

STUDI DESKRIPTIF PADA PROFIL PERILAKU ADIKSI GAME ONLINE SISWA KELAS XI SMAN 10 PANDEGLANG

Mualwi Widiatmoko¹, Fadhila Malasari Ardini², Ayi Dwiyaniti³

^{1,2,3}Universitas Mathla'ul Anwar Banten, Indonesia

E-mail: widiatmokokomualwi@gmail.com

ABSTRACT

The purpose of this study was to reveal the data and facts about the level of online game addiction among students. This study used a quantitative approach with a descriptive method. The subjects in the study were students of class XI SMA Negeri 10 Pandeglang for the Academic Year 2021/2022, which were 531 students. The data in this study was analyzed using descriptive statistics and the percentage technique. The results showed that 70.37% of students are currently in a state of high addiction, which means students feel uncontrollable compulsions in themselves to repeat the behavior of playing online games and don't care about the negative consequences that come with them. Meanwhile, 29.63% of students are currently in the low addiction category, namely students are able to control their compulsions to play online games and care about the negative consequences that come with them

Keywords: *Addiction, online game, students*

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengungkap data dan fakta lapangan terhadap tingkat adiksi game online siswa. Pada penelitian ini digunakan pendekatan kuantitatif dengan metode deskriptif. Subjek pada penelitian adalah siswa kelas XI SMA Negeri 10 Pandeglang Tahun Ajaran 2021/2022 yang berjumlah 531 siswa. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah statistik deskriptif dengan teknik persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat 70,37% siswa saat ini berada pada kondisi *high addiction* yang berarti siswa merasakan kompulsi yang tidak terkontrol dalam dirinya untuk mengulangi tingkah laku bermain game online dan tidak memperdulikan konsekuensi-konsekuensi negatif yang ada padanya. Sedangkan 29.63 % siswa saat ini berada pada kategori *low addiction* yakni siswa mampu mengontrol kompulsi dalam dirinya untuk bermain game online dan memperdulikan konsekuensi-konsekuensi negatif yang ada padanya.

Kata kunci: adiksi, game online, siswa.

PENDAHULUAN

Perkembangan virtual game dimulai sejak tahun 1962 dan terus mengalami perubahan serta dengan beraneka ragam bentuknya, seperti *Nintendo*, *Sega*, *Playstation* hingga *Online Games* yang hingga saat ini menjadi trend disemua kalangan usia terutama pada remaja. Menurut (Surbakti, 2017) *Online games are*

computer games that take advantage of the type of computer network. Networks usually use for the internet network and the like such as modems and cable connections. Online games are usually provided as an additional service from an online service provider, or can be accessed directly through the system are provided from the companies that provide such games. An online game can be played simultaneously by using a computer connected to a network of online tertentu. Games usually tied to some sort of regulations called the End User License Agreement (EULA). Consequences for violating the agreement obtained if varied, according to the contract, ranging from warnings to termination. Game dengan fasilitas online via internet menawarkan fasilitas lebih dibandingkan dengan game biasa (seperti: video game) karena para pemain itu bisa berkomunikasi dengan pemain lain dari seluruh penjuru dunia melalui media chatting

Game online memiliki daya tarik tersendiri oleh para pencinta nya, karena pada layar monitor terdapat gambar tiga, empat bahkan lima dimensi yang dapat membuat permainan semakin terlihat seperti keadaan sebenarnya atau nyata. Pada tahun 2018 bahkan game online yang menjadi trend dikalangan remaja ini dijadikan salah satu ajang perlombaan di dunia internasional dan diperlombakan pada *Asian Games* dengan kategori *E Sport*. Bahan *E-Sport* menjadi olahraga digital yang terorganisir dengan pelatihan khusus seperti halnya atlet profesional sepak bola, bulutangkis, ataupun basket (F. Kurniawan et al., 2019). Namun kita semua perlu sadari bahawa game online memiliki dampak negative pada individu.

Dampak atau pengaruh negatif dari bermain game online yang dapat dirasakan oleh individu, diantaranya: 1) membuat kecanduan berlebihan dan lupa dalam segala hal; 2) menurunkan kebugaran tubuh; 3) sulit berkonsentrasi saat proses belajar mengajar; 4) menurunnya motivasi belajar; 5) merusak mata dan juga saraf; dan 6) kurang bersosialisasi, (Fatin, 2020). Beberapa dampak negatif tersebut tentunya akan sangat memberikan kontribusi terhadap optimalisasi perkembangan fisik dan psikis individu, terutama pada individu yang telah memasiko level adiksi atau kecanduan terhadap game on line ini.

Kecanduan atau 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. Individu yang memperlihatkan gejala kecanduan game online mengarah pada masalah mental emosional di antaranya adiksi game online dapat menyebabkan distorsi waktu, kurang perhatian, hiperaktif, tindakan kekerasan, emosi negatif, dan perilaku agresif, (Fitri et al., 2018). Selain itu beberapa penelitian mengungkapkan sisi negatif terhadap kecanduan atau adiksi game online ini antara lain seperti: 1) intensitas bermain game online memberikan pengaruh terhadap perilaku prokrastinasi akademik (D. E. Kurniawan, 2017); 2) timbulnya sikap dan perilaku kompulsif, agresif, dan acuh pada kegiatan lain (Reza et al., 2016); 3) game online cenderung membuat pikiran seorang pemain game untuk menjadikan aktivitas ini menjadi yang paling penting dalam hidupnya

dan mendominasi pikiran, perasaan, dan perilakunya (Sanditaria et al., 2012) dan 4) ketrampilan penyesuaian sosial pada remaja (Scheuer et al., 2017).

Beberapa fakta yang membuktikan sisi negatif dari game online tersebut tentu dapat dijadikan sebagai referensi bagi kita semua, apalagi hingga saat ini kita masih dihadapkan oleh pandemi covid 19 yang membuat banyak perubahan pola aktivitas keseharian. Pada anak remaja usia sekolah saat ini mayoritas pembelajaran dilakukan secara daring atau online yang dapat meningkatkan rasio aktivitas bermain game online kepada siswa yang memiliki adiksi. Tentu hal ini sangat memungkinkan karena dalam pembelajaran daring atau online menyediakan adanya kesempatan dan waktu luang untuk didepan layar monitor yang difasilitasi internet.

Internet saat ini sangat mudah didapatkan dan diakses oleh mayoritas siswa yang senada klaim dari (*Kementerian Komunikasi Dan Informatika*, n.d.) bahwa Indonesia memiliki koneksi internet tercepat di Asia Pasifik. Sehingga dengan melihat data dan fakta tersebut pembelajaran secara daring atau online memerlukan pengawasan dan peran orang tua dalam prosesnya.

Peran orang tua secara umum adalah sebagai pembimbing, pendidik, penjaga, pengembang dan pengawas. Secara khusus peran yang muncul yaitu: menjaga dan memastikan anak untuk menerapkan hidup bersih dan sehat, mendampingi anak dalam mengerjakan tugas sekolah, melakukan kegiatan bersama selama di rumah, menciptakan lingkungan yang nyaman untuk anak, menjalin komunikasi yang intens dengan anak, bermain bersama anak, menjadi *role model* bagi anak, memberikan pengawasan pada anggota keluarga, menafkahi dan memenuhi kebutuhan keluarga, dan membimbing dan memotivasi anak, memberikan edukasi, memelihara nilai keagamaan, melakukan variasi dan inovasi kegiatan di rumah (Kurniati et al., 2020). Selain itu peran orang tua diharapkan dapat dijadikan sarana dalam membantu meminimalisir adiksi game online atau menghindari bermain game online yang berlebihan pada anak usia remaja remaja.

Bermain game online yang berlebihan dan tidak mengenal waktu, tentu saja akan menjadi masalah yang sangat fatal bagi remaja, karena akan ada hal yang dikorbankan baik yang berhubungan dengan akademik ataupun dengan perkembangan fisik dan psikis remaja itu sendiri. Membantu remaja dalam mengatasi masalah yang dihadapi, maka diperlukan dukungan lingkungan atau penguatan untuk mendapatkan respon yang diinginkan dari remaja. Remaja harus mampu bersikap tegas terhadap diri sendiri, dalam artian, remaja dapat membatasi dirinya sendiri agar tidak bermain game online secara berlebihan yang akan menyebabkan pada perilaku adiksi terhadap *game online*.

METODE

Penelitian dilakukan dengan menggunakan metode deskriptif kuantitatif. Penelitian dengan metode deskriptif kuantitatif merupakan metode yang menggambarkan atau menjelaskan data yang bersifat aktual, kemudian dilakukan analisa sehingga variabel yang diteliti dapat diinterpretasikan dengan jelas dan

konkrit (Widiatmoko et al., 2020). Penelitian ini dilakukan untuk mengungkap profil adiksi terhadap games online. Subjek yang digunakan pada penelitian ini adalah siswa kelas XI SMA Negeri 10 Pandeglang tahun ajaran 2021/2022 dengan jumlah 351 Siswa yang terdiri dari 10 kelas.

Penelitian ini menggunakan instrumen yang berupa kuesioner tentang *addiction level* yang didalamnya terdapat aspek *salience, euphoria, conflict, tolerance, withdrawal, relapse and reinstatement*. Kuesioner Pada penelitian ini yang telah disusun dan dirancanng berdasarkan tahapan-tahapan nya, dan sebagai alat pengumpul data kuesioner yang dipergunakan telah melalui beberapa tahap pengujian yakni 1) uji kelayakan; 2) uji keterbacaan; dan 3) uji validitas dan reliabilitas. Tipe kuesioner yang digunakan adalah *Self-Administrated Questionnaire*, yaitu kuesioner yang diisi sendiri oleh responden..

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perhitungan skor *addiction level* dilakukan dengan menjumlahkan seluruh skor dari tiap-tiap pernyataan yang terdapat dalam kuesioner sehingga diperoleh skor total *addiction level*. Untuk membagi responden kedalam dua tingkat adiksi digunakan kategorisasi total skor *addiction level*, yaitu *high level addiction* dan *low level addiction*. *Addiction level* diwakili oleh dimensi-dimensi, yaitu dari *tolerance, euphoria, salience, conflict, withdrawal* dan *relapse and reinstatement*.

Berdasarkan analisis data penelitian yang dilakukan pada siswa kelas XI SMA N 10 Pandeglang Tahun ajaran 2021/2022 diperoleh data sebagai berikut:

Tabel. 1 Sebaran umum adiksi *games online*

| Level Addiction | Persentase | Responden |
|-----------------------|------------|-----------|
| <i>High addiction</i> | 70.37 | 247 |
| <i>Low addiction</i> | 29.63 | 104 |
| Total | 100 | 351 |

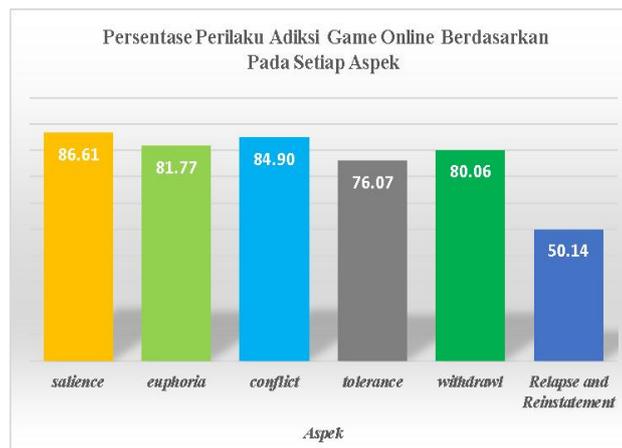
Berdasarkan data tersebut dapat dimaknai bahwa 70,37% siswa saat ini berada pada kondisi merasakan kompulsi yang tidak terkontrol dalam dirinya untuk mengulangi tingkah laku bermain game online dan tidak memperdulikan konsekuensi-konsekuensi negatif yang ada padanya. Sedangkan 29.63 % siswa saat ini mampu mengontrol kompulsi dalam dirinya untuk bermain game online dan memperdulikan konsekuensi-konsekuensi negatif yang ada padanya.

Tingginya angka persentase yang berada pada kategori *high addiction* bukanlah sesuatu hal yang terlalu mencengangkan bagi kita semua saat ini, karena seluruh pola kehidupan manusia pada saat ini tidak mampu lepas dari peran andil dari gadget atau smartphone, bahkan Pengguna gadget tidak hanya berasal dari kalangan anak muda dan dewasa saja tetapi anak-anak usia dinipun sudah mulai terpapar dengan penggunaan gadget (Kusuma Rini & Huriah, 2020). Selain itu Pengaruh *gadget* terutama dalam bentuk *smartphone* telah banyak memberikan kontribusi dalam kehidupan sehari-hari, *gadget* sebagai media

pencarian informasi, melakukan interaksi, mendapatkan hiburan, bahkan hingga untuk keperluan kegiatan berbisnis secara *online* (Marpaung, 2018). bahkan terdapat suatu studi literatur yang menemukan fakta bahwa sebagian besar anak menggunakan gadget hanya untuk bermain game (Ariston, 2018)

Bermain game menggunakan *smartphone* inilah yang awalnya hanyalah sebagai hiburan sebagai pelapas rasa lelah dan penat dari aktivitas sehari-hari memamh memiliki dampak positif seperti kemudian berubah menjadi kearah adiksi atau kecanduan terutama pada anak usia sekolah. Menurut (Susanti et al., 2018) dampak negatif yang ditimbulkan dari kebiasaan sejumlah anak usia sekolah yang gemar bermain game online yang mampu mengambil alih kehidupan anak.

Sedangkan untuk gambaran umum perilaku adiksi *online game* disetiap aspek pada siswa kelas XI SMA N 10 Pandeglang Tahun ajaran 2021/2022 dapat dilihat pada data berikut:



Gambar. 1 Persentase Perilaku Adiksi Game Online Berdasarkan Pada Setiap Aspek

Berdasarkan hasil pengolahan data menunjukkan aspek tertinggi adiksi *online game* pada siswa kelas XI SMA N 10 Padenglang terletak pada aspek *sallience* sebesar 86,61%. *Cognitive salience* merupakan dominasi aktivitas bermain game pada level pikiran, *cognitive salince* bisa diukur dengan sering atau tidaknya individu membayangkan aktivitas bermain game online. Sedangkan *behavior salience* merupakan dominasi aktivitas bermain game pada level perilaku, bisa diukur dengan seberapa besar aktivitas subjek sehari-hari (Solikhah & casmini, 2016). Kondisi tersebut dapat dimaknai sebagai suatu kondisi dimana saat siswa sedang belajar mengalami kesulitan berkonsentrasi yang disebabkan oleh selalu memiliki pikiran atau berpikir kapan waktu yang tepat untuk bermain *game online*, meskipun sedang tidak menggunakan komputer, remaja berpikir tentang *game online*. Kemudian adiksi *game online* pada aspek *sallience* ditandai dengan keasyikan bermain *game online* sampai terbawa ke dalam mimpi, remaja bermain sampai larut malam sehingga remaja menjadi kurang tidur, dan menghabiskan waktu untuk bermain *online game* dibandingkan melakukan aktivitas lain. Lebih memilih bermain *game online* daripada harus berangkat sekolah, terlambat ,mengikuti les karena bermain

game online, melewatkan waktu makan, menunda mengerjakan PR walaupun dikerjakan maka membutuhkan waktu yang lama untuk mengerjakannya karena diselingi dengan bermain *game online*.

Hasil pengolahan data pada aspek *conflict* diperoleh skor sebesar 84,90%, *conflict* merupakan pertentangan yang muncul antara orang yang *addicted* dengan orang-orang yang ada di sekitarnya (*external conflict*) dan juga dengan dirinya sendiri (*internal conflict*) tentang tingkat dari tingkah laku yang berlebihan (Bunga Alamiah, 2020). Hal ini berarti remaja sering mendapatkan komentar negatif dari orang tua mengenai aktivitas bermain *game online* nya, sering dimarahi dan diancam oleh orang tua, mendapat sindiran dari teman-teman karena banyak waktu yang dihabiskan untuk bermain *game online*, intensitas pertemuan dengan teman menjadi berkurang, persahabatan dengan teman sebaya menjadi renggang, dan timbulnya kebingungan pada saat harus memilih antara bermain *game online* dengan melakukan aktivitas lain.

Pada Aspek *euphoria* diperoleh hasil sebesar 81,77%. *Euphoria* dimakanai mendapatkan kesenangan dalam aktivitas bermain game. Individu akan merasakan kepuasan ketika bermain game, karena individu bisa lebih bersemangat ketika bermain game dan merasa puas ketika bermain game (Solikhah & casmini, 2016). Siswa yang memperoleh skor tinggi pada aspek *euphoria* ditandai dengan adanya suatu kondisi saat siswa lebih bersemangat pada saat bermain *game online*, merasa senang pada saat bermain *game online* artinya siswa sangat menikmati saat-saat bermain *game online* dan larut dalam permainan jika sedang bermain *game online*, lebih semangat ketika menerima tantangan dalam permainan *game online*. Selain itu dapat dipahami bahwa siswa sangat antusias jika akan bermain *game online* sedangkan jika melakukan aktivitas lain diluar bermain *game online* siswa kurang memberikan respon yang positif dan tidak antusias. Ketika mendapatkan skor yang tinggi, siswa merasa lebih semangat untuk memperoleh dan mencapai skor yang lebih tinggi lagi, semakin tinggi level dan skor yang diperoleh maka siswa menjadi semakin tertantang untuk menuju level selanjutnya. Kemudian, siswa sangat senang saat bermain *game online* dan larut dalam permainan karena siswa memiliki keinginan yang kuat untuk berkompetisi dengan individu lainnya yang sedang bermain *game online* dan merasa tertantang jika melihat orang lain memiliki level *game online* yang lebih tinggi dari dirinya.

Aspek *withdrawal* diperoleh hasil perhitungan sebesar 80,06%. Pada aspek *withdrawal* ditandai dengan munculnya perasaan tidak menyenangkan pada saat tidak melakukan aktivitas bermain game (Solikhah & casmini, 2016), artinya remaja merasa gelisah jika tidak bermain *game online*, cemas saat beraktivitas, dan perasaan tidak menentu saat remaja tidak bermain *game online*.

Hasil perhitungan menunjukkan adiksi *online game* remaja sebesar 76,07% pada aspek *tolerance*. Hal ini berarti bahwa aktivitas bermain *game online* mengalami peningkatan secara progresif selama rentang periode untuk mendapatkan efek kepuasan (Bunga Alamiah, 2020) ditandai dengan adanya kebutuhan untuk meningkatkan durasi waktu permainan, dan melakukan

peningkatan durasi waktu yang dihabiskan pada awal bermain *online game* dengan kondisi sekarang. Kondisi ini juga merupakan perasaan saat siswa merasa dirinya harus menambah waktu untuk bermain *game online* lebih lama dari biasanya untuk mendapatkan kepuasan dan kondisi ini juga merupakan kegagalan siswa dalam mengurangi waktu bermain *game online*. Frekuensi bermain *online game* siswa pada akhirnya menjadi lebih lama dibandingkan dengan sebelumnya dan menghabiskan waktu lebih banyak lagi untuk bermain *game online* dalam upaya mencapai level yang lebih tinggi lagi.

Perilaku adiksi *online game* siswa yang paling rendah ditunjukkan pada aspek *relapse and reinstatement* dengan perolehan skor sebesar 50,04%. *Relapse and reinstatement* yaitu kecenderungan untuk melakukan pengulangan terhadap pola-pola awal perilaku *addictive* atau bahkan menjadi lebih parah walaupun setelah bertahun-tahun hilang dan dikontrol. Kecenderungan untuk mengulang bermain *game* menunjukkan ketidakmampuan untuk berhenti secara utuh dari aktivitas bermain *game* (Solikhah & casmini, 2016). Perilaku ini ditandai dengan adanya perasaan ingin bermain *online game* lagi setelah kebiasaan bermain berhasil dihentikan, melakukan kembali kegiatan bermain *online game* setelah sebelumnya berhasil untuk dihentikan, dan intensitas bermain bertambah setelah sempat berhenti dan bahkan lebih parah dari sebelumnya. Pola perilaku ini terjadi karena siswa ingin bermain *game online* lagi setelah berhasil menghentikan kebiasaannya selama beberapa saat, mencoba untuk menghentikan kebiasaan bermain *game online* tapi tetap tidak berhasil dan gagal menepati janji dirinya sendiri untuk tidak bermain *game online* lagi. Selain itu muncul juga perilaku dengan ciri-ciri bermain *game online* lebih lama dari sebelumnya setelah sempat berhenti beberapa waktu, bahkan menjadi bertambah parah setelah berhasil menghentikannya secara total.

Tingginya tingkat adiksi terhadap *game online* tersebut dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti kurang perhatian dari orang terdekat, stres atau depresi, kurang kontrol, kurang kegiatan, dan faktor lingkungan (Whitny Santoso et al., 2013). Selain itu, faktor penyebab kecanduan terhadap *game online* ini dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti yang dikemukakan oleh (Yee, 2002) faktor yang mempengaruhi seseorang kecanduan *game online* adalah faktor atraksi dan faktor motivasi.

Faktor atraksi yaitu faktor yang mendorong penggunaan waktu dan keterikatan pribadi terhadap *game online*, antara lain lingkaran penghargaan (*reward*) yang terelaborasi di dalam *game online* dan jaringan relasi pemain yang kian bertambah seiring *game online* dimainkan. Sedangkan faktor motivasi adalah tekanan pada saat tidak menggunakan *game online* atau masalah yang membuat *game online* sebagai tempat pelarian, antara lain: aspek motivasi berprestasi (*achievement*), motivasi sosial (*social*), dan motivasi penghayatan (*immersion*) menurut pendapat dari (Hardanti et al., 2013).

Faktor-faktor penyebab kecanduan bermain *game online* pada siswa ini juga dapat disebabkan oleh beberapa hal lainnya seperti: 1) Tersedianya fasilitas bermain *game* di rumah; 2) Pengaruh lingkungan bermain *game* dan 3) Adanya

keingintahuan tentang jenis game dan keinginan yang besar untuk memainkannya (Syahran, 2015). Fakta ini tentu harus menjadi perhatian kita semua karena dengan masih tingginya tingkat adiksi terhadap game online ini akan dapat memberikan dampak negatif terhadap perkembangan fisik dan psikologis siswa.

Atas dasar fakta permasalahan tersebut, maka perlu dilakukan langkah-langkah konkrit dalam upaya mengentaskan permasalahan adiksi terhadap game online ini. Upaya yang dapat dilakukan antara mengoptimalkan beberapa peran yang sangat vital terhadap pertumbuhan dan perkembangan siswa seperti: 1) Orang tua atau lingkungan keluarga. Peranan lingkungan keluarga merupakan salah satu pilar dalam tri pusat pendidikan. Lingkungan keluarga adalah Pilar utama untuk membentuk baik buruknya pribadi manusia agar berkembang dengan baik dalam beretika, moral dan akhlakunya. Peran Keluarga dapat membentuk pola sikap dan pribadi anak, juga dapat menentukan proses pendidikan yang diperoleh anak tidak hanya di sekolah akan tetapi semua faktor bisa dijadikan sumber pendidikan, dengan kata lain lingkungan keluarga dapat menjadi salah satu pilar utama dalam mengatasi adiksi atau kecanduan terhadap game online (Wenny Hulukati, 2015); 2) Guru. Peran guru juga akan sangat penting bagi setiap siswa yang mengalami adiksi terhadap game online karena Guru adalah orang tua di sekolah bagi para pelajar sehingga peran mereka adalah kurang lebih sama dengan peran orang tua di rumah. Bagi siswa guru dianggap sebagai figure utama yang kerap ditiru setelah figur orang tua. Untuk itulah, guru diharapkan bisa ikut aktif mengawasi perkembangan anak agar tidak menjadi kecanduan bermain game online (Adiningtiyas, 2017); dan 3) teman sebaya. Peranan yang dimiliki oleh teman sebaya antara lain: (a) memberikan dukungan terhadap siswa, baik dukungan yang bersifat sosial, moral, dan emosional, (b) mengajarkan berbagai ketrampilan sosial, seperti kerjasama, kemampuan berinteraksi, mengontrol diri, dan memecahkan masalah, (c) menjadi agen sosialisasi bagi siswa, dan (d) menjadi model atau contoh berperilaku bagi siswa lain (Y. Kurniawan & Sudrajat, 2017). Sehingga diharapkan dengan banyaknya peran teman sebaya terhadap siswa tersebut dapat menjadi salah satu filter yang mencegah siswa agar tidak memiliki kecenderungan adiksi atau kecanduan game online.

KESIMPULAN

Penelitian ini secara umum menemukan fakta bahwa tingkat dan kecenderungan terhadap perilaku adiksi atau kecanduan terhadap game online pada siswa kelas XI SMA Negeri 10 Pandeglang Tahun Ajaran 2021/2022 berada pada kategori *High addiction* yang berarti bahwa 70,37% siswa saat ini berada pada kondisi Merasakan kompulsi yang tidak terkontrol dalam dirinya untuk mengulangi tingkah laku bermain game online dan tidak memperdulikan konsekuensi-konsekuensi negatif yang ada padanya.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan hendaknya bagi siswa yang mengalami adiksi terhadap game online diharapkan dapat mengoptimalkan peran

dari lingkungan keluarga, peran guru, dan peran teman sebaya sebagai salah satu strategi dan upaya mengatasi perilaku adiksi atau kecanduannya terhadap game online tersebut.

Saran dari peneliti hendaknya penelitian ini dapat dikembangkan serta dimanfaatkan bagi para praktisi maupun akademisi yang berkecimpung dalam dunia pendidikan. Secara khusus bagi Guru BK atau konselor sekolah hendaknya hasil pada penelitian ini dapat dijadikan referensi sebagai sarana untuk menerapkan dan menyusun program layanan bimbingan dan konseling yang disesuaikan terhadap karakteristik dan kebutuhan siswa di sekolahnya

DAFTAR PUSTAKA

- Adiningtias, S. W. (2017). Peran Guru Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online. *Kopasta: Journal of the Counseling Guidance Study Program*, 4(1), 28–40.
- Ariston, Y. F. (2018). Dampak Penggunaan Gadget Bagi Perkembangan Sosial Anak Sekolah Dasar. *Journal of Educational Review and Research*, 1(2), 86–91.
- Bunga Alamiah, D. (2020). *Pengaruh Terapi Perilaku Kognitif (Cognitive Behavioral Therapy) Terhadap Tingkat Kecanduan Gadget Pada Anak Sekolah Dasar Di Mekarsari Kalibeber Mojotengah Wonosobo*.
- Fatin, N. (2020). *View Of Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa*. <https://ummaspul.e-journal.id/JENFOL/article/view/427/244>
- Fitri, E., Erwinda, L., & Ifdil, I. (2018). Konsep Adiksi Game Online dan Dampaknya terhadap Masalah Mental Emosional Remaja serta Peran Bimbingan dan Konseling. *Jurnal Konseling Dan Pendidikan*, 6(3), 211–219.
- Hardanti, H. A., Nurhidayah, I., Yuyun, S., & Fitri, R. (2013). *Faktor-faktor yang Melatarbelakangi Perilaku Adiksi Bermain Game Online pada Anak Usia Sekolah. 1*.
- Kementerian Komunikasi dan Informatika. (n.d.). Retrieved January 11, 2022, from https://www.kominfo.go.id/content/detail/2490/indonesia-miliki-koneksi-internet-tercepat-di-asia-pasifik/0/sorotan_media
- Kurniati, E., Kusumanita, D., Alfaeni, N., & Andriani, F. (2020). Analisis Peran Orang Tua dalam Mendampingi Anak di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 241–256.
- Kurniawan, D. E. (2017). PENGARUH Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling Universitas Pgris Yogyakarta. *Jurnal Konseling Gusjigang*, 3(1).
- Kurniawan, F., Kepelatihan, P., Fakultas, O., Keolahragaan, I., & Yogyakarta, U. N. (2019). E-Sport dalam Fenomena Olahraga Kekinian. *Jorpres (Jurnal Olahraga Prestasi)*, 15(2), 61–66.

- Kurniawan, Y., & Sudrajat, A. (2017). Peran Teman Sebaya Dalam Pembentukan Karakter Siswa MTs (Madrasah Tsanawiyah). *SOCIA: Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial*, 14(2).
- Kusuma Rini, M., & Huriah, T. (2020). Prevalensi dan Dampak Kecanduan Gadget Pada Remaja: Literature Review. *Jurnal Keperawatan Muhammadiyah*, 5(1), 2020.
- Marpaung, J. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Kehidupan. *Kopasta: Journal of the Counseling Guidance Study Program*, 5(2), 55–64.
- Reza, M., Adnyana, I. S., Windiani, I. G. A. T., & -, S. (2016). Masalah Adiksi Game Online pada Anak. *Cermin Dunia Kedokteran*, 43(4), 262–265.
- Sanditaria, W., Siti, Y. R. F., & Mardhiyah, A. (2012). Adiksi Bermain Game Online Pada Anak Usia Sekolah Di Warung Internet Penyedia Game Online Jatinangor Sumedang. *Students E-Journal*, 1(1), 32.
- Scheuer, C., Boot, E., Carse, N., Clardy, A., Gallagher, J., Heck, S., Marron, S., Martinez-Alvarez, L., Masarykova, D., Mcmillan, P., Murphy, F., Steel, E., Ekdorn, H. Van, & Vecchione, H. (2017). Adiksi Game Online Dan Ketrampilan Penyesuaian Sosial Pada Remaja. *Jurnal EMPATI*, 5(1), 19–23.
- Solikhah, F. F., & casmini, casmini. (2016). Efektivitas Pendekatan Rational Emotive Behaviour Therapy Untuk Mengurangi Kecanduan Game Online Pada Anak Sekolah Dasar Di Sd N Jumeneng, Sumberadi, Mlati, Sleman. *Hisbah: Jurnal Bimbingan Konseling Dan Dakwah Islam*, 13(2), 14–34.
- Surbakti, K. (2017). Pengaruh Game Online terhadap Remaja. *JURNAL CURERE*, 1(1).
- Susanti, M. M., Widodo, W. U., & Safitri, D. I. (2018). Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Pada Smartphone (Mobile Online Games) Dengan Pola Makan Anak Sekolah Dasar Kelas 5 Dan 6 Di Sd Negeri 4 Purwodadi. *The Shine Cahaya Dunia Ners*, 3(2).
- Syahrani, R. (2015). Ketergantungan Online Game Dan Penanganannya. *Jurnal Psikologi Pendidikan Dan Konseling: Jurnal Kajian Psikologi Pendidikan Dan Bimbingan Konseling*, 1(1), 84–92.
- Wenny Hulukati, W. H. (2015). Peran Lingkungan Keluarga Terhadap Perkembangan Anak. *Jurnal Musawa IAIN Palu*, 7(2), 265–282.
- Whitny Santoso, T., Sugiharto, D., & Jurusan Bimbingan dan Konseling, S. (2013). Perilaku Kecanduan Permainan Internet dan Faktor Penyebabnya pada Siswa Kelas VIII. *Indonesian Journal of Guidance and Counseling: Theory and Application*, 2(2). <https://doi.org/10.15294/IJGC.V2I2.3189>
- Widiatmoko, M., Ardini, F. M., Setyowati, A., & Misjaya, M. (2020). Profil Optimisme Mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Mathla'ul Anwar Angkatan 2018. *TERAPUTIK: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 4(2), 94–100. <https://doi.org/10.26539/teraputik.42455>
- Yee, N. (2002). *Ariadne Understanding MMORPG Addiction*.