



## Analisis Fakta Empiris Fenomena Kecanduan Game Online Siswa SMK PGRI 4 Kediri

Rosi Budiani<sup>1</sup>, Risaniatin Ningsih<sup>2</sup>, Setya Adi Sancaya<sup>3</sup>  
Universitas Nusantara PGRI Kediri

[rossibdni04@gmail.com](mailto:rossibdni04@gmail.com)<sup>1</sup>, [risadyne@gmail.com](mailto:risadyne@gmail.com)<sup>2</sup>, [sancaya383@yahoo.com](mailto:sancaya383@yahoo.com)<sup>3</sup>

### ABSTRACT

*This study uses a qualitative approach aimed at understanding the impact of online games on the academic performance of students at SMK PGRI 4 Kediri. The research data were collected using interview and observation techniques sourced from students and counseling teachers. Data analysis was carried out in three stages: data reduction, data display, and conclusion drawing. The research results indicate that the phenomenon of online game addiction at SMK PGRI 4 Kediri is very concerning. Several factors contributing to online game addiction include lack of attention and affection from parents, easy access to the internet, and the influence of peers in their social environment. The impacts of online game addiction are that students often experience mood changes, anxiety, lack of sleep, and poor vision, which ultimately lead to a decline in academic performance. The countermeasures taken by the guidance and counseling teachers to address online game addiction include restricting students' use of mobile phones at school, conducting awareness sessions for students on the proper use of smartphones, and organizing socialization activities about the negative impacts of online games.*

**Keywords:** addiction, impact, online games, SMK PGRI 4 Kediri

### ABSTRAK

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang bertujuan untuk mengetahui dampak *game online* terhadap prestasi siswa SMK PGRI 4 Kediri. Data penelitian dikumpulkan dengan menggunakan teknik wawancara dan observasi yang bersumber pada siswa dan guru BK.. Analisis data dilakukan melalui tiga tahap yaitu tahap reduksi data, tahap display data, dan tahap penyimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa fenomena kecanduan *game online* di SMK PGRI 4 Kediri sangat memprihatinkan. Beberapa faktor penyebab timbulnya kecanduan *game online* ialah kurangnya perhatian dan kasih sayang orang tua, kemudahan akses *internet*, serta pengaruh teman di lingkungan sosialnya. Dampak yang ditimbulkan oleh kecanduan bermain *game online* adalah siswa sering mengalami perubahan *mood*, kecemasan, kurangnya tidur dan masalah penglihatan yang buruk yang pada akhirnya berakibat pada menurunnya prestasi belajar. Upaya penanggulangan yang dilakukan oleh guru bimbingan dan konseling dalam menangani kecanduan *game online* ialah dengan membatasi siswa dalam penggunaan *handphone* di sekolah, melakukan sosialisasi kepada siswa tentang penggunaan *smartphone* yang baik dan benar serta kegiatan sosialisasi tentang adanya dampak negatif dalam *game online*.

**Kata Kunci:** kecanduan *game online*, dampak, upaya penanggulangan



## Pendahuluan

*Game online* adalah permainan digital yang hanya bisa dimainkan ketika perangkat terhubung dengan jaringan *internet* memungkinkan penggunaannya untuk dapat berhubungan dengan pemain pemain lain yang mengakses *game* tersebut di waktu yang sama. *Game online* di Indonesia mulai marak kurang lebih ditahun 2003 dengan mulai diperkenalkannya sebuah permainan yang bernama *Ragnarok Online*, *Gunbond*, *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 (Sudarno, 2017).

*Game online* merupakan teknologi dari yang menghubungkan pemain dengan *game online* yang dimainkannya (Surbakti, 2017). Pemain *game online* dapat berinteraksi maupun berpetualang bahkan dapat membentuk komunitas sendiri di dunia maya. Suatu permainan dalam *game online* yang dimainkan secara internet (Adiningtyas, 2017). Soekamto (dalam Mustikasari dkk, 2020) mengemukakan bahwa interaksi sosial adalah hubungan yang dinamis yang menyangkut hubungan antara individu, antar kelompok manusia, bahkan individu dengan kelompok manusia, di dalam kehidupan sosial juga didukung oleh faktor pendorong adanya interaksi sosial antara dua orang atau lebih secara berkesinambungan serta saling mempengaruhi antara individu dengan individu atau individu dengan kelompok.

Berdasarkan fenomena di SMK PGRI 4 KEDIRI siswa sangat tertarik terhadap permainan *game online*. Melalui pengamatan, terdapat ketertarikan siswa terhadap *game online* sampai berlebihan dan melupakan waktu untuk mengerjakan tugas dari guru bahkan tanggung jawab sebagai seorang pelajar. Sementara itu anak-anak yang sering bermain *game online* mudah marah, menghindari untuk berinteraksi sosial. Salah satu siswa di



SMK ketika diberi uang saku oleh ibunya dia menyisihkan uang sakunya untuk membeli kuota *internet* yang digunakan untuk berjam-jam bermain *game online*. Berdasarkan fenomena yang terjadi di SMK 4 PGRI KEDIRI menghadapi masalah yang termasuk kecanduan *game online* yang sedang dialami siswa. Ada begitu banyak di belakang anak-anak menjadi kecanduan *game online*, baik oleh orang tuanya sendiri atau juga dari lingkungan siswa. Begitu pula dengan mengapa siswa lebih memilih bermain *game* dari pada belajar. Berdasarkan fenomena di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang dampak kecanduan bermain *game online*. Penelitian ini bertujuan guna mengetahui dampak kecanduan *game online* terhadap prestasi siswa SMK PGRI 4 Kediri.

#### **Metode**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan tujuan menggambarkan kejadian yang telah berlangsung pada suatu penelitian terhadap kejadian yang timbul dari sebab akibat. Moleong (2014) penelitian kualitatif adalah penelitian yang dimaksudkan untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami subjek penelitian misalnya, perilaku, persepsi, motivasi, tindakan. Jenis penelitian yang digunakan peneliti adalah penelitian fenomenologi, yang merupakan penelitian didasari dari pengalaman subjektif atau pengalaman yang dialami pada diri individu. Penelitian dilakukan di SMK PGRI 4 Kediri dengan rentan waktu dari bulan Mei sampai dengan bulan Oktober 2023 yang mengusung objek penelitian yaitu siswa SMK PGRI 4 Kediri. Prosedur pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini dengan menggunakan wawancara mendalam dan observasi. Tahap analisis data yang digunakan terdapat 3 tahapan yaitu reduksi data, display data dan penarikan kesimpulan.

#### **Hasil dan Pembahasan**

##### **Hasil Analisa**

*Game online* saat ini berkembang dengan pesat. Semakin sering siswa bermain *game online* semakin menyenangkan permainan tersebut dan semakin besar kemungkinan siswa menjadi kecanduan. Berdasarkan hasil wawancara deskripsi yang dilakukan dengan 2 siswa dan 1 guru BK,



temuan data pada penelitian ini dapat diinterpretasikan dalam hasil penelitian di bawah ini, yaitu:

### **Reduksi Data**

Reduksi data dalam arti sempit adalah proses reduksi data, tetapi dalam makna meluas ialah proses peningkatan data dimana data yang tidak perlu dan tidak sejalan dikurangi dan ditambahkan data yang hilang. Di bawah ini merupakan hasil reduksi data yang telah dilakukan oleh peneliti, yaitu sebagai berikut:

#### **1) Gambaran Kecanduan *Game Online* Pada Siswa SMK PGRI 4 Kediri :**

Gambaran kecanduan *game online* siswa SMK PGRI 4 Kediri dapat dikatakan memprihatinkan. Para siswa yang kecanduan *game online* memainkan game tersebut di sekolah yang dimana seharusnya waktu mereka dapat digunakan untuk belajar maupun mengikuti kegiatan sekolah. Siswa biasa memainkan *game online* tersebut dengan teman sebaya mereka yang berada di sekolah maupun di rumah. Pada saat bermain *game online*, waktu yang mereka habiskan bisa berjam-jam dengan rata-rata 6-12 jam. Hal tersebut mengakibatkan siswa akan menjadi tidak fokus ketika mengikuti pelajaran di sekolah karena terlalu lama memainkan *game online*. Tidak hanya itu, siswa pun menjadi jarang bersosialisasi kepada lingkungan sekitar dan tidak mengikuti kegiatan ekstrakurikuler yang diadakan di sekolah.

#### **2) Faktor Pendorong Kecanduan:**

Faktor pendorong kecanduan *game online* pada dasarnya terdapat 2 jenis yaitu faktor internal dan eksternal yang menyebabkan terjadinya kecanduan game online pada anak. Faktor internal meliputi kemauan sendiri, perasaan bosan, tidak bisa menyusun prioritas dan kurangnya *self-control*. Sementara faktor eksternal meliputi lingkungan kurang baik, tempat bermain *game online*, tidak memiliki hubungan sosial dan orang tua.



Pada dasarnya, lama durasi permainan yang dimainkan menjadi salah satu penyebab terjadinya kecanduan *game online*. Dimana waktu berjam-jam yang seharusnya bisa dimanfaatkan untuk belajar dan bersosialisasi akan terbuang dengan percuma hanya untuk bermain *game online*. Tempat mereka memainkan *game online* tersebut juga dapat mempengaruhi lamanya bermain *game online*. Permainan *game online* yang dimainkan di tempat nyaman dengan fasilitas yang memadai akan menambah jangka waktu mereka dalam memainkan *game online*, misalnya di warung yang menyediakan wifi yang ditambah dengan teman satu sirkel tersebut. Pada saat ini, dirumah pun tidak menutup kemungkinan mereka memainkan *game online* yang dikarenakan sudah banyak fasilitas wifi yang dipasang di setiap rumah mereka.

### 3) Dampak Kecanduan Game Online:

Dalam permainan *game online*, tentu tidak jauh dari beberapa dampak yang didapat oleh siswa. Dampak bermain *game online* di SMK PGRI 4 Kediri dibagi menjadi 2, yaitu dampak positif dan dampak negatif.

Dampak positif bermain *game online* pada siswa SMK PGRI 4 Kediri dapat dikategorikan sebagai berikut:

- (a) Sebagai hiburan untuk menghilangkan rasa penat dan stress
- (b) Menambah teman
- (c) Dapat mengikuti kompetisi dengan berbagai hadiah.

Dampak negatif bermain *game online* pada siswa SMK PGRI 4 Kediri dapat dikategorikan sebagai berikut:

- (a) Siswa kurang tidur.
- (b) Siswa sering terlambat ke sekolah.
- (c) Dapat mempengaruhi konsentrasi siswa di sekolah.
- (d) Jarang bersosialisasi dengan lingkungan sekitar.

### 4) Upaya Penanganan Kecanduan Game Online

Pada upaya penanganan kecanduan *game online* tentunya akan selalu melibatkan peran guru di sekolah. Guru merupakan seseorang



pendidik, pengajar dan teladan yang baik untuk anak didik. Sebab, pada kenyataannya beberapa siswa sekolah akan lebih mematuhi guru mereka di sekolah daripada orang tua mereka sendiri. Upaya guru dalam penanganan kecanduan *game online* di SMK PGRI 4 Kediri dapat dikelompokkan menjadi dua, yaitu upaya penanganan dalam jangka pendek jika masalah dinilai tidak terlalu berat dan upaya penanganan dalam jangka panjang jika dinilai kasusnya berat.

Upaya penanganan dalam jangka pendek jika masalah dinilai tidak terlalu berat yaitu meningkatkan pengawasan terhadap tata tertib sekolah yang lebih ketat terutama dalam membawa hp kesekolah, guru BK harus meningkatkan fungsi, peranan bimbingan atau penyuluhan disekolah tentang dampak kecanduan bermain *game online*, Guru mata pelajaran dan guru BK menjalin hubungan kerjasama dengan pihak orang tua tentang perilaku siswa disekolah maupun di luar sekolah, Guru mata pelajaran dan guru BK mengawasi kegiatan siswa dalam semua kegiatan saat disekolah, Guru BK dan wali kelas mengevaluasi kegiatan, bermain *game online* dan cara bermain yang positif selama disekolah, Membatasi siswa dalam penggunaan handphone di sekolah, melakukan sosialisasi kepada siswa tentang penggunaan *smartphone* yang baik dan benar, dan memberikan kegiatan sosialisasi tentang adanya dampak negatif dalam *game online*.

Sementara upaya penanganan dalam jangka panjang jika masalah dinilai terlalu berat yaitu Orang tua siswa bekerjasama dengan pihak sekolah, apabila terdapat hal-hal yang di ketahui saat jam pelajaran dimulai akan tetapi siswa malah bermain *game online*, memberikan sanksi yang tegas dan jelas terhadap segala pelanggaran, norma, tata tertib sekolah yang memberikan efek jera terhadap siswa, orang tua siswa harus menghimbau dan memantau anaknya untuk tidak bermain *game online* diwaktu jam pelajaran disekolah, guru BK hanya memanggil siswa ke ruang BK, jika sudah seperti itu siswa tetap mengulangi, guru BK memanggil orang tua siswa yang bersangkutan



serta menandatangani surat pernyataan bermaterai 10.000, dan guru BK melakukan konferensi kasus.

### Display Data dan Kesimpulan

Display data dan penarikan kesimpulan merupakan langkah yang dilakukan setelah peneliti melakukan reduksi data. Hal tersebut dilakukan guna mempermudah peneliti dalam menganalisis data dan digunakan untuk memvisualisasikan data sehingga pola dan hubungan dapat terlihat dengan lebih jelas. Berikut hasil display data dan penarikan kesimpulan data yang telah dilakukan oleh peneliti, yaitu:

**Tabel Display Data**

Fokus	Sub Fokus	Deskripsi
1. Gambaran kecanduan <i>game online</i> pada siswa SMK PGRI 4 Kediri	1. Kecanduan <i>game online</i>	a. Waktu yang dihabiskan terlalu lama b. Tidak fokus dengan pelajaran c. Jarang bersosialisasi d. Tidak mengikuti ekstrakurikuler
2. Faktor-Faktor yang menimbulkan kecanduan <i>game online</i> pada siswa SMK PGRI 4 Kediri	1. Faktor Internal	a. Kemauan diri sendiri b. Perasaan bosan c. Tidak bisa menyusun prioritas d. Kurangnya <i>self-control</i>
	2. Faktor Eksternal	a. Lingkungan kurang baik b. Tidak memiliki hubungan sosial dan orang tua c. Tempat bermain <i>game online</i>
3. Dampak kecanduan <i>game online</i> pada siswa SMK PGRI 4 Kediri	1. Dampak Positif	a. Sebagai hiburan untuk menghilangkan rasa penat dan stress b. Menambah teman c. Dapat mengikuti kompetisi dengan berbagai hadiah
	2. Dampak Negatif	a. Siswa kurang tidur. b. Siswa sering terlambat ke sekolah. c. Dapat mempengaruhi konsentrasi siswa di sekolah. d. Jarang bersosialisasi dengan lingkungan sekitar.
4. Upaya penanganan kecanduan <i>game online</i> pada siswa SMK PGRI 4 Kediri	1. Upaya penanganan dalam jangka pendek	a. Meningkatkan pengawasan terhadap tata tertib sekolah yang lebih ketat terutama dalam membawa hp ke sekolah. b. Guru BK harus meningkatkan fungsi, peranan bimbingan atau penyuluhan di sekolah



	<p>tentang dampak kecanduan bermain <i>game online</i>.</p> <p>c. Guru mata pelajaran dan guru BK menjalin hubungan kerjasama dengan pihak orang tua tentang perilaku siswa disekolah maupun di luar sekolah.</p> <p>d. Guru mata pelajaran dan guru BK mengawasi kegiatan siswa dalam semua kegiatan saat disekolah.</p> <p>e. Guru BK dan wali kelas mengevaluasi kegiatan, bermain game online dan cara bermain yang positif selama disekolah.</p> <p>f. Melakukan sebuah sosialisasi tentang peraturan sekolah/tata tertib sekolah dan memberikan hukuman sanksi disertai pernyataan bermaterai kepada siswa-siswi dan wali murid</p>
2. Upaya penanganan dalam jangka panjang	<p>a. Orang tua siswa bekerjasama dengan pihak sekolah, apabila terdapat hal-hal yang di ketahui saat jam pelajaran dimulai akan tetapi siswa malah bermain <i>game online</i>.</p> <p>b. Memberikan sanksi yang tegas dan jelas terhadap segala pelanggaran, norma, tata tertib sekolah yang memberikan efek jera terhadap siswa.</p> <p>c. Orang tua siswa harus menghimbau dan memantau anaknya untuk tidak bermain <i>game online</i> diwaktu jam pelajaran disekolah.</p> <p>d. Guru BK hanya memanggil siswa ke ruang BK, jika sudah seperti itu siswa tetap mengulangi, guru BK memanggil orang tua siswa yang bersangkutan serta menandatangani surat pernyataan bermaterai 10.000</p> <p>e. Guru BK melakukan konfrensi kasus.</p>

Berdasarkan paparan data mengenai analisis kecanduan *game online* siswa SMK PGRI 4 Kediri yang tercantum pada tabel diatas dapat disimpulkan bahwa Gambaran kecanduan *game online* siswa SMK PGRI 4 Kediri dapat dikatakan memprihatinkan. Para siswa yang kecanduan



*game online* memainkan *game* tersebut di sekolah yang dimana seharusnya waktu mereka dapat digunakan untuk belajar maupun mengikuti kegiatan sekolah. Siswa biasa memainkan *game online* tersebut dengan teman sebaya mereka yang berada di sekolah maupun di rumah. Pada saat bermain *game online*, waktu yang mereka habiskan bisa berjam-jam dengan rata-rata 6-12 jam. Hal tersebut mengakibatkan siswa akan menjadi tidak fokus ketika mengikuti pelajaran di sekolah karena terlalu lama memainkan *game online*. Tidak hanya itu, siswa pun menjadi jarang bersosialisasi kepada lingkungan sekitar dan tidak mengikuti kegiatan ekstrakurikuler yang diadakan di sekolah.

Faktor pendorong kecanduan *game online* pada dasarnya terdapat 2 jenis yaitu faktor internal dan eksternal yang menyebabkan terjadinya kecanduan game online pada anak. Faktor internal meliputi kemauan sendiri, perasaan bosan, tidak bisa menyusun prioritas dan kurangnya *self-control*. Sementara faktor eksternal meliputi lingkungan kurang baik, tempat bermain *game online*, tidak memiliki hubungan sosial dan orang tua.

Dalam permainan *game online*, tentu tidak jauh dari beberapa dampak yang didapat oleh siswa. Dampak bermain *game online* di SMK PGRI 4 Kediri dibagi menjadi 2, yaitu dampak positif dan dampak negatif. Dampak positif bermain *game online* pada siswa SMK PGRI 4 Kediri berupa sebagai hiburan untuk menghilangkan rasa penat dan stress, menambah teman, dapat mengikuti kompetisi dengan berbagai hadiah. Dampak negatif bermain *game online* pada siswa SMK PGRI 4 Kediri dapat berupa siswa kurang tidur, siswa sering terlambat ke sekolah, dapat mempengaruhi konsentrasi siswa di sekolah, dan jarang bersosialisasi dengan lingkungan sekitar.

Upaya yang dilakukan oleh guru dalam menangani kecanduan game online dapat dilakukan dengan membatasi siswa dalam penggunaan handphone di sekolah, melakukan sosialisasi kepada siswa tentang penggunaan *smartphone* yang baik dan benar. Selain itu, kegiatan sosialisasi tentang adanya dampak negatif dalam *game online* juga sangat penting bagi siswa agar mereka lebih mengetahui wawasan mengenai



peran ketika kecanduan *game online*. Selain itu upaya penanganan kecanduan *game online* juga dapat dilakukan dengan berbagai cara berikut:

Upaya penanganan alam jangka pendek jika masalah dinilai tidak terlalu berat:

- a. Meningkatkan pengawasan terhadap tata tertib sekolah yang lebih ketat terutama dalam membawa hp kesekolah.
- b. Guru BK harus meningkatkan fungsi, peranan bimbingan atau penyuluhan disekolah tentang dampak kecanduan bermain *game online*.
- c. Guru mata pelajaran dan guru BK menjalin hubungan kerjasama dengan pihak orang tua tentang perilaku siswa disekolah maupun di luar sekolah.
- d. Guru mata pelajaran dan guru BK mengawasi kegiatan siswa dalam semua kegiatan saat disekolah
- e. Guru BK dan wali kelas mengevaluasi kegiatan, bermain game online dan cara bermain yang positif selama disekolah.
- f. Melakukan sebuah sosialisasi tentang peraturan sekolah/tata tertib sekolah dan memberikan hukuman sanksi disertai pernyataan bermaterai kepada siswa-siswi dan wali murid

Upaya penanganan dalam jangka panjang jika dinilai kasusnya berat seperti :

- a. Orang tua siswa bekerjasama dengan pihak sekolah, apabila terdapat hal-hal yang di ketahui saat jam pelajaran dimulai akan tetapi siswa malah bermain *game online*.
- b. Memberikan sanksi yang tegas dan jelas terhadap segala pelanggaran, norma, tata tertib sekolah yang memberikan efek jera terhadap siswa.
- c. Orang tua siswa harus menghimbau dan memantau anaknya untuk tidak bermain *game online* diwaktu jam pelajaran disekolah.
- d. Guru BK hanya memanggil siswa ke ruang BK, jika sudah seperti itu siswa tetap mengulangi, guru BK memanggil orang tua siswa yang bersangkutan serta menandatangani surat pernyataan bermaterai 10.000
- e. Guru BK melakukan konfrensi kasus



Solusi untuk mengatasi permasalahan siswa kecanduan bermain *game online* ialah sebagai berikut:

- a. Bahwa pihak sekolah di SMK PGRI 4 Kediri sendiri punya aturan tata tertib sekolah yang harus di patuhi siswanya salah satunya tidak boleh membawa HP ke sekolah.
- b. Pihak sekolah dan guru BK memberikan penyuluhan dan sosialisasi mulai dari kelas X, XI, dan XII tentang bahaya kecanduan bermain *game online*, dampak kecanduan bermain *game online* dan akibat kecanduan bermain *game online* yang dapat menimbulkan malasnya belajar disekolah, telat mauk sekolah karena malam begadang untuk bermain *game online*.
- c. Jika masalahnya tidak berat, guru BK hanya memanggil siswi ke ruang BK, jika sudah seperti itu siswa tetap mengulangi, guru BK memanggil orang tua peserta didik tersebut untuk menandatangani surat pernyataan bermaterai 10.000.
- d. Pihak sekolah dan guru BK juga bisa melakukan konferensi kasus jika dinilai kasus tersebut sangat berat dan rumit sampai melibatkan pihak lain/pihak berwajib.

### **Kesimpulan dan Saran**

Berdasarkan hasil pembahasan mengenai analisis kecanduan bermain *game online* pada siswa SMK PGRI 4 Kediri, dapat diketahui gambaran fenomena ini di SMK PGRI 4 Kediri sangat memprihatinkan karena siswa mudah terpengaruh terhadap *game online*. Siswa yang mengalami kecanduan *game online* sering sekali menghabiskan waktunya untuk bermain *game online* dari pada belajar yang mengakibatkan turunya nilai dan memiliki penurunan kualitas hubungan social baik dengan keluarga, teman, maupun guru karena mereka lebih memilih berinteraksi dengan dunia *game onlinenya*.

Terdapat beberapa faktor yang dapat mempegaruhi mempengaruhi kecanduan *game online* pada siswa SMK PGRI 4 Kediri salah satu dari hasil wawancara yang telah dikaji menurut peneliti faktor yang paling utama adalah peran orang tua kurangnya perhatian dan kasih sayang orang tua.



Pengaruh lingkungan yang akses *internet* nya lebih mudah, serta pengaruh teman di lingkungan yang juga sama-sama gemar bermain *game online*. Beberapa siswa kemungkinan menggunakan *game online* sebagai pelarian dari masalah pribadi ataupun bosan belajar.

Adapun dampak fatal yang ditimbulkan dari kecanduan bermain *game online* adalah siswa yang kecanduan *game online* sering mengalami perubahan mood, kecemasan, kurangnya tidur sehingga berangkat ke sekolah telat dan masalah seperti pengelihatian yang buruk sering dialami siswa yang kecanduan *game online*.

Dalam upaya penanggulangan *game online* yang dilakukan oleh guru dalam menangani kecanduan game online dapat dilakukan dengan membatasi siswa dalam penggunaan handphone di sekolah, melakukan sosialisasi kepada siswa tentang penggunaan *smartphone* yang baik dan benar. Selain itu, kegiatan sosialisasi tentang adanya dampak negatif dalam game online juga sangat penting bagi siswa agar mereka lebih mengetahui wawasan mengenai peran ketika kecanduan game online. Pihak sekolah juga memberlakukan aturan tata tertib sekolah salah satunya tidak boleh membawa HP ke sekolah dan menjalin kerjasama dengan orang tua siswa.

Berdasarkan penelitian dan wawancara yang diperoleh membahas tentang kecanduan *game online* maka saran yang dapat diberikan : (1) untuk guru bk agar mendorong siswanya melakukan kegiatan ekstra kurikuler atau kegiatan yang mengalihkan perhatian mereka dari *game online* dan memberikan layanan konseling yang menjaga mereka dari dampak negatif game online tersebut (2) Untuk siswa diharapkan tidak bermain hp terus menerus dan harusnya mereka berkomunikasi dengan teman-temannya dan mengikuti program ekstrakurikuler ataupun program yang ada di sekolah (3) untuk sekolah harusnya dapat memfasilitasi siswa yang mengikuti program ekstrakurikuler dengan baik dan meningkatkan edukasi atau pemahaman tentang bahaya bermain *game online* secara berlebihan dikarenakan menimbulkan kurangnya motivasi siswa dalam belajar dan berdampak terhadap buruknya nilai di sekolah.



### Daftar Rujukan

Commented [S1]: sebaiknya daftar rujukan ditambah

- Sudarno, K. A. (2017). *Efektivitas Fous Group Dengan Tema Dampak Buruk Game Online Untuk Menurunkan Intensi Bermain Game Online Pada Gamers*. Semarang: Skripsi, Universitas Negeri Semarang
- Surbakti, K. (2017). Pengaruh Game Online terhadap Remaja. *Jurnal Curere*, 1(1).
- Moleong, L. J. (2010). *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Terj. Uhar Suharsaputra, Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Adiningtiyas, S. W. (2017). Peran Guru Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online. *KOPASTA: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling*, 4(1)
- 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*, 6(2), 181-190.
- Chou, C., Condron, L., & Belland, J. C. (2005). *A review of the research on Internet addiction*. *Educational Psychology Review*, 17(4), 363–388. doi: 10.1007/s10648-005-8138-1
- Darwis, M., Amri, H. K., & Reymond. (2020). *Dampak dari Kecanduan Game Online di Kalangan Remaja Usia 15–18 Tahun di Kelurahan Kayuombun*. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 5(2).
- Detria. (2013). *Efektivitas teknik manajemen diri untuk mengurangi kecanduan online game*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia
- Dewi, N. P. (2014). Hubungan antara Intesitas Bermain Game online dengan Interaksi Sosial Pada Remaja. *Skripsi*. Universitas Muhammadiyah Surakarta. Diterbitkan