

Permainan *Werewolf* untuk Mengurangi Intensitas Penggunaan Gadget Pada Siswa SMP

Muhamad Aminul Yakin¹, Siti Mardhiah², Hannami Mardhatillah³, Della Febriyanti⁴

¹²³⁴Departemen Psikologi, Universitas Negeri Padang
e-mail: muhamadaminulyakin09@gmail.com

Abstrak

Gadget merupakan kebutuhan terpenting bagi setiap orang untuk memudahkan dalam mengerjakan segala sesuatu. Namun, dengan banyaknya aktivitas yang dilakukan menggunakan gadget dapat membuat banyak orang menggunakan gadget dengan intensitas yang cukup lama, salah satunya adalah siswa sekolah menengah pertama (SMP). *Werewolf* merupakan permainan peran dimana pemain diminta untuk mempertahankan posisi dan membangun strategi serta menjalin kerja sama tim untuk mempertahankan kelompok dan mencapai kemenangan. Adapun tujuan dari penelitian untuk mengetahui pengaruh permainan *werewolf* dalam mengurangi intensitas penggunaan gadget pada anak remaja usia sekolah menengah pertama sehingga tidak terlalu ketergantungan dan mengurangi dampak negatif yang dihasilkan dari gadget. Subjek pada penelitian ini adalah 10 orang siswa SMP di Jorong Koto Kaciak, Nagari Magek, Kecamatan Kamang Magek, Kabupaten Agam, Sumatera Barat. Penelitian ini menggunakan metode pre-eksperimen dengan desain one group pretest-posttest. Hasil dari penelitian ini ditemukan bahwa permainan *werewolf* berpengaruh positif untuk mengurangi intensitas penggunaan gadget pada siswa SMP di Jorong Koto Kaciak, Nagari Magek. Dapat ditarik kesimpulan bahwa permainan *werewolf* dapat mengurangi intensitas penggunaan gadget pada siswa SMP.

Kata kunci: *Gadget, intensitas penggunaan gadget, permainan werewolf, siswa SMP*

Abstract

Gadgets are the most important necessity for everyone to make it easier to do everything. However, the many activities carried out using gadgets can make many people use gadgets with considerable intensity, one of which is junior high school students. *Werewolf* is a role-playing game where players are asked to defend their position and build strategies and establish teamwork to defend the group and achieve victory. The purpose of the study was to determine the effect of the *werewolf* game in reducing the intensity of gadget use in

adolescents of junior high school age so that they are less dependent and reduce the negative impact resulting from gadgets. The subjects in this study were 10 junior high school students in Jorong Koto Kaciak, Nagari Magek, Kamang Magek District, Agam Regency, West Sumatra. This study used a pre-experiment method with a one group pretest-posttest design. The results of this study found that the werewolf game had a positive effect on reducing the intensity of gadget use among junior high school students in Jorong Koto Kaciak, Nagari Magek. It can be concluded that the werewolf game can reduce the intensity of gadget use in junior high school students.

Keywords: Gadgets, intensity of gadget use, werewolf game, junior high school students.

LATAR BELAKANG

Pada saat ini, penggunaan *gadget* semakin meningkat seiring dengan perkembangan teknologi. Pada tahun 2022, menurut data BPS dari hasil pendataan survei menyatakan bahwa 67,88% penggunaan *gadget* di Indonesia, ini mengalami peningkatan sebesar 2,01% dibanding pada tahun 2021 yang mencapai persentase 65,87% (Sadya, 2023). Dari data yang ditampilkan terjadi peningkatan dalam penggunaan *gadget*. Perkembangan ini memberikan dampak positif dan dampak negatif pada para penggunanya (Nurningtyas, 2021).

Gadget merupakan salah satu jenis teknologi yang sangat berkembang dari tahun-ketahun dan memiliki banyak fitur yang dapat memberi banyak informasi seperti informasi pendidikan, budaya, olahraga, seni, ekonomi, politik dan masih banyak lagi yang dapat memberikan kemudahan bagi penggunanya (Yurmani, 2018). Banyak dampak positif dan dampak negatif yang didapat dari penggunaan *gadget* ini. Beberapa dari dampak positif yang didapat seperti mempermudah komunikasi jarak jauh dan mengakses informasi dengan mudah. Namun jika tinjau lebih lanjut, *gadget* juga memberikan banyak dampak negatif jika tidak dikendalikan dengan baik (Nurningtyas, 2021).

Adapun dampak bagi pengguna gadget secara berlebihan dapat perkembangan keterampilan sosialnya terganggu. Individu juga akan sulit berinteraksi dengan lingkungan keluarga maupun dalam pertemannya (Jufrida dkk, 2021). Penggunaan *gadget* yang dilakukan secara berlebihan juga dapat membentuk kebiasaan yang buruk bagi seseorang yaitu bersifat individualis (Suhana, 2018; Rahmadani dalam Jufrida, 2021). Dampak lain yang ditimbulkan dapat menimbulkan penyakit pada seseorang karena efek radiasi (Subarkah dalam Jufrida, 2021).

Dampak negatif penggunaan *gadget* harus mendapatkan perhatian yang lebih serius bagi setiap lingkungan mulai dari lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, dan lingkungan masyarakat. Oleh karena itu, sangat diperlukan penanganan untuk dapat mengurangi penggunaan *gadget* pada remaja sekolah menengah pertama. Penggunaan *gadget* pada

remaja juga dapat disertai juga dengan kegiatan positif agar dapat mengalihkan perhatian mereka terhadap gadget (Jufrida dkk, 2021). Cara yang dapat dilakukan untuk mengalihkan perhatian remaja yaitu dengan cara mengajak remaja bermain keluar dari zona nyamannya, seperti menggunakan permainan werewolf.

Werewolf merupakan nama untuk makhluk yang berbentuk serigala yang menyamar menjadi manusia. Dalam legendanya, dikisahkan bahwa manusia serigala muncul pada malam bulan purnama dan menimbulkan korban (Prastiwo, 2020). Dalam permainan *Werewolf*, latar belakang ini diadopsi, di mana para pemain berada dalam sebuah desa pada malam bulan purnama, mencoba mengidentifikasi dan mengeliminasi manusia serigala. Namun, permainan ini dimodifikasi beberapa perannya untuk memudahkan para pemain mengenali peranannya. Peran serigala di ganti menjadi pembunuh dan terdapat peran lain yang memiliki misi yang berbeda dengan pembunuh yaitu dokter, penerawang, dan warga.

Dalam permainan ini, pemain dibagi menjadi dua kubu, yaitu kubu yang mendukung pembunuh dan kubu yang mendukung Masyarakat desa. Tujuan pemain dari kubu desa adalah untuk menemukan dan mengeliminasi semua *werewolf* (pembunuh), sementara tujuan pemain dari kubu *werewolf* (pembunuh) adalah untuk bertahan hidup dan mengeliminasi penduduk desa serta membunuh semua Masyarakat desa (Anggraeni, 2019). Dengan dinamika ini, permainan *Werewolf* menjadi sebuah permainan strategis yang membutuhkan analisis, komunikasi, dan kecerdikan dalam menentukan siapa yang sebenarnya *werewolf* dan siapa yang bukan.

Berdasarkan uraian permasalahan diatas pentingnya untuk dapat mengurangi intensitas penggunaan *gadget* pada remaja pada siswa sekolah menengah pertama (SMP), maka peneliti ingin melakukan sebuah riset mengenai dampak yang ditimbulkan dari permainan *werewolf* terhadap pengurangan intensitas penggunaan *gadget* pada anak remaja usia sekolah menengah pertama. Penelitian ini berjudul "Permainan '*Werewolf*' untuk Mengurangi Intensitas Penggunaan *Gadget* pada Siswa SMP".

METODE

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode eksperimen untuk dapat meneliti dampak variabel tertentu terhadap variabel lain dalam kondisi yang terkendali (Sugiyono, 2013). Penelitian ini menggunakan desain Pre Eksperimental dengan rancangan one group pretest-posttest. Penelitian ini dilaksanakan di Jorong Koto Kaciak, Nagari Magek, Kecamatan Kamang Magek, Kabupaten Agam dengan jumlah sampel 10 orang anak usia 12-15 tahun yang memenuhi kriteria intensitas penggunaan gadget yang tinggi. Penelitian ini menggunakan data berupa angka dan diolah dengan teknik statistik (Sugiyono, 2013).

Variabel independen penelitian ini adalah permainan *werewolf* sedangkan variabel dependennya adalah penggunaan gadget pada remaja usia 12-15 tahun. Permainan *werewolf* dilakukan 3 kali dalam seminggu dengan durasi 90 menit setiap kali bermain selama 2 minggu.

Metode pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan kuesioner berbasis skala *likert*. Skala yang digunakan yaitu Skala Intensitas penggunaan *gadget* (28 aitem dengan $\alpha = 0,903$) menggunakan skala yang telah disusun oleh Setyaningrum pada tahun 2019. Penelitian ini menerapkan uji *Paired Sample T-test* yang digunakan untuk dapat membedakan selisih antara dua rata-rata dari dua sampel yang berpasangan dengan asumsi data berdistribusi normal. Sampel berpasangan berasal dari subjek yang sama, Dimana setiap variabel diukur dalam kondisi dan situasi yang berbeda. Analisis *Paired-Samples T-Test* ini bertujuan untuk mengkaji hasil dari penerapan bermain *werewolf* untuk mengurangi intensitas penggunaan gadget siswa dengan cara membandingkan antara sebelum dan sesudah diberikan *treatment* (Furqon, 2009). Data ini akan dianalisis menggunakan *SPSS version 23 for windows*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan pada siswa Sekolah Menengah Pertama yang tinggal di Nagari Magek, Kecamatan Magek, Kabupaten Agam, Sumatera Barat. Desain penelitian yang digunakan adalah pre eksperimental dengan *one group pretest-posttest*. Penelitian dimulai dengan pengisian informed consent oleh orang tua subjek sebagai persetujuan terhadap pelaksanaan penelitian pada remaja siswa Sekolah Menengah Pertama yang tinggal di kawasan Nagari Magek.

Setelah pengambilan data melalui pretest dan posttest yang telah dilakukan dengan menggunakan Aplikasi SPSS latest Version Sebagai teknik pengolahan data didapatkan hasil statistik sebagai berikut.

Descriptive Statistics						
	N	Minimum	Maximum	Sum	Mean	Std. Deviation
Pretest Penggunaan Gadget	10	66	73	694	69.40	2.011
Posttest Penggunaan Gadget	10	81	88	821	82.10	2.132
Valid N (listwise)	10					

Hasil uji yang dilakukan menggunakan aplikasi *Statistical Package for the Social Sciences* (SPSS) versi 23 dapat diketahui pada bagian pretest yang dilakukan pada 10 orang memiliki nilai minimum atau point terkecil yang didapatkan subjek sebesar 66 poin semestara nilai maximum atau point tertinggi yang diperoleh subjek adalah 73. Dari pengurutan data yang

dilakukan, mean atau nilai tengah yang dihasilkan oleh 10 orang subjek adalah 69,40. Standar deviasi atau rerata setelah dilakukannya pengolahan data adalah 2.011.

Setelah dilaksanakannya intervensi kurang lebih selama 2 minggu didapatkan data posttest yang diolah melalui aplikasi *Statistical Package for the Social Sciences* (SPSS) didapatkan data yang dilaksanakan pada 10 orang memiliki nilai minimum atau point terkecil sebesar 81 poin sementara nilai maximum atau poin terbesar sebesar 88 point. dari data yang sudah diolah didapatkan mean posttest sebesar 82,10. Standar deviasi atau rerata setelah dilakukan pengolahan data adalah 2.132.

Selanjutnya dilakukan uji normalitas pada sebagai test normalitas atau tidak terdistribusinya hasil pengambilan data yang dilakukan dengan mengetahui signifikansi yang diperoleh. Kriteria signifikan yang digunakan dalam aplikasi SPSS adalah 5% atau 0,05. Data dianggap berdistribusi normal jika nilai signifikansi > 0,05 dan dianggap tidak berdistribusi normal jika nilai signifikansinya < 0,05. Selanjutnya, jika uji hipotesis menggunakan teknik paired sample t-test. Dari hasil pengolahan data dengan SPSS, diperoleh data sebagai berikut:

Paired Samples Test									
		Paired Differences							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
		n	n	Mean	Lower	Upper			
Paired Sample 1	Pretest	-	3.433	1.086	-15.156	-10.244	-	9	.000
	Penggunaan Gadget	12.700					11.697		
	Posttest								
	Penggunaan Gadget								

Hasil pengujian hipotesis menggunakan aplikasi SPSS dengan teknik analisis data *paired sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0.000 di mana $0.000 < 0.05$ sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Sehingga didapatkan hasil bahwa terdapat perbedaan sebelum diberikan treatment dan setelah diberikan treatment terhadap diskusi intensitas penggunaan gadget pada siswa SMP di Jorong Koto Kaciak Nagari Magek.

Dari hasil yang telah didapat menunjukkan bahwa permainan werewolf mampu mengurangi intensitas penggunaan gadget pada siswa SMP. Hal ini sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya oleh (Ishariani dkk, 2022) yang menemukan bahwa permainan tradisional dapat mengurangi intensitas penggunaan gadget pada remaja usia 7-12 tahun. Permainan Werewolf membutuhkan waktu dan beberapa orang untuk melakukan permainan tersebut sehingga pada saat bermain mereka menikmati permainan ini, mengatur strategi dan menjaga kekompakan. hal ini membuat terjalinnya komunikasi serta interaksi dan kontak sosial yang menyebabkan mereka akan sibuk mengatur permainan bersama teman temannya sehingga lupa dengan gadget masing masing.

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan pada siswa SMP yang tinggal di Jorong Koto Kaciak Nagari Magek Kecamatan Kamang Magek Kabupaten Agam Sumatera Barat, dapat disimpulkan bahwa treatment yang dilakukan yakni pemberian terapi bermain "Werewolf" memiliki pengaruh terhadap intensitas penggunaan Gadget dalam kurun waktu yang telah ditentukan yakni 2 minggu. Hal ini dibuktikan dengan berkurangnya intensitas penggunaan gadget yang ditunjukkan pada hasil kuesioner Pretest dan Posttest dan terjadinya perubahan pada hasil perhitungan dari data yang telah diolah. Serta pengaruh lain dari permainan yang dilakukan yakni terciptanya hubungan sosial dan juga meningkatkan kerja sama dan kekompakan antar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, A. D., & Paksi, H. P. (2019). Pengembangan media permainan werewolf untuk mengenalkan keragaman sosial budaya indonesia pada siswa kelas V SDN Pacar Keling V Surabaya. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(6).
- Furqon, (2009), Statistika Terapan untuk Penelitian, Bandung: Alfabeta
- Ishariani, L., Sunaringtyas, W., Mahanani, G.S. (2022). Permainan Gobak Sodor terhadap Penggunaan Gadget pada Anak Usia 7-12 tahun. In *Proceedings of the National Health Scientific Publication Seminar* (Vol. 1, No. 2, pp. 360-366).
- Jufrida, J., Basuki, F. R., & Kurniawan, W. (2021). Agen Penggerak Permainan Tradisional: Solusi mengurangi Kecanduan Gadget Pada Anak. *Jurnal Surya Masyarakat*, 4(1), 1-9.
- Nurningtyas, F., & Ayriza, Y. (2021). Pengaruh kontrol diri terhadap intensitas penggunaan smartphone pada remaja. *Acta Psychologia*, 3(1), 14-20.
- Noormiyanto, F. (2018). Pengaruh intensitas anak mengakses gadget dan tingkat kontrol orangtua anak terhadap interaksi sosial anak sd kelas tinggi di sd 1 pasuruhan kidul

- kudus jawa tengah. *Elementary School: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ke-Sd-An*, 5(1).
- Prastiwo, J. E. (2020). Memperkuat kecakapan siswa melalui werewolf in education di SMAN 2 Blitar. *Briliant: Jurnal Riset dan Konseptual*, 5(1), 137-150.
- Sadya, Sarnita. (2023). Sebanyak 67,88% penduduk RI gunakan telepon gengggam pada 2022. Data Indonesia. <https://dataindonesia.id/telekomunikasi/detail/sebanyak-6788-penduduk-ri-gunakan-telepon-genggam-pada-2022>
- Setioninggrum, F. (2019). *Hubungan antara Konsep Diri dan Gaya Hidup dengan Intensitas Penggunaan Gadget pada Remaja* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Suhana, M. (2018). Influence of Gadget Usage on Children's SocialEmotional Development. In International Conference of Early Childhood Education (ICECE 2017) (Vol. 169, hal. 224–227).
- Sugiyono, D. (2013). Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D
- Yumarni, V. (2018). Pengaruh Gadget terhadap Tumbuh Kembang Anak Usia Dini AH-PIECE. *Al Hikmah Proceedings on Islamic Early Childhood Education*, 1, 293-300.