

**ANALISIS KECANDUAN BERMAIN GAME ONLINE**

**SISWA SMK PGRI 4 KEDIRI**

**SKRIPSI**

**Ditujukan Untuk Penulisan Skripsi Guna Memenuhi Salah Satu Syarat  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)  
Pada Prodi BK FKIP UN PGRI KEDIRI**



**Oleh :**

**ROSI BUDIANI**

**NPM : 2014010044**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)  
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK  
INDONESIA UN PGRI KEDIRI**

**2024**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

Skripsi Oleh :

ROSI BUDIANI

NPM : 2014010044

Judul :

**ANALISIS KECANDUAN BERMAIN GAME ONLINE SISWA SMK PGRI 4 KEDIRI**

Telah Disetujui untuk diajukan Kepada

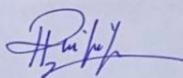
Panitia Ujian / Sidang Skripsi Prodi Bimbingan dan Konseling

FKIP UN PGRI Kediri

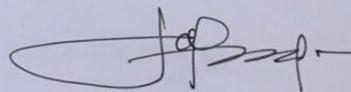
Tanggal : 2 Juli 2024

Pembimbing I

Pembimbing II



Dr. Risaniatin Ningsih, S.Pd, M.Psi.  
NIDN. 0720018601



Drs. Setya Adi Sancaya, M.Pd  
NIDN. 0712076102

**HALAMAN PENGESAHAN**

Skripsi oleh:

**ROSI BUDIANI**

NPM: 2014010044

Judul:

**ANALISIS KECANDUAN BERMAIN GAME ONLINE SISWA SMK PGRI  
4 KEDIRI**

Telah Dipertahankan di Depan Panitia Ujian / Sidang Skripsi  
Prodi Bimbingan dan Konseling  
FKIP UN PGRI Kediri

Pada Tanggal : 11 Juli 2024

**Dan Dinyatakan Telah Memenuhi Persyaratan**

Panitia Penguji :

1. Ketua Penguji : Dr. Risaniatin Ningsih, S.Pd., M.Psi .....
2. Penguji I : Ikke Yuliani Dhian P., M.Pd .....
3. Penguji II : Drs.Setya Adi Sancaya, M.Pd.....



### PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini ,

Nama : Rosi Budiani  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Tempat, Tanggal Lahir : Jombang, 19 November 2001  
NPM : 2014010044  
Fakultas / Progam Studi : FKIP/Bimbingan dan Konseling

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa, dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan disuatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustakan.

Kediri, 08 Agustus 2024

Yang menyatakan,



**Rosi Budiani**

NPM. 2014010044

## **MOTTO**

“Orang lain ga akan bisa faham *struggle* dan masa sulit nya kita yang mereka ingin tahu hanya bagian *success stories*. Berjuanglah untuk diri sendiri walaupun tidak ada yang tepuk tangan. Kelak dirikita dimasa depan akan sangat bangga dengan apa yang kita perjuangkan hari ini, tetap berjuang ya!”

Sesungguhnya bersama kesulitan itu ada kemudahan, maka apabila kamu telah selesai (dari suatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain).

-QS.Al-Insyirah :6-7 –

## **HALAMAN PERSEMBAHAN**

Sebagai ungkapan terimakasih, skripsi ini penulis persembahkan kepada :

1. Allah SWT yang telah memberikan nikmat sehat kepadaku serta limpahan Rahmat serta hidayah Nya.
2. Sebagai ungkapan terimakasih, skripsi ini penulis persembahkan kepada kedua orang tua tercinta ayah Eko Setyo Budi dan ibu Ani, khususnya ibu saya yang selalu menjadi penyemangat penulis sebagai sandaran terkuat dari kerasnya dunia, yang tiada hentinya selalu memberikan kasih sayang, do'a dan motivasi dengan penuh keikhlasan yang tak terhingga kepada penulis. Terimakasih selalu berjuang untuk kehidupan penulis. I Love You more.
3. Adik tercinta Muhammad Faisal Fadliyan dan Muhammad Zidane Ardiansyah, yang memberikan semangat dan dukungannya walaupun melalui celotehannya, tetapi penulis yakin dan percaya itu adalah sebuah bentuk dukungan dan motivasi.
4. Penulis ucapkan banyak terimakasih kepada Dr. Risaniatin Ningsih, S.Pd, M.Psi dan Drs. Setya Adi Sancaya, M.Pd, selaku dosen pembimbing 1 dan 2 terimakasih atas bimbingan, kritik, dan saran, dan selalu meluangkan waktunya diselakesibukan. Menjadi salah satu anak bimbingan panjenengan merupakan nikmat yang sampai saat ini selalu penulis syukurkan. Terimakasih bapak dan ibu dosen pembimbing, semoga selalu dilimpahkan kesehatannya.
5. Kepada seluruh Dosen Universitas Nusantara PGRI Kediri, yang dengan tulus telah memberikan ilmu selama saya menpuh gelar Sarjana.

6. Kepada sahabat seperjuangan penulis Andika, Alisya, Fatur, Lidia, Firdanta, Wicas, Depa terimakasih atas waktu kalian selama perkuliahan telah menjadi teman baik yang selalu mensupport, membantu, dan menghibur selama penyusunan Skripsi.
7. Terimakasih kepada Dicky Vernanda yang telah menjadi sosok rumah yang selalu ada buat penulis, telah berkontribusi banyak dalam penulisan skripsi ini, terimakasih sudah mau mendengarkan keluh kesah penulis sepanjang pembuatan skripsi ini dan untuk segala dukungan serta semangat yang tidak pernah henti diberikan kepada penulis.
8. Terakhir, untuk diri sendiri terimakasih sudah mampu dan mau bertahan hingga detik ini melewati berbagai macam badai namun tetap memilih tegak dan kuat. Terimakasih kamu hebat.

## KATA PENGANTAR

Syukur atas kehadiran Allah SWT yang senantiasa melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Analisis Kecanduan Bermain *Game Online* Siswa Smk Pgrl 4 Kediri”.

Skripsi ini tidak mungkin dapat diselesaikan tanpa adanya bantuan, baik berupa inspirasi dan motivasi dari berbagai pihak. Terimakasih saya haturkan kepada yang terhormat :

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri.
2. Dr. Agus Widodo, M.Pd selaku Dekan FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri.
3. Dr. Vivi Ratnawati, S.Pd., M.Psi. Selaku Kaprodi BK Universitas Nusantara PGRI Kediri.
4. Dr. Risaniatin Ningsih, S.Pd., M.Psi. selaku dosen pembimbing 1 skripsi Prodi BK Universitas Nusantara PGRI Kediri.
5. Drs. Setya Adi Sancaya, M.Pd selaku dosen pembimbing 2 skripsi Prodi BK Universitas Nusantara PGRI Kediri.
6. Teristimewa kepada Orang tua saya, yaitu bapak saya Eko Setyo Budi dan ibu saya Ani dan adek saya M. Faisal F. dan M. Zidane A. serta keluarga besar saya yang senantiasa mendoakan dan mensupport saya secara moral maupun finansial.

7. Kepada sahabat seperjuangan saya Andika, Alisya, Fatur, Lidia, Firdanta, terimakasih atas waktu kalian selama perkuliahan telah menjadi teman baik yang selalu mensupport, membantu, dan menghibur.
8. Serta pihak lain yang mendukung dan mendoakan namun tidak bisa saya sebutkan satu persatu.

Harapan saya proposal skripsi ini dapat digunakan sebagai syarat untuk melanjutkan ke tahap penulisan skripsi dan bisa lulus tepat waktu. Saya menyadari bahwa masih terdapat banyak kekurangan pada proposal skripsi ini. Karena itu, Saya mengharapkan kritik dan saran dari berbagai pihak untuk perbaikan dan penyempurnaan proposal skripsi ini.

Kediri, 17 Mei 2024

Rosi Budiani

## ABSTRAK

**Rosi Budiani** Analisis Kecanduan Bermain Game Online Siswa SMK PGRI 4 Kediri, Skripsi, BK, FKIP UN PGRI 1 Kediri, 2023/2024

Kata Kunci: Bermain, Game Online, Kecanduan, SMK PGRI 4 Kediri

Pada penelitian ini mengungkap latar belakang dari hasil pengamatan dan pengalaman peneliti, 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.

Permasalahan pada penelitian ini ialah (1) Bagaimana gambaran kecanduan *game online* pada siswa SMK PGRI 4 Kediri? (2) Apa faktor-faktor yang menimbulkan kecanduan *game online* pada siswa SMK PGRI 4 Kediri? (3) Bagaimana dampak kecanduan game online pada siswa SMK PGRI 4 Kediri? (4) Bagaimana upaya penanganan kecanduan game online pada siswa SMK PGRI 4 Kediri?

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif dengan subyek penelitian siswa di SMK PGRI 4 Kediri. Penelitian dilaksanakan dalam tiga tahap analisis data. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa wawancara dan observasi kepada siswa dan guru BK.

Kesimpulan hasil penelitian ini ialah (1) Gambaran fenomena kecanduan *game online* di SMK PGRI 4 Kediri sangat memprihatinkan karena siswa mudah terpengaruh terhadap *game online*. (2) Salah satu faktor kecanduan *game online* ialah pengaruh kurangnya perhatian dan kasih sayang orang tua. Pengaruh lingkungan yang akses *internet* nya lebih mudah dan pengaruh teman di lingkungan. (3) 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*. (4) Upaya penanggulangan *game online* yang dilakukan oleh guru 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. 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.

Berdasarkan hasil penelitian ini, direkomendasikan : (1) untuk guru BK agar mendorong siswanya melakukan kegiatan ekstra kurikuler atau kegiatan yang mengalihkan perhatian mereka dari *game online* (2) Untuk siswa diharapkan tidak bermain hp terus menerus (3) untuk sekolah harusnya dapat memfasilitasi siswa yang mengikuti progam 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 disekolah.

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN.....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>PERNYATAAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>v</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN.....</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>viii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang.....	1
B. Fokus Penelitian .....	4
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Kegunaan Penelitian .....	5
1. Manfaat Teoritis.....	6
2. Manfaat praktis .....	6
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>7</b>
A. Kajian Teori.....	7
1. Game online .....	7
a. Pengertian game online .....	7
b. Pengertian Kecanduan Game online .....	10
c. Jenis-Jenis Game Online.....	13
2. Aspek Kecanduan Game Online.....	13
a. Aspek Kesehatan.....	13
b. Aspek Psikologis .....	14
c. Aspek Akademik.....	15
d. Aspek Sosial.....	17

e. Aspek Keuangan .....	19
3. Faktor Kecanduan Game online .....	20
4. Dampak dan Akibat Kecanduan Game online.....	21
5. Peran Guru Mengurangi kecanduan Game online .....	25
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>28</b>
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian .....	28
1. Pendekatan Penelitian .....	28
2. Jenis Penelitian .....	29
B. Kehadiran Peneliti .....	30
C. Tahapan Penelitian .....	30
1. Persiapan.....	30
2. Penyusunan instrument .....	31
3. Pelaksanaan.....	34
4. Analisis Data.....	34
5. Pelaporan .....	35
D. Tempat dan Waktu Penelitian.....	36
1. Tempat Penelitian .....	36
2. Waktu Penelitian.....	36
E. Subjek dan Objek Penelitian.....	37
1. Subjek Penelitian .....	37
2. Objek Penelitian.....	38
F. Sumber Data .....	38
G. Prosedur Pengumpulan Data .....	39
1. Wawancara Mendalam .....	39
2. Observasi .....	39
H. Teknik Analisis Data .....	40
1. Reduksi Data.....	40
2. Display Data .....	41
3. Penarikan Kesimpulan .....	41
I. Pengecekan Keabsahan Data .....	42
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>43</b>

A.	Deskripsi <i>Setting</i> / Lokasi Penelitian.....	43
1.	Visi Smk Pgrl 4 Kediri.....	43
2.	Misi SMK PGRI 4 Kediri .....	44
3.	Struktur organisasi SMK PGRI 4 KEDIRI.....	44
B.	Data-Data SMK PGRI 4 Kediri.....	45
1.	Data Identias SMK PGRI 4 Kediri .....	45
2.	Data Peserta Didik SMK PGRI 4 Kediri .....	45
3.	Sarana dan Prasarana .....	46
C.	Deskripsi Data Hasil Penelitian.....	46
1.	Hasil Wawancara .....	47
2.	Hasil Analisa.....	59
<b>BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN .....</b>		<b>70</b>
A.	Simpulan.....	70
B.	Implikasi .....	71
C.	Saran .....	71
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>73</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>		<b>77</b>

## **DAFTAR TABEL**

Tabel	Halaman
Tabel 3. 1 Pedoman Observasi.....	31
Tabel 3. 2 Pedoman Dokumentasi .....	32
Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Instrumen.....	33
Tabel 3. 4 Jadwal Penelitian.....	36
Tabel 4. 1 Data SMK PGRI 4 Kediri .....	45
Tabel 4. 2 Sarana Prasarana SMK PGRI 4 Kediri .....	46
Tabel 4. 3 Jadwal Wawancara Dengan Narasumber.....	48
Tabel 4. 4 Display Data.....	63

## **DAFTAR GAMBAR**

Tabel	Halaman
Gambar 4. 1 Struktur Organisasi SMK PGRI 4 KEDIRI .....	44

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Menurut Novrialdy (2019) *Game online* adalah permainan digital yang hanya bisa dimainkan ketika perangkat terhubung dengan jaringan *internet* memungkinkan penggunanya untuk dapat berhubungan dengan pemain lain yang mengakses *game* tersebut di waktu yang sama. Suasana di dalam *game online* dirancang sedemikian rupa menyerupai keadaan yang sebenarnya di dunia nyata. *Game* atau permainan yang seharusnya menjadi media bermain dan menyegarkan pikiran sebagai kebutuhan psikologis manusia justru menjadi hal yang menjerumuskan ketika pemanfaatannya tidak lagi pada nilai guna. *Game online* sebagai ruang virtual tidak nyata membuat penggunanya bebas melakukan hal-hal yang seringkali dilarang di kehidupan sebenarnya, Bermain adalah suatu kebutuhan yang bisa dijadikan sebagai ajang menyegarkan kehidupan akan tetapi ketika permainan itu menjadi suatu hal yang menghegemoni dan menimbulkan kecanduan itu merupakan disfungsi.

*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. Sekarang ini banyak sekali *game online* dan *game online* pada *gadget* yang menyediakan fitur „komunitas *online*, sehingga menjadikan *game online* sebagai aktivitas sosial. *Game-game* semacam ini biasanya lebih diminati dari pada *single player games* karena dirasa lebih memiliki tantangan serta kepuasan batin dapat mengalahkan orang lain, ditambah lagi dengan kemajuan teknologi saat ini *game online* yang biasanya dimainkan pada komputer sekarang dapat dimainkan pada *gadget-gadget* yang semakin canggih (Santika, 2019).

Perkembangan teknologi di era digital sangat cepat dan pesat. Berbagai macam perkembangan teknologi dapat diakses dengan mudah, selain itu komunikasi antara dimana saja individu dengan yang lain dapat dilakukan dengan menggunakan sarana yang menarik misalnya bermain *game online*. Era modern saat ini, kemajuan teknologi berkembang cepat memberikan dampak pada permainan *game online* yang semakin seru dengan tampilan *game* dan efek animasi yang menarik, grafis permainan dan resolusi gambar tinggi, dan gaya bermain *game* yang sederhana dan mudah dimainkan, seperti pada tipe permainan peperangan, petualangan, dan perkelahian. Surbakti (2017) memaparkan bahwa *game online* merupakan teknologi dari yang menghubungkan pemain dengan *game online* yang dimainkannya.

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). *Game online* via *internet* yang menawarkan fasilitas lebih karena para pemain bisa berkomunikasi dengan pemain lain dari seluruh penjuru dunia melalui media *chatting*. Bermain *game online* membuat seseorang merasa senang karena mendapat kepuasan psikologi. Permainan *game online* dibuat supaya pemain *game online* merasa penasaran, mengejar nilai tinggi, sehingga pemain *game online* dapat melupakan waktu dalam istirahat. Permainan *game online* secara berlebihan dapat menyebabkan gangguan jiwa berupa pikiran yang sukar dihilangkan untuk menjadi tokoh imajinasi dari *game* yang dimainkannya dan pemain *game online* dapat terobsesi untuk menang. Soekamto (2005: 39) 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*. Permainan *game online* yang disukai yaitu *game free fire*, kegiatan permainan ini lebih ke arah tembak-tembakan yang biasanya digunakan melalui aplikasi *android* dan *IOS*, *game free fire* ini Pemain turun di berbagai lokasi yang berbeda dalam satu *maps* kemudian diminta untuk mencari senjata, membunuh dan *looting item* milik musuh. Selain itu, jika Pemain di *game* ini tidak tertembak dapat bertahan hidup dan melanjutkan step berikutnya.

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 analisis kecanduan bermain *game online*. Di mana orang yang memainkan *game online* ini sering kehilangan waktu menunda belajar dan pekerjaan sekolah. *Game online* tidak terlalu mengenal orang yang memainkannya begitu banyak anak usia sekolah bermain *game online* tidak ada semangat untuk belajar karena sudah terlanjur ketagihan *game online*.

## **B. Fokus Penelitian**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka fokus penelitian yang dapat diidentifikasi pada penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana gambaran kecanduan *game online* pada siswa SMK PGRI 4 Kediri?

2. Apa faktor-faktor yang menimbulkan kecanduan *game online* pada siswa SMK PGRI 4 Kediri?
3. Bagaimana dampak kecanduan *game online* pada siswa SMK PGRI 4 Kediri?
4. Bagaimana upaya penanganan kecanduan *game online* pada siswa SMK PGRI 4 Kediri?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka fokus penelitian yang dapat diidentifikasi pada penelitian ini yaitu :

1. Untuk mengetahui gambaran kecanduan *game online* pada siswa SMK PGRI 4 Kediri
2. Untuk mengetahui faktor-faktor yang menimbulkan kecanduan *game online* pada siswa SMK PGRI 4 Kediri
3. Untuk mengetahui dampak dari kecanduan *game online* pada siswa SMK PGRI 4 Kediri
4. Untuk mengetahui upaya penanganan kecanduan *game online* pada siswa SMK PGRI 4 Kediri

### **D. Kegunaan Penelitian**

Diharapkan penelitian ini berguna dan memberikan manfaat besar baik secara teoritis maupun praktis:

### **1. Manfaat Teoritis**

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dalam rangka mendukung teori yang berkaitan dengan dalam menghadapi kecanduan bermain *game online* di SMK PGRI 4 Kediri.
- b. Sebagai referensi bagi khalayak pembaca yang ingin mengetahui bagaimana pengalaman peserta didik dalam menghadapi kecanduan bermain *game online* di SMK PGRI 4 Kediri.

### **2. Manfaat praktis**

- a. Bagi siswa SMK PGRI 4 Kediri, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi pedoman untuk tidak bermain *game online* secara terus menerus.
- b. Bagi Guru, diharapkan dapat membantu guru dalam menangani kecanduan game online pada peserta didiknya.
- c. Bagi Orang Tua, diharapkan dapat memberikan masukan bagi orang tua tentang dampak bermain *game online* pada anaknya.
- d. Bagi Peneliti, meningkatkan pengetahuan dan wawasan dalam menganalisis masalah – masalah yang ada.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adiningtyas, S., W. 2017. Peran Guru Dalam Mengatasi Kecanduan Game online. *Jurnal Kopasta* (4) 1, hal 28-40
- Amran, A., Marheni, E., Sin, T. H., & Yenes, R. (2020). *Kecanduan Game Online Mobile Legends dan Emosi Siswa SMAN3 Batusangkar*. *Jurnal Patriot*, 2(4).
- Anuryatin, P. A. S., & Purwoko, B. (2016). Penerapan Teknik Self Control Untuk Mengurangi Kecanduan Game Online Siswa Kelas XI Smk Negeri 1 Driyorejo. *Bimbingan Dan Konseling*, 3(5), 22-37.
- Baggio, S., Dupuis, M., Studer, J., Spilka, S., Daeppen, J. B., Simon, O., ... Gmel, G. (2016). Reframing video gaming and internet use addiction: Empirical cross-national comparison of heavy use over time and addiction scales among young users. *Addiction*, 111(3), 513–522. doi: 10.1111/add.13192
- Brand, J. E., Todhunter, S., & Jervis, J. (2017). Digital Australia 2018 (DA18). <http://www.igea.net/wpcontent/uploads/2017/07/DigitalAustralia-2018-DA18-Final-1.pdf>
- Charlton, J. P., & Danforth, I. D. W. (2007). Distinguishing addiction and high engagement in the context of online game playing. *Computers in Human Behavior*, 23(3), 1531–1548. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2005.07.00>
- Chou, C., Condrón, 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

- Fetra Bonita Sari, Risda Amini, M. (2020). *Jurnal Basicedu*. *Jurnal Basicedu*, 3(2), 524–532
- Ghuman, D., & Griffiths, M. D. (2012). A cross-genre study of online gaming: Player demographics, motivation for play and social interactions among players. *International Journal of Cyber Behavior, Psychology and Learning*, 2(1), 13–29.
- Grant JE, Kim SW, Potenza MN. 2003. Advances in the pharmacological treatment of pathological gambling. *Journal of Gambling Studies*, 19(1), 85-109
- Ismi, N. (2020). *Dampak game online terhadap perilaku siswa di lingkungan sma negeri 1 bayang* (Doctoral dissertation, Fakultas Ilmu Sosial).
- King, D. L., & Delfabbro, P. H. (2018). Internet gaming disorder: Theory, assess-
- Kurnada, N., & Iskandar, R. (2021). *Analisis Tingkat Kecanduan Bermain Game Online terhadap Siswa Sekolah Dasar*. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1683–1688.
- Kusumawardani, S. P. (2015). Game Online Sebagai Pola Perilaku (Studi Deskriptif Tentang Interaksi Sosial Gamers Clash Of Clans Pada Clan Indo Spirit). *Jurnal Antropologi FISIP Universitas Airlangga*, 4(2), 154-163.
- Laili, F. M. (2015). *Penerapan Konseling Keluarga untuk mengurangi kecanduan Game online pada siswa kelas VIII SMP Negeri 21 Surabaya* (Doctoral dissertation, State University of Surabaya).
- Lee, I., Chen, Y., & Holim, L. (2007). “Leaving A Never-Ending Game: Quitting MMORPGS and online gaming addiction”. *Authors & Digital Games Research Association (DIGRA)*, hlm. 211-217
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., Peter, J. 2009. Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media Psychology*, 12 (1), 77-95. Doi:10.1080/15213260802669458
- Männikkö, N., Billieux, J., & Käriäinen, M. (2015). Problematic digital gaming behavior and its relation to the psychological, social and physical health of Finnish adolescents and young adults. *Journal of Behavioral Addictions*, 4(4), 281–288. doi: 10.1556/2006.4.2015.040

- 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), 106–112
- ment, treatment and prevention. New York: Academic Press
- Meutia, P., Fahreza, F., & Rahman, A. A. (2020). *Analisis Dampak Negatif Kecanduan Game Online Genta*
- Mulia, XI(1), 22-32.. Nisrinafatin. (2020). *Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa. 1-6.*
- Ningrum, Omega Nastiti Wisma. (2013). Hubungan Kepercayaan Diri dan Penyesuaian Sosial dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas X (sepuluh) SMA Xaverius Lubuklinggau Sumatera Selatan. Skripsi. Fakultas Psikologi : Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan game online pada remaja: Dampak dan pencegahannya. *Buletin psikologi*, 27(2), 148-158.
- Nunik Istikumah, M. Yusuf Setya Wardana, dan H. J. S. (2022). *Analisis Dampak Game Online Terhadap Aspek Kehidupan Sosial Pada Siswa Kelas V SDN 07 Kendaldoyong Kecamatan Petarukan Kabupaten Pematang*, 6, 19-27.
- Nur, M. L. (2018). *Hubungan antara Kontrol Diri dengan Kecanduan Game Online pada Siswa di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan.*
- Rahmadina, A. (2013). Hubungan Antara Kecanduan Game Online dengan Keterampilan Sosial Pada Remaja. Skripsi. Universitas Gajah Mada Yogyakarta
- Rizkiana, R. (2021). *Hubungan kecanduan bermain game online dengan motivasi belajar: studi pada siswa kelas VII SMPN 4 Gunungsari* (Doctoral dissertation, UIN Mataram).
- Rudhiati, F., Apriany, D., & Hardianti, N. (2015). Hubungan durasi bermain video game dengan ketajaman penglihatan anak usia sekolah. *Skolastik Keperawatan*, 1(2), 12–17

- Sandy, T. A., & Hidayat, W. N. (2019). *Game mobile learning*. Malang: Multi-media Edukasi
- Santi, R. J., Setiawan, D., & Pratiwi, I. A. (2021). Perubahan Tingkah Laku Anak Sekolah Dasar Akibat Game Online. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(3), 385-390.
- Santika, L. (2019). *Efektifitas Teknik Self Management Dalam Menangani Kecanduan Game Online Remaja di Desa Patoloan Kecamatan Bone-Bone Kabupaten Luwu Utara* (Doctoral dissertation, Institut Agama Islam Negeri Palopo).
- Surbakti, K. (2017). Pengaruh Game Online terhadap Remaja. *Jurnal Curere*, 1(1).
- Theresia, L & Tanwey, G.R. 2012. *Penilaian Hasil Belajar pada Tingkat Satuan Pendidikan*. Unesa Uneversity Pres
- Ulya, L., Sucipto, S., & Fathurohman, I. (2021). Analisis Kecanduan Game Online Terhadap Kepribadian Sosial Anak. *Jurnal Educatio Fkip Unma*, 7(3), 1112-1119.
- Van Rooij, A. J., Schoenmakers, T. M., Vermulst, A. A., van den Eijnden, R. J. J.M., & van de Mheen, D. (2011). Online video game addiction: Identification of addicted adolescent gamers. *Addiction*, 106(1), 205–212. doi:10.1111/j.1360-0443.2010.03104.x
- Weinstein, A.M. (2010). Computer And Video Game Addiction- A Comparison Between Game User And Non-Game User. *The American Journal Of Drug And Alcohol Abuse*, 36, 268-276
- World Health Organization (2018). Gaming Disorder. Diakses dari <https://www.who.int/features/qa/gaming-disorder/en/> pada 18 Mei 2024 pukul 20.15 WIB
- Yee, N. (2006). —Motivations of Play in Online Games“. *Cyberpsychology & Behaviour*. 9: 772-775
- Young, K. 2009. Understanding online gaming addiction and treatment issues for adolescent. *The American Journal of Family Therapy*, 37, 355-372. Doi:10.1080/01926180902942191