



YAYASAN PEMBINA LEMBAGA PENDIDIKAN PERGURUAN TINGGI PGRI KEDIRI  
**UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI**  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
Status Terakreditasi "Baik Sekali"  
SK. BAN PT No: 671/SK/BAN-PT/Akred/PT/VII/2021 Tanggal 21 Juli 2021  
Jalan K.H. Achmad Dahlan No. 76 Telepon : ( 0354 ) 771576, 771503, 771495 Kediri

**SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIASI**

Nomor : 061/C/FKIP-UN PGRI/KM/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Intan Prastihastari Wijaya, M.Pd., M.Psi.  
NIDN : 0729078402  
Jabatan : Gugus Penjamin Mutu

Menyatakan bahwa:

Nama : Rosi Budiani  
NPM : 2014010044  
Program Studi : Bimbingan dan Konseling  
Judul Skripsi : Analisis Kecanduan Bermain Game Online Siswa SMK PGRI 4  
Kediri

Telah melakukan cek plagiasi pada dokumen Skripsi dengan hasil sebesar 10% dan dinyatakan bebas dari unsur-unsur plagiasi. (Ringkasan hasil plagiasi terlampir)

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Kediri, 9 Agustus 2024  
Gugus Penjamin Mutu, *PI*



Intan Prastihastari Wijaya, M.Pd., M.Psi.

# ANALISIS KECANDUAN BERMAIN GAME ONLINE SISWA SMK PGRI 4 KEDIRI

*by By Turnitin*

---

**Submission date:** 02-Jul-2024 04:30AM (UTC+0100)

**Submission ID:** 237069430

**File name:** StT4Zm07KqCkgFqO84fk.docx (384.49K)

**Word count:** 14599

**Character count:** 98834

**SKRIPSI****Ditujukan Untuk Penulisan Skripsi Guna Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh****Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)****Pada Prodi BK FKIP UN PGRI KEDIRI****Disusun Oleh :****ROSI BUDIANI****NPM : 2014010044**

**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 :

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 <sup>1</sup> SMK PGRI 4 KEDIRI**

Telah Dipertahankan di Depan Panitia Ujian / Sidang Skripsi

Prodi Bimbingan dan Konseling

**FKIP UN PGRI Kediri**

Pada Tanggal :

**Dan Dinyatakan Telah Memenuhi Persyaratan**

Panitia Penguji :

1. Ketua Penguji :
2. Penguji I :
3. Penguji II :

Mengetahui

Dekan FKIP,

**Dr. Agus Widodo, M.Pd.**

**NIDN. 0024086901**

## PERNYATAAN

<sup>39</sup> Saya yang bertanda tangan dibawah ini ,

<sup>38</sup> Nama : Rosi Budiani

Jenis Kelamin : Perempuan

Tempat, Tanggal Lahir : Jombang, 19 November 2001

NPM :2014010044

Fakultas / Progam Studi : <sup>1</sup> 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

Yang menyatakan,

**Rosi Budiani**

NPM. 2014010044

26

## MOTTO

4

“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).

20

-QS.Al-Insyirah :6-7 -

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Sebagai ungkapan terimakasih, skripsi ini penulis persembahkan kepada :

1. Allah SWT yang telah memberikan <sup>1</sup> nikmat sehat kepadaku serta limpahan Rahmat serta hidayah Nya.
2. <sup>30</sup> Sebagai ungkapan terimakasih, skripsi ini penulis persembahkan kepada kedua orang tua tercinta ayah Eko Setyo Budi dan ibu Ani, khususnya ibu saya yang <sup>9</sup> 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 <sup>19</sup> 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 ibu Dr. Risaniatin Ningsih, S.Pd, M.Psi dan <sup>1</sup> bapak Drs. Setya Adi Sancaya, M.Pd, selaku dosen pembimbing 1 dan 2 <sup>16</sup> 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 <sup>1</sup> memberikan ilmu selama saya menpuh gelar Sarjana.
6. Kepada sahabat seperjuangan penulis Andika, Alisya, Fatur, Lidia, Firdanta, Wicas, Depa <sup>1</sup> 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 <sup>37</sup> telah menjadi sosok rumah yang selalu ada buat penulis, telah berkontribusi banyak <sup>29</sup> 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. <sup>15</sup> 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 PGRI 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. Ibu Dr. Vivi Ratnawati, S.Pd., M.Psi. selaku Kaprodi BK Universitas Nusantara PGRI Kediri.
2. Ibu Dr. Risaniatin Ningsih, S.Pd., M.Psi. selaku dosen pembimbing 1 skripsi Prodi BK Universitas Nusantara PGRI Kediri.
3. Bapak Drs. Setya Adi Sancaya, M.Pd selaku dosen pembimbing 2 skripsi Prodi BK Universitas Nusantara PGRI Kediri.
4. Teristimewa kepada Orang tua saya, yaitu bapak saya (bapak Eko Setyo Budi dan bapak Fadli), ibu saya (ibu Ani dan Lilik Susyaningsih (alm)) dan adek saya (M. Faisal F. dan M. Zidane A.) serta keluarga besar saya yang senantiasa mendoakan dan mensupport saya secara moral maupun finansial.
5. Kepada sahabat seperjuangan saya Andika, Alisia, Fatur, Lidia, Firdanta, Eril, terimakasih atas waktu kalian selama perkuliahan telah menjadi teman baik yang selalu mensupport, membantu, dan menghibur.
6. 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, 25 Juli 2023

Rosi Budiani

## **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>DAFTAR ISI.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>15</b>
<b>A. LATAR BELAKANG .....</b>	<b>15</b>
<b>B. RUMUSAN MASALAH.....</b>	<b>18</b>
<b>C. TUJUAN .....</b>	<b>18</b>
<b>D. KEGUNAAN/MANFAAT .....</b>	<b>18</b>
<b>1. Manfaat Teoritis.....</b>	<b>19</b>
<b>2. Manfaat praktis .....</b>	<b>19</b>
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>20</b>
<b>A. Kajian Teori .....</b>	<b>20</b>
<b>1. Game online .....</b>	<b>20</b>
<b>a. Pengertian game online .....</b>	<b>20</b>
<b>b. Pengertian Kecanduan Game online.....</b>	<b>22</b>
<b>c. Jenis-jenis game online.....</b>	<b>24</b>
<b>2. Aspek Kecanduan Game online .....</b>	<b>25</b>
<b>a. Aspek Kesehatan .....</b>	<b>25</b>
<b>b. Aspek Psikologis .....</b>	<b>25</b>
<b>c. Aspek Akademik .....</b>	<b>27</b>
<b>d. Aspek Sosial .....</b>	<b>28</b>
<b>e. Aspek Keuangan.....</b>	<b>29</b>
<b>3. Faktor Kecanduan Game online.....</b>	<b>30</b>
<b>4. Dampak dan Akibat Kecanduan Game online .....</b>	<b>31</b>
<b>5. Peran Guru Mengurangi kecanduan Game online .....</b>	<b>34</b>

<b>10</b>	<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>36</b>
A.	Pendekatan dan Jenis Penelitian .....	36
1.	Pendekatan Penelitian .....	36
2.	Jenis Penelitian .....	37
B.	Kehadiran Peneliti .....	37
C.	Tahapan Penelitian .....	38
1.	Persiapan .....	38
2.	Penyusunan instrument .....	38
3.	Pelaksanaan .....	41
4.	Analisis Data .....	41
5.	Pelaporan .....	42
<b>6</b>	D. Tempat dan Waktu Penelitian .....	43
1.	Tempat Penelitian .....	43
2.	Waktu Penelitian .....	43
E.	Subjek dan Objek Penelitian .....	44
1.	Subjek Penelitian .....	44
2.	Objek Penelitian .....	45
F.	Sumber Data .....	45
<b>34</b>	G. Prosedur Pengumpulan Data .....	46
1.	Wawancara Mendalam .....	46
2.	Observasi .....	46
H.	Teknik Analisis Data .....	47
<b>14</b>	1. Reduksi Data .....	47
2.	Display Data .....	47
3.	Penarikan Kesimpulan .....	48
I.	Pengecekan Keabsahan Data .....	48
	<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>50</b>
A.	Deskripsi <i>setting</i> / Lokasi Penelitian .....	50
<b>11</b>	1. VISI SMK PGRI 4 KEDIRI .....	50
2.	MISI SMK PGRI 4 KEDIRI .....	50
3.	Struktur organisasi SMK PGRI 4 KEDIRI .....	51
B.	Data-Data SMK PGRI 4 Kediri .....	51
1.	Data Identitas SMK PGRI 4 Kediri .....	51

2.	Data Peserta Didik SMK PGRI 4 Kediri .....	53
3.	Sarana dan Prasarana .....	53
C.	<b>1</b> Deskripsi Data Hasil Penelitian .....	54
	1. Hasil Wawancara .....	55
	2. Hasil Analisa .....	64
<b>17</b>	<b>BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN .....</b>	<b>76</b>
A.	Simpulan .....	76
B.	Implikasi .....	77
C.	Saran .....	77
	<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>79</b>

## DAFTAR TABEL

## DAFTAR GAMBAR



## **BABI**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

*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. (Kurnia Agung Sudarno, “Efektifitas Fous Group Dengan Tema Dampak Buruk *Game Online* Untuk Menurunkan Intensi Bermain *Game Online* Pada Gamers”, (Skripsi, Universitas Negeri Semarang, Semarang, 2017), hlm. 1)

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 fikiran 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. Rumusan Masalah**

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

- a. Bagaimana gambaran kecanduan *game online* pada siswa SMK PGRI 4 Kediri?
- b. Apa faktor-faktor yang menimbulkan kecanduan *game online* pada siswa SMK PGRI 4 Kediri?
- c. Bagaimana dampak kecanduan *game online* pada siswa SMK PGRI 4 Kediri?
- d. Bagaimana upaya penanganan kecanduan *game online* pada siswa SMK PGRI 4 Kediri?

### **C. Tujuan**

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

- a. Untuk mengetahui gambaran kecanduan *game online* pada siswa SMK PGRI 4 Kediri
- b. Untuk mengetahui faktor-faktor yang menimbulkan kecanduan *game online* pada siswa SMK PGRI 4 Kediri
- c. Untuk mengetahui dampak dari kecanduan *game online* pada siswa SMK PGRI 4 Kediri
- d. Untuk mengetahui upaya penanganan kecanduan *game online* pada siswa SMK PGRI 4 Kediri

### **D. Kegunaan/Manfaat**

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.

## BAB II

### LANDASAN <sup>25</sup>TEORI

#### A. Kajian Teori

##### 1. Game online

###### a. Pengertian game online

*Game* yang berasal dari sebuah bahasa Inggris yang berarti permainan, dan permainan tersebut merupakan sesuatu yang digunakan untuk bermain yang dimainkan dengan cara menggunakan aturan-aturan tertentu atau aturan yang telah dibuat. Dalam permainan ini juga akan ada yang menang dan juga akan ada yang kalah. Dalam sebuah kamus besar Bahasa Indonesia permainan *online* merupakan suatu yang digunakan untuk bermain game ataupun sesuatu yang akan dimainkan.

*Game* merupakan sebuah permainan yang dilakukan untuk sebuah kesenangan. *Game online* juga dapat diartikan sebagai sebuah program permainan yang telah tersambung melalui sebuah jaringan internet yang dapat dimainkan kapan saja dan dimana saja. *Game online* ini merupakan suatu hasil dari perkembangan internet. *Game online* merupakan sebuah istilah *MMORPG* yang merupakan *Massively Multiplayer Online Role Playing Online Game*, yaitu merupakan sebuah ekstensi jenis game dan juga jenis *Role Playing* dan juga game yang memiliki sebuah fasilitas *multiplayer*, seorang pemain yang dapat menghubungkan komputer ke sebuah server, dan melalui server tersebut dapat bermain dengan ribuan pemain yang ada diseluruh dunia ini.

*Game online* juga dapat diartikan sebagai sebuah permainan yang dapat diartikan sebagai sebuah permainan yang dapat melatih kelincahan intelektual seseorang tersebut didalam mengambil sebuah keputusan aksi didalam sebuah permainan dengan mencapai suatu target-target. *Game online* ini dapat dimainkan apabila terhubung oleh akses *internet* yang dapat menghubungkan satu orang dengan

orang yang lain dalam jarak jauh. *Game online* ini bukan hanya berupa sebuah permainan yang hanya bisa ditonton atau dilihat saja, akan tetapi para pemain dapat juga berpartisipasi menggerakkan gambar-gambar yang telah ada di dalamnya dengan cara bersama-sama *game online* ini merupakan salah satu bentuk dari *game* yang berbasis visual dan juga elektronik. *Game online* juga dapat di mainkan dengan memanfaatkan media-media visual dan juga alat elektronik yang melibatkan banyak sekali permainan didalamnya. Dimana permainan tersebutlah yang membutuhkan sebuah jaringan internet untuk memainkannya. Menurut Bahasa Indonesia *Game* yang berarti sebuah “permainan”. Permainan yang di maksud tersebut ialah permainan dalam *game* tersebut juga merujuk pada sebuah pengertian yaitu sebagai “kelincahan intelektual” atau yang di sebut dengan (*Intellectual Playability*). Dan *game* yang berarti sebuah arena keputusan dan juga aksi pemainnya. Dan juga ada beberapa target-target yang ingin di capai oleh pemainnya tersebut.

Berdasarkan beberapa pengertian *game online*, dapat disimpulkan bahwa *game online* adalah bentuk permainan yang dimainkan melalui jaringan internet. Dalam *game online*, pemain dapat berinteraksi dengan pemain lain dari berbagai lokasi geografis, menciptakan pengalaman bermain yang lebih dinamis dan sosial. *Game online* dapat mencakup berbagai *genre*, mulai dari permainan aksi hingga permainan strategi, dan seringkali melibatkan komunikasi dan kerjasama antar pemain.

Keberhasilan *game online* sering diukur melalui faktor-faktor seperti jumlah pemain aktif, keberlanjutan komunitas, dan sejauh mana *game* tersebut dapat menyediakan pengalaman yang memuaskan bagi para pemainnya. Selain itu, perkembangan teknologi internet telah memungkinkan inovasi dalam desain *game online*, termasuk fitur-fitur seperti grafis yang canggih, kecerdasan buatan, dan elemen-elemen lain yang meningkatkan kualitas dan daya tarik permainan.

Dalam beberapa kasus, *game online* juga melibatkan model bisnis berbasis mikrotransaksi, di mana pemain dapat membeli item-virtual atau keuntungan lainnya menggunakan uang nyata. Hal ini memberikan sumber pendapatan bagi pengembang *game* dan memungkinkan pemain untuk mempersonalisasi pengalaman bermain mereka. Secara keseluruhan, *game online* telah menjadi fenomena global yang memengaruhi budaya populer dan memainkan peran penting dalam industri hiburan modern. Perkembangan terus-menerus dalam teknologi dan desain *game* akan terus membentuk evolusi *game online* di masa mendatang.

#### **b. Pengertian Kecanduan Game online**

Menurut Lemmens, Valkenburg dan Peter (2009), kecanduan *game online* adalah menggunakan komputer atau *smartphone* secara berlebihan dan terus menerus yang akan menimbulkan munculnya permasalahan pada aspek sosial, emosional dan pemain tidak bisa mengendalikan permainan *game* yang secara berlebihan. Menurut Weinstein (2010), kecanduan *game online* adalah menggunakan *game online* secara berlebihan atau kompulsif yang berpengaruh pada kehidupan sehari-hari. Seseorang yang mengalami kecanduan pada *game online* akan menggunakan *game online* secara terus menerus, mengisolasi diri dari kontak sosial, dan lebih fokus untuk pencapaian dalam bermain *game online* dan mengabaikan hal-hal lainnya. Yee (2006), mengungkapkan bahwa kecanduan *game online* adalah perilaku seseorang yang ingin terus bermain *game online* dan menghabiskan banyak waktu serta dimungkinkan individu yang bersangkutan tidak mampu mengontrol atau mengendalikannya. Menurut Young (2009), menyebutkan bahwa kecanduan *game online* adalah keterkaitan dengan *game online*. Ketika tidak memainkan *game online* pemain akan memikirkan tentang *game* dan ketika mereka harus berkonsentrasi pada kegiatan lainnya mereka menghiraukannya dan membayangkan sedang bermain *game*. Orang



yang kecanduan *game online* akan fokus pada *game* dan meninggalkan hal lainnya. Bermain *game online* menjadi prioritas yang diutamakan. Sedangkan menurut Charlton dan Danforth (2007), kecanduan *game online* adalah penggunaan *game* secara berlebihan, obsesif, secara terus menerus dan mengalami masalah umum dari aktifitas bermain *game*. Kecanduan *game online* dikenal dengan istilah *Game Addiction* (Grant dan Kim, 2003). Artinya seorang pemain secara berlebihan seakanakan tidak ada hal yang ingin dikerjakan selain bermain *game* dan seolah olah *game* ini adalah hidupnya, serta memiliki pengaruh negatif bagi pemainnya (Weinstein, 2010). Kecanduan *game online* merupakan salah satu bentuk kecanduan yang disebabkan oleh teknologi *internet* atau yang dikenal dengan istilah *internet addictive disorder* (Angela, 2013). Jadi, adiksi *game online* adalah ketergantungan individu secara berlebihan terhadap *game online* dengan ingin melakukan secara terus-menerus yang pada akhirnya menimbulkan efek negatif pada fisik maupun psikologis individu.

*World Health Organization* (2018) mendefinisikan kecanduan *game online* sebagai gangguan mental yang dimasukkan ke dalam *International Classification of Diseases (ICD-11)*. Hal ini ditandai dengan gangguan kontrol atas *game* dengan meningkatnya prioritas yang diberikan pada *game* lebih dari kegiatan lain. Perilaku tersebut terus dilanjutkan walaupun memberikan konsekuensi negatif pada dirinya. Sebuah studi menunjukkan bahwa kecanduan *game online* lebih sering terjadi pada remaja (Brand, Todhunter, & Jervis, 2017). Kecanduan *game online* yang dialami remaja akan sangat banyak menghabiskan waktunya. Remaja menghabiskan waktu saat bermain *game* lebih dari dua jam/hari, atau lebih dari 14 jam/minggu (Rudhiati, Apriany, & Hardianti, 2015) bahkan 55 jam dalam seminggu (van Rooij, Schoenmakers, Vermulst, van den Eijnden, & van de Mheen, 2011) atau rata-rata 20-25 jam dalam seminggu (Chou, Condrón, & Belland, 2005).

Ghuman & Griffiths (2012) menjelaskan ada masalah yang timbul dari aktivitas bermain *game online* yang berlebihan, di antaranya kurang peduli terhadap kegiatan sosial, kehilangan kontrol atas waktu, menurunnya prestasi akademik, relasi sosial, finansial, kesehatan, dan fungsi kehidupan lain yang penting. Bahaya utama yang ditimbulkan akibat kecanduan *game online* adalah investasi waktu ekstrem dalam bermain (Baggio et al., 2016). Penggunaan waktu yang berlebihan untuk bermain *game online* membuat terganggunya kehidupan sehari-hari. Gangguan ini secara nyata mengubah prioritas remaja, yang menghasilkan minat sangat rendah terhadap sesuatu yang tidak terkait *game online* (King & Delfabbro, 2018). Remaja yang kecanduan *game online* semakin tidak mampu untuk mengatur waktu bermain.

Akan dikatakan kecanduan *game online* kalau seseorang benar-benar tidak bisa terlepas dari *game online* tersebut bahkan sampai pada pikirannya. Melihat dari pengertian kecanduan yaitu melakukan sesuatu dengan cara berlebihan dan melupakan hal-hal yang lain maka bisa diambil kesimpulan berdasarkan uraian dari pendapat-pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa kecanduan *game online* adalah menggunakan *game online* secara berlebihan atau kompulsif, terus-menerus, yang kemudian mengisolasi diri dari kehidupan sosialnya, fokus pada *game online* dan tidak bisa mengendalikannya.

### c. Jenis-jenis game online

*Game online* tersebut terbagi menjadi 2 jenis *game online* yaitu *webbased game* dan *text based game*. *Web based game* merupakan sebuah aplikasi yang telah diletakkan pada sebuah server didalam internet dimana pemainnya tersebut hanya perlu menggunakan akses internet dan juga browser untuk dapat mengakses game tersebut. Sedangkan *text based game* yang disebut sebagai awal dari *web based game* tersebut. *Text based game* tersebut sudah ada sejak lama, dan dimana sebageaian computer

komputer tersebut masih berspekifikasi rendah dan juga sulitnya untuk bermain *game online* tersebut, sehingga dibuatlah sebuah *game* dimana pemainnya tersebut hanya bisa berinteraksi dengan teks-teks yang sudah ada dan juga sedikit atau tanpa menggunakan gambar.

## 2. Aspek Kecanduan Game online

### a. Aspek Kesehatan

Tingginya intensitas bermain *game online* memberikan berbagai macam dampak atau pengaruh baik itu terhadap fisik maupun psikis individu. Dampak fisik dapat berupa kelelahan pada anggota tubuh karena terlalu lama bermain *game* yang menyebabkan kesehatan badan menurun sehingga mudah sakit. Kecanduan *game online* mengakibatkan kesehatan remaja menurun. Remaja yang kecanduan *game online* memiliki daya tahan tubuh yang lemah akibat kurangnya aktivitas fisik, kurang waktu tidur, dan sering terlambat makan (Männikkö, Billieux, & Käätäinen, 2015). Berdasarkan informasi yang didapat bahwa beberapa remaja memang memiliki waktu tidur yang kurang, karena biasanya mereka memainkan *game online* sampai pukul 01.00 atau pagi dengan mabar (main bareng) tetapi bedanya dilakukan dirumah masing-masing, dan bukan hanya daya tahan tubuh yang lemah akibat kurangnya waktu tidur dan aktivitas fisik, melainkan juga menyebabkan rusaknya mata.

### b. Aspek Psikologis

Kecanduan *game online* pada penelitian ini adalah banyaknya adegan *game online* yang memperlihatkan tindakan kriminal dan kekerasan, seperti: perkelahian dan perusakan secara tidak langsung telah memengaruhi alam bawah sadar remaja bahwa kehidupan nyata ini adalah layaknya sama seperti di dalam *game online* tersebut. Ciri-ciri remaja yang mengalami gangguan mental akibat pengaruh game online, yakni

mudah marah, emosional, dan mudah mengucapkan kata-kata kotor. Direktur Utama Rumah Sakit Jiwa Jawa Barat Dr. Elly Marliyani SpKJ dan juga selaku menangani dampak game onlinemenyebutkan dampak yang terjadi pada anak kecanduan gadget dapat berupa gangguan dalam perkembangan dan masalah emosi serta perilaku. Dalam proses perkembangan pada anak, emosi merupakan suatu hal yang krisis. Hal tersebut dikarenakan emosi merupakan salah satu faktor yang paling berpengaruh terhadap perilaku yang akan dikeluarkan oleh anak tersebut. Sejalan dengan hal tersebut, dalam *American Academy of Pediatrics* mengungkapkan bahwa dalam perkembangan emosi pada anak dapat menentukan bagaimana kemampuan anak tersebut pada pengetahuannya dalam mengatur dan mengekspresikan emosi mereka dengan baik. Seperti halnya ungkapan bahwa baik itu emosi yang bersifat positif maupun emosi yang bersifat negatif yang akan menentukan bagaimana anak mampu. Hal ini tidak dapat dipungkiri, berdasarkan apa yang diamati bahwa para remaja yang memiliki kecanduan terhadap *game online* dominan memiliki emosional yang tidak stabil, mudah marah pastinya, dan terkadang mudah mengucapkan kata-kata kotor.

Terlihat bahwasannya, disaat mereka disuruh berhenti memainkan *game online* untuk makan atau aktivitas lainnya, nada bicara yang mereka keluarkan adalah nada bicara yang naik, seperti orang yang tidak terima untuk memberhentikan permainan gamenya, dan terlihat menjadi lebih sensitif, dengan kata lain disaat ada orang beconda kepadanya disaat dia memainkan *game online*, maka dia akan membalas dengan kemarahan. Dan kata-kata kotor yang mereka keluarkan biasanya terdengar disaat mereka sedang main bareng (mabar), kemudian mendapatkan lawan yang membuat mereka emosi, maka sudah dapat dipastikan kata-kata kotor akan mereka lontarkan.

**c. Aspek Akademik**

Usia remaja berada pada usia sekolah yang memiliki peran sebagai siswa di sekolah. Kecanduan *Game online* dapat membuat performa akademiknya menurun. Waktu luang yang seharusnya sangat ideal untuk mempelajari pelajaran di sekolah justru lebih sering digunakan untuk menyelesaikan misi dalam *game online*. Daya konsentrasi remaja pada umumnya terganggu sehingga kemampuan dalam menyerap pelajaran yang disampaikan guru tidak maksimal. Berdasarkan data yang didapat bahwa memang benar adanya setelah remaja mengalami kecanduan terhadap *game online*, remaja menjadi memiliki gangguan dalam hal performa akademiknya. Gangguan ini disebabkan karena kurangnya aktivitas belajar yang dilakukan oleh remaja, karena waktunya dihabiskan hanya untuk bermain *game online*, pikiran untuk belajar sudah bukan menjadi prioritas apalagi semenjak pembelajaran daring, yang dilakukan dirumah tanpa harus mereka pergi ke sekolah, sehingga disaat itu juga mereka memiliki banyak kesempatan untuk meluangkan sepenuh waktunya untuk bermain *game online*, yang dipastikan dapat menyebabkan turunnya performa akademik remaja. Kebutuhan prestasi merupakan kebutuhan psikososial atau kebutuhan integrasi yang dimiliki oleh setiap individu. Prestasi akademik tergantung dari sejauh mana faktor-faktor penunjang mempengaruhi pelajar. Semakin baik atau meningkatnya faktor penunjang tersebut maka semakin baik juga prestasi akademik yang diperoleh (Theresia, 2012). Lee, Chen, dan Holim (2007) menjelaskan bahwa remaja yang kecanduan *game* dapat mengalami performa akademik yang buruk dikarenakan banyak menghabiskan waktu bermain *game* sehingga menyebabkan motivasi belajar rendah dan prestasi akademik menurun.

Kebutuhan prestasi merupakan kebutuhan psikososial atau kebutuhan integrasi yang dimiliki oleh setiap individu. Prestasi akademik tergantung dari sejauh mana

faktor-faktor penunjang mempengaruhi pelajar. Semakin baik atau meningkatnya faktor penunjang tersebut maka semakin baik juga prestasi akademik yang diperoleh (Theresia, 2012).

#### d. Aspek Sosial

Kecanduan *game online* pada penelitian ini adalah beberapa gamer merasa menemukan jati dirinya ketika bermain *game online* melalui keterikatan emosional dalam pembentukan avatar, yang menyebabkannya tenggelam dalam dunia fantasi yang diciptakannya sendiri. Hal ini dapat membuat kehilangan kontak dengan dunia nyata sehingga dapat menyebabkan berkurangnya interaksi. Meskipun ditemukan bahwa terjadi peningkatan sosialisasi secara *online* namun di saat yang sama juga ditemukan penurunan sosialisasi di kehidupan nyata. Remaja yang terbiasa hidup di dunia maya, umumnya kesulitan ketika harus bersosialisasi di dunia nyata. Sikap antisosial, tidak memiliki keinginan untuk berbaaur dengan masyarakat, keluarga dan juga teman-teman adalah ciri-ciri yang ditunjukkan remaja yang kecanduan *game*. Remaja yang terbiasa hidup di dunia maya, umumnya kesulitan ketika harus bersosialisasi di dunia nyata. Sikap antisosial, tidak memiliki keinginan untuk berbaaur dengan masyarakat, keluarga dan juga teman-teman adalah ciri-ciri yang ditunjukkan remaja yang kecanduan *game online* (Sandy & Hidayat, 2019). *Game online* berdampak pada penyesuaian sosial yang buruk. Buruknya penyesuaian sosial berdampak pada terganggunya fungsi psikologis dan sosial sertaterganggunya hubungan orang dengan lingkungannya. Penyesuaian sosial menjadi buruk disebabkan individu gagal dalam mengatasi konflik yang dihadapinya atau tidak menemukan cara-cara yang tepat untuk mengatasi masalah atau tuntunan dari lingkungan sehingga menimbulkan banyak gejala emosi, juga konflik frustrasi (Ningrum, 2013). Rahmadina (2013) mengemukakan kegagalan penyesuaian sosial seseorang dikarenakan aktivitas *game*

*online* yang akhirnya berdampak pula pada tidak adanya aktivitas bersosialisasi dan komunikasi dengan orang lain. Penyesuaian sosial, menurut Dewi (2010), bertujuan untuk mencapai kesesuaian dalam kebutuhan diri individu dengan keadaan lingkungan tempat individu berada dan berinteraksi. Tanpa penyesuaian sosial yang baik, individu akan memiliki sikap yang tidak realistis, tidak relevan dan tidak logis. Dalam hal bermain *game online*, remaja sering melakukan *mabar* (main bareng), tetapi yang menjadi sorotan adalah memang benar adanya bahwa interaksi sosial yang mereka lakukan sangatlah kurang, apalagi interaksi dengan orang yang bukan menjadi teman mainnya. Misalnya, disaat tetangga Lewat maka mereka akan fokus memainkan *game online* mereka, sehingga tradisi untuk tegur sapa menjadi tidak ada, maka hal tersebut menjadi bukti bahwa kurangnya interaksi sosial remaja yang kecanduan *game online*. Apalagi ketika mereka main bareng (*mabar*), mereka hanya sebatas memainkan *game online*, fokus memainkan *game online*, tanpa membahas yang seharusnya mereka bahas sebagai remaja yang menjadi penerus bangsa, dan ketika selesai main bareng (*mabar*) biasanya mereka langsung pulang begitu saja karena sudah selesainya bermain *game*.

Dapat disimpulkan bahwa interaksi mereka hanya sebatas keperluan *game online*. Dampak negatif secara sosial yakni pergaulan hanya di *game online* saja, sehingga membuat parapecandu *game online* menjadi terisolir dari teman-teman dan lingkungan pergaulan nyata, secara psikis pikiran menjadi terus menerus memikirkan *game* yang sedang dimainkan.

**e. Aspek Keuangan**

Bermain *game online* membutuhkan biaya, untuk membeli voucher agar tetap bisa memainkan salah satu jenis *game online*. Remaja yang belum memiliki penghasilan sendiri dapat melakukan kebohongan (kepada orang tuanya)

serta melakukan berbagai cara termasuk pencurian agar dapat memainkan *game online*. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Chenetal. (2005) Yang menemukan bahwa mayoritas kejahatan *game online* ialah pencurian (73,7%) dan penipuan (20,2%).

Setelah diselidiki ternyata uang tersebut digunakan untuk mengisi voucher gamenya yang disebut dengan top-up yang mereka lakukan di minimarket-minimarket tertentu. Akan tetapi, bukan berarti semua remaja meminta uang tanpa alasan, terkadang mereka terang-terangan meminta uang untuk *top-up* dan saat tidak dikasih oleh orang tuanya mereka malah marah atau menunjukkan rasa tidak senang yang membuat orang tuanya tidak tega, dan hal inilah yang menjadi pusat kesalahan karena pola asuh orang tuanya yang terlalu memanjakan.

### 3. Faktor Kecanduan Game online

Berdasarkan teori terdahulu kecanduan *game online* juga bisa diartikan sebagai suatu aktivitas yang memiliki intensitas tinggi diakibatkan oleh teknologi internet (Fetra Bonita Sari, Risda Amini, 2020). Penyebab kecanduan bermain *game online* dipengaruhi oleh 2 faktor seperti yang sudah dijelaskan dari penelitian (Masya & Candra, 2016) faktor tersebut adalah faktor internal meliputi kemauan diri sendiri, perasaan bosan, tidak bisa menyusun prioritas dan kurangnya *self-control* dan faktor eksternal meliputi lingkungan kurang baik, tidak memiliki hubungan sosial dan orang tua. Dalam Detria (2013:22) terdapat faktor internal dan faktor eksternal yang menyebabkan terjadinya kecanduan *game online* pada anak. Faktor-faktor internal yang menyebabkan terjadinya kecanduan *game online*, sebagai berikut.

- a) Keinginan yang kuat dari diri remaja untuk memperoleh nilai yang tinggi dalam *game online*, karena *game online* dirancang sedemikian rupa agar *gamer* semakin penasaran dan semakin ingin memperoleh nilai yang lebih tinggi.



- b) Ketidakmampuan mengatur prioritas untuk mengerjakan aktivitas penting lainnya juga menjadi penyebab timbulnya kecanduan terhadap *game online*.
- c) Rasa bosan yang dirasakan remaja ketika berada di rumah atau di sekolah.
- d) Kurangnya *self control* dalam diri siswa, sehingga siswa kurang mampu mengantisipasi dampak negatif yang timbul dari bermain *game online* secara berlebihan.

Faktor-faktor eksternal yang menyebabkan terjadinya kecanduan *game online* pada remaja, sebagai berikut.

- a) Lingkungan yang kurang terkontrol, karena melihat teman-temannya yang lain banyak yang bermain *game online*.
- b) Kurang memiliki hubungan sosial yang baik, sehingga siswa memilih alternatif bermain game sebagai aktivitas yang menyenangkan.
- c) Harapan orang tua yang melambung terhadap anaknya untuk mengikuti berbagai kegiatan seperti kursus atau les, sehingga kebutuhan primer anak, seperti kebersamaan, bermain dengan keluarga menjadi terlupakan

#### 4. Dampak dan Akibat Kecanduan Game online

*Game online* sendiri sebenarnya dapat menimbulkan dampak positif bila digunakan untuk sarana hiburan karena bisa menghilangkan rasa penat dan mengurangi stres hal tersebut dikemukakan oleh penelitian (Novrialdy, 2019). Tapi yang terjadi dimasa sekarang ini, banyak yang bermain game online secara berlebihan dan dijadikan sebagai tempat pelarian dari kehidupan nyata, sehingga mengalami kecanduan dalam bermain *game online*.

Ghuman & Griffiths (2012) menjelaskan ada masalah yang timbul dari aktivitas bermain *game online* yang berlebihan, di antaranya kurang peduli terhadap kegiatan

sosial, kehilangan kontrol atas waktu, menurunnya prestasi akademik, relasi sosial, finansial, kesehatan, dan fungsi kehidupan lain yang penting. Bahaya utama yang ditimbulkan akibat kecanduan *game online* adalah investasi waktu ekstrem dalam bermain (Baggio et al., 2016). Penggunaan waktu yang berlebihan untuk bermain *game online* membuat terganggunya kehidupan sehari-hari. Gangguan ini secara nyata mengubah prioritas remaja, yang menghasilkan minat sangat rendah terhadap sesuatu yang tidak terkait *game online* (King & Delfabbro, 2018). Remaja yang kecanduan *game online* semakin tidak mampu untuk mengatur waktu bermain. Akibatnya, remaja mengabaikan dunia nyata dan peran di dalamnya. Kecanduan *game online* dapat memberikan dampak negatif atau bahaya bagi remaja yang mengalaminya. Dampak yang akan muncul akibat kecanduan *game online* meliputi lima aspek, antara lain aspek kesehatan, aspek psikologis, aspek akademik, aspek sosial, dan aspek keuangan (King & Delfabbro, 2018; (King & Delfabbro, 2018: Sandy & Hidayat, 2019).

Tidak selalu dalam bermain *game online* berdampak negatif. Ada juga dampak positif dari bermain *game online*, diantaranya:

- a) Meningkatkan konsentrasi, seorang gamer dalam bermain *game online* membutuhkan konsentrasi yang tinggi. Jika semakin sulit game yang dimainkan akan semakin tinggi pula konsentrasi yang dibutuhkan. Dengan meningkatnya konsentrasi dalam bermain *game* maka akan meningkat pula konsentrasi dalam hal yang lain.
- b) Mengembangkan daya berpikir atau penalaran, dengan bermain *game online* seorang *gamer* akan mengembangkan kemampuan pemecahan masalah, analisis situasi, dan matematika. Dan juga dilatih untuk membuat keputusan secara cepat.
- c) Meningkatkan kemampuan berbahasa inggris, dalam *game online* mayoritas berbahasa inggris. Dengan terbiasanya berbahasa inggris ketika bermain *game online* maka secara tidak langsung akan melatih *gamer* dalam berbahasa inggris.

- d) Menghibur, mengalihkan perhatian, dan mengurangi stress, Pada dasarnya, game online seperti semua jenis permainan lainnya dibuat untuk menghibur dan sebagai media refreshing.
- e) Mendapat teman baru, dalam bermain *game online* banyak sekali gamers dari berbagai daerah ataupun negara. Kadang terdapat gamers yang saling berkenalan dan melakukan kesepakatan untuk bermain kembali di lain waktu.

Perlu untuk diketahui bahwa ada dua kategori khusus *gamer*, yaitu gamer yang kecanduan bermain *game* dan *gamer* yang sering bermain *game* tetapi tidak kecanduan (Van Rooij, Schoenmakers, Vermulst, Van Den Eijnden, & Van De Mheen, 2011). Kedua kategori ini memiliki perbedaan yang tipis dalam ruang lingkup kesehatan psikososial, namun hanya sedikit *gamer* yang tergolong ke dalam kategori kedua yakni *gamer* yang tidak kecanduan. Sementara jika dilihat lebih luas, bermain *game online* secara positif mampu mengembangkan kemampuan visual-spasial seseorang melalui proses berlatih mengolah informasi spasial dari layar monitor, seperti yang ditemukan dalam penelitian korelasional oleh Green & Bavelier pada 2003 dan penelitian eksperimental oleh Okagaki & Frensch pada 1994 (Prot, Anderson, Gentile, Brown, & Swing, 2014). Pada studi lainnya yang dilakukan Rosser dkk. pada 2007, para pemain *game* juga mengalami peningkatan koordinasi mata-tangan dan ketangkasan manual yang bertambah pesat (Hirumi, 2013). Bermain *game online* juga dapat mengembangkan kemampuan dalam mengatur kelompok dan memimpinya, mengembangkan optimisme, mampu berdamai dengan frustrasi dan kecemasan dengan cara yang adaptif (Granic, Lobel, & Engels, 2014). Sisi positif bermain *game* tersebut tentunya akan didapat dan tidak berbalik menyerang seseorang jika ia memperhatikan batasan dalam bermain.

Munculnya profesi *gamer profesional* dan maraknya kompetisi *game online*, termasuk *e-sport* atau olahraga digital yang terorganisir dengan pelatihan khusus seperti

layaknya atlet professional juga menjadi dampak yang positif bagi pelaku gamers. Sehingga ketika seseorang sudah bisa bermain *game* sebagai seseorang yang profesional banyak hal positif yang di dapatkan, seperti mengitu event turnamen *e-sport* baik ditingkat daerah, kabupaten, provinsi, nasional hingga event internasional. Dan sisi lain seseorang yang telah menjadi atlet professional mereka bisa mendapatkan penghasilan dari *game* tersebut.

##### **5. Peran Guru Mengurangi kecanduan Game online**

Guru merupakan suatu profesi yang beriringan dengan seorang pendidik, pengajar dan teladan yang baik untuk anak (Triarningsih, 2016). Karena pada realitanya beberapa siswa sekolah menengah pertama lebih percaya pada gurunya dibandingkan dengan orang tuanya sendiri. Guru sejatinya mempunyai tiga tugas pokok dalam profesinya yaitu, tugas profesional, sebagai manusiawi dan kemasyarakatan. Tugas profesional guru berkaitan dengan logika yang digunakan guru dalam mendidik dan mengajar siswanya. Kemudian tugas kedua dan ketiga berkaitan erat dengan etika yang diperagakan guru sebagai seorang manusia dan keanggotaan didalam masyarakat. Guru merupakan orang tua siswa di sekolah sehingga peran mereka tidak jauh beda dengan peran orang tua di rumah. Pandangan siswa, guru dianggap sebagai sosok utama yang sering ditiru setelah orang tua siswa. Maka dari itu guru diharapkan bisa ikut dalam berperan aktif untuk mengawasi perkembangan siswa supaya tidak adiksi *game online*. Bagi para siswa dan pelajar, memainkan *game online* merupakan keasyikan tersendiri sehingga mereka tidak sadar bahwa semakin banyak memainkan *game online* secara berlebihan maka semakin banyak pula waktu mereka yang terbuang sia-sia. Sebenarnya tidak hanya dampak negatif saja yang ditimbulkan oleh *game online*, banyak juga dampak positif yang menyertainya apabila *game online* digunakan sesuai dengan keperluan dan kebutuhan. Diantaranya adalah *game* bisa melatih keahlian fisik dan

mental dengan memanfaatkan game. Namun kecanduan *game online* pada siswa membuat resah orang tua dan pihak sekolah karena semakin banyak siswa terpengaruh bermain *game online* dan melupakan kewajiban belajar mereka serta menurunnya motivasi belajar. Kecenderungan anak yang tidak memperhatikan gurunya pada saat proses belajar mengajar di sekolah. Pikiran mereka hanya tertuju pada *game* favoritnya, lupa mengerjakan PR, bahkan tidak ada persiapan untuk ulangan harian, sehingga, hasil belajar tampak menurun. Melihat hal yang demikian, guru BK segera melakukan tindakan terhadap siswa yang mengalami permasalahan tersebut. Kecanduan terhadap *game online* pada siswa memerlukan upaya-upaya penanggulangan dengan memanfaatkan layanan bimbingan dan konseling untuk dapat membantu individu sebagai proses antar pribadi yang dinamis dengan memusatkan pada kesadaran perilaku siswa yang kecanduan *game online*. Bimbingan dan konseling menyediakan penanganan khusus bagi siswa yang kecanduan game online, diantaranya menggunakan fungsi pencegahan, fungsi pemahaman, fungsi pengentasan dan fungsi pengawasan (advokasi). Pada fungsi pencegahan, fungsi pemahaman dan fungsi pengentasan hanya guru BK dan personel sekolah yang menangani siswa tersebut. Apabila guru BK dan sekolah sudah mengalami kesulitan dalam penanganan siswa tersebut maka diberlakukan fungsi pengawasan yaitu pihak sekolah dibantu oleh pihak keluarga siswa dalam penanganan dan pengawasan siswa kecanduan *game online*.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Pendekatan dan Jenis Penelitian**

##### **1. Pendekatan Penelitian**

Berdasarkan persoalan yang akan dikaji, yaitu analisis kecanduan bermain *game online* pada siswa SMK PGRI 4 Kediri maka penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan tujuan menggambarkan kejadian yang telah berlangsung pada suatu penelitian terhadap kejadian yang timbul dari sebab akibat.

##### **a) Penjelasan Alasan**

Penggunaan pendekatan kualitatif dalam penelitian analisis kecanduan bermain *game online* pada siswa SMK PGRI 4 Kediri membantu peneliti untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam mengenai pengalaman individu, menggali factor mengenai mengapa siswa tersebut bisa berkecanduan *game online*, serta memperoleh pemahaman yang lebih komperhensif mengenai fenomena tersebut.

##### **b) Orientasi Teoritik**

Menurut Denzin dan Lincoln (1994) penelitian kualitatif adalah penelitian yang menggunakan latar belakang alamiah dnegan menafsirkan fenomena yang terjadi dan dilakukan dengan jalan melibatkan berbagai metode yang ada. Moleong (2014) penelitian kualitatif adalah penelitian yang dimaksudkan untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami subjek penelitian misalnya, perilaku, persepsi, motivasi, tindakan. Dengan cara diskriptif dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah, lanjut menurut (McMillan & Schumacher, 2010; Sanapizh,1990) penelitian kualitatif yaitu suatu penelitian yaang ditujukan untuk mendeskripsikan dan menganalisis

fenomena, peristiwa, aktivitas sosial, sikap, kepercayaan, persepsi, pemikiran orang secara individual maupun kelompok.

Dari beberapa uraian mengenai pengertian penelitian kualitatif dapat ditarik kesimpulan penelitian kualitatif adalah penelitian yang menggunakan latar belakang alamiah dan berbagai metode untuk menafsirkan fenomena serta memahami perilaku, persepsi, motivasi, dan tindakan subjek penelitian. Tujuannya adalah mendeskripsikan dan menganalisis fenomena, peristiwa, aktivitas sosial, sikap, kepercayaan, persepsi, dan pemikiran individu maupun kelompok.

## **2. Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan peneliti adalah penelitian fenomenologi, yang merupakan penelitian didasari dari pengalaman subjektif atau pengalaman yang dialami pada diri individu. Alasan peneliti menggunakan jenis penelitian ini adalah sesuai dengan minat dan keterkaitan peneliti dalam penelitian ini, kemudian peneliti tertarik untuk mengkaji suatu fenomena secara mendalam.

### **B. Kehadiran Peneliti**

Kehadiran peneliti dalam melakukan observasi adalah untuk memperoleh data yang jelas, valid, dan sesuai dalam sebuah penelitian. Maka dalam penelitian ini peneliti berperan sebagai instrumen utama, oleh karena itu kehadiran peneliti mutlak diperlukan dalam penelitian kualitatif. Instrumen lain selain peneliti dapat dilakukan tetapi fungsinya hanya sebagai pendukung data yang telah dikumpulkan peneliti, berkenaan dengan hal tersebut, dalam pengumpulan data peneliti berusaha menciptakan hubungan baik dengan informan yang menjadi sumber data.

Dalam pelaksanaan penelitian ini peneliti akan hadir di lapangan sejak diizinkan melakukan penelitian, yaitu dengan cara mendatangi lokasi penelitian baik secara terjadwal maupun tidak terjadwal.

### **C. Tahapan Penelitian**

Adapun langkah- langkah rancangan fenomenologi dalam penelitian ini meliputi :

#### **1. Persiapan**

Tahapan persiapan merupakan rangkaian kegiatan sebelum pengumpulan dan pengolahan data, pada tahap ini disusun kegiatan yang harus dilakukan dengan tujuan untuk mengefektifkan dalam persiapan dalam perencanaan. Untuk membantu dalam proses penyelesaian penelitian maka perlu dibuat suatu pedoman kerja yang matang, sehingga waktu untuk menyelesaikan laporan penelitian dapat terencana dengan baik dan tercapainya sasaran penulisan penelitian sesuai dengan bobot persoalan yang diangkat.

#### **2. Penyusunan instrument**

Untuk selanjutnya peneliti melakukan penyusunan instrument dengan menggunakan jenis instrument wawancara. Wawancara endiri adalah suatu proses interaksi dan komunikasi. Dalam proses ini, hasil wawancara ditentukan oleh beberapa faktor yang berinteraksi dan mempengaruhi arus informasi. Faktor-faktor tersebut ialah pewawancara, responden, topik penelitian yang tertuang dalam daftar pertanyaan, dan situasi wawancara.



32  
**Tabel 1.1 Pedoman Observasi**

Tanggal observasi :

Tempat :

No	Aspek yang diamati	Keterangan
1.	Lingkungan SMK PGRI 4 Kediri	
2.	Sarana Prasarana yang ada di sekolah SMK PGRI 4 Kediri	
3.	Ruang BK SMK PGRI 4 Kediri yang digunakan	
4.	Aktivitas pembelajaran siswa SMK PGRI 4 Kediri	
5.	Perilaku Siswa Bermain <i>Game Online</i> saat di lingkungan sekolah smk PGRI 4 Kediri	
6.	Pembelajaran Siswa SMK PGRI 4 Kediri untuk meningkatkan motivasi belajar	
7.	Keaktifan Siswa SMK PGRI 4 Kediri di kelas	
8.	Intensitas penggunaan gadget saat pembelajaran di kelas	
9.	Peran guru saat pembelajaran di kelas	

Tabel 1.2 Pedoman Dokumentasi

No	Data/Informasi	Dokumen
1.	Gambaran Umum Lokasi SMK PGRI 4 Kediri.	Buku Profil SMK PGRI 4 Kediri.
2.	Sejarah singkat berdirinya SMK PGRI 4 Kediri.	Buku Profil SMK PGRI 4 Kediri.
3.	Visi dan misi SMK PGRI 4 Kediri	Papan informasi yang berisikan visi dan misi SMK PGRI 4 Kediri
4.	Keadaan guru di SMK PGRI 4 Kediri.	Buku Kompetensi Guru SMK PGRI 4 Kediri
5.	Ruang BK SMK PGRI 4 Kediri.	Foto Ruang BK SMK PGRI 4 Kediri

Tabel 1.3 Kisi-Kisi Instrumen

NO	ASPEK	TEKNIK	INSTRUMEN
1.	Lingkungan SMK PGRI 4 Kediri	Observasi	Pedoman Obervasi
2.	Sarana Prasarana yang ada di sekolah SMK PGRI 4 Kediri.	Observasi	Pedoman Obervasi
3.	Ruang BK SMK PGRI 4 Kediri yang digunakan.	Observasi	Pedoman Obervasi
4.	Aktivitas pembelajaran siswa SMK PGRI 4 Kediri.	Observasi	Pedoman Obervasi
5.	Perilaku Siswa Bermain <i>Game Online</i> saat di lingkungan sekolah smk PGRI 4 Kediri.	Observasi	Pedoman Obervasi

6.	Pembelajaran Siswa SMK PGRI 4 Kediri untuk meningkatkan motivasi belajar.	Observasi	Pedoman Observasi
7.	Keaktifan Siswa SMK PGRI 4 Kediri di kelas.	Observasi	Pedoman Observasi
8.	Intensitas penggunaan gadget saat pembelajaran di kelas.	Observasi	Pedoman Observasi
9.	Peran guru saat pembelajaran di kelas.	Observasi	Pedoman Observasi
10.	Gambaran Umum Lokasi SMK PGRI 4 Kediri.	Dokumentasi	Pedoman Dokumentasi
11.	Sejarah singkat berdirinya SMK PGRI 4 Kediri.	Dokumentasi	Pedoman Dokumentasi
12.	Visi dan misi SMK PGRI 4 Kediri	Dokumentasi	Pedoman Dokumentasi
13.	Keadaan guru di SMK PGRI 4 Kediri.	Dokumentasi	Pedoman Dokumentasi
14.	Ruang BK SMK PGRI 4 Kediri.	Dokumentasi	Pedoman Dokumentasi

### 3. Pelaksanaan

Setelah melaksanakan persiapan dan penyusunan instrument, langkah, selanjutnya yaitu tahap pelaksanaan penelitian, guna mendapatkan hasil yang di harapkan dan sesuai dengan tujuan peneliti.

### 4. Analisis Data

Menurut Lexy J. Moleong (2013), teknik analisis data merupakan suatu kegiatan pemeriksaan terhadap instrument penelitian seperti dokumen, catatan, dan rekaman di

dalam suatu penelitian. Lexy J. Moleong dalam bukunya yang berjudul Metode Penelitian Kualitatif, juga menyebutkan bahwa analisis data merupakan kegiatan analisis dari hasil penelitian, dimana meliputi proses memeriksa semua data dari instrumen penelitian, seperti catatan, dokumen, rekaman, dll.

Menurut Sugiyono (2018) <sup>3</sup> analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain.

Analisis data adalah proses pengolahan data untuk tujuan menemukan informasi yang berguna yang dapat dijadikan sebagai dasar pengambilan keputusan untuk memecahkan suatu masalah. Proses analisis ini meliputi kegiatan pengelompokan data berdasarkan karakteristiknya, pembersihan data, transformasi data, pembuatan model data hingga mencari informasi penting dari data tersebut.

Pada tahap ini data di uraikan proses pelacakan dan pengaturan sistematis wawancara, atau catatan lapangan dan bahan lain agar peneliti dapat menyajikan temuan. Analisis melibatkan pengerjaan, pengorganisasian, pola, pegungkapan hal penting, dan penentuan apa yang harus di laporkan.

## 5. Pelaporan

Menurut definisinya, pelaporan adalah sarana dan tindakan untuk mengumpulkan, memproses, menyimpan, dan menyajikan informasi dalam suatu perusahaan. Pelaporan juga berarti mereduksi hal-hal yang kompleks menjadi hal-hal yang esensial.

Pelaporan merupakan tahap akhir dari rangkaian proses penelitian. Tahapan ini yaitu membuat laporan mengenai hasil penelitian secara tertulis. Laporan secara tertulis perlu dibuat agar peneliti dapat mengkomunikasikan hasil penelitiannya kepada para pembaca.

#### **D. Tempat dan Waktu Penelitian**

##### **1. Tempat Penelitian**

Penelitian dilakukan di SMK PGRI 4 KEDIRI yang beralamatkan di Jl. Ahmad Dahlan Jl. Mojoroto Gang 1 No.6, Mojoroto, Kec. Mojoroto, Kota Kediri, Jawa Timur 64112 untuk melakukan pengumpulan data terkait permasalahan yang di teliti.

##### **2. Waktu Penelitian**

Penelitian di lakukan mulai dari bulan Mei sampai bulan Oktober 2023. dengan obyek yaitu peserta didik SMK PGRI 4 KEDIRI.

Berikut merupakan rencana Jadwal yang digunakan sebagai acuan

**Table 2.1**

No	Kegiatan	Waktu (Bulan)					
		Bulan Mei	Bulan Juni	Bulan Juli	Bulan Agustus	Bulan September	Bulan Oktober
1	Pengajuan Judul						
2	Penulisan <b>Bab I</b>						

3	Penulisan Bab II						
4	Penulisan Bab III						
5	Pembuatan Instrumen						
6	Validasi Instrumen						
7	Pelaksanaan Penelitian						
8	Penyusunan Hasil Penelitian/ Penyusunan Bab IV dan V						
9	Ujian Skripsi						

36

## E. Subjek dan Objek Penelitian

### 1. Subjek Penelitian

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia subjek memiliki arti sebagai orang, lokasi atau tempat, benda yang diamati dalam rangka pembuntutan sebagai sasaran. Sedangkan menurut Idrus (2015) subjek penelitian ialah benda, individu atau organisme yang dapat memberikan informasi sesuai dengan data yang dibutuhkan oleh

peneliti. Dengan begitu subjek adalah sumber informasi untuk mendapatkan data yang dibutuhkan dalam penelitian dapat berupa benda, individu atau organisme. Adapun subjek dalam penelitian ini adalah Guru BK yang mengajar kelas X di SMK PGRI 4 KEDIRI dan siswi kelas X-TITL dan X- TKJ di SMK PGRI 4 KEDIRI.

## **2. Objek Penelitian**

Objek penelitian merupakan pokok bahasan atau sasaran dalam penelitian yang mengacu pada permasalahan atau topik yang diteliti. Sementara itu Supriati (2013) menyatakan bahwa objek dari penelitian artinya variable yang sedang diteliti oleh peneliti di tempat penelitian. Dari pengertian tersebut dapat dikatakan bahwa objek adalah suatu permasalahan atau topik yang sedang dibahas dalam penelitian. Pada penelitian ini terdapat objek yang telah ditentukan yakni kecanduan bermain *game online* yang dilakukan siswa-siswi kelas X di SMK PGRI 4 KEDIRI.

## **F. Sumber Data**

Sumber data memiliki peranan penting dalam penelitian ini karena sumber data dapat memudahkan peneliti dalam menyelesaikan penelitian dengan benar dan informasi yang diperlukan dalam penelitian ini. Menurut Suharsimi Arikunto (2006) sumber data merupakan subjek dari mana data tersebut diperoleh. Penelitian ini menggunakan 2 sumber data, yang *pertama* sumber data primer yaitu sumber data yang langsung memberikan data kepada peneliti untuk tujuan penelitian. Dalam penelitian ini sebagai sumber data primer adalah sejumlah 10 siswa SMK PGRI 4 Kediri pengguna aplikasi game online. *Kedua* yaitu sumber data sekunder yang berupa buku-buku dan situs-situs internet yang berisi mengenai cara mengurangi berkecanduan *game online*, hal-hal yang mempengaruhi kecanduan *game online* serta lain sebagainya yang berhubungan dengan topik penelitian ini.

## **G. Prosedur Pengumpulan Data**

Prosedur pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan beberapa teknik pengumpulan data, yakni :

### **1. Wawancara Mendalam**

Wawancara mendalam merupakan cara menjangkau informasi atau data melalui interaksi verbal/lisan. Wawancara mendalam juga merupakan teknik pengumpulan data yang khas bagi penelitian kualitatif (Guba dan Lincoln dalam,Ahmadi,2016).

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan wawancara terhadap narasumber di SMK PGRI 4 Kediri yang dikerjakan dengan sistematis dan berlandaskan pada tujuan penelitian.

### **2. Observasi**

Observasi merupakan salah satu teknik pengumpulan data dalam penelitian apapun, termasuk penelitian kualitatif. Dalam penelitian kualitatif, teknik observasi biasa digunakan bersama dengan teknik wawancara mendalam (*deep interview*)(Ahmadi, 2016).

Observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis observasi partisipasi pasif, dalam hal ini peneliti datang di tempat kegiatan narasumber yang diamati, tetapi tidak ikut terlibat dalam kegiatan tersebut (Sugiyono,2015) dalam arti lain, peneliti hanya mengamati subjek pengamatan tetapi tidak ikut dalam aktivitas subjek pengamatan.

Tahapan observasi menurut Sugiyono 2017:230 ada tiga tahapan yaitu:

- a) Tahapan observasi deskriptif



Pada tahapan ini peneliti belum membawa masalah yang akan diteliti, maka peneliti melakukan penjelajahan umum dan menyeluruh.

b) Tahapan observasi terfokus/reduksi

Pada tahap ini peneliti sudah mempersempit observasi untuk difokuskan pada aspek tertentu. .

c) Tahapan observasi terseleksi

Pada tahap ini peneliti telah mengurai fokus dari apa yang ditemukan sehingga datanya lebih rinci. Pada tahap ini diharapkan peneliti dapat menemukan permasalahan mendalam.

## H. <sup>21</sup> Teknik Analisis Data

Tenik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data kualitatif yang dikemukakan oleh Miles dan Huberman dengan langkah-langkah sebagai berikut:

### 1. Reduksi Data

- a. Langkah pertama di mana peneliti mencoba untuk mengurangi jumlah data menjadi unit-unit yang lebih kecil dan lebih terkelola.
- b. Mungkin melibatkan proses pengkodean, pengelompokan, dan/atau pengkategorian data.
- c. Tujuannya adalah untuk menyederhanakan data sehingga lebih mudah dikelola dan dianalisis.

### 2. Display Data

- a. Setelah data direduksi, langkah berikutnya adalah menampilkan data dalam format yang dapat dipahami.

- b. Ini bisa dilakukan melalui berbagai teknik seperti tabel, diagram, atau narasi deskriptif.
- c. Tujuannya adalah untuk memvisualisasikan data sehingga pola dan hubungan dapat terlihat dengan lebih jelas.

### **3. Penarikan Kesimpulan**

- a. Langkah akhir di mana peneliti menarik kesimpulan atau makna dari data yang telah dianalisis.
- b. Kesimpulan ini dibuat berdasarkan pola yang teridentifikasi selama analisis dan interpretasi peneliti.
- c. Tujuannya adalah untuk mengaitkan temuan kembali ke pertanyaan penelitian dan memberikan wawasan yang bermakna.

Teknik ini memungkinkan peneliti untuk lebih sistematis dalam menangani data kualitatif, dan memastikan bahwa analisis dilakukan secara menyeluruh dan terinci. Namun, penting untuk diingat bahwa setiap langkah dalam proses ini memerlukan ketelitian dan refleksi yang baik dari peneliti untuk memastikan interpretasi yang akurat dan relevan.

#### **I. Pengecekan Keabsahan Data**

Berlian, E (2016) menyatakan teknik pengecekan keabsahan data adalah teknik yang digunakan untuk pengecekan kembali kebenaran data yang diperoleh di lapangan. Ada 3 teknik yang dapat dilakukan dalam pemeriksaan keabsahan data dalam suatu penelitian kualitatif, adapun tiga hal yang dimaksud yaitu memperpanjang masa pengamatan, pengamatan yang terus menerus, dan triangulasi. Kemudian peneliti menentukan untuk menggunakan teknik pengecekan keabsahan data triangulasi pada penelitian ini.

Menurut Sumasno Hadi (2016) Teknik triangulasi merupakan teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain diluar data untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding data tersebut. Triangulasi metode adalah mengecek data pada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda, misalnya data yang diperoleh dengan wawancara, lalu dicek dengan observasi dan dokumentasi.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Deskripsi *setting*/ Lokasi Penelitian**

Lokasi penelitian ini dilakukan di SMK PGRI 4 KEDIRI yang beralamat di JL. Ahmad Dahlan JL. Mojoroto Gang 1 No. 1 Mojoroto, Kec. Mojoroto Kota Kediri, Jawa Timur, Kode Pos 64112. SMK PGRI 4 EDIRI didirikan pada tahun 1998 tepatnya pada tanggal 16 Juni 1998 sesuai dengan piagam izin penyelenggaraan sekolah swasta : 3116/42.B/1998 dengan nama SMK PGRI 4 KEDIRI yang berakreditasi B. SMK PGRI 4 KEDIRI merupakan gabungan dari 2 yayasan YPLP-PT PGRI Kediri selaku Penyelenggara pendidikan PPLP PGRI Dasmen PGRI Kota Kediri selaku Pembina pendidikan. Kepala SMK PGRI 4 KEDIRI sekarang adalah Bapak Drs. Tamrin. Dalam proses pembelajaran yang digunakan di SMK PGRI KEDIRI menggunakan kurikulum merdeka yang disusun oleh guru-guru dengan mengacu pada standar pencapaian yang disesuaikan dengan visi dan misi yang ada disekolahan. Untuk visi dan misi sekolah di SMK PGRI 4 Kediri yaitu :

#### **1. VISI SMK PGRI 4 KEDIRI**

SMK PGRI 4 Kota Kediri sebagai lembaga pendidikan dan Pelatihan yang mampu memanfaatkan teknologi dan menghasilkan mutu tamatan yang terampil, mandiri dan berbudi pekerti yang luhur sehingga dapat memenuhi kebutuhan tenaga kerja tingkat menengah sesuai dengan kebutuhan dunia usaha/industri baik tingkat Regional maupun Nasional.

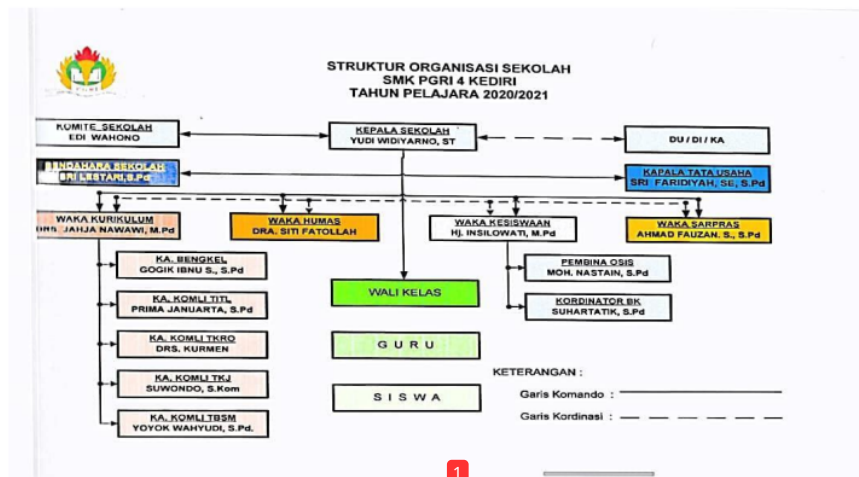
#### **2. MISI SMK PGRI 4 KEDIRI**

- a. Membentuk peserta didik yang terlatih dan terampil sesuai dengan kompetensinya.
- b. Mewujudkan proses pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan.

- c. Menyiapkan tamatan bisa mandiri dalam hidup bermasyarakat, mengisi lowongan kerja di industri dan melanjutkan pendidikan yang lebih tinggi.

### 3. Struktur organisasi SMK PGRI 4 KEDIRI.

Keterkaitan antara posisi organisasi-organisasi ini di SMK PGRI 4 KEDIRI dapat diperlihatkan secara lebih detail melalui bagan berikut ini :



Gambar 1.1 Struktur Organisasi SMK PGRI 4 KEDIRI

## B. Data-Data SMK PGRI 4 Kediri

### 1. Data Identias SMK PGRI 4 Kediri

Tabel 3.1 data SMK PGRI 4 Kediri

IDENTITAS SEKOLAH	
Nama Sekolah	SMK PGRI 4 KEDIRI
NPSN	20534396
Jenjang pendidikan	SMK
Status Sekolah	Swasta

<b>Alamat</b>	28 Jl.KH.Achmad Dahlan Mojoroto GG. 1 No. 6 Kediri
<b>Dusun</b>	Mojoroto
<b>Desa / Kelurahan</b>	Mojoroto
<b>Kecamatan</b>	Kec. Mojoroto
<b>Kabupaten</b>	Kota Kediri
<b>Provinsi</b>	Prov. Jawa Timur
<b>Kode Pos</b>	64112
<b>IZIN DAN PENDIRIAN</b>	
<b>Status Kepemilikan</b>	Yayasan
<b>SK Pendirian Sekolah</b>	11 3116/42.B/1998
<b>Tanggal SK Pendirian</b>	16-06-1998
<b>SK Izin Operasional</b>	213/18.05/02/X/2021
<b>Tanggal SK Izin Operasional</b>	17-10-2021
<b>INFORMASI SEKOLAH</b>	
<b>Akreditasi</b>	B
<b>Kurikulum</b>	Kurikulum 2013
<b>Kepala Sekolah</b>	Drs. Kurmen
<b>Akademik Operator</b>	<b>Data</b> Ria Wahyu Wardani
<b>Nomor Telepon</b>	0354-775660
<b>Surel</b>	11 smkpgri4_kdr@yahoo.co.id

---

**Situs web** <http://www.smkpgri4kediri.sch.id>

---

## 2. Data Peserta Didik <sup>1</sup> SMK PGRI 4 Kediri

Keadaan Peserta Didik Siswa di SMK PGRI 4 Kediri memiliki jumlah siswa 239 dari kelas X,XI, dan XII. Diantaranya jumlah siswa laki-laki dari kelas X,XI,XII terdiri dari 236 dan perempuan 3 siswi.

## 3. Sarana dan Prasarana

Agar proses pembelajaran berjalan efektif, sekolah di SMK PGRI 4 Kediri mendukungnya dengan berbagai fasilitas dan infrastruktur. Secara umum, di SMK PGRI 4 Kediri, proses belajar mengajar berlangsung di dalam kelas. Setiap kelompok belajar ( ada 14 rung kelas) memiliki akses ke satu ruang kelas yang dilengkapi dengan papan tulis, meja, kursi, dan peralatan belajar lainnya. Untuk fasilitas atau sarana prasaranya lainnya sebagai berikut:

**Tabel 3.2 Sarana Prasarana SMK PGRI 4 Kediri**

Sarana dan Prasarana	Kuantitas	Kondisi
Ruang Kelas	14	Baik
Ruang Perpustakaan	1	Baik
Ruang Laboratorium	2	Baik
Ruang Praktik	4	Baik
Ruang Pimpinan	1	Baik
Ruang Guru	1	Baik

Ruang Ibadah	1	Baik
Ruang UKS	1	Baik
Ruang Toilet	1	Baik
Ruang Gudang	1	Baik
Tempat Bermain / Olahraga	1	Baik
Ruang TU	1	Baik
Ruang Konseling	1	Baik
Ruang OSIS	1	Baik

### C. Deskripsi Data Hasil Penelitian

Dalam pembahasan ini, penulis akan menyajikan hasil penelitian lapangan berdasarkan data yang diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data kualitatif akan dijelaskan secara deskriptif, focus pada analisis kecanduan bermain *game online* pada siswa SMK PGRI 4 Kediri yang dijelaskan dengan rinci dan lengkap.

Dalam mencari dan mengumpulkan informasi mengenai penelitian yang dilakukan, peneliti menggunakan metodologi penelitian kualitatif. Untuk mengumpulkan informasi mengenai penelitian kecanduan bermain *game online* yang dilakukan disekolah SMK PGRI 4 KEDIRI. Pada tahap analisa yang dilakukan oleh peneliti adalah membuat daftar pertanyaan yang digunakan untuk wawancara kepada informan sebagai pengumpulan data, yang kemudian di analisis untuk mengetahui bagaimana informasi yang diberikan oleh informan, peneliti melakukan wawancara



pada 2 siswa yaitu siswa dari kelas X-TKJ dan X- TITL dan juga 1 guru BK. Kedua siswa tersebut diambil sesuai dengan fenomena yang ada di sekolah dan juga sesuai dengan judul fenomena di tulis dalam penelitian ini, dan menggunakan guru BK sebagai narasumber dalam penelitian dapat memberikan data yang mendalam yang mungkin tidak dapat diperoleh dari sumber lain.

### 1. Hasil Wawancara

Gambaran kecanduan *game online* siswa SMK PGRI 4 Kediri dapat dilihat berdasarkan wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti. Wawancara yang dilakukan oleh peneliti pada bulan Juni 2024, hasil penelitian diperoleh dengan cara wawancara pada narasumber sebagai data dan terlibat langsung dilapangan yang kemudian pneliti analisa, berikut adalah table jadwal wawancara yang dilakukan oleh peneliti :

**Table 3.3 Jadwal Wawancara Dengan Narasumber**

<b>Nama Narasumber</b>	<b>Tanggal</b>	<b>Waktu</b>	<b>Tempat Wawancara</b>
Ibu Fitri	13 Juni 2024	10.45-11.00	RUANG BK
Abdul	13 Juni 2024	11.00-11-15	DEPAN KELAS
Reza	13 Juni 2024	11.15-11.30	DEPAN KELAS

Wawancara yang dilakukaan kepada 3 narasumber yang terdiri dari 2 siswa dan 1 guru BK pada prinsipnya digunakan untuk menggali data tentang kecanduan bermain *game online* yang meliputi :

- a. Pertanyaan untuk guru yaitu untuk mengetahui fenomena kecanduan bermain *game online* pada siswa, respon terhadap kecanduan bermain *game online* pada siswa, kendala dalam menjelaskan tentang bahaya kecanduan bermain *game online* pada siswa, cara mengatasi kendala tersebut.
- b. Pertanyaan untuk siswa mengungkap pendapat siswa tentang kecanduan bermain *game online*, pemahaman arti kecanduan bermain *game online*, manfaat bermain *game online*.

Berikut ini data hasil wawancara secara mendalam yang dilakukan oleh peneliti kepada siswa berinisial AB dan RZ yang mempunyai masalah kecanduan bermain *game online*, sebagaimana berikut :

Sebagaimana yang dikatakan siswa mengenai awal mula proses menjadi gemar bermain *game online* dalam wawancara yang dilakukan peneliti dengan hasil wawancara sebagai berikut:

- 1) Pertanyaan: “Bagaimana awal mula proses menjadi gemar bermain *game online*?”

Jawaban:

Siswa AB : “Awalnya saya coba- coba bu untuk bermain *game online* dikarenakan banyak teman saya ditongkrongan yang bermain *game*, terus seiring berjalannya waktu saya semakin suka apalagi itu awal mula saya bermain *game game* waktu covid sekolah kan *online* bu jadi membuat saya semakin banyak waktu untuk bermain *game online*.” (AB, wawancara, 13 Juni 2024)

Siswa RZ : “Berawal dari ajakan kakak, yang akhirnya membuat saya jadi suka bermain *game online* bu” (RZ, wawancara, 13 Juni 2024)

- 2) Pertanyaan: “Apa saja faktor yang mendorong kamu dalam bermain *game online*?”

Jawaban :

Siswa AB : “Yang pertama itu teman Bu karna banyak sekali teman saya yang bermain *game online*, yang kedua itu banyaknya macam-macam *gamenya* bu yang membuat saya penasaran” (AB, wawancara, 13 Juni 2024)

Siswa AB : “Menurut saya faktor yang paling mendorong saya itu teman bu sama mengejar level *game* itu” (RZ, wawancara, 13 Juni 2024)

3) Pertanyaan : “Mengapa tertarik dengan permainan *game online*?”

Jawaban :

Siswa AB : “Karena saya terhibur bu dengan adanya *game online*” (AB, wawancara 13 Juni 2024)

Siswa RZ : “Kompetisi yang ada di *game itu* bu selain itu saya juga menemukan banyak teman dan sangat menghibur dalam kehidupan saya yang sepi ini bu” (RZ, wawancara, 13 juni 2024)

4) Pertanyaan : “Kapan mulai aktif bermain *game online*?”

Jawaban :

Siswa AB : “Sejak kelas 2 SMP bu” (AB, wawancara 13 Juni 2024)

Siswa RZ : “Sejak saya dibangku kelas 2 SMP bu” (RZ, wawancara, 13 juni 2024)

5) Pertanyaan : “Dimana tempat yang biasanya digunakan dalam bermain *game online*?”

Jawaban :

Siswa AB : “Diwarung, dirumah, dan disekolah bu, tapi lebih sering diwarung bu” (AB, wawancara 13 Juni 2024)

Siswa RZ : “Awalnya saya bermain *game online* nya dirumah bu, karena dirumah kadang ngerasa sepi akhirnya saya ikut kakak saya ke warung kopian

gitu bu sama temen-temenya kakak saya dan sampai sekarang saya masih sering mainnya di warung akan tetapi sama temen-temen saya sendiri yang sebaya” (RZ, wawancara, 13 juni 2024)

- 6) Pertanyaan : “Dengan siapa biasanya bermain *game online*?”

Jawaban :

Siswa AB : “Dengan teman rumah maupun teman online yang ada di *game* itu”  
(AB, wawancara 13 Juni 2024)

Siswa RZ : “Teman-teman tongkrongan, teman sekolah kadang kala juga sama kakak” (RZ, wawancara, 13 juni 2024)

- 7) Pertanyaan : “Berapa jam rata-rata bermain *game online* dalam satu hari?”

Jawaban :

Siswa AB : “Lebih dari 10 jam bu” (AB, wawancara 13 Juni 2024)

Siswa RZ : “Dulu awal mula saya suka main *game* itu bisa sampe 12 jam lebih dalam sehari iti tapi untuk sekarang paling ya 6-7 jam aja bu” (RZ, wawancara, 13 juni 2024)

- 8) Pertanyaan : “Jenis *game online* apa saja yang dimainkan?”

Jawaban :

Siswa AB : “*PUBG* dan *free fire*” (AB, wawancara 13 Juni 2024)

Siswa RZ : “*Game PUBG, free fire, dan COC* bu” (RZ, wawancara, 13 juni 2024)

- 9) Pertanyaan : “Untuk jenis *game online* apa yang sering dimainkan?”

Jawaban :

Siswa AB : “*PUBG* bu” (AB, wawancara 13 Juni 2024)

Siswa RZ : “*PUBG* bu yang paling saya sering mainkan” (RZ, wawancara, 13 juni 2024)

- 10) Pertanyaan : “Mengapa sering bermain *game online* tersebut?”

Jawaban :

Siswa AB : “Karena saya sudah kecanduan dengan *game* itu bu,karena *game* itu ada tingkat-tingkatnya gitu, jadi kalo belum mengalahkan musuhnya saya masih merasa ingin terus menerus memainkan *game* itu bu” (AB, wawancara 13 Juni 2024)

Siswa RZ : “Karena yaitu bu saya sudah kecanduan kakak saya pun mendukung saya untuk bermain *game* it uterus sama saya ga ada kegiatan lagi yang akhirnya membuat saya semakin banyak waktu untuk bermain *game*” (RZ, wawancara, 13 juni 2024)

11) Pertanyaan : “Keuntungan apa yang didapatkan dalam bermain *game online*?”

Jawaban :

Siswa AB : “Keuntungan yang saya dapatkan yaitu bisa menambah teman dan menghibur saya bu” (AB, wawancara 13 Juni 2024)

Siswa RZ : “Menambah teman bu terus saya sering ikut lomba terus menang dan saya mendapatkan uang bu” (RZ, wawancara, 13 juni 2024)

12) Pertanyaan : “Kerugian apa yang didapatkan dalam bermain *game online*?”

Jawaban :

Siswa AB : “Kerugian dari saya bermain *game online* itu menurut saya yang pertama jam tidur berkurang, berangkat sekolah sering terlambat, sama itu bu saat istirahat itu saya buat main *game* di kantin sampe kadang itu saya lupa ada jam pelajaran lagi” (AB, wawancara 13 Juni 2024)

Siswa RZ : “Menjadi pemalas, sekolah terganggu dan sering membolos” (RZ, wawancara, 13 juni 2024)

13) Pertanyaan : “Dengan kerugian seperti itu, kenapa masih bermain *game online*?”

Jawaban :

Siswa AB : “Karena itu yang menghibur saya bu” (AB, wawancara 13 Juni 2024)

Siswa RZ : “Banyak waktu kosong dan kurangnya perhatian dari orang tua saya yang mengakibatkan saya suka bermain *game online*” (RZ, wawancara, 13 juni 2024)

14) Pertanyaan : “Apa yang membuat kamu merasa termotivasi untuk tetap belajar setiap hari?”

Jawaban :

Siswa AB : “Sebenarnya saya kurang termotivasi untuk belajar bu karena saya lebih memilih untuk bermain *game online*, tapi semenjak saya habis panggilan orang tua itu saya mulai untuk belajar lagi bu meskipun belum maksimal” (AB, wawancara 13 Juni 2024)

Siswa RZ : “Selalu diingatkan oleh wali kelas saya dan pembelajarannya semakin asik bu” (RZ, wawancara, 13 juni 2024)

15) Pertanyaan : “Apa cara yang dilakukan untuk terus semangat dalam belajar?”

Jawaban :

Siswa AB : “Mengingat tujuan awal bu saya ingin melanjutkan kuliah setelah lulus SMK ini” (AB, wawancara 13 Juni 2024)

Siswa RZ : “Selalu ngobrol pada diri sendiri harus semangat belajar meskipun saya sering diremehkan orang karna saya sering bermain *game online*” (RZ, wawancara, 13 juni 2024)

Berikut ini data hasil wawancara secara mendalam yang dilakukan oleh peneliti kepada guru BK di SMK PGRI 4 Kediri mengenai masalah kecanduan bermain *game online*, sebagaimana berikut :

- 1) Pertanyaan : “Berapa guru BK yang terdapat di SMK PGRI 4 Kediri dan berapa lama anda menjadi guru BK”?

Jawaban :

Ibu Fitri : “Guru BK SMK PGRI 4 Kediri ada 2 orang saya menjadi guru BK di SMK PGRI 4 Kediri sejak 2019” (Ibu Fitri, 13 Juni 2024)

- 2) Pertanyaan : “Bagaimana cara meningkatkan kompetensi diri di SMK PGRI 4 Kediri?”

Jawaban :

Ibu Fitri : “Yang pertama, karena saya paling junior diantara guru BK lainnya saya berusaha *sharing* mengenai BK kepada guru BK lainnya, kedua saya berusaha terus belajar karena kita mengetahui BK ini dari waktu ke waktu terus mengalami perubahan, jadi saya selalu berusaha untuk belajar terus” (Ibu Fitri, 13 Juni 2024)

- 3) Pertanyaan : “Kasus apa yang paling berat untuk ditangani”?

Jawaban :

Ibu Fitri : “Selama saya menjadi guru BK, kasus yang saya rasa berat dalam penanganannya adalah menghadapi siswa yang tidak mau terbuka” (Ibu Fitri, 13 Juni 2024)

- 4) Pertanyaan : “Apakah diperbolehkan bagi siswa membawa HP ke sekolah”?

Jawaban :

Ibu Fitri : “Tidak boleh, akan tetapi masih banyak siswa yang terkadang membawa HP dengan alasan untuk menghubungi orang tua ketika pulang sekolah” (Ibu Fitri, 13 Juni 2024)

- 5) Pertanyaan : “Bagaimana pandangan anda mengenai adanya *game online*”?

Jawaban :

Ibu Fitri : “Kalau kita bicara tentang *game online* ada dua pendapat, pertama *game online* akan berefek positif, positif kalau dia memainkannya dengan bijaksana. dan

akan bersifat negatif kalau dia tidak bijaksana dalam memainkannya. Kita mengetahui sekarang ini *game online* tersebut termasuk dalam olahraga *E-Sport* bahkan diandingkan dalam skala nasional sampai internasional. Namun di samping itu, *game online* jika dimainkan terus menerus hingga lupa waktu, lupa belajar dan sebagainya. Ini akan berdampak negatif kepada siswa yang memainkannya. Sehingga saya berpandangan main *game online* boleh, asalkan tau tempat dan situasi dan bijaksana dalam memainkannya. Jangan sampai lupa waktu atau menghabiskan seluruh waktunya hanya untuk *game online*” (Ibu Fitri, 13 Juni 2024)

- 6) Pertanyaan: “Apakah ada kecemasan bagi guru BK terhadap siswa yang bermain *game online* di sekolah”?

Jawaban :

Ibu Fitri: “Ada, apalagi di sekolah kita difasilitasi *wifi*, sehingga sering saya melihat siswa yang bermain *game online*. Tentunya itu menjadi kecemasan bagi saya akan dampak *negative* dari bermain *game online*” (Ibu Fitri, 13 Juni 2024)

- 7) Pertanyaan : “Adakah siswa siswi SMK PGRI 4 Kediri yang bermain *game online* saat jam pelajaran berlangsung?”

Jawaban :

Ibu Fitri : “Tidak ada” (Ibu Fitri, 13 Juni 2024)

- 8) Pertanyaan : “Bagaimana sikap anda terhadap siswa yang kecanduan *game online*?”

Jawaban :

Ibu Fitri : “Pertama, tentunya kalau di luar jam sekolah, larangan membawa HP itu tidak berlaku, namun karena saya adalah guru BK, saya berusaha melakukan pendekatan persuasif dan memberikan nasihat bahwa keseringan bermain *game online* itu tidak baik. Kedua, mengenai kasus, memang beberapa lalu pernah saya mendengar aduan bahwa ada siswa yang kecanduan *game online*, dan akibatnya tugas yang



diberikan guru mata pelajaran tidak dia kerjakan. Dan jua ada siswa yang selalu tertidur di kelas, saat saya tanya dia mengatakan bahwa di malam harinya dia tidur larut malam karena bermain *game online*, tentunya ini menjadi penurunan produktifitas dan prestasi diakibatkan kecanduan *game online*” (Ibu Fitri, 13 Juni 2024)

9) Pertanyaan : “Bagaimana cara mengatasi siswa yang kecanduan bermain *game online*?”

Jawaban :

Ibu Fitri : “Yang saya lakukan untuk mengatasi siswa yang kecanduan *game online* salah satunya adalah, adanya aturan tentang tidak bolehnya siswa membawa HP, walaupun sekolah tidak bisa secara penuh dalam mengatasinya, karena waktu di sekolah relatif singkat, dan siswa lebih banyak di rumah, dan itu menjadi tanggung jawab orang tua. Sekolah berusaha dan berupaya untuk menangkal dan mencegah agar siswa tidak kecanduan *game online*, maka dari itulah guru BK pernah melaksanakan sosialisasi tentang cerdasnya dalam menggunakan *smartphone*, yang mana di dalam kita mensosialisasikan agar bijaksana dalam menggunakan HP, dan juga menyinggung tentang dampak negatifnya *game online* apabila dimainkan secara terus menerus dan mengakibatkan kecanduan sampe membuat siswa membolos sekolah itu kita akan melakukan *home visit*, dan langkah yang pertama kita cari tau itu apa sih penyebab siswa ini suka bermain *game online*” (Ibu Fitri, 13 Juni 2024)

10) Pertanyaan : “Menurut anda apa faktor utama yang menjadi penyebab siswa kecanduan *game online*?”

Jawaban :

Ibu Fitri : “Menurut saya faktor utama dari siswa yang kecanduan *game online* itu kurangnya pengawasan dari orang tua, terus sama kecanggih teknologi yang semakin canggih, pengaruh teman dilingkungan, dan kurangnya aktivitas siswa” (Ibu Fitri, 13 Juni 2024)

11) Pertanyaan : “Bagaimana upaya yang dapat membantu siswa yang mengalami kecanduan bermain *game online*?”

Jawaban :

Ibu Fitri : “Pertama, Salah satu upaya yang di lakukan oleh guru BK, adalah adanya aturan bahwa tidak bolehnya membawa hp, tentunya aturan ini salah satu tujuan adalah, untuk meminimalisir agar siswa itu tidak kecanduan *game online*. Saya sebagai guru BK tentunya juga berusaha memberikan edukasi akan dampak negatif *game online*, sehingga tidak jarang ketika saya mengajar saya juga menyinggung agar bijak dalam memainkan *handphone*, yang didalamnya saja juga menjelaskan dampak *negatif* kecanduan *game online*.” (Ibu Fitri, 13 Juni 2024)

## 2. 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:

### A. Reduksi Data

Dibawah ini merupakan hasil reduksi data yang telah dilakukan oleh peneliti, yaitu sebagai berikut:

#### a. Motivasi Awal Bermain *Game Online* :

Game online merupakan sebuah program permainan yang telah tersambung melalui sebuah jaringan internet yang dapat dimainkan kapan saja dan dimana saja. Game online dapat juga diartikan sebagai permainan yang dapat meatih kelincahan intelektual seseorang dalam mengambil sebuah keputusan aksi didalam sebuah permainan untuk mencapai suatu target tertentu. Namu, apabila seseorang yang

berlebihan dalam memainkan game online akan menyebabkan kecanduan bagi seseorang. Dibawah ini merupakan hasil pengelompokan data penelitian yang diperoleh peneliti melalui wawancara kepada siswa yang kecanduan game online, yaitu:

**a) 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, tidak memiliki hubungan sosial dan orang tua.

**b) Durasi dan Tempat Bermain:**

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.

**b. Dampak Kecanduan Game Online:**

Game online sebenarnya dapat menimbulkan dampak positif bila digunakan untuk sarana hiburan karena bisa menghilangkan rasa penat dan mengurangi stress.

Namun, pada masa sekarang banyak yang bermain game online secara berlebihan dan dijadikan sebagai tempat pelarian dari kehidupan nyata, sehingga mengalami kecanduan dalam bermain game online. Berikut merupakan beberapa pengelompokan data yang dihasilkan peneliti berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, yaitu:

**a) Keuntungan Bermain Game Online**

Keuntungan meliputi hiburan, menambah teman, dan mengikuti kompetisi dengan hadiah uang. Salah satu keuntungan utama dari bermain *game online* adalah sebagai sumber hiburan. Game-game modern menawarkan pengalaman yang mendebarkan dan menyenangkan melalui cerita yang menarik, grafis yang menakjubkan, dan tantangan yang menantang. Bagi banyak remaja, game menjadi cara untuk melepaskan stres setelah sehari penuh dengan tugas sekolah atau aktivitas lainnya. Bermain game online sering kali melibatkan interaksi dengan pemain lain dari berbagai belahan dunia. Ini membuka peluang untuk membangun hubungan sosial dan menambah teman dari latar belakang yang berbeda. Banyak *game* juga menyediakan fitur komunikasi seperti obrolan suara atau teks yang memungkinkan pemain untuk berkolaborasi dan mengembangkan strategi bersama. Sebagian besar game online menawarkan turnamen atau kompetisi yang memungkinkan pemain untuk bersaing secara profesional. Beberapa kompetisi bahkan menjanjikan hadiah uang tunai atau sponsor dari perusahaan *game*. Ini tidak hanya menjadi motivasi untuk meningkatkan keterampilan bermain, tetapi juga membuka peluang untuk menghasilkan pendapatan dari aktivitas hobi mereka.

**b) Kerugian Bermain Game Online**

Kerugian termasuk kurang tidur, sering terlambat, dan mempengaruhi konsentrasi di sekolah salah satu dampak negatif yang sering terjadi adalah

kurangnya waktu tidur yang memadai. Karena banyak game online menuntut konsentrasi yang tinggi dan sering kali dilakukan di malam hari, banyak pemain cenderung mengorbankan waktu tidur mereka untuk bermain lebih lama. Hal ini dapat berdampak buruk pada kesehatan fisik dan mental mereka. Aktivitas bermain game online yang berlebihan juga dapat menyebabkan siswa menjadi sering terlambat ke sekolah atau kegiatan lainnya. Mereka mungkin tidak mampu membangun rutinitas tidur yang teratur, yang kemudian mempengaruhi pola bangun dan kesiapan untuk memulai hari dengan baik. Bermain game online dalam jumlah yang besar dapat mengganggu konsentrasi siswa di sekolah. Mereka mungkin cenderung terganggu atau kurang fokus dalam pelajaran karena pikiran mereka terbagi antara permainan dan tugas-tugas akademis. Hal ini dapat mengakibatkan penurunan kinerja akademis dan kesulitan dalam memenuhi ekspektasi pendidikan.

**c. Upaya Penanganan Kecanduan Game Online**

Dalam 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 sangat diperlukan karena guru mempunyai tugas pokok dalam profesi yang dijalankan, diantaranya tugas profesional, etika yang diperagakan guru sebagai seorang manusia dan keanggotaan didalam masyarakat.

Dalam penanganan pencegahan kecanduan yang dilakukan oleh guru di sekolah tentunya tidak luput dari kecemasan yang mereka rasakan. Seorang guru tentu akan memiliki kecemasan tentang kecanduan game online terhadap siswa mereka. Hal yang

dikhawatirkan guru ialah adanya dampak negative yang didapatkan dari bermain game online yang berlebihan.

## **B. 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:

### **a) Faktor Pendorong Kecanduan :**

Berdasarkan hasil wawancara terhadap siswa AB dan RZ, ditemukan bahwa faktor pertama mereka kecanduan game online yaitu dikarenakan banyak teman yang bermain game tersebut. Apalagi jenis game online yang semakin berbagai macam jenis dan tampilan membuat mereka terus merasa penasaran dan ingin mencoba pengalaman baru dalam bermain gam online. Tidak hanya itu, faktor tingkatan level pada game online yang menjadi tolok ukur profesionalitasnya pemain juga menjadi faktor bagi mereka. Dimana banyak teman sebaya mereka yang mengejar level game online demi reputasi yang baik dan mewah di depan teman-teman main mereka.

Hal tersebut diperkuat dengan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan siswa AB dan RZ, sebagaimana berikut:

Apa saja faktor yang mendorong kamu dalam bermain game online?

*AB : "Yang pertama itu teman bu karena banyak sekali teman yang bermain game online, yang kedua itu banyaknya macam-macam gamenya bu yang membuat saya penasaran".*

*RZ : "Menurut saya faktor yang paling mendorong saya itu teman by, sama mengejar level game itu".*

Berdasarkan pemaparan wawancara tersebut dapat disimpulkan bahwa dalam bermain game online terdapat faktor yang mampu mendorong siswa kecanduan game online. Pada penelitian ini pengaruh teman dan variasi permainan menjadi faktor utama. Adanya faktor lingkungan terutama pertemanan dan juga semakin banyaknya jenis *game online* menjadikan siswa terus penasaran dan mencoba variasi *game online*. Keinginan untuk mengejar level dalam permainan juga mempengaruhi. Teman yang terus bermain dan menamatkan level permainan membuat perasaan tertantang dan ingin tahu dalam diri siswa, sehingga ada dorongan dalam diri yang ingin terus mencoba untuk terus menaikkan level permainan, menamatkan level dan juga mengungguli level milik teman.

#### **b) Durasi dan Tempat Bermain**

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada siswa AB dan RZ, ditemukan bahwa durasi game online yang dimainkan tidak sebentar yaitu kurang lebih 6-10 jam per hari. Permainan game online tersebut tidak hanya dilakukan di sekolah, namun mereka juga melakukan hal tersebut ketika berada dirumah maupun di warung tempat mereka nongkrong.

Hal tersebut diperkuat dengan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan siswa AB dan RZ, sebagaimana berikut:

Dimana tempat yang biasanya digunakan dalam bermain game online?

*AB: "Diwarung, dirumah, dan disekolah bu, tapi lebih sering diwarung bu"*

*RZ: "Awalnya saya bermain game online nya dirumah bu, karena dirumah kadang ngerasa sepi akhirnya saya ikut kakak saya ke warung kopian gitu bu sama temen-temenya kakak saya dan sampai sekarang saya masih sering mainnya di warung akan tetapi sama temen-temen saya sendiri yang sebaya"*

Berapa jam rata-rata bermain *game online* dalam satu hari?

*AB: "Lebih dari 10 jam bu"*

*RZ: "Dulu awal mula saya suka main game itu bisa sampe 12 jam lebih dalam sehari iti tapi untuk sekarang paling ya 6-7 jam aja bu"*

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dipaparkan diatas, Siswa AB dan RZ menunjukkan pola bermain game online yang cukup intensif dengan rata-rata waktu bermain mencapai 6-10 jam per hari. Fenomena ini menunjukkan adanya tingkat keterlibatan yang cukup tinggi dalam aktivitas bermain *game online* di kalangan mereka. Siswa AB dan RZ mengungkapkan bahwa mereka menghabiskan sebagian besar waktu luang mereka untuk bermain game online. Rata-rata waktu bermain yang mencapai 6-10 jam per hari mencerminkan tingkat dedikasi yang tinggi terhadap permainan tersebut. Hal ini juga menunjukkan bahwa aktivitas bermain *game* telah menjadi bagian integral dari rutinitas harian mereka, bahkan mungkin menggantikan atau mengurangi waktu untuk kegiatan lain seperti belajar atau berinteraksi sosial secara langsung. Tempat utama di mana Siswa AB dan RZ bermain game adalah di warung atau di rumah. Warung menjadi tempat yang sering mereka kunjungi untuk bermain bersama teman-teman sebaya atau mungkin untuk mencari suasana yang lebih bersemangat dan mendukung. Di sisi lain, bermain di rumah memberikan kenyamanan dan privasi yang memungkinkan mereka untuk menghabiskan waktu dengan lebih lama tanpa gangguan eksternal. Waktu yang signifikan yang dihabiskan untuk bermain game online bisa berpotensi mengganggu keseimbangan antara waktu belajar, tidur, dan aktivitas lainnya. Hal ini dapat mempengaruhi kinerja akademis dan kesehatan secara keseluruhan jika tidak diatur dengan baik. Bermain di warung memberikan kesempatan untuk bersosialisasi dengan teman-teman sebaya, yang bisa memperkuat ikatan sosial tetapi juga bisa mengarah pada lebih banyak waktu yang dihabiskan untuk bermain game.



### c) Dampak Keuntungan Bermain Game Online

Game online sebenarnya dapat menimbulkan dampak positif bila digunakan untuk sarana hiburan karena bisa menghilangkan rasa penat dan mengurangi stress. Beberapa kompetisi bahkan menjanjikan hadiah uang tunai atau sponsor dari perusahaan *game*. Ini tidak hanya menjadi motivasi untuk meningkatkan keterampilan bermain, tetapi juga membuka peluang untuk menghasilkan pendapatan dari aktivitas hobi mereka.

Hal tersebut diperkuat dengan hasil wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti di SMK PGRI 4 Kediri sebagai berikut:

Keuntungan apa yang didapatkan dalam bermain *game online*?

*AB : "Keuntungan yang saya dapatkan yaitu bisa menambah teman dan menghibur saya bu"*

*RZ : "Menambah teman bu terus saya sering ikut lomba terus menang dan saya mendapatkan uang bu"*

Berdasarkan pemaparan hasil penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa apabila game online dimainkan dengan porsi yang tepat dan tidak berlebihan akan memberikan dampak keuntungan tersendiri bagi siswa. Dalam data wawancara yang dilakukan peneliti, disimpulkan juga bahwa siswa AB dan RZ telah memahami dampak keuntungan dari bermain game online tersebut. Mereka menyatakan bahwa mereka mendapat dampak keuntungan berupa mendapat tambahan teman dan mendapat hiburan dari game yang dimainkan. Tidak hanya itu, nyatanya mereka juga mendapat dampak keuntungan berupa sering mengikuti lomba atau kompetisi game online yang akan mendapatkan pemasukan uang sebagai tanda jasa kemenangan yang diperoleh.

### d) Dampak Kerugian Bermain Game Online

Pada masa sekarang banyak yang bermain game online secara berlebihan dan dijadikan sebagai tempat pelarian dari kehidupan nyata, sehingga mengalami kecanduan dalam bermain game online. Kerugian bermain game online juga diungkapkan sendiri oleh siswa AB dan RZ dalam wawancara yang dilakukan peneliti.

Hal tersebut diperkuat dengan hasil wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti di SMK PGRI 4 Kediri sebagai berikut:

*AB : “Kerugian dari saya bermain game online itu menurut saya yang pertama jam tidur berkurang, berangkat sekolah sering terlambat, sama itu bu saat istirahat itu saya buat main game di kantin sampe kadang itu saya lupa ada jam pelajaran lagi.”*

*RZ : “Menjadi pemalas, sekolah terganggu dan sering membolos.”*

Berdasarkan pemaparan hasil penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa kerugian yang dirasakan siswa saat kecanduan game online adalah berkurangnya jam tidur yang mereka miliki. Dengan insentitas durasi bermain game online yang cukup lama dapat menguras energi mereka dan mengurangi waktu istirahat yang diperlukan. Dari kerugian tersebut, tak jarang siswa merasa masih mengantuk ketika akan berangkat sekolah yang menyebabkan sering terlambat datang ke sekolah. Kerugian lain yang ditimbulkan adalah menjadi malas untuk mengikuti pelajaran dan tidak focus ketika proses belajar mengajar berlangsung.

#### **e) Upaya Penanganan Kecanduan Game Online**

Peneliti telah melakukan wawancara kepada guru BK SMK PGRI 4 Kediri mengenai upaya yang dilakukan dalam menangani kecanduan game online di sekolah. Upaya ini dilakukan guna membentuk karakter siswa menjadi lebih disiplin ketika di sekolah. Berikut merupakan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti, yaitu:

Apakah ada kecemasan bagi guru BK terhadap siswa yang bermain *game online* di sekolah?

*Ibu Fitri: "Ada, apalagi disekolah kita difasilitasi wifi, sehingga sering saya melihat siswa yang bermain game online. Tentunya itu menjadi kecemasan bagi saya akan dampak negative dari bermain game online"*

Berdasarkan hal tersebut, hal yang dapat 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.

Hal tersebut diperkuat dengan hasil wawancara yang dilakukan peneliti terhadap guru BK di SMK PGRI 4 Kediri sebagai berikut:

Bagaimana cara mengatasi siswa yang kecanduan bermain *game online*?

*Ibu Fitri : "Yang saya lakukan untuk mengatasi siswa yang kecanduan game online salah satunya adalah, adanya aturan tentang tidak bolehnya siswa membawa HP, walaupun sekolah tidak bisa secara penuh dalam mengatasinya, karena waktu di sekolah relatif singkat, dan siswa lebih banyak di rumah, dan itu menjadi tanggung jawab orang tua. Sekolah berusaha dan berupaya untuk menangkal dan mencegah agar siswa tidak kecanduan game online, maka dari itulah guru BK pernah melaksanakan sosialisasi tentang cerdasnya dalam menggunakan smartphone, yang mana di dalam kita mensosialisasikan agar bijaksana dalam menggunakan HP, dan juga menyinggung tentang dampak negatifnya game online apabila dimainkan secara terus menerus dan mengakibatkan kecanduan sampe membuat siswa membolos sekolah itu kita akan melakukan home visit, dan langkah yang pertama kita cari tau itu apa sih penyebab siswa ini suka bermain game online"*

Berdasarkan pemaparan wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa terdapat beberapa cara dalam mengatasi kecanduan game online pada siswa. Di bawah ini merupakan beberapa langkah yang dapat diterapkan guru dalam penangani kecanduan game online bagi siswa di sekolah, diantaranya yaitu:

**1) Dalam 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

**2) 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 konferensi kasus

**3) Solusi untuk mengatasi permasalahan siswa kecanduan bermain game online**

- 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.

## **BAB V**

### **SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN**

#### **A. Simpulan**

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 dilingkungan yang juga sama-sama gemar bermain *game online*. Beberapa siswa kemungkinan menggunakan *game online* sebagi 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 pengelihatnan 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.

### **B. Implikasi**

Menurut hasil penelitian maka dapat diketahui bahwa penelitian ini memiliki beberapa implikasi, diantaranya ialah: (1) bagi guru BK SMK PGRI 4 Kediri dengan adanya penelitian ini diharapkan guru BK bisa dan lebih aktif dalam meningkatkan, mengawasi serta memberi layanan konseling terutama dalam hal sosialisasi terhadap siswa SMK PGRI 4 Kediri supaya terhindar dari kecanduan bermain *game online*. (2) bagi siswa SMK PGRI 4 Kediri dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan mengenai bahayanya kecanduan bermain *game online* dan dapat menghindari kecanduan *game online*. (3) bagi peneliti selanjutnya diharapkan bahwa penelitian ini dapat menjadi referensi dan pendukung agar dapat lebih dikembangkan lagi.

### **C. Saran**

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 apapun program yang ada disekolahan (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 disekolah.



## DAFTAR PUSTAKA

- 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.
- 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).
- Ismi, N. (2020). *Dampak game online terhadap perilaku siswa di lingkungan sma negeri 1 bayang* (Doctoral dissertation, Fakultas Ilmu Sosial).
- <sup>24</sup> Kurnada, N., & Iskandar, R. (2021). *Analisis Tingkat Kecanduan Bermain Game Online terhadap Siswa Sekolah Dasar*. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1683–1688.
- 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).
- Meutia, P., Fahreza, F., & Rahman, A. A. (2020). *Analisis Dampak Negatif Kecanduan Game Online Genta* <sup>5</sup>
- Mulia, XI(1), 22-32.. Nisrinafatin. (2020). *Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa. 1-6*.
- 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 Pemalang*, 6, 19-27.
- Nur, M. L. (2018). *Hubungan antara Kontrol Diri dengan Kecanduan Game Online pada Siswa di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan*.
- Rizkiana, R. (2021). *Hubungan kecanduan bermain game online dengan motivasi belajar: studi pada siswa kelas VII SMPN 4 Gunungsari* (Doctoral dissertation, UIN Mataram).
- 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.
- Ulya, L., Sucipto, S., & Fathurohman, I. (2021). Analisis Kecanduan Game Online Terhadap Kepribadian Sosial Anak. *Jurnal Educatio Fkip Unma*, 7(3), 1112-1119.

# ANALISIS KECANDUAN BERMAIN GAME ONLINE SISWA SMK PGRI 4 KEDIRI

## ORIGINALITY REPORT

10%

SIMILARITY INDEX

9%

INTERNET SOURCES

1%

PUBLICATIONS

4%

STUDENT PAPERS

## PRIMARY SOURCES

1	<a href="https://repository.unpkediri.ac.id">repository.unpkediri.ac.id</a> Internet Source	3%
2	<a href="http://www.researchgate.net">www.researchgate.net</a> Internet Source	1%
3	Submitted to Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta Student Paper	<1%
4	<a href="https://digilibadmin.unismuh.ac.id">digilibadmin.unismuh.ac.id</a> Internet Source	<1%
5	Ayu Pratiwi, Eka Yusnaldi. "Analisis Pengaruh Game Online terhadap Kegiatan Sosial dan Minat Belajar Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah", Jurnal Basicedu, 2022 Publication	<1%
6	<a href="https://eprints.iain-surakarta.ac.id">eprints.iain-surakarta.ac.id</a> Internet Source	<1%
7	<a href="https://eprints.ums.ac.id">eprints.ums.ac.id</a> Internet Source	<1%

8	Submitted to UIN Raden Intan Lampung Student Paper	<1 %
9	repository.uinsaizu.ac.id Internet Source	<1 %
10	eprints.umm.ac.id Internet Source	<1 %
11	hayusakola.com Internet Source	<1 %
12	repository.radenintan.ac.id Internet Source	<1 %
13	proceeding.unpkediri.ac.id Internet Source	<1 %
14	ramakurniirawansyah.blogspot.com Internet Source	<1 %
15	Submitted to Universitas Muhammadiyah Buton Student Paper	<1 %
16	Submitted to UIN Sultan Maulana Hasanudin Student Paper	<1 %
17	repository.ustjogja.ac.id Internet Source	<1 %
18	simki.unpkediri.ac.id Internet Source	<1 %
19	Submitted to IAIN Bengkulu	

<1 %

20

[eprints.umk.ac.id](http://eprints.umk.ac.id)

Internet Source

<1 %

21

[eprints.uny.ac.id](http://eprints.uny.ac.id)

Internet Source

<1 %

22

[digilib.uinkhas.ac.id](http://digilib.uinkhas.ac.id)

Internet Source

<1 %

23

[kesitu.komunitas.uksw.edu](http://kesitu.komunitas.uksw.edu)

Internet Source

<1 %

24

Submitted to Universitas Airlangga

Student Paper

<1 %

25

Submitted to Universitas Islam Negeri  
Sumatera Utara

Student Paper

<1 %

26

Submitted to Universitas Islam Indonesia

Student Paper

<1 %

27

[repository.upstegal.ac.id](http://repository.upstegal.ac.id)

Internet Source

<1 %

28

[peta.ditpsmk.net](http://peta.ditpsmk.net)

Internet Source

<1 %

29

[repository.ampta.ac.id](http://repository.ampta.ac.id)

Internet Source

<1 %

30

[repository.iainambon.ac.id](http://repository.iainambon.ac.id)

Internet Source

<1 %

31

[repository.umsu.ac.id](http://repository.umsu.ac.id)

Internet Source

<1 %

32

[pdfcoffee.com](http://pdfcoffee.com)

Internet Source

<1 %

33

[repository.iainpurwokerto.ac.id](http://repository.iainpurwokerto.ac.id)

Internet Source

<1 %

34

[repository.uinsu.ac.id](http://repository.uinsu.ac.id)

Internet Source

<1 %

35

[digilib.iain-palangkaraya.ac.id](http://digilib.iain-palangkaraya.ac.id)

Internet Source

<1 %

36

[repository.iainpalopo.ac.id](http://repository.iainpalopo.ac.id)

Internet Source

<1 %

37

[repository.unibos.ac.id](http://repository.unibos.ac.id)

Internet Source

<1 %

38

[ikipwidyadarmasurabaya.ac.id](http://ikipwidyadarmasurabaya.ac.id)

Internet Source

<1 %

39

[eprints.umpo.ac.id](http://eprints.umpo.ac.id)

Internet Source

<1 %

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off