



DAMPAK KECANDUAN GAME ONLINE TERHADAP PENDIDIKAN ANAK

Saskia Putri Subandi, Nurul Iman, Aldo Redho Syam

Dosen Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Ponorogo

Email: jambaky@gmail.com, cahayaiman66@gmail.com, aldoredho@umpo.ac.id

ABSTRACT

Game is a certain game in which there are rules of winning or losing. Online game are one of the electronic and visual-based games whose games can be run if connected to the internet. Research on the impact of online game addiction on children's education at SDN 1 Kesugihan, Pulung. Through this research, it is hoped that the impact of playing online games on children's education can be known, so that it can increase knowledge for researches and as a form of thought contribution in order to prevent the negative impacts arising from the use of online games. This study used qualitative research methods. The researcher determines the focus of the research, selects informants as data, conducts data analysis, understands and interprets the data, and provides conclusions on the research and collecting data in the form of picture, words and not in the form of numbers, through observation, interviews, and documentation in the research process. The online game factor is very influential factor in the world of education. The number of students who play online games make their time that should be used to study be used to play online game which even causes them to become addicted to continue playing them. The factors that cause many who play online games in the environment of SDN 1 Kesugihan Pulung Ponorogo students are various, including environmental factors, psychological factors, information and communication technology factors, and disaster factors.

Keywords: *Addiction, Online Games, Children's Education*



ABSTRAK

Game adalah suatu permainan tertentu yang didalamnya terdapat aturan menang atau kalah...Game online adalah salah satu game berbasis elektronik dan visual yang permainannya dapat dijalankan jika terhubung dengan internet. Penelitian tentang dampak kecanduan game online terhadap pendidikan anak di SDN 1 Kesugihan, Pulung. Melalui penelitian ini diharapkan dapat diketahui dampak yang ditimbulkan dari permainan game online terhadap pendidikan anak, sehingga dapat menambah pengetahuan bagi peneliti serta sebagai bentuk kontribusi pemikiran dalam rangka mencegah dampak negatif yang ditimbulkan dari penggunaan game online tersebut. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Peneliti menetapkan fokus penelitian, memilih informan sebagai sumber data, menilai kualitas data, melakukan analisis data, memahami dan menafsirkan data, serta memberikan kesimpulan atas penelitian yang didapat. Penelitian ini bersifat deskriptif yaitu mengadakan penelitian dan mengumpulkan data berupa gambar, kata-kata dan bukan berupa angka, melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi dalam proses penelitiannya. Faktor game online merupakan faktor yang sangat berpengaruh dalam dunia pendidikan. Banyaknya siswa yang bermain game online membuat waktu mereka yang seharusnya digunakan untuk belajar menjadi digunakan untuk bermain game online yang bahkan mengakibatkan mereka menjadi kecanduan untuk terus memainkannya. Faktor penyebab banyaknya yang memainkan game online di lingkungan siswa SDN 1 Kesugihan Pulung Ponorogo adalah beraneka macam diantaranya adalah Faktor lingkungan, Faktor psikologi, faktor Teknologi Informasi dan Komunikasi, Faktor Bencana

PENDAHULUAN

Game online adalah salah satu *game* berbasis elektronik dan visual yang permainannya dapat dijalankan jika terhubung dengan internet. *Game online* dapat dimainkan dengan memanfaatkan media visual elektronik yang dapat menyebabkan kerusakan pada mata diiringi rasa pusing jika penggunaannya terus-menerus. Kemajuan teknologi pada zaman modern seperti sekarang ini sudah mewabah tidak hanya di daerah perkotaan namun juga sudah sampai pada daerah pedesaan. Sehubungan dengan peminat *game online* yang mayoritas adalah pelajar baik SD, SMP, maupun SMA maka tidak heran jika anak-anak dalam usia tersebut sangat lebih mahir memainkan *game* ketimbang orang dewasa. Berbeda dengan dulu, jika laptop atau komputer hanya bisa digunakan oleh anak di bawah usia 15 tahun dan menurut mereka itu benda asing. Namun pada zaman modern seperti sekarang ini, anak yang baru berumur 5 tahun sudah sangat mahir memainkan gadget.

Berdasarkan studi pendahuluan peneliti, bahwa di SDN 1 Kesugihan banyak siswa yang bermain *game online*. Hal ini dilakukan anak-anak seusia SD setelah pulang sekolah, atau di waktu libur. Berdasarkan pengamatan peneliti bahwa anak-anak SDN 1 Kesugihan yang suka bermain *gameonline* berdampak pada pendidikan mereka. Waktu belajar mereka menjadi berkurang karena mereka terlalu asyik bermain *game* tersebut. Para orang tua yang seharusnya melarang anaknya bermain HP diwaktu jam belajar justru malah sebaliknya. Para orang tua cenderung memperbolehkan atau mengizinkan anaknya untuk bermain *game* tersebut. Padahal seharusnya orang tua melarang anaknya dan menyuruh anaknya untuk belajar. Akibat dari anak terlalu mementingkan *game online* daripada belajar adalah nilai mereka menjadi turun. Anak yang biasanya berprestasi mendapat peringkat 1 di kelas, menjadi peringkat 5 di kelas. Namun, tidak semua anak-anak hanya mementingkan *gameonline* saja. Ada sebagian anak-anak yang meskipun mereka bermain *gameonline* namun mereka tetap belajar dan nilai mereka tetap baik.

Pada saat ini, perkembangan kemajuan teknologi sangat pesat dan salah satu kemajuan teknologi adalah dalam bidang internet. Hampir semua kalangan menggunakan kemajuan teknologi ini, muda maupun tua, anak-anak sampai orang dewasa, di perkotaan maupun di desa hampir semua menggunakan jaringan internet. Akses informasi yang cepat memang dibutuhkan. Hal tersebut dapat dilakukan dengan adanya internet, yang menyebabkan internet menjadi sebuah kebutuhan sehari-hari bagi kebanyakan orang¹.

Game adalah suatu permainan tertentu yang di dalamnya terdapat aturan menang atau kalah. Dalam *game* tersebut termuat juga sebuah peraturan atau ketentuan yang harus diikuti oleh pengguna *game* tersebut. *Game online* adalah salah satu *game* berbasis elektronik dan visual yang permainannya dapat dijalankan jika terhubung dengan internet. *Game online* dapat dimainkan dengan memanfaatkan media visual elektronik yang dapat

¹ Bargh & McKenna K. Y. A., "The Internet and Social Life," *Annual Review of Psychology* 55, no. 1 (2004), hlm. 822.



menyebabkan kerusakan pada mata diiringi rasa pusing jika penggunaannya terus-menerus. Kemajuan teknologi pada zaman modern seperti sekarang ini sudah mewabah tidak hanya di daerah perkotaan namun juga sudah sampai pada daerah pedesaan. . Jauh berbeda dengan warnet yang dulu memiliki banyak pelanggan.²

KAJIAN PUSTAKA

Penelitian Tri Rizqi Ariantoro, “Dampak *Game Online* Terhadap Prestasi Belajar Pelajar”. Hasil dari penelitian ini menegaskan bahwa internet dalam bidang pendidikan memberikan kontribusi yang besar terhadap kemajuan pendidikan terutama di Indonesia. Dengan adanya internet khususnya bagi para pelajar maka akan memberikan pengaruh yang positif terhadap prestasi belajar³

Penelitian Ach Fauzi, “Pengaruh *Game Online* PUBG (Player Unknown’s Battle Ground) Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik”. Hasil penelitian ini menegaskan bahwa permainan *game online* PUBG merupakan permainan yang membuat para pemainnya menjadi kecanduan dan tidak bisa membagi waktu antara bermain *game online* dengan tugas dan kewajiban sebagai siswa. Apabila peserta didik menjadi pecandu *game online* PUBG bisa menjadi nilai prestasi akademik menurun dan bermalas-malasan untuk mengerjakan tugas. Jika peristiwa ini terus berlanjut tanpa disadari maka siswa dapat dikeluarkan dari sekolah dengan nilai yang terlalu rendah. Namun, ada pula anak yang suka bermain *game online* namun dapat membagi waktu antara bermain dan ia tak melupakan kewajibannya sebagai pelajar untuk belajar. Itu semua kembali kepada individu mereka masing-masing dalam menyikapi hal tersebut. *Game online* ini dapat menimbulkan adiksi atau kecanduan yang cukup kuat .sebagian besar game yang dibuat pada saat ini didesain untuk membuat para pemainnya kecanduan. Bukan hanya kecanduan, game online juga dapat membuat penggunanya melakukan tindak kejahatan seperti berusaha mencuri ID pemain lain dengan berbagai cara. Berbicara kasar dan kotor. Kecanduan *game online* sebagai gangguan psikis yang sering tidak diakui keberadaannya yang mempengaruhi penggunanya yang dapat menyebabkan masalah relasional, pekerjaan, dan social dimana telah membuat anak kehilangan batas waktu penting dalam hidupnya menghabiskan waktu sedikit dengan keluarga, jarang bergaul dengan lingkungan sekitar, menarik diri dari pergaulan dengan teman sebaya dan pada akhirnya membuat kehidupannya jadi tidak terkendali karena internet termasuk termasuk *game online* yang mengambil alih pikirannya.⁴

² Revi Andhika, “Sejarah Perkembangan *GameOnline*” (<https://reviandhika95.wordpress.com/2012/10/12/sejarah-dan-perkembangan-game-online/> diakses pada 28 Oktober 2019).

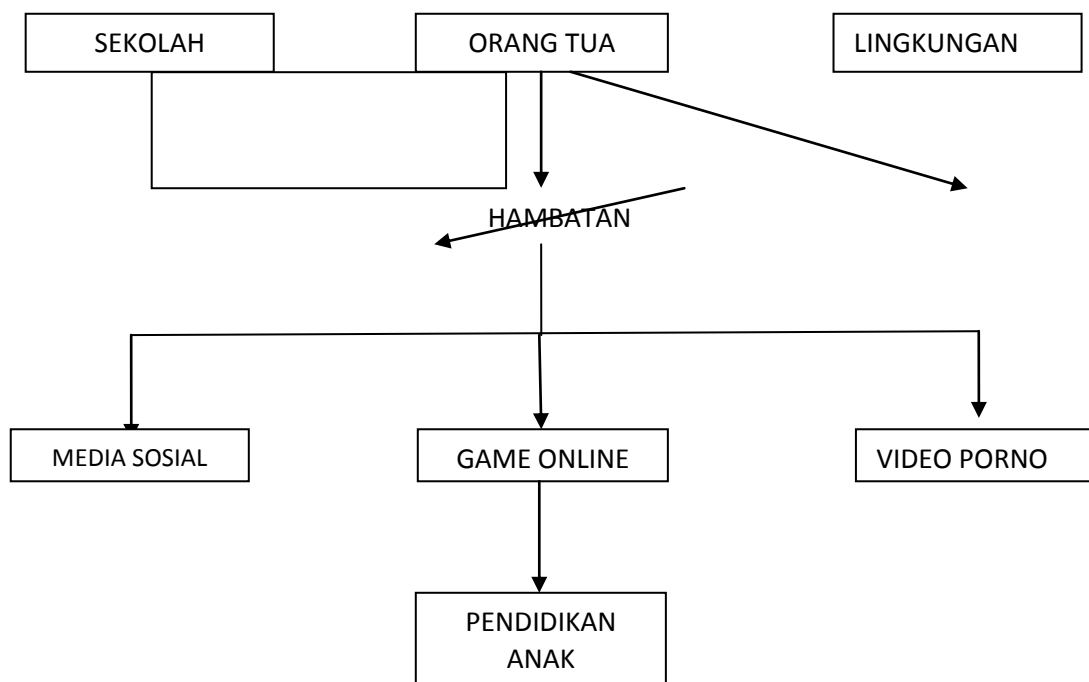
³ Febriandari, Dona ,Fathra Annis Nauli, Siti Rahmalia H. 2016. “Hubungan Kecanduan Bermain *Gameonline* Terhadap Identitas diri Remaja,” Jurnal Keperawatan Jiwa 4, No. 1 (Mei 2016), hlm. 50.

⁴ AchmaD Fauzi, “Pengaruh *Game Online* PUBG (Player Unknown’s Battle Ground) Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik”. ScienceEdu, Volume 2 No. 1, Juni 2019.

Dalam hal ini seharusnya orang tua mengetahui kemana anak-anak mereka setelah pulang sekolah. Dengan penghayatan yang dalam di mana seorang *gamer* seperti masuk ke dalam *game* dan seolah-olah *gamer* terlibat langsung di dalam permainan, maka *gamer* tersebut akan semakin menikmati dan akan semakin kecanduan. Immersion (*penghayatan*) merupakan keinginan untuk lebih memahami dan mendalami mengenai *game* yang dimainkannya serta strategi-strategi yang dapat digunakan. Adanya *game online* yang semakin lama terus berkembang membuat anak-anak lupa akan kewajiban mereka sebagai seorang pelajar. Banyak dari mereka mayoritas mengabaikan pendidikan hanya untuk dapat bermain *game* tersebut. Adanya pengaruh dari orang tua yang kurang memperhatikan anak-anaknya sehingga mereka dapat dengan mudah berbohong dan menyalah gunakan waktu yang seharusnya digunakan untuk belajar di sekolah.

Kerangka pemikiran ialah alur dari pemikiran penulis yang diambil dari konsep yang signifikan dengan judul penelitian guna menjawab rumusan masalah yang telah diuraikan diatas. Penelitian ini merujuk kepada penelitian kualitatif tinjauan lapangan terkait dengan dampak kecanduan *game online* yang terjadi di SDN 1 Kesugihan Pulung Ponorogo. Pada dasarnya kerangka teori yang digambarkan ini bertujuan untuk mempermudah dalam memahami skema sebuah penelitian agar menjadi sebuah penelitian yang terarah, konkrit, dan mudah untuk dipahami oleh pembacanya. Untuk mempermudah menyampaikan pengetahuan pembaca, maka penulis membuat skema gambar. Adapun kerangka teori dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

Gambar Skema Kerangka Pemikiran



METODE PENELITIAN

Ditinjau dari penelitian ini peneliti menggunakan jenis penelitian kualitatif. Terdapat beberapa pengertian menurut para ahli tentang penelitian kualitatif, Bogdan dan Taylor dalam *moleong*, penelitian kualitatif adalah penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Lokasi penelitian adalah tempat yang berkaitan dengan sasaran atau permasalahan penelitian dan juga merupakan salah satu jenis sumber data yang dapat dimanfaatkan oleh peneliti. Lokasi penelitian ini, peneliti akan melakukan penelitian yang bertempat di SDN 1 Kesugihan, Pulung yang berlokasi di Jl. Raya Pulung-Ngebel, Desa Kesugihan, Pulung, Ponorogo. Dalam penelitian kualitatif, yang menjadi instrument atau alat penelitian adalah peneliti itu sendiri. Oleh karena itu peneliti sebagai instrument juga harus “divalidasi” seberapa jauh peneliti kualitatif siap melakukan penelitian yang selanjutnya ke lapangan untuk mencari data penelitian. Peneliti kualitatif sebagai *human instrument*, berfungsi untuk menetapkan focus penelitian, memilih informan sebagai sumber data, analisis data, menafsirkan data dan membuat kesimpulan atas semuanya.⁵

Menurut Sutopo baik penelitian kualitatif maupun kuantitatif mengakui adanya dua jenis data yaitu kuantitatif (berkaitan dengan kuantitas) dan data kualitatif (berkaitan dengan kualitas). Pada penelitian kualitatif menekankan pada makna dan lebih memfokuskan pada kualitas dengan analisis kualitatifnya dan tetap memandang data kuantitas sebagai fenomena untuk mendukung analisis kualitatif bagi pemantapan makna sebagai simpulan akhir penelitian. Sumber data dari penelitian ini orang yang menjadi subjek penelitian yaitu guru, siswa, dan juga kepala sekolah. Selain itu sumber data yang lain berupa profil sekolah, visi, misi, tujuan, struktur organisasi, jumlah guru, jumlah peserta didik yang ada di SDN 1 Kesugihan, Pulung Ponorogo.

HASIL PENELITIAN

Letak *Geografis* Sekolah SDN 1 Kesugihan Pulung

SDN 1 Kesugihan Pulung adalah sekolah yang dipilih oleh peneliti untuk dilakukan sebuah penelitian. Letak Sekolah SDN 1 Kesugihan berada di Jalan Raya Pulung-Ngebel No.06 Desa Kesugihan Kec. Pulung Kab. Ponorogo. Lokasi SDN 1 Kesugihan berada di pinggir jalan raya. Adapun batas-batas wilayah sebagai berikut:

- Sebelah utara berbatasan dengan : Desa Pomahan
- Sebelah barat berbatasan dengan : Desa Plunturan
- Sebelah selatan berbatasan dengan : Desa Wayang
- Sebelah Timur berbatasan dengan : Desa Serag

⁵ Ahmad Tanzeh, *Metodologi Penelitian Praktis*, (Yogyakarta: Teras, 2011), hlm. 64.

Lokasi SDN 1 Kesugihan pulung cukup strategis, karena sangat mudah dijangkau oleh kendaraan umum. Sekolah SDN 1 Kesugihan pulung ini juga berdekatan dengan pasar rakyat yang setiap hari selalu ramai penjual dan pembeli.

Profil Sekolah SDN 1 Kesugihan Pulung Ponorogo

NO	IDENTITAS SEKOLAH	
1	Nama Sekolah	SDN 1 Kesugihan
2	Nama Kepala Sekolah	Maratush Sholikhah, S.Pd
3	No. Statistik Sekolah	101051107028
4	Provinsi	Jawa Timur
5	Otonomi Daerah	Ponorogo
6	Kecamatan	Pulung
7	Desa / Kelurahan	Kesugihan
8	Jalan dan Nomor	Pulung-Ngebel No.06
9	Kode Pos	63481
10	Faximile / FA	Kode Wilayah : 0352 Nomor:
11	Telepon	Hp. 085335186492
12	Daerah	Pedesaan
13	Status Sekolah	NEGERI
14	Tahun Berdiri	1912
15	Kegiatan Belajar Mengajar	Pagi
16	Bangunan Sekolah	Milik Pemerintah
17	Jarak ke Pusat Kecamatan	8,7 KM
18	Jarak ke Pusat OTODA	21,4 KM
19	Terletak pada Lintasan	Desa

Visi dan Misi

a. Visi

“Mewujudkan Generasi Beriman Bertaqwa, Berbudi Pekerti Luhur, Terampil, Berprestasi Dan Berkarakter Anti Korupsi”.

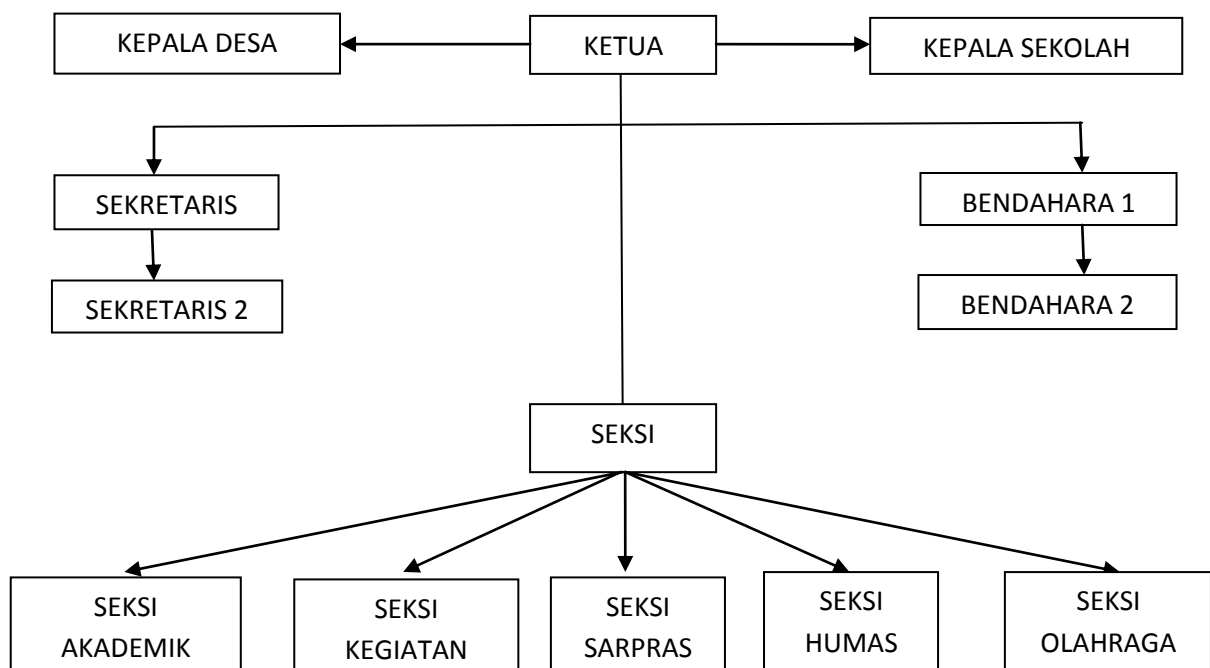
b. Misi

- 1) Menanamkan nilai keagamaan bagi semua warga sekolah dalam kegiatan sehari-hari di sekolah.
- 2) Meningkatkan kompetensi dan kinerja personalia sekolah yang sesuai dengan norma agama yang dianut sehingga tercipta suasana yang religious
- 3) Mengoptimalkan layanan pendidikan dengan memperhatikan kebutuhan perkembangan peserta didik.
- 4) Melaksanakan pembelajaran secara maksimal dengan menggunakan pendekatan yang sesuai dengan perkembangan atau tuntutan kekinian.
- 5) Menumbuh kembangkan kecerdasan spiritual, intelektual, emosional dan sosial peserta didik yang dilandasi nilai-nilai budaya dan karakter bangsa.



- 6) Mengembangkan bakat dan minat serta keterampilan peserta didik melalui program pengembangan diri.
- 7) Menanamkan perilaku berkarakter pada seluruh warga sekolah.
- 8) Membudayakan bersih, hijau, dan sehat dalam kegiatan sehari-hari disekolah dan di masyarakat.
- 9) Membiasakan dan membudayakan berlaku tidak korupsi dalam semua kegiatan di sekolah.

Struktur Komite Sekolah



Keadaan Guru

Salah satu faktor penentu keberhasilan dalam proses pendidikan adalah peranan tenaga pendidik atau guru. Tugas guru adalah menyampaikan materi sesuai dengan bidangnya, melaksanakan kegiatan mengajar di kelas dan bertanggung jawab sepenuhnya apabila materi pembelajaran yang disampaikan dapat dilaksanakan atau belum, serta menjadi mediator dan fasilitas bagi siswa dalam mempelajari suatu materi pelajaran. Mereka juga dibebani dengan tanggung jawab sebagai seorang yang wajib membina dan mengarahkan kepribadian siswa. Jumlah guru di SDN 1 Kesugihan Pulung ini berjumlah 9 guru. Berikut ini adalah data guru sekolah SDN 1 Kesugihan Pulung.

Susunan Data Guru SDN 1 Kesugihan Pulung

Nama	Alamat	Status Kepegawaian
Maratush Sholikhah, S.Pd	Ponorogo	PNS
Susanti, S.Pd	Ponorogo	PNS
Ertita Yuli Astuti, S.Pd	Ponorogo	PNS
Suharsih, S.Pd	Ponorogo	PNS
Rendy Fariszal, S.Pd	Ponorogo	CPNS
Dewi Fitria, A.Ma.Pd	Ponorogo	GTT
Sutanti, S.Pd	Ponorogo	GTT
Nova Juliana, S.Pd.I	Ponorogo	GTT
Tri Handoyo Budi Prasetyo, S.Pd	Ponorogo	GTT

Keadaan Siswa

Siswa SDN 1 Kesugihan Pulung berasal dari berbagai desa, tidak hanya dari kesugihan saja namun juga dari berbagai desa lainnya yang ada disekitar desa kesugihan. Jumlah siswa MI Muhammadiyah 1 Simo Jenangan pada tahun pelajaran 2019/2020 ini berjumlah 68 siswa yang dibagi menjadi 6 kelas.

PEMBAHASAN

Bentuk Kecanduan *Game* Pada Anak Usia 7-12 Tahun Di SDN 1 Kesugihan Pulung Ponorogo

Game online merupakan game yang diakses secara *online* oleh banyak pemain dengan menggunakan jaringan internet. *Game online* dapat juga diakses menggunakan *gadget* sendiri, misalnya *mobile game*. *Mobile game* merupakan jenis game yang didesain dan dibuat khusus untuk dapat dijalankan pada *smarthphone* dan *tablet PCs*. *Mobile Game* telah banyak dibuat dalam berbagai macam *platform* seperti *Apple IOS*, *android*, serta *windows phone*. ⁶*Mobile Game* merupakan salah satu jenis game dari *Massively Multiplayer Online Role-playing Game*.

Perkembangan *Era digitalisasi* saat ini semakin pesat sehingga segala hal dalam kehidupan perlu adanya pembaharuan agar bisa mengikuti perkembangan zaman. Teknologi menjadi hal yang seakan akan wajib diketahui oleh masyarakat karena di era seperti saat ini lebih dari 80% masyarakat membutuhkan teknologi untuk membantu kehidupan sehari – hari mereka. Tentunya perkembangan teknologi ada pengaruh

⁶ Dewi, N.P. *Hubungan antara Intensitas Bermain Game Online dengan Interaksi Sosial pada Remaja*. Skripsi: Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta, Tahun 2014.



negative dan positifnya. Dunia pendidikan menjadi salah satu bidang yang sangat terdampak terhadap kemajuan teknologi, baik itu dampak positif maupun dampak negative yang diciptakannya. Salah satu sisi yang menimbulkan dampak dari adanya dunia teknologi adalah adanya *game online*. *Game online* seakan akan menjadi sebuah kebutuhan bagi setiap orang pada era saat ini. Tak terkecuali masyarakat desa kesugihan Pulung Ponorogo, khususnya pada siswa SDN 1 Kesugihan Pulung Ponorogo yang merupakan objek penelitian yang peneliti lakukan.

Dari data yang terhimpun yang sudah tertera di sub bab sebelumnya, bahwasannya pendidikan yang dilakukan di SDN 1 Kesugihan Pulung Ponorogo saat ini dilakukan secara daring atau online. Hal ini mengakibatkan aktivitas menggunakan hp atau akses elektronik anak-anak siswa SDN 1 Kesugihan Pulung Ponorogo menjadi lebih banyak dan sering dilakukan. Tetapi pada faktanya, hal ini justru menjadi bumerang bagi dunia pendidikan yang ada di Indonesia, aktivitas akses elektronik ternyata cenderung dibuat untuk mengakses hal – hal yang sifatnya menghambat pembelajaran mereka, yaitu dengan mengakses *Game online*. Mungkin perlu mengakses fasilitas elektronik ini sebagai sarana hiburan, Cuma intensitas yang dilakukan siswa sekarang ini justru tinggi dan bahkan bisa sampai menginjak ke ranah kecanduan.

Peneliti mencoba melakukan wawancara dan survei terhadap anak-anak yang merupakan siswa dari SDN 1 Kesugihan Pulung Ponorogo di beberapa tempat biasa mereka berkumpul ketika saat jam-jam pelajaran secara daring sedang berlangsung, seperti ditempat yang memiliki fasilitas Wifi, warung-warung, dan tempat bermain mereka yang sering mereka gunakan untuk berkumpul. Cukup mengejutkan, disitu peneliti menemukan anak-anak siswa SDN 1 Kesugihan Pulung Ponorogo yang sedang bermain *game online* pada saat jam pelajaran daring sedang berlangsung. Hal tersebut terjadi di salah satu tempat yang ada fasilitas WIFI di area desa Kesugihan Pulung Ponorogo. Selanjutnya peneliti mencoba melakukan wawancara terhadap anak-anak tersebut terkait game apa yang mereka sedang mainkan dan apa yang menyebabkan mereka kecanduan dengan game tersebut. Hasil wawancaranya yang pertama dari anak yang bernama Nanda, dia mengatakan bahwa:

“Saya suka game online mbak, karena menurut saya seru dan bisa merasakan rasanya tembak–menembak sama ada lawannya. Dan kalau ada tugas saya memilih tugas sekolah dulu mbak.”

Dari wawancara dengan nanda bahwa memang ternyata *game online* tidak menjadi pengaruh menurunnya kualitas belajar karena ketika ada tugas sekolah Nanda lebih memilih untuk mengerjakan tugas sekolah terlebih dahulu.⁷ Berbeda dengan Nanda, peneliti mencoba mencari responden yang lainnya yaitu Victo. Victo mengatakan bahwa :

⁷ Nanda, Hasil Wawancara 25 April 2021.

“Saya suka game online mbak apalagi game mobile legends. Game ini seru sekali dan bisa bikin lupa waktu, bisa main perang – perang lewat hp. Kalau pas main game ada tugas sekolah saya memilih menyelesaikan gamenya mbak. Soalnya lagi seru.”

Dari apa yang dikatakan Victo dapat dilihat bahwa bentuk kecanduan game online jelas terlihat karena akibat dari keseruan memainkan game online itu dapat mengesampingkan hal – hal penting lainnya contohnya adalah tugas sekolah ”.⁸ Sama dengan Victo, Vino pun sebagai responden ketiga juga mengatakan hal yang relatif sama.

*“ Saya suka main game free fire mbak. Sangat seru untuk dimainkan, game ini bikin saya kecanduan Karena sangat seru. Ya kalau ada tugas sekolah saya pilih gamenya lah mbak, soalnya lebih seru. Tugas sekolah bisa dkerjakan nanti saja “.*⁹

Dari pernyataan vino menjelaskan bahwa game online ternyata bisa menyebabkan kecanduan dan dampak negative bagi yang memainkannya. Dari Hasil wawancara diatas ada beberapa kesimpulan yang dapat dilihat yaitu dari 3 responden, 2 responden mengatakan lebih memilih *game online*. Hal ini berarti persentasenya tinggi serta game–game yang dimainkan anak–anak tersebut adalah game online yang sekarang lagi booming dan banyak dimainkan yaitu :

1. Mobile Legend
2. PUBG
3. Garena Free Fire.

Analisa diatas menunjukkan bahwa bentuk kecanduan terhadap *game online* Kecanduan *game online* sebagai gangguan psikis yang sering tidak diakui keberadaannya yang mempengaruhi penggunaanya yang dapat menyebabkan masalah relasional, pekerjaan, dan social dimana telah membuat anak kehilangan batas waktu penting dalam hidupnya menghabiskan waktu sedikit dengan keluarga, jarang bergaul dengan lingkungan sekitar, menarik diri dari pergaulan dengan teman sebaya dan pada akhirnya membuat kehidupannya jadi tidak terkendali karena internet termasuk termasuk *game online* yang mengambil alih pikirannya. Penyesuaian sosial adalah upaya yang dilakukan oleh individu untuk mengatasi standar, nilai dan kebutuhan suatu masyarakat agar bisa diterima. penyesuaian sosial adalah kemampuan individu untuk menyesuaikan dirinya dengan lingkungan sekitar sehingga tercapai hubungan yang harmonis antara dirinya dengan lingkungan sekitarnya. ¹⁰

⁸ Victo, Hasil Wawancara 26 April 2021.

⁹ Vino, Hasil Wawancara 27 April 2021.

¹⁰ Anggarani, Fadji. (2015). *Internet Gaming Disorder: Psikopatologi Budaya Modern*. 23(1), hlm. 1-12.

Game online merupakan bentuk *digitalisasi* yang terjadi dan berkembang dalam dunia teknologi pada saat ini. *Game online* biasanya digunakan untuk sarana hiburan ataupun sarana mengasah otak untuk berkreatifitas. Tentu dibalik efek positif tersebut ada dampak negatifnya dimana di bagian landasan teori sudah coba dijelaskan oleh peneliti yang mengambil teori dari Carnes yang mengatakan bahwa terdapat ciri-ciri perilaku *adiktif* atau kecanduan diantaranya anak yang memiliki pola perilaku tidak terkontrol, ketidakmampuan mengubah perilaku, perubahan *mood* atau perasaan, mengabaikan kegiatan yang lain seperti belajar dan membantu orang tua.¹¹

Game online juga menyebabkan gangguan *psikologis* anak. Jika anak-anak kalah dalam memainkan *game*, mereka akan cenderung gampang marah. Jika anak-anak memainkan *game* tersebut sampai larut malam keesokan harinya disekolah mereka akan merasa sangat mengantuk. Dampak dari penggunaan *game online* yang sangat merugikan adalah dapat merusak penglihatan. Perubahan pola makan serta istirahat juga sangat berpengaruh. Duduk berjam-jam didepan computer jelas sangat menimbulkan dampak negatif bagi tubuh.¹²

Hal inilah yang perlu diperhatikan oleh orang tua. Pentingnya pengawasan dari orang tua terhadap perilaku anak terutama saat bermain *gadget*. Orang tua harus tegas dalam menghadapi anak yang sudah kecanduan *gameonline*, misalnya dengan tidak memberikan *gadget* sampai anak umur 10-15 tahun. Karena dampak yang ditimbulkan dari penggunaan *gadget* sendiri amatlah buruk. Hal ini bertujuan agar anak terhindar dari dampak negatif penggunaan *game online* dan juga lebih memikirkan pendidikan anak supaya dapat berprestasi. Tentunya ada beberapa faktor yang menyebabkan anak – anak tersebut dapat kecanduan *game online* diantaranya sebagai berikut :

1. Faktor Lingkungan

Desa Kesugihan merupakan desa Yang terletak di kecamatan Pulung kabupaten Ponorogo. Desa ini memiliki cukup banyak penduduk. Kebutuhan akan teknologi di desa ini cukup besar karena di era saat ini sarana komunikasi terbesar adalah lewat teknologi. Hal ini membuat presentase penggunaan teknologi di desa ini cukup besar. Contohnya adalah penggunaan game online sebagai salah satu wujud penggunaan teknologi. *Game online* umumnya digunakan sebagai sarana hiburan atau refresing. Tetapi saat ini anak – anak di desa Kesugihan Pulung Ponorogo ini justru menjadi kecanduan game online karena aktivitas pendidikan yang berkurang atau bahkan bisa dikatakan 75 % berhenti akibat adanya pandemic covi 19. Banyaknya pengguna *game online* bisa memicu pengguna – pengguna yang baru karena adanya lingkungan yang mendukung, yang dimaksud mendukung adalah sebagian besar anak – anak memainkan game online. Faktor ini merupakan faktor yang cukup berpengaruh jika anak tersebut berada di lingkungan yang

¹¹ Carnes (Diclemente, 2003) (Arif Satria Putra Pratama, 2017: 15).

¹²Krista Surbakti, “Pengaruh Game Online Terhadap Remaja”, *Jurnal Curere*, Vol.01 No.01, April, (Medan:Krista Surbakti, 2017), hal. 36.

banyak yang memainkan *game online*, maka keikutsertaan anak tersebut untuk mengakses game online juga besar karena lingkungan secara tidak langsung mempengaruhinya.

2. Faktor Psikologis

Psikologis anak juga mempengaruhi mereka untuk melakukan sesuatu dan tidak melakukan sesuatu, ketika seorang anak merasa bosan dan ingin melakukan sesuatu maka sesuatu hal yang dilakukan itu adalah hal yang banyak dilakukan oleh banyak orang di era sekarang ini, contohnya *game online*. Tentunya orang yang bisa mengontrol hal ini adalah orang tua anak yang bisa melihat, dan memperhatikan apa yang sebenarnya dibutuhkan oleh anak tersebut dan mencegahnya untuk melakukan hal yang sifatnya akan menggiringnya ke arah yang berdampak negative bagi kehidupan dan pendidikannya.

3. Faktor Teknologi Informasi dan Komunikasi

Game online ada di Indonesia karena teknologi *digital* membuatnya, jika tidak ada teknologi digital maka tidak akan ada pula *game online*. Logika yang paling masuk akal adalah seperti itu, jadi pada dasarnya adanya teknologi digital berdampak negative dan positifnya. Cuma selanjutnya bagaimana seseorang memanfaatkan dan menyaring segala hal yang ada dalam dunia *digital*. Tak terkecuali *game online*, ketika hanya dimanfaatkan sebagai hiburan dan untuk mengasah otak maka akan berdampak positif, dan jika dilakukan secara terus menerus bahkan sampai mengesampingkan kepentingan yang lebih penting lainnya, contohnya kepentingan pendidikan maka akan berdampak negative dan berimbas bagi orang itu sendiri sebagai pemakai atau yang mengaksesnya.

4. Faktor Bencana

Pandemi *covid – 19* menjadi faktor yang cukup berpengaruh yang membuat anak kecanduan *game online*. Dunia pendidikan dimasa pandemi seperti ini mengharuskan agar pembelajaran bagi siswa dilakukan secara *daring* atau *online* dan dilakukan di rumah. Hal ini menjadikan potensi siswa untuk pemanfaatan teknologi menjadi lebih banyak. Logikanya, jika siswa itu adalah siswa SMP atau SMA mungkin sudah bisa memilah – milah mana yang perlu dan mana yang tidak perlu dilakukan dalam pemanfaatan teknologi untuk melakukan pembelajaran daring atau online. Kasusnya akan berbeda jika terjadi pada siswa SD yang notabennya adalah masih anak – anak. Sifat dari anak – anak cenderung untuk bermain.

Intensitas pemakaian *handpone* atau teknologi lainnya semakin besar, dari yang awalnya ditujukan untuk pembelajaran online menjadi sebuah kebutuhan untuk mengakses game online. Tentu mereka tidak bisa sepenuhnya disalahkan. Karena karakter anak-anak memang 75% masih suka untuk bermain dan suka sesuatu yang baru apalagi yang dapat menggembirakan bagi mereka. *Game online* menjadi sebuah candu yang dialami siswa di area penelitian ini karena hal-hal demikian. Peran orang tua sangatlah besar disini



untuk mengontrol dan mengarahkan anaknya untuk sewajarnya menggunakan alat elektronik dan memanfaatkannya semaksimal mungkin untuk pembelajaran *daring*.

Dinamika perkembangan teknologi saat ini memang sangat sulit dikendalikan. Dunia pendidikan menjadi salah satu bidang yang terkena imbasnya secara signifikan. Faktor *game online* merupakan faktor yang sangat berpengaruh dalam dunia pendidikan khususnya di wilayah Desa Kesugihan Pulung. Banyaknya siswa yang bermain game online membuat waktu mereka yang seharusnya digunakan untuk belajar menjadi digunakan untuk bermain game online yang bahkan mengakibatkan mereka menjadi kecanduan untuk terus memainkannya.

Dampak Kelebihan dan Kekurangan dari adanya Kecanduan *Game online* Terhadap Pendidikan Anak Pada Usia 7-12 Tahun Di SDN 1 Kesugihan Pulung Ponorogo

Game online memberi dampak positif dan negatif. Dampak positif diantaranya mengasah keterampilan, mengambil keputusan, memecahkan masalah, kreatifitas, kecepatan berfikir dan memelihara interaksi sosial.¹³ Dampak negatif terjadi jika terlalu larut dalam bermain *game* adalah menyebabkan efek ketagihan, pemborosan, mengganggu kesehatan dan dampak psikologis seperti tingkah laku agresif.¹⁴ *Game online* dapat memberikan dampak negatif baik secara sosial, psikis, dan fisik. Remaja yang bermain *game online*, secara sosial hubungan dengan keluarga dan teman menjadi berkurang, sebab pergaulan remaja sebatas di *online game* saja. Dampak secara psikis, remaja yang mengalami kecanduan akan terus memikirkan game yang sering dimainkan, sulit berkonsentrasi dalam belajar atau bekerja, melakukan apapun untuk bisa bermain *game* lagi, dan secara fisik terkena paparan cahaya radiasi komputer secara terus menerus dapat merusak saraf mata dan otak.¹⁵

Game online adalah sebuah wujud dari berkembangnya *teknologi digital*. *Globalisasi* dan *era revolusi industri 4.0* membuat segala aspek kehidupan sebagian besar memanfaatkan teknologi digital. Efektivitas pemanfaatan *teknologi digital* sebenarnya cukup signifikan, tetapi jika keluar dari control maka akan berdampak pada sesuatu hal dan bahkan berdampak lebih buruk dari apa yang diperkirakan. Tak terkecuali *game online*, dari hasil analisa dan wawancara yang dilakukan dengan beberapa Guru di SDN 1 Kesugihan Pulung Ponorogo., ternyata *game online* sangat berdampak bagi aktivitas pendidikan siswa – siswanya. Adapun yang beliau sampaikan adalah contohnya dari Bu Susanti. Beliau mengatakan bahwa:

¹³ Sarwono. J. (2012), *Metode Riset Skripsi Pendekatan Kuantitatif Menggunakan Prosedur SPSS* (Edisi Pertama), (Jakarta: Elex Media Komputindo, 2012.

¹⁴ Syahrani, R., (2015). Ketergantungan Online Game dan Penanganannya. *Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling* (1)1, hlm. 84-92.

¹⁵ Syahrani, R. (2015). Ketergantungan Online.....hlm. 84-92.

“Pendidikan online itu tidak efektif mbak, karena para siswa pada dasarnya lebih memahami materi pelajaran dengan tatap muka dari pada materi pembelajaran dengan online, selain kondisi sekarang nilai siswa selama masa pandemic menjadi sangat rendah, karena mengingat pembelajaran hanya melalui pembelajaran online. Apalagi dengan adanya game online, sebenarnya banyak dampak yang ditimbulkan dari game online itu sendiri mbak, salahsatunya timbulnya konsentrasi belajar anak yang terganggu karena terlalu banyak bermain game online.”¹⁶

Lalu Bu Sutantni S.Pd., yang juga merupakan Guru di SD tersebut juga mengatakan hal yang relative hampir sama. Beliau mengatakan bahwa :

“Pembelajaran online menurut saya kurang efektif mbak, pembelajaran online dapat menyulitkan siswa untuk belajar. Apalagi ketika mereka tidak mempunyai handphone untuk sarana belajar mereka dan untuk nilai akademik saya rasa sangat menurun drastis mbak. kami para guru mengetahui kalau siswa bermain game online mbak dan banyak mbak siswa yang memainkannya, dampaknya siswa akan mudah malas dan tidak mau mengerjakan tugas selama pembelajaran online”¹⁷

Selanjutnya untuk memperkuat hasil penelitian ini peneliti mencoba melakukan wawancara yang ke 3 dengan seorang guru juga dimana beliau mengatakan bahwa:

“ Untuk pembelajaran online sebenarnya sangat tidak efektif mbak. Itu menjadikan siswa tidak dapat memahami pembelajaran secara langsung. Kondisi ini sangat berpengaruh mbak. Nilai akademik siswa menjadi menurun dan tidak bisa mencapai KKM. Dan ini juga mengharuskan kami sebagai guru mengolah nilai tambahan dari UH. kami tidak mengetahuinya mbak apakah anak – anak sering bermain game online atau tidak Karena jarak dari rumah guru dan murid yang berjauhan. banyak mbak dampaknya, Siswa menjadi tidak paham tentang pembelajaran yang dijelaskan oleh guru “¹⁸

Hasil yang disampaikan oleh beberapa guru diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa dampak *game online* bagi dunia pendidikan di SDN 1 Kesugihan Pulung Ponorogo adalah sebagai berikut :

1. Bahwa pembelajaran daring dinilai kurang efektif karena siswa menjadi kurang memahami dan kurang mengerti tentang pembelajaran. Pembelajaran yang dilakukan dengan tidak tatap muka membuat banyak siswa kurang faham dengan apa yang disampaikan dan tingkat focus mereka untuk belajar juga berkurang.
2. Selama pandemi dan sistem pembelajaran online diberlakukan, berimbas kepada nilai siswa di SDN 1 Kesugihan Pulung Ponorogo. Nilai siswa saat ini turun secara drastis

¹⁶ Susanti, Hasil Wawancara 16 Maret 2021.

¹⁷ Sutanti, Hasil Wawancara 16 Maret 2021.

¹⁸ Dewi Ratria A, Hasil Wawancara 16 Maret 2021.

dan bahkan banyak sekali nilainya yang dibawah standart KKM sehingga guru harus memutar otak dengan mengolah nilai siswa dari hasil ulangan harian.

3. Guru di SDN 1 Kesugihan Pulung Ponorogo sebenarnya sudah mengetahui bahwa banyak siswa yang bermain *game online* ketika berada diluar sekolah. Tetapi guru hanya sekedar memeberikan saran ataupun nasehat kepada siswa, karena ketika siswa berada diluar sekolah adalah tanggung jawab orang tua mereka masing–masing
4. Kurangnya konsentrasi siswa yang sekarang cenderung turun dan diketahui dari laporan orang tua masing–masing siswa. Ketika anak sudah kecanduan, bahkan dari informasi yang diterima, tidak sedikit siswa yang menunda tugas sekolah hanya demi bermain *game online*.
5. Terganggunya kesehatan siswa, mulai dari kesehatan mata bahkan bisa mencapai kesehatan psikis siswa. Terlalu lama melihat handpone atau bermain *game online* dapat membuat mata menjadi lelah dan kemungkinan terburuk bisa berpengaruh terhadap kesehatan mata mereka. Disisi lain, ketika anak bermain *game online* dan tidak mendapat hasil pencapain yang diinginkan oleh anak tersebut, maka akan berpengaruh terhadap psikis anak. Efeknya anak menjadi gampang marah atau emosional, susah untum diatur, dan bahkan pola makan juga tidaka kan teratur.

Selain berdampak pada hal diatas, dari segi teori keguruan dapat dilihat dari 4 aspek utama yaitu aspek *kognitif*, aspek *afektif*, aspek *psikomotorik*, dan aspek *spiritualitas*. Jika dikaji dari 4 aspek diatas, adapun dampak kecanduan game online terhadap dunia pendidikan khususnya anak–anak adalah sebagai berikut:

1. Ditinjau dari aspek *Kognitif*

Aspek kognitif merupakan aspek dalam teori keguruan dimana membahas tentang kemampuan siswa dalam memecahkan masalah diantaranya terkait dengan cara berfikir, menghafal, memahami, pada siswa. Jika dilihat dari aspek ini, dampak dari *game online* itu sendiri dapat menyebabkan siswa mengalami kelemahan dalam berfikir dan memahami sesuatu, dikatakan demikian karena *game online* walaupun mengasah kreatifitas penggunaanya, tetapi jika sudah kecanduan maka akan mengakibatkan pemahaman dan cara berfikir seseorang menjadi melemah, . artinya rasa malas akan cepat timbul. Hal ini dibuktikan dengan menurunnya nilai – nilai anak atau lebih memilih memainkan *game online* dibandingkan dengan mengerjakan tugas sekolah. Dampak inilah yang terjadi sekarang pada siswa di SDN 1 Kesugihan Pulung Ponorogo.

2. Ditinjau dari aspek *Afektif*

Aspek ini merupakan aspek yang membahas tentang keterkaitan sikap dan nilai siswa dimana terkait dengan watak perilaku perasaan dan minat siswa terhadap sesuatu dalam dunia pendidikan. Tentu sudah jelas, apa yang terjadi pada siswa di SDN 1 Kesugihan Pulung Ponorogo akibat dari *game online* berdampak pada menurunnya nilai siswa, dan meningkatnya watak dan perasaan emosional siswa akarena efek kecanduan



terhadap *game online*. Kecanduan terhadap game online dapat mengakibatkan emosi siswa tidak terkontrol karena ketika terus bermain dan terjadi sering kekalahan dalam sebuah permainan dalam *game online* tersebut akan sangat mudah memicu emosi seseorang dan akibatnya akan timbul rasa kurang puas dan akan terus memainkannya bahkan sampai tidak kenal waktu.

3. Ditinjau dari Aspek *Psikomotorik*

Teori keguruan dalam aspek ini membahas tentang bagaimana menilai keterampilan setelah menerima pembelajaran. Pembelajaran daring atau online yang diterima oleh siswa di SDN 1 Kesugihan Pulung Ponorogo tentunya membuat siswa kesulitan untuk memahami pembelajaran karena tidak bertatap muka secara langsung dengan Guru mereka. Ini artinya pendekatan emosional antara siswa dan guru juga semakin berkurang. Belum lagi dengan adanya game online yang sedang meracuni siswa SDN 1 Kesugihan Pulung Ponorogo. Ketika menerima pembelajaran, tentunya hampir dipastikan hasil yang didapatkan siswa akan dibawah dari hasil ketika pembelajaran dilakukan secara langsung. Keterampilan siswa justru bukan mengarah terhadap hasil pembelajaran yang diberikan tetapi lebih kearah keterampilan dalam memainkan game online itu sendiri. Ini adalah dampak dari game online dari aspek psikomotorik siswa dan ini akan berakibat fatal terhadap perkembangan siswa kedepannya.

4. Ditinjau dari aspek *Spiritualitas*

Aspek ini merupakan aspek dalam teori keguruan dimana membahas tentang *religiunitas* siswa, atau lebih mengarah terhadap akhlak dan tingkah laku siswa sesuai dengan agama yang dianutnya. Jika ditinjau dari aspek ini, dampak *game online* bagi siswa di SDN 1 Kesugihan Pulung Ponorogo adalah siswa cenderung sudah lupa waktu dan akhirnya bahkan melalaikan jam ibadah yang biasanya mereka lakukan, tidak hanya itu akibat dari kecanduan *game online* juga dapat menyebabkan tingkah laku siswa menjadi kurang baik karena seringnya emosional mereka yang keluar akibat memainkan *game online* dan itu akan menjadi kebiasaan yang akan teraplikasikan setiap harinya bahkan ketika tidak main game sekalipun.

KESIMPULAN

Game online adalah permainan video yang dimainkan selama beberapa bentuk jaringan computer menggunakan konsol video pribadi atau video game. *Game online* dapat dimainkan dengan memanfaatkan media visual elektronik yang dapat menyebabkan kerusakan pada mata diiringi rasa pusing dikepala jika penggunaannya terus-menerus. aktivitas akses elektronik ternyata cenderung dibuat untuk mengakses hal – hal yang sifatnya menghambat pembelajaran mereka, yaitu dengan mengakses *Game online*. Bentuk aktivitas *game online* yang dilakukan oleh siswa SDN 1 Kesugihan Pulung Ponorogo berbagai macam. Mulai dari *Mobile Legend*, *Clash of Clans* , sampai ke *Garena Free Fire*. Ini



adalah jenis game kelompok yang banyak diminati oleh siswa SD di daerah Kesugihan Pulung Ponorogo.

Dinamika perkembangan teknologi saat ini memang sangat sulit dikendalikan. Dunia pendidikan menjadi salah satu bidang yang terkena imbasnya secara signifikan. Faktor *game online* merupakan faktor yang sangat berpengaruh dalam dunia pendidikan khususnya di wilayah Desa Kesugihan Pulung. Banyaknya siswa yang bermain *game online* membuat waktu mereka yang seharusnya digunakan untuk belajar menjadi digunakan untuk bermain *game online* yang bahkan mengakibatkan mereka menjadi kecanduan untuk terus memainkannya.

Faktor penyebab banyak siswa yang memainkan *game online* di lingkungan siswa SDN 1 Kesugihan Pulung Ponorogo adalah beraneka macam diantaranya adalah: faktor lingkungan, faktor *psikologis*, faktor teknologi informasi-komunikasi, dan faktor bencana.

Dampak *game online* bagi dunia pendidikan di SDN 1 Kesugihan Pulung Ponorogo adalah sebagai berikut: 1) Bahwa pembelajaran daring dinilai kurang efektif karena siswa menjadi kurang memahami dan kurang mengerti tentang pembelajaran. Pembelajaran yang dilakukan dengan tidak tatap muka membuat banyak siswa kurang faham dengan apa yang disampaikan dan tingkat fokus mereka untuk belajar juga berkurang. 2) Selama pandemi dan sistem pembelajaran *online* diberlakukan, berimbas kepada nilai siswa di SDN 1 Kesugihan Pulung Ponorogo. Nilai siswa saat ini turun secara drastis dan bahkan banyak sekali nilainya yang dibawah standart KKM sehingga guru harus memutar otak dengan mengolah nilai siswa dari hasil ulangan harian. 3) Guru di SDN 1 Kesugihan Pulung Ponorogo sebenarnya sudah mengetahui bahwa banyak siswa yang bermain *game online* ketika berada diluar sekolah. Tetapi guru hanya sekedar memberikan saran ataupun nasehat kepada siswa, karena ketika siswa berada diluar sekolah adalah tanggung jawab orang tua mereka masing-masing. 4) Kurangnya konsentrasi siswa yang sekarang cenderung turun dan diketahui dari laporan orang tua masing-masing siswa. Ketika anak sudah kecanduan, bahkan dari informasi yang diterima, tidak sedikit siswa yang menunda tugas sekolah hanya demi bermain *game online*. 5) Terganggunya kesehatan siswa, mulai dari kesehatan mata bahkan bisa mencapai kesehatan psikis siswa. Terlalu lama melihat handphone atau bermain *game online* dapat membuat mata menjadi lelah dan kemungkinan terburuk bisa berpengaruh terhadap kesehatan mata mereka. Disisi lain, ketika anak bermain *game online* dan tidak mendapat hasil pencapaian yang diinginkan oleh anak tersebut, maka akan berpengaruh terhadap psikis anak. Efeknya anak menjadi gampang marah atau emosional, susah untuk diatur, dan bahkan pola makan juga tidak teratur.



DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Tanzeh, Metodologi Penelitian Praktis, Teras, Yogyakarta, 2011).
- Anggarani, Fadjri. (2015). *Internet Gaming Disorder: Psikopatologi Budaya Modern*. 23(1), 1-12.
- Dewi, N.P. (2014). *Hubungan antara Intensitas Bermain Game Online dengan Interaksi Sosial pada Remaja*. Skripsi Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Febriandari, Dona ,Fathra Annis Nauli, Siti Rahmalia H. 2016. “Hubungan Kecanduan Bermain *Gameonline* Terhadap Identitas diri Remaja,” *Jurnal Keperawatan Jiwa* 4, No. 1 (Mei 2016):50.
- Fauzi, Ach,. 2019. ”Pengaruh *Game Online* PUBG(Player Unknown’s Battle Ground) Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik”. *ScienceEdu, Volume* 2 No. 1, Juni 2019.
- Krista Surbakti, “Pengaruh Game Online Terhadap Remaja”, *Jurnal Curere*, Vol.01 No.01, April, (Medan:Krista Surbakti, 2017).
- Sarwono. J. *Metode Riset Skripsi Pendekatan Kuantitatif Menggunakan Prosedur SPSS* (Edisi Pertama). Jakarta: PT Elex Media Komputinto, 2012.
- Syahrar, R. Ketergantungan Online Game dan Penanganannya. *Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling*(1)1, Tahun 2015, 84-92.

Hasil Wawancara :

- Dewi Ratria A, Hasil Wawancara 16 Maret 2021.
- Nanda, Hasil Wawancara 25 April 2021.
- Susanti, Hasil Wawancara 16 Maret 2021
- Sutanti, Hasil Wawancara 16 Maret 2021.
- Victo, Hasil Wawancara 26 April 2021.
- Vino, Hasil Wawancara 27 April 2021.



