Keperawatan, 6(2), 101-106.
- Mulyani, R. D. (2018). Hubungan antara depresi dan kecanduan online game pada mahasiswa di Yogyakarta
- Niken Sophia, A. (2023). REGULASI DIRI REMAJA DALAM MENCEGAH KECANDUAN GAME ONLINE DI DESA KALIBEJI KECAMATAN SEMPOR KABUPATEN KEBUMEN (Doctoral dissertation, UIN Prof. KH Saifuddin Zuhri).
- Novianty, R., Elvyra, R., & Amtarina, R. (2023). Seminar Kesehatan Mental dan Kaitannya terhadap Adiksi dan Dopamin. Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Nusantara, 4(4), 4500-4506.
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan game online pada remaja: Dampak dan pencegahannya. Buletin psikologi, 27(2), 148-158.
- Pamungkas, B. A., & Kamalah, A. D. (2021, December). Gambaran tingkat depresi pada remaja: Literature review. In Prosiding Seminar Nasional Kesehatan (Vol. 1, pp. 1332-1341).
- Piyeke, P. J., Bidjuni, H., & Wowiling, F. (2014). Hubungan tingkat stres dengan durasi waktu bermain game online pada remaja di manado. Jurnal keperawatan, 2(2).
- Prasetya, A. Y., & Kholilurrohman, K. (2022). Gambaran Self Control Remaja Yang Mengalami Kecanduan Game Online Mobile Legends Di Desa Grobogan (Doctoral dissertation, UIN Raden Mas Said).
- Santoso, Y. R. D. (2016). Hubungan kecanduan game online Dota 2 terhadap penyesuaian sosial pada remaja (Doctoral dissertation, Program Studi Psikologi FPSI-UKSW).
- Susilaningsih, C. Y., & Rahayu, D. S. (2019, December). Faktor penyebab rendahnya minat siswa SLTA kota madiun terhadap jurusan Bimbingan dan Konseling. In Prosiding Seminar Nasional Bimbingan dan Konseling (Vol. 3, No. 1, pp. 18-23).

- Syahidah, A. Y. (2021). Hubungan Pola Asuh Orang tua terhadap Tingkat Depresi Remaja di MAN 1 Kota Cirebon (Doctoral dissertation, IAIN Syekh Nurjati Cirebon).
- Trisnani, R. P., & Wardani, S. Y. (2018). STOP KECANDUAN GAME ONLINE Mengenal Dampak Ketergantungan pada Game Online serta Cara Mengurangnya.
- Welly, W. (2018). Hubungan antara kecanduan game online dengan tingkat depresi pada remaja di SMP Adabiah Padang Tahun 2017. *UNES Journal of Social And Economics Research*, 3(2), 196-202.
- Zaelani, A. F., Setiawati, O. R., & Lestari, S. M. P. (2019). Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Dengan Depresi Pada Siswa SMP. *Jurnal Psikologi Malahayati*, 1(2), 35-41.
- Zaelani, A. F., Setiawati, O. R., & Lestari, S. M. P. (2019). Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Dengan Depresi Pada Siswa SMP. *Jurnal Psikologi Malahayati*, 1(2), 35-41.
- Zakariah, M. A., Afriani, V., & Zakariah, K. M. (2020). *METODOLOGI PENELITIAN KUALITATIF, KUANTITATIF, ACTION RESEARCH, RESEARCH AND DEVELOPMENT (R n D)*. Yayasan Pondok Pesantren Al Mawaddah Warrahmah Kolaka.