

DAMPAK KECANDUAN GAME ONLINE TERHADAP SISWA SMK PGRI KABUPATEN KEPULAUAN ARU

Anggrek Kamsy (Anggrekchelsia@gmail.com), Herry R. Lekatompessy,
Hellen Pattiruhu (ellensonic68@gmail.com)
Guru Honorer, Institut Agama Kristen Negeri Ambon

Abstract: *This research is directed to find the factors that cause the rise of online games among students, especially at the high school level, and its impact on their attitudes and behavior both at school and at home. The data collection process used a descriptive qualitative method with a purposive sampling technique to determine informants. Through observation, interviews, and documentation techniques, data and information in the field were processed, analyzed, interpreted, and then concluded for 30 students, involving guidance, counseling, homeroom teachers, and school principals at SMK PGRI Dobo, Aru Islands Regency. Based on the results of the study, it was found that online games had a psychological impact on students so that it influenced their attitudes and behavior in communicating, acting, socializing, and in the learning process in class. There are efforts made by the school in overcoming the impact of online games on student behavior through providing guidance, advice, sanctions, and establishing good coordination with parents. Collaboration and coaching collaboration between schools and parents is a model that is considered capable of solving problems faced by students both now and in the future.*

Keywords: *Impact of Addiction, Online Game, Behavior.* **Keywords:** *Impact of Addiction, Online Game, Behavior.*

1. Pengantar

Perkembangan teknologi di era globalisasi pada saat ini semakin pesat. Kreativitas manusia semakin hari semakin meningkat membuat semua orang menggunakan teknologi hampir di segala bidang sehingga mendorong diperolehnya temuan-temuan baru dalam teknologi yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana peningkatan kesejahteraan umat manusia (Wicaksono, 2013). Menurut Elul (Miarso, 2007), teknologi adalah keseluruhan dari metode yang secara rasional mengarah dan memiliki ciri-ciri dalam setiap kegiatan manusia. Perkembangan dunia komputer dan komunikasi menjadi satu hingga membentuk suatu cabang ilmu baru yang sering dikenal dengan istilah internet (Johonathan, 2006). Internet merupakan ikon dari perkembangan teknologi di era globalisasi saat ini. sehingga, hal inilah yang membuat setiap individu terus berusaha agar dapat mengikuti setiap perkembangan teknologi yang ada, maka pengetahuan semakin bertambah dan maju seiring dengan berkembangnya zaman.

Mulai dari perkantoran hingga ke sekolah-sekolah, kini berusaha menggunakan kecanggihan internet untuk melakukan aktivitas sehari-hari (Wicaksono, 2007).

Salah satu teknologi yang berkembang saat ini adalah *Android*. Fungsi dari *android* atau *gadget* menggabungkan fungsi-fungsi *Personal Digital Assistant* (PDA) seperti kalender, *personal schedule*, *address book*, dan memiliki kemampuan untuk mengakses internet, membuka *email*, membuka dokumen, membuka aplikasi lain serta bermain *game* (Shofiah, 2016). *Android* yang di dalamnya terdapat berbagai *game* muncul di pasaran. Fenomena ini menunjukkan betapa teknologi *game* sudah meluas ke berbagai sektor kehidupan. *Game* dapat diperoleh dengan mudah melalui aplikasi dalam *android* dan media *internet*. Pertumbuhan *game* masih akan sangat fenomenal di masa mendatang (Hendri Samuel, 2010). *Game online* memiliki pengaruh yang cukup besar bagi orang yang memainkan *game* tersebut. Salah satunya adalah anak-anak karena mereka sudah memiliki dan memainkan

game online. Anak-anak zaman sekarang sudah dibiasakan dengan *gadget* untuk bermain *game online*. Ini kesalahan dari orang tua. Orang tua mungkin hanya ingin menunjukkan kasih sayang kepada anak dengan memberikan berbagai fasilitas misalnya *gadget* canggih. Tetapi secara tidak langsung orang tua telah mengajarkan hal negatif kepada anak yang dapat mengganggu perkembangan anak di kemudian hari. Biasanya *game online* ini dimainkan oleh kalangan pelajar, mulai dari SD, SMP, SMA, SMK, dan juga mahasiswa pada umumnya. Hal ini dapat diketahui dari banyaknya *game-game online* yang sangat mudah di *download* pada *android*. Pelajar yang sering memainkan suatu *game online* akan menyebabkan ketagihan karena jika bermain dengan kalah akan mencoba lagi supaya menang. Jika menang hatinya senang, maka akan mengulanginya lagi berkali-kali sampai bosan. Memainkan *game online* akan berdampak negatif bagi yang memainkannya *game-game online* tersebut (radarjogja.jawapos.com, 2020).

Fenomena sebagaimana diuraikan di atas, ditemukan juga di kalangan siswa di SMK PGRI Dobo di Kabupaten Kepulauan Aru. Dari hasil oservasi awal, ditemukan bahwa para siswa menggunakan jaringan internet melalui aplikasi *Playstore* pada *handphone* masing-masing untuk mengembangkan jejaring di antara sesama teman melalui *Game Online*. Dengan alasan menghilangkan rasa jenuh dan stress karena belajar-mengajar, para siswa juga menganggap bahwa melalui jaringan internet, mereka dapat berteman dan bergaul dengan siapapun dalam hal berbagi informasi, pengetahuan maupun sekadar berkomunikasi. Mereka mulai kecanduan *game online* karena beberapa kesempatan mengikuti turnamen *Free Fire* dan ketika memenangkan turnamen itu mereka akan mendapat hadiah dan bonus yang besar. Jika keadaan ini tidak segera diatasi dan

ditangani dengan baik, maka pada satu segi mengambat proses pembelajaran di sekolah, dan pada segi yang lain membentuk perilaku negatif dalam diri para siswa.

Inilah yang menjadi faktor pendorong dilakukannya penelitian ini dengan mendesain tiga fokus pertanyaan penelitian yaitu; jenis *game online* apa yang sering digunakan; bagaimana dampak dari *game online*; dan upaya apa yang dilakukan untuk mengatasi fenomena kecanduan *game online* oleh pihak sekolah. Tiga pertanyaan ini difokuskan pada menemukan faktor-faktor dominan yang menjadi pendorong munculnya perilaku menyimpang secara psikologis dan menganalisis metode yang tepat dalam upaya mengatasi kecanduan permainan *game online* di kalangan siswa. Internet adalah sarana komunikasi dan informasi yang perlu dikelola secara baik sehingga manfaatnya menjadi nyata dalam berbagai aspek. Salah satunya adalah membantu siswa menemukan sumber-sumber pembelajaran untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar-mengajar di sekolah.

2. Tinjauan Literatur

2.1 *Game Online*

Istilah *Game online* berasal dari istilah MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role-Playing Online Game*), yaitu ekstensi jenis *game* jenis *Role-Playing Game* yang memiliki fasilitas multiplayer, seorang pemain dapat menghubungkan komputer ke sebuah server, melalui server tersebut, dapat bermain bersamaan dengan ribuan pemain diseluruh dunia. Permainan ini sama dengan jenis *Role-Playing Game*, yakni pemain dalam permainan. MMORPG akan dihadapi dengan berbagai tantangan dan kesempatan untuk meningkatkan kemampuan tokoh yang dimainkannya (Agus Hermawan, 2009). Jadi berdasarkan penjabaran di atas, *game online* dapat diambil pengertian bahwa *game online* merupakan suatu permainan yang dapat dilakukan melalui

saluran atau sambungan yang menggunakan sinyal atau jaringan internet. Sinyal yang dimaksud menurut Young, (2017) adalah berupa saluran yang menghubungkan antara *server* yang satu dan yang lain.

2.2 Jenis-Jenis Game Online

Game online dapat dikategorikan dalam berbagai bentuk dan model sebagaimana diuraikan (Salim Agung, 2016) yaitu; (a) *Massively Multiplayer Online First-person shooter games*. Permainan ini dapat melibatkan banyak orang dan biasanya permainan ini mengambil setting peperangan dengan senjata-senjata militer (di Indonesia *game* jenis ini biasa disebut *game* tembak-tembakan); (b) *Massively Multiplayer Online Real-time strategy games*. Permainan jenis ini menekankan kepada kehebatan strategi pemainnya; (c) *Massively Multiplayer Online Role-playing games*. Sebuah permainan di mana pemainnya memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama; (d) *Cross-platform online play*. Jenis permainan yang dapat dimainkan secara *online* dengan perangkat yang berbeda; (e) *Game 2 dimensi*. *Game* yang mengadopsi teknologi ini rata-rata *game* yang termasuk ringan, tidak membebani system; (f) *Game 3 dimensi*. Merupakan *game* dengan grafis yang baik dalam penggambaran secara realita, kebanyakan *game* ini memiliki perpindahan kamera hingga 360 derajat sehingga bisa melihat secara keseluruhan dunia *game* tersebut; dan (g) *Massively multiplayer online games*. Pemain bermain dalam dunia yang skalanya besar (>100 pemain), dimana setiap pemain dapat berinteraksi langsung seperti halnya dunia nyata.

2.3 Perkembangan game online di Indonesia

Menurut Ligagame Indonesia (Ligagames.com), *game online* muncul di Indonesia pada tahun 2001, dimulai dengan masuknya *Nexia Online*. *Game online* yang beredar di

Indonesia sendiri cukup beragam, mulai dari yang bergenre *action*, *sport*, maupun RPG (*Role-playing game*). Tercatat lebih dari 20 judul *game online* yang beredar di Indonesia. ini menandakan betapa besarnya antusiasme para *gamer* di Indonesia dan juga besarnya pasar *game* di Indonesia. berikut adalah yang hadir di Indonesia (Yulia Lestari, 2019). Selain *game* di atas, ada juga *game-game* seperti *Warcraft*, *Counterstrike*, *Age Of Empire*, *Need For Speed Series* yang juga banyak menyita perhatian para *game* di Indonesia walaupun tidak sebesar *game-game* yang disebutkan di atas. Contohnya *Counterstrike* lebih lancar dimainkan pada mode LAN dibandingkan *internet* karena latencynya yang besar dan servernya kurang cepat sehingga sewaktu bermain *game* ada jeda (*lag*) dan membuat *gamers* menjadi tidak nyaman, begitu juga halnya dengan *Warcraft* dan *Adge Of Empire* (Santoso, 2014)

2.2 Aspek-aspek Kecanduan Online

Menurut Lemmens, Valkenburk & Peter (2009) aspek-aspek yang digunakan untuk menjelaskan kecanduan *game online*, yang terdiri dari: (a) *salience* (arti). Aspek dimana bermain *game* menjadi kegiatan yang paling penting dalam kehidupan seseorang dan mendominasi pikirannya (keasyikan), perasaan, dan perilaku (penggunaan yang berlebihan), (b) *tolerance* (toleransi). *Tolerance* adalah sikap menerima keadaan diri kita ketika melakukan suatu hal, (c) *mood modification* (modifikasi mood). Dimensi ini sebelumnya diberi label *euphoria*, mengacu pada 'buzz' atau 'tinggi' yang berasal dari suatu kegiatan, (d) *relapse* (pengulangan). Aspek ini berkaitan dengan kecenderungan pemain untuk berulang kali kembali ke pola awal dari bermain *game*, (e) *withdrawal* (penarikan). Aspek ini berkaitan dengan adanya emosi tidak menyenangkan dan atau efek fisik yang terjadi ketika bermain *game* tiba-tiba berkurang atau dihentikan, (f) *conflict*

(konflik). Aspek ini mengacu pada semua konflik antar pribadi dihasilkan dari bermain *game* yang berlebihan. Konflik terjadi antara pemain dan orang-orang disekitarnya, dan (g) *problem* (masalah). Aspek ini mengacu pada masalah yang disebabkan karena bermain *game* berlebihan. Masalah dengan lingkungan sosial, maupun yang timbul dalam diri individu seperti konflik intra-psikis dan perasaan subjektif dari hilangnya kontrol.

Sedangkan menurut Lee (2011) terdapat empat kriteria kecanduan bermain *game online*, yakni; (a) *excessive use*, adalah ketika bermain *online game* menjadi aktivitas yang paling penting dalam kehidupan individu; (b) *tolerance*, adalah proses terjadinya peningkatan jumlah penggunaan *game online* untuk mendapatkan efek perubahan dari mood, (c) *withdrawal symptoms*, adalah perasaan yang tidak menyenangkan karena penggunaan *game online* dikurangi atau tidak dilanjutkan, dan (d) *negative repercussions*, adalah mengarah pada dampak negatif yang terjadi antara pengguna *online game* dengan lingkungan sekitarnya. Komponen ini juga berdampak pada tugas lainnya seperti pekerjaan, hobby dan kehidupan sosial.

3. Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan teknik *purposive sampling* untuk menentukan informan yang layak dijadikan sebagai sumber data dan informasi. Teknik pengumpulan data menggunakan triangulasi (gabungan observasi, wawancara, dokumentasi), analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif bersifat untuk memahami makna, memahami keunikan, mengkonstruksi fenomena dan menemukan hipotesis (Sugiyono, 2018). Selain itu untuk membuat deskripsi, gambaran atau lukisan secara sistematis serta hubungan antar fenomena yang

diselidiki (Yulia, 2019). Penelitian ini berlokasi di SMK PGRI Kabupaten Kepulauan Aru. Sementara informan kunci dipilih pada siswa kelas XI dengan maksud mengamati suasana dan kondisi proses belajar mengajar dan suasana kehidupan dan pergaulan sebanyak 30 orang siswa aktif bermain *game online*, termasuk dokumen pribadi, catatan lapangan, ucapan dan tindakan informan. Sebagai data pembanding dilakukan juga wawancara terhadap kepala sekolah, guru BK, dan wali kelas.

4. Hasil

4.1 Dampak Negatif Game Online

Sesuai hasil temuan, ada dampak positif dan negatif dari *game online* dan dapat dilihat dalam berbagai aspek mencakup didalamnya perubahan sikap siswa terhadap teman-teman, interaksi di sekolah, keluarga dan bahkan lingkungan sekitar. Dampak negatif *game online* pada sikap siswa dilihat dari pula dari beberapa karakter dan sikap yang muncul seperti; hiperaktif, berkata dan bersikap kasar, dan berkata bohong. Secara psikologis, hiperaktif merupakan sikap aktif atau sikap yang tidak tenang dan sikap aktifnya melebihi anak normal dengan gangguan tingkah laku yang tidak normal yang disebabkan disfungsi neurologia dengan gejala utama tidak mampu memusatkan perhatian. Begitu pula anak hiperaktif maksudnya adalah anak yang mengalami gangguan pemusatan perhatian. Berikut petikan wawancara dengan informan.

“Saya sering merasa terganggu dengan sikap dari teman-teman yang suka bermain game online, teman-teman yang suka bermain game online cenderung suka membuat keributan sehingga membuat saya terganggu dalam proses belajar” (IS-01).

“Teman-teman yang sering memainkan game online biasanya cenderung bersikap kasar di kelas mudah marah dan cepat tersinggung saling mengejek

DAMPAK KECANDUAN GAME ONLINE TERHADAP SISWA SMK PGRI KABUPATEN KEPULAUAN ARU

teman satu dengan yang lain dapat menyebabkan perkelahian di kelas. Hal ini dikarenakan salah satu dari siswa pemain game online mengejek temannya dengan sebutan *Boot* sehingga timbul perkelahian di kelas” (*Boot* adalah istilah para game online untuk mengejek pemain yang memainkan game yang level bermainnya rendah) (IS-02).

“Siswa yang sering memainkan game online sering berbohong dengan meminta uang jajan berlebihan dengan alasan kebutuhan paket data untuk tugas sekolah tetapi kemudian digunakan untuk bermain game online” (IG-01)

4.2 Dampak Positif Game Online

Selain dampak negatif, *game online* juga memberikan dampak positif diantaranya memiliki banyak teman, dapat menghemat uang dari *game online*, juga bisa mengurangi stress. Berikut petikan wawancara dengan informan.

“Saya sering mendapatkan teman baru melalui *game online* yang saya mainkan, kemudian kami saling bertukar akun FB, akun IG juga nomor kontak Whatsapp” (IS-03)

“Saya pernah beberapa kali mengikuti Turnamen *game online* FF (*FreeFire*) dan berhasil saya menangkan bersama team saya dalam permainan *game online* FF kami mendapatkan bonus berupa uang, uang ini saya pergunakan untuk membeli kuota internet, jajan dan sisanya saya tabung. Dengan mengikuti *game online* ini saya jarang meminta uang jajan ke orang tua.” (IS-04)

“saya sangat suka bermain *game online* sampai kadang lupa waktu, saya berpikir untuk berjualan akun *game online* akun *game online* yang saya mainkan yang mempunyai Level yang tinggi saya posting ke WhatsApp untuk dijual semakin tinggi level akun yang saya jual makan semakin besar uang yang saya dapatkan.” (IS-05)

“*Game online* bagi saya sangat membantu untuk mengurangi stress terhadap tugas-tugas dari Guru yang terkadang membuat saya menjadi jenuh” (IS-06)

4.3 Dampak Game Online terhadap Lingkungan Sosial dan Generasi Siswa SMK PGRI Dobo Kepulauan Aru

Selain dampak negatif dan dampak positif, *game online* juga memberikan dampak terhadap lingkungan sosial dan juga generasi siswa SMK PGRI Dobo, dimana hubungan antar teman bisa menjadi renggang, dapat juga berdampak terhadap Psikologis siswa dan juga dapat membuat siswa menjadi sering pusing dan kelelahan mata. Berikut petikan wawancara dengan para informan :

“Saya sering merasa kesal dengan teman-teman yang sering bermain *game online*, karena sering terjadi perkelahian antara teman satu dengan yang lain cuman karena masalah sepele seperti saling ejek para pemain satu dengan yang lain selain itu juga saat belajar kelompok kami tak fokus belajar karena mereka sibuk dengan bermain *game online* bukan belajar.” (IS-07)

“siswa yang sering bermain *game online* sering berkata bohong hal ini diperjelas dengan kedatangan siswa yang berbohong membeli paket data hanya untuk bermain *game online* selain itu siswa sering menggunakan uang berbelanja buku mata pelajaran untuk membeli paket data internet.” (IG-01)

“Saya sering mempunyai kebiasaan bermain *game online* 4 sampai 5 jam dan ketika hari libur saya bisa bermain *game* hingga pagi karena keasyikan bermain *game* saya bisa lupa akan waktu istirahat sehingga saya sering pusing dan mata

menjadi sakit (Rabun).” (IS-08)

4.4 Upaya yang dilakukan Pihak Sekolah dalam Mengatasi Dampak *Game Online* Terhadap Para Siswa

Mengatasi siswa-siswi yang mulai kecanduan *game online*, maka pihak sekolah mengambil tindakan yaitu memberikan nasehat, hukuman serta mengkoordinasi dengan orang tua.

Nasehat atau arahan berupa peringatan akan memberikan dampak yang baik bagi siswa khususnya bagi siswa yang melanggar aturan-aturan dan tata tertib yang berlaku disekolah. Hukuman merupakan sanksi fisik maupun psikis untuk kesalahan atau pelanggaran yang dilakukan. Hukuman mengajarkan tentang apa yang tidak boleh dilakukan. Hukuman sering dipakai oleh guru untuk mendidik dan membina siswa siswi disekolah dengan hukuman yang diberikan diharapkan akan memberikan efek jera bagi siswa yang melakukan kesalahan. Berikut adalah petikan wawancara:

“Kadang siswa itu sering bolos pada waktu jam pelajaran karena bermain game online yang berlebihan sehingga membuat siswa timbul rasa bosan terhadap jam mata pelajaran yang diberikan selain itu perkelahian disaat jam pelajaran kosong disebabkan karena mereka saling mengejek tim dari permainan game onlinenya diejek karena permainannya tidak bagus dan sering kalah tidak terima timnya diejek terjadilah perkelahian antara siswa. Menurut perilaku siswa yang sering bermain game online yang saya lihat siswa mudah terpacung emosinya bersifat arogan maka dari itu sering terjadi perilaku kasar kepada teman kelasnya. Kemudian siswa yang terlibat perkelahian dipanggil keruang BK (Bimbingan Konseling) untuk diberikan nasehat terlebih dahulu jika masih

mengulangi perilaku tersebut maka akan kami beri sanksi/hukuman dengan tujuan memberi efek jera pada siswa tersebut.”(IG-02)

“Siswa yang kedapatan melanggar tata tertib di sekolah akan diberikan hukuman apabila siswa tersebut masih mengulangnya kembali akan dipanggil orang tuanya kesekolah agar bisa mengatasi perilaku siswa yang suka bermain game online yang berlebihan hingga larut malam” (IG-02)

“Para Guru memantau perkembangan siswa lewat sosmed (social media) melalui status atau snap di Facebook dan WhapsApp kemudian saya memberikan pengertian mengenai dampak bermain game online. Selain itu game online juga bisa berdampak ke perilaku siswa dan mengganggu belajar mereka karena mengantuk perilaku siswa untuk itu langkah yang saya ambil selaku wali kelas memanggil orang tua dari siswa agar dapat berkerjasama dalam mengatasi dampak dari game online terhadap siswa tersebut.”(IG-03)

5. Pembahasan

Game online yang diminati siswa yaitu game FF (*free fire*) *game online* juga sangat mempengaruhi perilaku siswa dalam hal siswa cenderung bersikap hiperaktif dengan ditunjukkannya sikap sulit berkonsentrasi saat proses pembelajaran berlangsung dikelas, selain itu siswa sering berkata kasar kepada teman di sekolah sehingga menyebabkan perkelahian. Perkelahian ini terjadi karena diejek dengan sebutan (*Noop* atau *Boot*), *Noop* atau *Boot* adalah istilah yang biasa dipakai pemain game untuk merendahkan pemain game lain yang mainnya kurang bagus dengan tingkat level rendah. Siswa cenderung suka berbohong, hubungan antara teman menjadi renggang, mengganggu psikologis siswa dan menga-

lami gangguan kesehatan mata. Oleh karena itu pihak sekolah mengambil tindakan untuk mengatasi dampak *game online* terhadap perilaku siswa di SMK PGRI Dobo Kabupaten Kepulauan Aru diantaranya: memberi nasehat yang dilakukan oleh guru, sanksi atau teguran bagi siswa, dan melakukan pendekatan mengenai perilaku siswa terkait kecanduan *game online* pada siswa. *Game Online* juga ada yang memberikan dampak yang positif, dimana melalui *game online*, pemain bisa mendapatkan teman yang baru, juga bisa mendapatkan uang dari *game online*, serta bisa menghilangkan stress. Peran orang tua sangat penting dalam mengatasi anak yang suka bermain game online dari kecanduan, dimana dengan memperhatikan waktu belajar dan bermain anak, maka orang tua sudah membantu anaknya dari kecanduan game online.

5. Simpulan dan Saran

5.1 Simpulan

Game online sangat diminati oleh kalangan pelajar pada saat ini memiliki visual gambar dan berbagai macam tantangan atau tingkat level pada permainan yang menarik sehingga membuat pelajar yang sekali bermain akan ketagihan untuk bermain terus menerus dengan tingkat level pada pemain akan membuat rasa ego sehingga pemain yang memiliki tingkat level yang rendah akan terus bermain untuk mendapatkan level yang tinggi selain itu permainan *game online* juga dapat dimainkan secara bersama-sama sehingga dapat mempengaruhi kecanduan pemain yang memainkan *game online* tersebut.

Pelajar SMK PGRI Dobo Kabupaten Kepulauan Aru Khususnya kelas XI merupakan pecandu *game online* memiliki banyak dampak negative dari pada dampak positif. Berdasarkan pembahasan pembahasan penulis telah menjelaskan pada bab-bab sebelumnya, maka kesimpulannya

yang dapat penulis ambil dari proses penelitian yang dilakukan di SMK PGRI Dobo Kabupaten Kepulauan Aru adalah sebagai berikut :

1. *Game online* yang sering dimainkan oleh siswa di SMK PGRI Dobo Kabupaten Kepulauan Aru adalah : *game FF (FreeFire)*. Karena dalam *game Free Fire* memang lebih menarik dimainkan selain itu juga banyak dimainkan oleh pelajar lain sehingga banyak yang tertarik memainkan game FF (*Free Fire*) selain menarik *game FF (Free Fire)* juga dapat dimainkan Bersama-sama atau berkelompok sehingga hal ini yang mempengaruhi pelajar untuk memainkan game FF (*FreeFire*) dari pada *game-game online* yang lain menurut para siswa di SMK PGRI Dobo Kabupaten Kepulauan Aru.
2. Dampak negatif dari *game online* yang dimainkan terhadap perilaku siswa adalah :siswa cenderung bersikap hiperaktif dengan ditunjukkannya sikap sulit berkonsentrasi saat proses pembelajaran berlangsung dikelas, selain itu siswa sering berkata kasar kepada teman di sekolah sehingga menyebabkan perkelahian. perkelahian ini terjadi karna diejek dengan sebutan (*Noop atau Boot*), *Noop* atau *Boot* adalah istilah yang biasa dipakai pemain *game* untuk merendahkan pemain *game* lain yang mainnya kurang bagus dengan tingkat level rendah. Siswa cenderung suka berbohong, adapun juga gangguan kesehatan yang terjadi pada siswa yang sering bermain *game online* mata menjadi sakit dan kepala pusing yang dikarnakan sering memainkan *game online* yang berlebihan hingga larut malam. Selain dampak negatif adapun juga dampak positif dari *game online* adalah: bisa memiliki banyak teman diluar daerah (hanya sebatas *game*),

dapat menghasilkan uang melalui turnamen yang dimainkan, dan dapat mengurangi stress pada siswa.

- Upaya pencegahan yang dilakukan oleh pihak sekolah dalam mengatasi dampak *game online* terhadap perilaku siswa di SMK PGRI Dobo Kabupaten Kepulauan Aru diantaranya memberi nasehat yang dilakukan oleh guru, sanksi atau teguran bagi siswa, dan melakukan pendekatan mengenai perilaku siswa terkait kecanduan *game online* pada siswa.

5.2 Saran

Dengan selesainya skripsi ini penulis menyarankan kepada :

- Kepala Sekolah dari SMK PGRI Dobo Kabupaten Kepulauan Aru diminta agar terus berupaya dalam meningkatkan pengawasan atas pemberlakuan tata tertib disekolah terkait dengan hal negatif yang dilakukan siswa disekolah
- Paraguru diupayakan agar terus berkoordinasi dengan kepala sekolah dan juga bekerja sama dengan orang tua siswa supaya ikut mengawasi serta berupaya mengatasi dampak negatif dari *game online* yang dirasakan.
- Untuk para siswa agar lebih mementingkan kegiatan belajar dan menyadari bahwa dampak dari *game online* dapat membawa perilaku yang buruk bagi siswa.

6. Ucapan Terimakasih

Ucapan terimakasih ditujukan kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam proses penelitian ini 1) Kepala Sekolah SMK PGRI Dobo 2) Tim Pengembang Pembelajaran, 3) Tim redaksi jurnal Institutio untuk kontribusinya dalam publikasi ini.

Pustaka Acuan

- Agus Hermawan, *Hiburan Dunia Maya*, (Bandung: Pustaka setia, 2009).
- Al-munajjid Shalih Muhammad, *Bahaya Game* (Solo: Aqwan Media Profetika, 2016) Djaali, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2008)
- Elul (dalam Miarso, 2007) yang dikutip dari www.DosenIT.com
- Haris Herdiansyah 2011 *Metode Penelitian kualitatif untuk ilmu sosial*, Jakarta : Salema Humanika
- Hendri Samuel Cerdas dengan *game*, Jakarta: Gramedia Pustaka utama, 2010.
- [http Dosenpendidikan.co.id](http://Dosenpendidikan.co.id)
- <https://Wulansari02.wordpress.com/2015/04/16/dampak-game-onlineterhadap-perkembangan-psikologis-anak/Akses>, 26 Februari 2019 yang dikutip dari Yulia Lestari 2019
- Johonathan Lukas 2006:2 *Pengertian Teknologi yang dikutip Dalam Salim Agung, Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Belajar Mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makassar* (Skripsi: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Alauddin, Makassar, 2016).
- Kimberly S. Young, *Kecanduan Internet*, Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2017).
- Luhur Wicaksono 2013 *Skripsi Meningkatkan pemahaman siswa tentang cara membuat keputusan karir melalui layanan informasi karir pada siswa kelas X SMA Negeri 1 Bumi Ayu Tahun Ajaran 2012/2013*.
- Otto Sowmarwoto. 1998 *Budaya Daerah dan Lingkungan hidup*. Depdikbud Jakarta. Pelayananpublik.id 2020
- Pengertian Smartphone Menurut Kurniawan Rohman* 2017 yang dikutip pada Fatkhan.web.id. *Pengertian Teknologi menurut KBI*

**DAMPAK KECANDUAN GAME ONLINE
TERHADAP SISWA SMK PGRI
KABUPATEN KEPULAUAN ARU**

- yang dikutip dari www.DosenIT.com.
- Radarjogja.jawapos.com 2020
- Rahmat Game bagi anak akses pada 2020 diambil dari <http://Rahmat-piskolog-mengena-game-bagi-anak-anak.com>.
- Salim Agung, Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Belajar Mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makassar (Skripsi: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Alauddin, Makassar, 2016)
- SMK PGRI Kabupaten Kepulauan Aru 2020
- Santoso Raka Muhammad, Game Online Sejarah dan Nama Game Online Pertama (Jurnal Artikel: Fakultas Life Science, Universitas Surya Serpong, 2014).
- Shofiah 2016 yang dikutip dari Fatkhaweb.id.
- Sugiyono, Metode Penelitian Kualitatif (Bandung: Alfabeta, 2018).
- Sugiyono, (2010), Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R& D, Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R& D, Bandung: Alfabeta, 2015. Sugiyono, Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D, Bandung: Alfabeta, 2016. Suharno dan Retnoningsih KBBI, Semarang: Widya Karya, hal.243.
- Widia dkk, *Faktor Internal dan Eksternal Yang Dominan Mempengaruhi Hasil Belajar Menggambar dengan Perangkat Lunak Siswa Kelas XI Teknik Gambar Bangunan SMKN 1 Padang Tahun 2016/2017* (Jurnal: Fakultas Teknik, Universitas Negeri Padang, Volume.5, No.1, 2017).
- Wiharsono Kurniawan, 2007:20 yang dikutip dari : Salim Agung, Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Belajar Mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makassar (Skripsi: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Alauddin, Makassar, 2016).
- www.Ligagames.com dikutip dari Yulia Lestari Skripsi : Dampak Game Online Terhadap Prilaku Siswa di Madrasah Tsanawiyah Negeri (MTsN) 4 Kota Jambi 2019.
- Yuli Lestari 2019 Skripsi : Dampak game online terhadap perilaku siswa di Madrasah Tsanawiyah Negeri (MTsN) 4 Kota.