

Analisis Kecanduan Bermain Game Online Siswa SMK PGRI 4 KEDIRI

Rosi Budiani¹, Risaniatin Ningsih²
 Universitas Nusantara PGRI Kediri
 rossibdni04@gmail.com, risadyne@gmail.com

ABSTRACT

Online games are digital games that can be played only when the device is connected to the internet and allows users to connect with other players playing the game at the same time. The online game atmosphere is designed to resemble the actual situation in the real world. Games or games that are a human psychological need are intended as a means of playing and refreshing the mind, it turns out to be things that bring misery when their use is no longer useful. The development of technology in the digital era is very fast and fast. Various technological developments can be accessed easily and even communication between individuals and others can be done in an interesting way, such as playing online games. At present the development of technology is increasing rapidly, this also affects online games which are increasingly exciting with attractive game appearances and animation effects, game graphics and high image resolution, as well as simple and easy-to-use game styles such as war, adventure and battle types.

Keywords: Online games; Individual; Communication

ABSTRAK

Game online adalah permainan digital yang dapat dimainkan hanya ketika perangkat terhubung ke internet dan memungkinkan pengguna untuk terhubung dengan pemain lain yang memainkan *game* tersebut pada saat yang bersamaan. Suasana *game online* dirancang menyerupai keadaan sebenarnya di dunia nyata. Permainan atau permainan yang sebagai kebutuhan psikologis manusia dimaksudkan sebagai sarana bermain dan menyegarkan pikiran, ternyata menjadi hal yang membawa kesengsaraan ketika penggunaannya tidak lagi berguna. Perkembangan teknologi di era digital sangat cepat dan cepat. Berbagai perkembangan teknologi dapat diakses dengan mudah dan bahkan komunikasi antara individu dan orang lain dapat dilakukan dengan cara yang menarik seperti bermain *game online*. Saat ini perkembangan teknologi semakin pesat, hal ini juga mempengaruhi permainan *online* yang semakin seru dengan tampilan permainan yang menarik dan efek animasi, grafik permainan dan resolusi gambar yang tinggi, serta gaya permainan yang sederhana dan mudah digunakan seperti tipe perang, petualangan dan pertempuran.

Kata Kunci: Game online; Individu; Komunikasi

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi di masa globalisasi sangat pesat (Prawiradilaga, 2013:15). Perkembangan teknologi yang pesat secara tidak langsung membagikan pengaruh besar untuk kehidupan manusia dalam bermacam aspek serta ukuran (Nadia, 2014:1). Teknologi yang jadi kebutuhan bawah manusia didukung dengan pertumbuhan ilmu pengetahuan yang pesat. Pertumbuhan teknologi tumbuh secara ekstrem serta terus berevolusi sampai saat ini serta terus menjadi mendunia. Perihal ini bisa dibuktikan dengan banyaknya inovasi serta temuan yang simpel sampai sangat rumit. Pertumbuhan era tidak bisa dipisahkan dari pertumbuhan ilmu pengetahuan khususnya dalam bidang teknologi yang pula terus menjadi pesat perkembangannya sebut saja hp serta game

modern, sehingga anak-anak lebih bahagia terletak di dalam rumah dengan sarana hp yang diberikannya. *Game online* yang telah terdapat pada dikala ini sangat pengaruhi eksistensi game tradisional. Perihal ini sudah menampilkan kalau terdapatnya pergantian yang menuju pada pudarnya nilai-nilai budaya di golongan anak-anak serta anak muda.

Era saat ini anak-anak lebih menggemari *game online* sebab permainannya sangat mutahir serta keren dan kerap membuat merasa tertantang buat memainkannya. Oleh karena itu, anak-anak lebih menggemari *game online* serta game tradisional jadi kurang menarik lagi serta terus menjadi ditinggalkan serta anak-anak lebih memilah buat bermain permainan modern. Sebab lebih seru serta menarik buat dimainkan. Hp ialah salah satu dari hasil pertumbuhan teknologi. Teknologi hp awal mulanya cuma suatu perlengkapan komunikasi nirkabel, setelah itu tumbuh jadi suatu perlengkapan yang mutahir Kecanggihan teknologi hp tidak cuma selaku perlengkapan komunikasi, namun manusia bisa mengambil gambar merekam video, bermain game, mendengarkan musik, serta mengakses internet dalam hitungan detik. (putri, et, al 2021). Hp yang di dalamnya ada bermacam game timbul di pasaran. Fenomena ini membuktikan betapa teknologi permainan telah meluas ke bermacam zona kehidupan. Game bisa diperoleh dengan gampang lewat aplikasi dalam hp serta media internet. Perkembangan game masih hendak sangat fenomenal di masa mendatang. Bermacam gadget baru dengan aplikasi game online mutahir juga bermunculan (Henry, 2010: 5-6).

Game online merupakan *game* yang memakai media elektronik, berupa multimedia yang di desain semenarik mungkin bisa jadi supaya pemain bisa memperoleh kepuasan batin (Baros, et, al 2018; Ahyar, 2019; Junus, et, al 2021). *Game* jadi salah satu budaya serta aktivitas keseharian warga Budaya bermain game online jadi style hidup yang banyak digemari oleh warga paling utama generasi muda apalagi anak-anak di umur sekolah bawah baik di wilayah pedesaan ataupun perkotaan (Kurniasari, 2019). Tipe fitur permainan dari model simpel semacam gamewatch hingga permainan mutahir semacam konsol *Playstation* ataupun sejenisnya telah dikenali oleh anak – anak era saat ini (Henry, 2010:8). Permainan yang memakai media elektronik sangat kilat pengaruhi pertumbuhan anak-anak. Anak-anak bergeser buat memainkan *game* berbasis jaringan serta meninggalkan *game* yang bertabiat tradisional, disebabkan permainan tersebut jadi game yang sangat menarik untuk anak-anak.

Masa umur anak mempunyai dunia bermain sendiri, yang bisa jadi kurang dimengerti oleh sebagian orangtua (Supeno, 2010:25). Pada dikala umur tersebut, anak-anak menghabiskan waktunya buat bermain *game online* yang biasa digunakan di depan pc ataupun *gadget*. Berkembangnya teknologi mempunyai banyak kemampuan buat tingkatkan pengetahuan, hendak namun teknologi pula mempunyai batas serta bahaya, tercantum pada pemakaian *game online*. *Game online* mempunyai watak adiktif

ataupun candu yang bisa berakibat pada psikologi anak. *Game online* tidak hendak mempunyai pengaruh negatif yang signifikan pada pertumbuhan anak, apabila anak bermain permainan dengan bijak. Akibat negatif dari game ialah kurangnya waktu belajar, anak jadi tertutup, 2 kali lebih hiperaktif, gampang risau serta tekanan mental *game online* pula mempunyai akibat positif untuk anak ialah bisa mengenalkan teknologi pc melatih konsentrasi, serta memicu keahlian untuk kehidupan mereka (Henry, 2010:54).

Pada umur pekungannya, anak-anak yang kerap melaksanakan kegiatan bermain *game* hendak kurangi aktivitas positif semacam belajar serta berhubungan dengan sahabat sebaya. Anak yang memiliki ketergantungan pada game hendak kurangi waktu bersosialisasi dengan sahabat sebaya, sebab *game online* sangat berpotensi mengucilkan anak-anak dari area sosial (Chatib, 2012: 191). Sebaliknya anak-anak butuh mempunyai keahlian bersosialisasi buat membina ikatan pertemanan, menuntaskan konflik, dan buat berkolaborasi dengan baik dalam kelompok (Meggitt, 2013: 169-170). Pada hakikatnya manusia merupakan makhluk orang serta sosial, manusia memerlukan pergaulan dengan orang-orang lain, dalam rangka bersama berikan serta salingmengambil khasiat (Gerungan, 2010: 26).

Salah satu penyimpangan akibat kecanduan *game online* antara lain berbohong. Kerutinan berbohong ini diakibatkan sebab anak muda yang notabene masih partisipan didik memperoleh duit dari orang tuanya. Bila mereka berkata secara terus cerah memohon duit buat bermain game online, pasti orang tua susah buat memberikannya. Dengan alibi seperti itu kesimpulannya banyak anak memilah berbohong. Banyaknya waktu yang dihabiskan dengan bermain game bisa mempengaruhi terhadap sikap anak muda antara lain malas. Tidak hanya itu, bermacam *game online* sering kali memerlukan duit buat membeli senjata-senjata permainan sehingga tidak menutup mungkin pengguna yang kebanyakan masih pelajar berbohong kepada orang tua dengan bermacam alibi supaya bisa penuh hobinya bermain *game online*. Pergantian sikap pada anak muda yang hadapi kecanduan *game online* bisa jadi tidak dialami oleh anak muda itu sendiri, namun bisa dialami oleh orang lain dilingkungan mereka khususnya orang tua.

Sesuai urian diatas maka peneliti memperoleh gambaran secara leboh jelas mengenai kondisi siswa bahwa *game online* mempunyai akibat negative yang lebih terhadap kepribadian siswa, walaupun tidak dipungkiri *game online* pula memiliki dampak positif bagi penggunaannya, tetapi jika siswa tidak mendapatkan pantauan ddari orang tua ataupun guru maka siswa-siswa akan kecanduan *game online*. Berdasarkan uraiamm diatas maka tujuan penelitian yang ingin dicapai buat menggambarkan dampak kecanduan *game online* terhadap kepribadian social siswa SMK PGRI 4 Kediri.

PEMBAHASAN

A. Pengertian *Game Online*

Menurut Lemmens, Valkenburg dan Peter (2009), kecanduan judi internet adalah penggunaan komputer atau ponsel cerdas yang berlebihan dan terus menerus yang menyebabkan masalah sosial dan emosional dan pemain tidak dapat mengendalikan game online yang berlebihan. Menurut Weinstein (2010), kecanduan game online adalah penggunaan *game internet* yang berlebihan atau kompulsif yang mengganggu kehidupan sehari-hari. Mereka yang kecanduan *game online* selalu bermain *game online*, mengasingkan diri dari kontak sosial dan lebih fokus pada pencapaian *game online* dan mengabaikan hal-hal lain. Yee (2006) mengungkapkan bahwa kecanduan *game online* adalah perilaku seseorang yang ingin terus bermain dan menghabiskan banyak waktu untuk bermain *game online*, dan kemungkinan orang tersebut tidak dapat mengontrol atau mengendalikannya. Menurut Young (2009), kecanduan *game online* mengacu pada game online. Saat pemain tidak bermain *game online*, mereka memikirkan game tersebut, dan saat mereka perlu fokus pada aktivitas lain, mereka mengabaikannya dan berpura-pura sedang bermain. Orang yang kecanduan *game online* cenderung fokus pada game dan mengabaikan hal lain. Bermain *game online* adalah prioritas. Menurut Charlton dan Danforth (2007), kecanduan *game online* adalah kecanduan *game* yang berlebihan, obsesif, terus menerus dan mengalami masalah *game* secara umum. Kecanduan *game internet* disebut sebagai kecanduan *game* (Grant dan Kim, 2003). Ini berarti bahwa pemain berlebihan, seolah-olah dia tidak ingin melakukan apa pun selain bermain dan seolah-olah permainan ini adalah hidupnya, dan ini berdampak negatif pada pemain (Weinstein, 2010). Kecanduan *game online* merupakan salah satu bentuk kecanduan yang dipicu oleh teknologi internet atau biasa disebut Internet Addiction Disorder (Angela, 2013). Jadi, kecanduan *game online* dipahami sebagai ketergantungan seseorang yang berlebihan pada *game online* karena ingin melakukannya setiap saat, yang pada akhirnya berdampak negatif pada aspek fisik dan psikologis individu tersebut.

Organisasi Kesehatan Dunia (2018) mendefinisikan kecanduan game online sebagai gangguan mental menurut International Classification of Diseases (ICD-11). Hal ini ditandai dengan berkurangnya kendali atas game dan memprioritaskan aktivitas lainnya. Perilaku tersebut terus berlanjut, meskipun memiliki konsekuensi negatif baginya. Penelitian menunjukkan bahwa kecanduan game online lebih umum di kalangan anak muda (Brand, Todhunter & Jervis, 2017). Kecanduan anak muda terhadap game online membutuhkan banyak waktu. Remaja menghabiskan waktu lebih dari dua jam sehari atau lebih dari 14 jam seminggu (Rudhiati, Apriany & Hardianti, 2015) untuk bermain, hingga 55 jam seminggu (van Rooij, Schoenmakers, Vermulst, van den Eijnden & van de Mheen, 2011) atau rata-rata 20.20.20 °C (mingguan).

Ghuman & Griffiths (2012) menyatakan bahwa aktivitas game online yang berlebihan menyebabkan masalah seperti pengabaian aktivitas sosial, kehilangan manajemen waktu, penurunan prestasi akademik, hubungan sosial, ekonomi, kesehatan, dan aktivitas kehidupan penting lainnya. Bahaya terbesar yang ditimbulkan oleh kecanduan game online adalah waktu ekstrim yang dibutuhkan untuk bermain (Baggio et al., 2016). Menghabiskan terlalu banyak waktu bermain game online mengganggu kehidupan sehari-hari. Hiburan ini secara signifikan mengubah prioritas kaum muda dan mengarah pada minat yang sangat rendah pada apa pun yang tidak terkait dengan game online (King & Delfabbro, 2018). Remaja yang kecanduan game online semakin tidak bisa mengontrol waktu bermainnya.

Kecanduan game online adalah ketika seseorang benar-benar tidak dapat melepaskan diri dari game online ini atau bahkan memikirkan pikiran mereka. Dari konsep kecanduan yaitu melakukan terlalu banyak dan melupakan hal-hal lain, berdasarkan uraian pendapat para profesional di atas, dapat disimpulkan bahwa kecanduan game online adalah penggunaan game online yang berlebihan atau kompulsif, terus menerus, yang kemudian menjadi terisolasi dari kehidupan sosialnya, berfokus pada game online dan tidak dapat mengendalikannya.

B. Dampak Kecanduan Game online

Ghuman & Griffiths (2012) menyatakan bahwa aktivitas game online yang berlebihan menyebabkan masalah seperti pengabaian aktivitas sosial, kehilangan manajemen waktu, penurunan prestasi akademik, hubungan sosial, ekonomi, kesehatan, dan aktivitas kehidupan penting lainnya. Bahaya terbesar yang ditimbulkan oleh kecanduan game online adalah waktu ekstrim yang dibutuhkan untuk bermain (Baggio et al., 2016).

Menghabiskan terlalu banyak waktu bermain game online mengganggu kehidupan sehari-hari. Hiburan ini secara signifikan mengubah prioritas kaum muda dan mengarah pada minat yang sangat rendah pada apa pun yang tidak terkait dengan game online (King & Delfabbro, 2018). Remaja yang kecanduan game online semakin tidak bisa mengontrol waktu bermainnya. Akibatnya, kaum muda mengabaikan dunia nyata dan peran mereka. Kecanduan game online dapat menimbulkan efek negatif atau berbahaya bagi anak muda yang mengalaminya. Dampak kecanduan game internet meliputi lima aspek, antara lain aspek kesehatan, psikologis, akademik, sosial, dan finansial (King & Delfabbro, 2018; (King & Delfabbro, 2018: Sandy & Hidayat, 2019).

Bermain game online dapat mempengaruhi perkembangan kepribadian sosial anak, seperti perilaku menantang anak, sikap agresif anak, anak berkelahi, sikap kompetitif anak, sikap kooperatif anak, sikap dominan anak, sikap egois/egois anak dan kasih sayang anak. Saat bermain, anak fokus pada game dan mengabaikan sekitarnya. Pengaruh game online terhadap kepribadian sosial anak berdasarkan informasi yang diperoleh melalui observasi dan wawancara. Jenis permainan online dan offline yang dimainkan subjek dan intensitas permainan yang dapat mempengaruhi pemain.

Game online mempengaruhi kepedulian sosial anak itu sendiri dan semua ini bisa terjadi tergantung bagaimana kita menggunakan game online dengan baik dan benar. Penelitian saya menunjukkan bahwa ada dampak positif dan negatif dari game online, karena anak positif yang lebih mengetahui perkembangan teknologi lebih mudah mempelajari berbagai bahasa tergantung dari bahasa yang dimainkan. Dampak negatifnya adalah anak lebih suka menyendiri di kamar dan bermain game online, hanya bermain dengan anak yang bermain game online, karena menganggap lebih terhubung dalam komunikasinya, anak yang hanya bermain game online di rumah jarang berkomunikasi dengan keluarga sendiri, dan malas belajar. Permainan itu sendiri memiliki dampak positif dan juga dampak negatif, yaitu:

- a. Game online itu sendiri memberikan dampak positif, game online bermanfaat bagi anak-anak, termasuk anak-anak yang belajar tentang dunia teknologi dan berbagai fungsinya. Game dapat memberikan instruksi sesuai dengan pedoman dan aturan berikut. Game melatih perkembangan motorik. Saat anak bermain game yang melibatkan keterampilan, sistem motorik mereka juga berkembang sesuai dengan gerakan yang terlibat. Game juga melatih perkembangan saraf, yaitu perubahan yang terjadi pada otak dan saraf anak saat berulang kali bermain. Game juga melatih perkembangan kognitif, karena anak akan mampu mengatasi perubahan yang terjadi dari waktu ke waktu, melatih kosa kata dan pengucapan bahasa asing dan nasional, serta membuat simulasi multimedia interaktif yang mencoba mensimulasikan beberapa fenomena nyata. Efek positif dari game dapat dilihat pada game yang berhubungan dengan teka-teki, detektif, atau mata pelajaran lainnya. Game yang memberikan efek positif juga membantu membentuk kecerdasan pemainnya, meski bukan satu-satunya cara untuk menjadi yang terbaik.
- b. Game juga berdampak negatif bagi penggunanya. Antara lain, game dapat menyebabkan penurunan aktivitas gelombang otak frontal, yang berperan sangat penting dalam pengendalian emosi dan agresi. Game melampaui seseorang karena dia berhasil mencetak skor tinggi dan tak terkalahkan, atau game berfungsi sebagai pelarian dari masalah sehari-hari. Game juga bisa mendorong keegoisan tingkat tinggi karena ia kurang mendapat perhatian dari keluarga atau orang yang dicintainya. Game digunakan sebagai pelampiasan ketidakpuasannya. Game mengisolasi anak dari lingkungannya karena terlalu banyak bermain dan melupakan hubungan sosial dalam kehidupannya. Gangguan mental terlalu umum. Perilaku para pemain game bisa berubah dan mempengaruhi pola pikir karena pikiran selalu bersama dengan game yang sering dimainkan. Game juga menimbulkan masalah psikologis pada anak. Melalui efek bermain, anak bisa menjadi dua kali lebih hiperaktif dan melemahkan kemampuan mereka untuk berkonsentrasi saat belajar. Anak-anak rentan terhadap gangguan kecemasan, depresi dan perkembangan

sosial yang buruk. Bermain adalah buang-buang waktu ketika game telah menjadi candu.

C.

C. Faktor kecanduan Game Online

Berdasarkan teori sebelumnya, kecanduan game internet juga dapat diartikan sebagai aktivitas intens yang disebabkan oleh teknologi internet (Fetra Bonita Sari, Risdha Amini, 2020). Penyebab kecanduan game online dipengaruhi oleh dua faktor seperti yang dijelaskan dalam penelitian (Masya & Candra, 2016). Faktor-faktor tersebut adalah faktor internal seperti keengganan, kebosanan, ketidakmampuan untuk memprioritaskan dan kurangnya pengendalian diri, dan faktor eksternal adalah lingkungan yang kurang baik, kurangnya hubungan sosial dan orang tua. Dalam Detria (2013: 22) adalah faktor internal dan eksternal yang menyebabkan kecanduan judi internet pada anak-anak.

Faktor internal yang menyebabkan kecanduan game online adalah sebagai berikut.

- a. Keinginan yang kuat dari anak muda untuk mendapatkan skor yang tinggi dalam game online, karena game online dirancang untuk membuat pemain lebih penasaran dan menginginkan skor yang lebih tinggi.
- b. Ketidakmampuan untuk memprioritaskan aktivitas penting lainnya juga menyebabkan kecanduan game online.
- c. rasa bosan yang dirasakan remaja saat berada di rumah atau di sekolah.
- d. Kurangnya pengendalian diri siswa, yang membuat siswa tidak dapat mengantisipasi dampak negatif dari game online yang berlebihan.

Faktor eksternal yang menyebabkan remaja kecanduan game online adalah sebagai berikut.

- a. Lingkungan yang kurang terkontrol karena banyak temannya yang lain bermain game online.
- b. Kurangnya hubungan sosial yang baik, sehingga siswa memilih permainan sebagai alternatif pengisi waktu luang.
- c. Ekspektasi yang berlebihan dari orang tua terhadap keikutsertaan anaknya dalam berbagai kegiatan, seperti kelas atau mengajar, sehingga kebutuhan utama anak seperti berkumpul, bermain bersama keluarga menjadi terlupakan.

D. Peran Guru BK Mengurangi Kecanduan Game Online

Guru adalah profesi yang dibarengi dengan pendidik, guru dan teladan yang baik bagi anak-anak (Trianingsih, 2016). Karena sebenarnya, beberapa siswa sekolah menengah lebih mempercayai guru mereka daripada mempercayai orang tua mereka sendiri. Padahal, guru memiliki tiga tugas utama dalam profesinya, yaitu tugas profesional sebagai pribadi dan tugas sosial. Tugas profesional guru berkaitan dengan logika yang diterapkan guru dalam mendidik dan mengajar muridnya, kemudian tugas kedua dan ketiga berkaitan erat dengan etika yang ditunjukkan guru sebagai

pribadi dan anggota masyarakat. Guru adalah orang tua siswa di sekolah, sehingga peran mereka tidak jauh berbeda dengan peran orang tua di rumah. Menurut siswa, guru dianggap sebagai tokoh utama yang sering ditiru oleh orang tua siswa, sehingga guru diharapkan berperan aktif dalam perkembangan siswa agar tidak kecanduan game online. Bagi mahasiswa dan mahasiswi, bermain game online menjadi perhatian khusus yang tidak mereka sadari bahwa semakin banyak mereka bermain game online, semakin banyak waktu mereka yang terbuang percuma. Faktanya, game online tidak hanya menimbulkan efek negatif, tetapi juga memiliki banyak efek positif ketika game online digunakan sesuai kebutuhan dan kebutuhan. Salah satunya adalah permainan dapat digunakan untuk melatih keterampilan fisik dan mental. Namun, kecanduan siswa terhadap game online membuat khawatir orang tua dan sekolah karena semakin banyak siswa yang terkena dampak bermain game online, lupa mengerjakan tugas dan kehilangan motivasi belajar.

Kecenderungan anak untuk tidak memperhatikan gurunya selama proses belajar mengajar di sekolah. Pikiran mereka hanya terfokus pada permainan kesukaannya, lupa mengerjakan PR, tidak ada persiapan menghadapi ulangan harian, sehingga hasil belajar terlihat menurun. Begitu guru pembimbing mengetahui hal ini, mereka segera mengambil tindakan terhadap siswa yang mengalami masalah tersebut. Kecanduan game internet di kalangan siswa harus diatasi dengan bimbingan dan konseling untuk mendukung individu sebagai proses interpersonal yang dinamis dengan meningkatkan kesadaran perilaku siswa kecanduan game online. Perlakuan khusus untuk siswa yang kecanduan judi online ditawarkan dalam dukungan dan konseling, termasuk penggunaan fungsi pencegahan, pemahaman, mitigasi dan kontrol (representasi). Dalam fungsi pencegahan, pemahaman dan mitigasi, guru pembimbing dan staf sekolah merawat siswa secara eksklusif.

KESIMPULAN

Kecanduan game online adalah penggunaan komputer atau ponsel cerdas yang berlebihan dan terus menerus yang menyebabkan masalah sosial dan emosional dan pemain tidak dapat mengendalikan game online yang berlebihan. Dari konsep kecanduan yaitu melakukan terlalu banyak dan melupakan hal-hal lain, berdasarkan uraian pendapat para profesional di atas, dapat disimpulkan bahwa kecanduan game online adalah penggunaan game online yang berlebihan atau kompulsif, terus menerus, yang kemudian menjadi terisolasi dari kehidupan sosialnya, berfokus pada game online dan tidak dapat mengendalikannya. Bermain game online dapat mempengaruhi perkembangan kepribadian sosial anak, seperti perilaku menantang anak, sikap agresif anak, anak berkelahi, sikap kompetitif anak, sikap kooperatif anak, sikap dominan anak, sikap egois anak dan kasih sayang anak. Namun, kecanduan siswa terhadap game online membuat khawatir orang tua dan sekolah karena semakin banyak siswa yang terkena dampak bermain game online, lupa mengerjakan tugas dan kehilangan motivasi belajar. Hal ini juga bertujuan untuk mengurangi kecanduan game online pada siswa yang dikhawatirkan nantinya akan membawa pengaruh buruk bagi keberlangsungan diri siswa nantinya.

SARAN

Di harapkan bagi guru pada umumnya seluruh pengajar khususnya Guru bimbingan dan konseling mampu untuk mensosialisasikan mengenai cara mengurangi kecanduan bermain game online di lingkungan sekolah agar peserta didik dapat lebih mengetahui dan memahami lebih dalam dampak dari game online. Di dalam artikel ini masih banyak kekurangan dan di harapkan saran perbaikan dari semua pihak yang membaca artikel ini dengan tujuan agar menjadi lebih baik.

DAFTAR RUJUKAN

- Barros, B., Marisa, F., & Wijaya, I. D. (2018). Pembuatan Game Kuis Siapa Pintar. *JIMP-Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*, 3(1).
- Masya, H., & Candra, D. A. (2016). Faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku gangguan kecanduan game online pada peserta didik kelas x di madrasah aliyah al furqon prabumulih tahun pelajaran 2015/2016. *Konseli: Jurnal Bimbingan Dan Konseling (e-Journal)*, 3(2), 103–118.
- Mustikasari, B., Setiawan, D., & Pratiwi, I. A. (2020). Analisis Kebiasaan Bermain Game Online Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia SD di Desa Prawoto. *Jurnal DIDIKA: Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar*, VI (2) Hlm, 181–190.
- Na'ran, S., & Ahmad, M. R. S. (2016). Dampak Game Online Pada Peserta Didik Di SMA Negeri 4 Tana Toraja. *Jurnal Sosialisasi: Jurnal Hasil Pemikiran, Penelitian Dan Pengembangan Keilmuan Sosiologi Pendidikan*, 102–107.
- Nugrahani, F., & Hum, M. (2014). *Metode penelitian kualitatif*. Solo: Cakra Books, 1(1).
- Panjaitan, R. (2020). *Mas-masa COVID-19 Strategi Bisnis dan Manajemen Perusahaan*. Penerbit Yayasan Prima Agus Teknik, 1–201.
- Henry, S. (2010). *Cerdas dengan Game: Panduan Praktis bagi Orangtua dalam Mendampingi Anak Bermain Game*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Kurniasari, A. (2019). *Dampak Bermain Game Online Terhadap Pelaksanaan Ibadah Remaja Di Dusun Simpang Rowo Desa Dadapan Kecamatan Sumberejo Kabupaten Tanggamus (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung)*.