STUDENT OF THE ONLINE GAME ADDICTION AND CONDITIONS OF PSYCHOLOGICAL IN SMA TRI BHAKTI PEKANBARU

Linda Setiawati[1], Elni Yakub[2], Tri Umari[3]
Setiawatilinda9@gmail.com, elniyakub19@gmail.com, triumariyahoo.com
Phone Number: 082176449192

Program Studi Bimbingan Dan Konseling
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Riau

Abstract: *The phenomenon shows the much of students who play online games. Excessive students playing online games will make themselves addicted. Students who play these games online tend to have an emotional nature that affects themselves and others. One of the effects of online game addiction is declining learning achievement and anti social. The purpose of this research is 1) to know the description of online game addiction among students, 2) to know the description of the psychological condition of students who play online games. The population of this study is the students of class IX which consisting of 3 classes and the sample of this research as many as 28 students. The technique used is purposive sampling. This research is quantitative descriptive. Instrument data collection using a questionnaire which is then analyzed by classifying the data and technique the percentage. The results of this study is the duration of playing time 3-4 hours in a day; where online game play at home; types of games favored by students namely Mobile Legend and Dota; students who are addicted to online games have health problems on the eyes and hands and make the motivation to learn to decline; social adjustment of students who make relationships become tenuous and ignore others. While the psychological condition of students who are addicted to online games about their feelings is happy to return home early; the angry emotion experienced by the respondent is generally irritable when a friend says rudely; sad emotions experienced by respondents generally are disappointed when the desire is not met, then the fear of emotion experienced by respondents who are anxious when going to the exam because of lack of learning.*

Keywords: *Addiction of online game, Psychological condition*

SISWA YANG KECANDUAN GAME ONLINE DAN KONDISI PSIKOLOGIS DI SMA TRI BHAKTI PEKANBARU

Linda Setiawati[1], Elni Yakub[2,] Tri Umari[3]
Email: Setiawatilinda9@gmail.com, elniyakub19@gmail.com, triumariyahoo.com
No. HP: 082176449192

Program Studi Bimbingan Dan Konseling
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Riau

Abstrak: *Fenomena dilapangan menunjukan banyaknya siswa yang bermain game online. Siswa yang berlebihan bermain game online akan membuat dirinya menjadi kecanduan. Siswa yang bermain game online ini cenderung memiliki sifat yang emosional yang berdampak pada dirinya sendiri dan orang lain. Salah satu dampak dari kecanduan game online adalah prestasi belajar menurun dan anti sosial. Tujuan penelitian ini yaitu 1) untuk mengetahui gambaran kecanduan game online dikalangan siswa, 2) untuk mengetahui gambaran kondisi psikologis siswa yang bermain game online. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas XI yang terdiri dari 3 kelas. Sampel peneltian ini berjumlah 28 orang siswa. Teknik yang digunakan adalah purposive sampling. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif. Instrument pengumpulan data menggunakan angket. Kemudian dianalisis dengan mengelompokan data dan teknik presentase. Hasil penelitian ini adalah durasi waktu bermain 3-4 jam dalam sehari dan tidak dapat membagi waktu, jenis game yang digemari oleh siswa yaitu Mobile Legend dan Dota; siswa yang kecanduan game online lebih banyak bermain dirumah; siswa yang kecanduan game online mengalami jari-jari tangan pegal-pegal akibat dari bermain game online; siswa lupa mengerjakan tugas dan pekerjaan rumah karena bermain game online; dan siswa mengalami konflik dengan team lain yang membuat hubungan menjadi renggang. Sedangkan kondisi psikologis siswa yang kecanduan game online tentang perasaan yang dirasakannya adalah emosi marah yang dialami responden umumnya adalah kesal jika diatur dalam belajar; senang apabila pulang sekolah lebih awal untuk bermain game online; emosi sedih yang dialami responden umumnya adalah cepat bosan dan jenuuh saat belajar; selanjutnya emosi takut yang dialami responden yaitu cemas saat akan ujian karena kurang belajar.*

Kata kunci: *Kecanduan game online, Kondisi psikologis*

PENDAHULUAN

Berbagai kemajuan teknologi dapat kita peroleh dengan mudahnya, sehingga banyak memberikan manfaat dan kemudahan bagi kehidupan manusia, kita dapat mengakses berbagai informasi dengan mudah melalui internet. Tidak hanya informasi, berbagai sarana hiburan juga disajikan oleh internet. Salah satunya adalah game online. Menurut professor psikologi Douglas A. gentile, yang menjalankan media Research Lab di Lowa State Uviversity, Ames, anak-anak yang kecanduan *game online* mengalami depresi, gelisah, dan fobia sosial akan semakin memburuk dan nilai sekolah mereka akan turun. Ada tiga dampak dari kecanduan *game online* menurut WHO *(World Health Organization)* yaitu menarik diri dari lingkungan, mudah kehilangan kendali, dan tidak peduli dengan kegiatan lain disekitarnya. Dampak lain yang ditimbul dari maraknya *game online* adalah para remaja yang gemar bermain *game online* selain duduk dalam posisi yang sama dangan otot- otot tubuh berada dalam posisi statis berresiko terhadap kesehatan. Beberapa orang tua menjadikan bermain *game online* sebagai alat penenang bagi anak dan apabila hal itu dilakukan secara berulang-ulang maka anak tersebut akan terbiasa bermain *game online*. Adapun kecanduan game online yang dialami siswa seperti : 1) siswa tidak memperhatikan guru saat belajar, 2) siswa mengantuk saat jam pelajaran dimulai, 3) siswa berkata kasar, 4) siswa malas belajar, 5) siswa kurang berinteraksi dengan lingkungan disekitarnya, 6) siswa tidak dapat membagi waktu, 7) siswa suka berbohong. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Rizki Eko Prasetio dan Hartosujono (2013) diperoleh bahwa para pelajar saat bermain *game online* tidak mengenal waktu bahkan kadang ada yang bermain 4 sampai 5 jam, pelajar ini juga terganggu waktu belajarnya. Ridwan Syahran (2015) melakukan penelitian dan diperoleh hasil bahwa segala macam cara mereka gunakan untuk dapat bermain *game online* apapun jenisnya, baik main *game* di rumah, *game* di tablet, maupun sempatkan waktu bermain ditempat game online.

Menurut penelitian para psikolog yang tergabung dalam *American Medical Association* (AMA), kecanduan *game online* disebabkan oleh pelepasan zat *Neurochemical-Dopamine* pada otak anak-anak saat memainkan *game* tersebut. Pelepasan tersebut menimbulkan perasaan senang dan nyaman. Seseorang yang kecanduan *game online* adalah seseorang bermain *game* hingga batas waktu yang lama dan tidak dapat membagi waktu dengan baik. Aspek kecanduan *game online*. Siwa yang kecanduan *game online* menurut Andik Susilo (2010), dapat dilihat dari beberapa aspek yaitu sebagai berikut: 1) Durasi. Menurut Andik Susilo (2010), dampak buruk dari *game online* yaitu lupa kewajiban seperti makan, mandi, belajar, dan beribadah dan bermain lebih dari 4 jam dalam sehari. Dibalik keasyikan tersebut, *game* dianggap memiliki dampak buruk dari segi waktu seperti membuat seseorang lupa waktu belajar, makan, dan sebagainya. Menurut Menurut Redi Panuju (2017), cobalah diamati perilaku anak-anak, betapa seperti tidak ada waktu untuk orang lain, anak lebih banyak menghabiskan waktu bermain *game online*. 2) Jenis *game online*. *Game online* memiliki jenis yang beragam, mulai dari permainan yang sederhana berbasis teks sampai permainan yang menggunakan grafik kompleks dan membentuk dunia virtual yang ditempati oleh banyak pemain sekaligus (Darma, *et al*, 2009). Adapun jenis-jenis game berdasarkan permainanya adalah sebagai berikut: *(*a) *Massively multiplayer online first-person shooter games* (MMOFPS)**, (**b) *Massively multiplayer online real-time strategy games* (MMOORTS) dan (c) *Massively multiplayer online role-playing games* (MMORPG). (3) Tempat. Penelitian yang dilakukan oleh Taufan (2016), anak-anak banyak

menghabiskan waktu untuk bermain *game online* diwarnet dan disekolah. **(**4) Kesehatan. Menurut Andik Susilo (2010), dibalik keasyikan tersebut, *game* dianggap memiliki dampak buruk bagi fisik, anak-anak yang terlalu sering bermain *game online* sering terpapar pancaran radiasi dari layar, dilokasi jari tangan, penyakit saraf, dan daya tahan tubuh menjadi lemah karena duduk terlalu lama. Dampak lain dari bermain *game online* dapat merusak susunan saraf mata jika lebih dari 4 jam dalam sehari. **(**5) Belajar. Menurut Menurut Andik Susilo (2010),dampak buruk dari bermain *game online* yaitu waktu luang lebih sering digunakan untuk menyelesaikan level demi level permainan, daya kosentrasi terganggu, kemampuan menyerap mata pelajaran menjadi tidak maksimal dan membuat tidak semangat dalam belajar. **(**6) Penyesuaian sosial. Menurut Andik Susilo (2010), dampak buruk dari *game online* yaitu anak-anak lupa bersosialisasi dengan temannya, *game* memiliki dampak kecanduan dari segi sosial seperti tidak memiliki keinginan untuk berbaur dengan masyarakat, keluarga, dan teman juga tindakan agresif.

Menurut Zulfan Saam (2012), psikologi adalah ilmu pengetahuan tentang psikis dan tingkah laku manusia. Psikis atau jiwa adalah sesuatu yang abstrak yang tidak bisa diamati. Hal yang bisa diamati adalah perwujudan jiwa atau psikis itu dalam bentuk tingkah laku. Kondisi psikologis adalah keadaan atau situasi yang dialami oleh seseorang tentang psikis dan tingkah laku manusia. Contoh psikis dalam bentuk perasaan sedih terwujud dalam perilaku menangis. Jadi, tingkah laku yang bisa diamati adalah menangis. Berdasarkan contoh tersebut dalam konteks tertentu tatkala dikatakan "tingkah laku" juga bermakna perwujudan psikis seperti murung, cemas dan takut. Aspek psikologis adalah adalah emosi. Emosi adalah keadaan keadaan terangsang *(aroused state)* pada situasi atau kejadian. Kedaan tersebut memiliki komponen fisiologik, situasional, dan komponen kognitif. Contoh: emosi takut mempengaruhi fisiologik seperti muka pucat, denyut jantung, dan napas bertambah cepat. Komponen situasioanl contohnya adanya persepsi terhadap suatu ancaman, sedangkan komponen kognitif contohnya orang akan berpikir bagaimana cara-cara menyelamatkan diri dari bahaya. Tujuan penelitian ini yaitu: 1) untuk mengetahui gambaran kecanduan game online dikalangan siswa, 2) untuk mengetahui gambaran kondisi psikologis siswa yang bermain game online.

METODE PENELITIAN

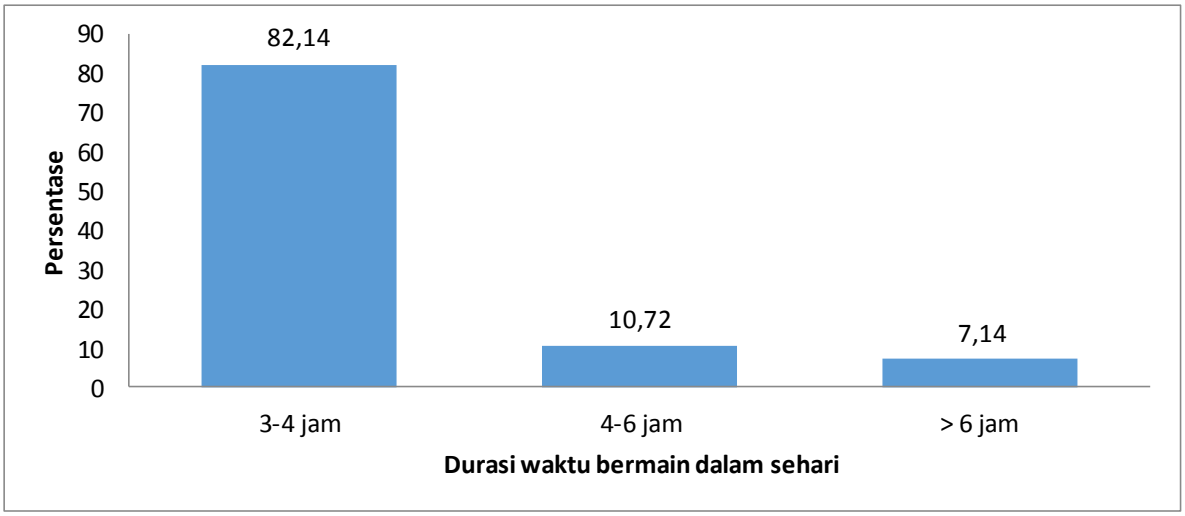
Penelitian ini dilaksanakan di SMA Tri Bhakti Pekanbaru. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas XI yang berjumlah 101 siswa dan sampel penelitian ini adalah sebanyak 28 orang siswa. Teknik penelitian menggunakan *purposive sampling*. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif. Instrument pengumpulan data menggunakan angket. Kemudian dianalisis dengan mengelompokan data dan teknik presentase. Kecanduan game online merupakan salah satu jenis kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang lebih dikenal dengan *internet addictive disorder*. Kecanduan game online diakibatkan oleh seseorang yang keasyikan bermain game online sehingga membuat seseorang lupa waktu untuk belajar, makan, dan sebagainya, seseorang dapat menghabiskan waktu bermain game online ini dari 3-4 jam bahkan bisa lebih dalam sehari. Adapun aspek yang diteliti sebagai berikut: 1) Durasi dan kesulitan mengatur waktu, 2) Jenis game, 3) Tempat, 4) Kesehatan, 5) Belajar, dan 6) Penyesuaian sosial. Kondisi psikologis adalah keadaan atau situasi yang dialami oleh

seseorang tentang psikis dan tingkah laku manusia. Contoh psikis dalam bentuk perasaan sedih terwujud dalam perilaku menangis. Jadi, tingkah laku yang bisa diamati adalah menangis. Berdasarkan contoh tersebut dalam konteks tertentu tatkala dikatakan "tingkah laku" juga bermakna perwujudan psikis seperti murung, cemas dan takut. Aspek yang diteliti yaitu emosi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Gambaran Siswa Yang Kecanduan *Game Online*

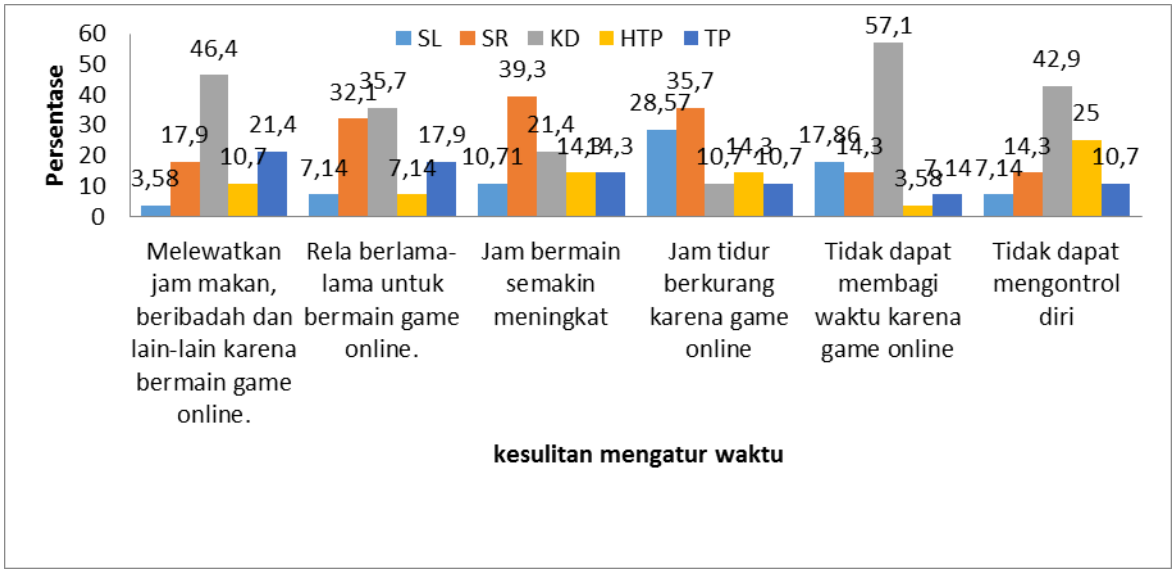
Ada bermacam-macam durasi waktu bermain dalam sehari yang dialami siswa kecanduan *game online* dalam mengatur waktu yaitu dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 1 durasi waktu bermain bermain *game online*

Gambar 1 menunjukan bahwa siswa yang kecanduan *game online* bermain selama 3-4 jam dalam sehari sedangkan yang terkecil diatas 6 jam dalam bermain *game online.*

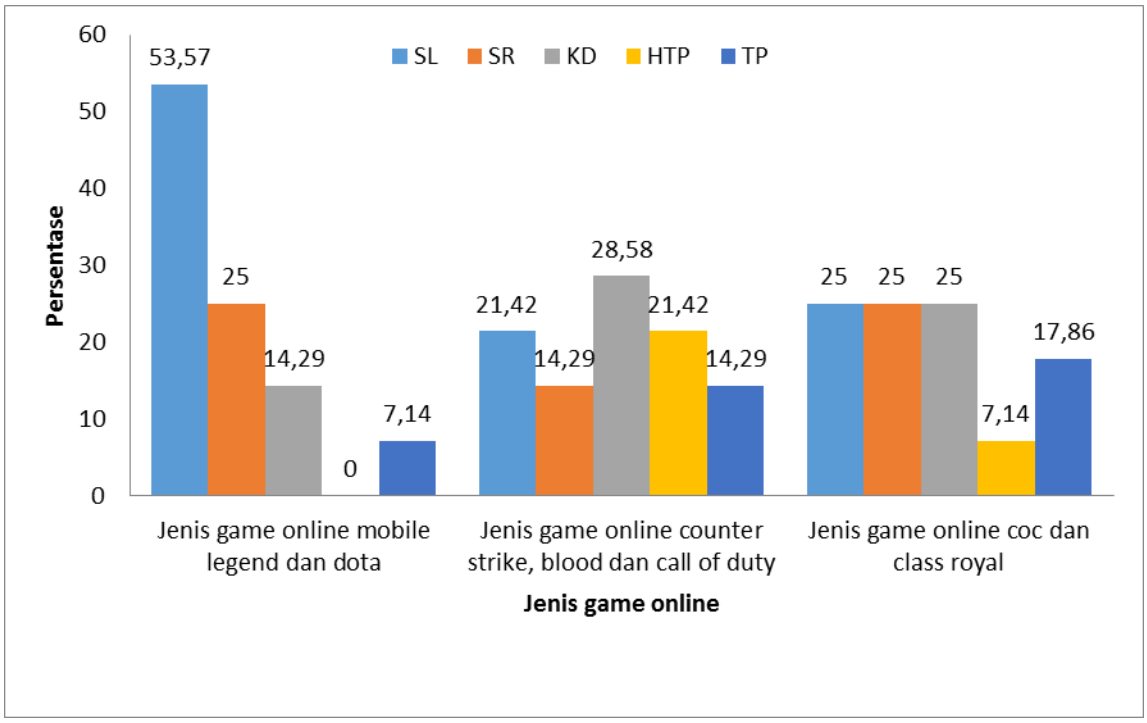
Ada beberapa kesulitan mengatur waktu karena bermain game online dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 2 Kesulitan mengatur waktu

Gambar 2 dapat dilihat bahwa hampir siswa seluruh siswa tidak dapat membagi waktu karena *game online*, dan yang terendah rela berlama-lama untuk bermain *game online*.

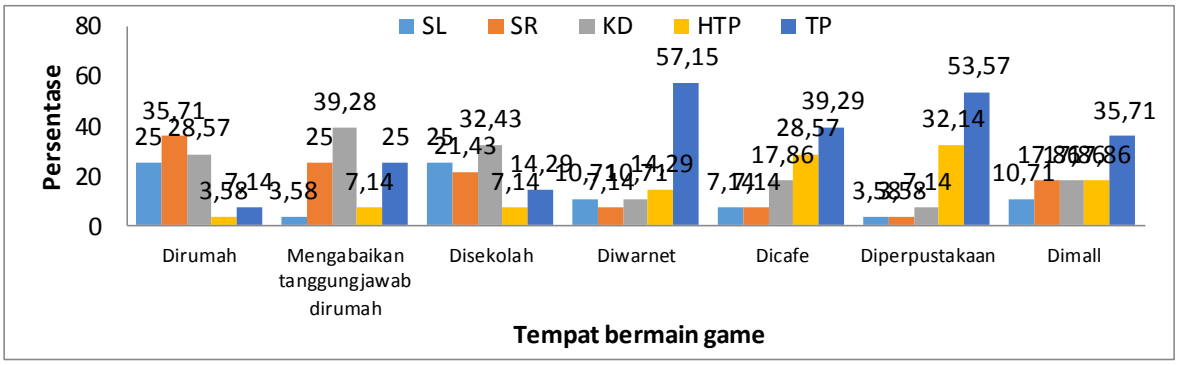
Ada beberapa jenis *game online* yang sering dimainkan, secara rinci dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 3 jenis *game online* yang digemari

Gambar 3 menunjukan bahwa jenis *game online* yang digemari dikalangan siswa adalah *game* yang dominan adalah jenis game online mobile legend dan dota.

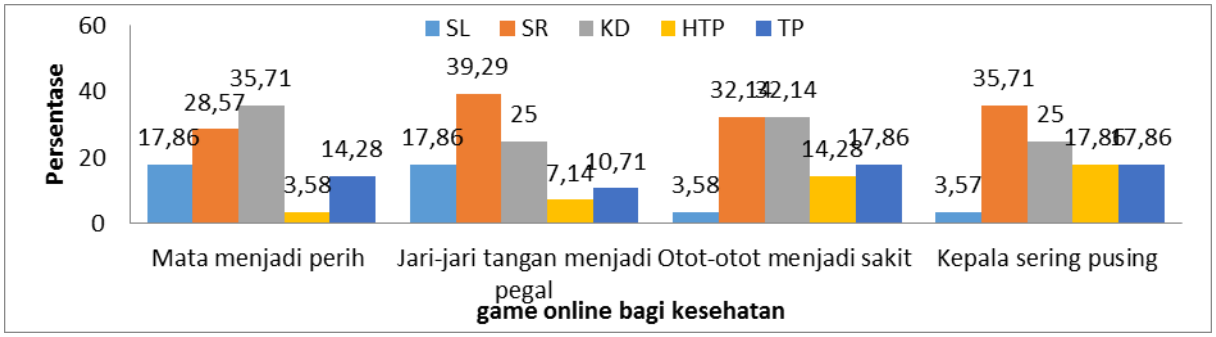
Ada beberapa tempat bermain *game online* yang bisa dilihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 4 tempat bermain *game online*

Gambar 4 dapatdilihat bahwa umumnya siswa tidak pernah bermain game online diwarnet tetapi ada siswa yang bermain game online dirumah.

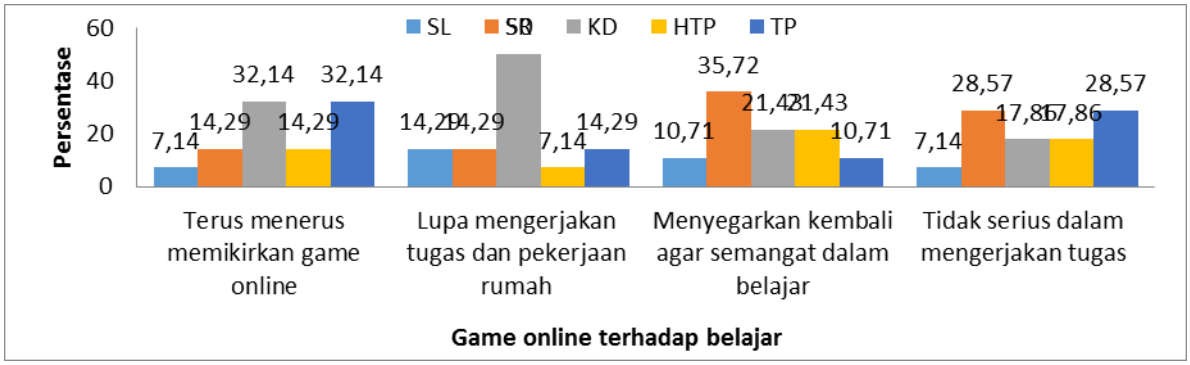
Ada beberapa dampak yang di akibatkan oleh *game online* terhadap kesehatan, dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 5 dampak kecanduan *game online* terhadap kesehatan

Gambar 5 dapat dilihat bahwa sebagian siswa sering mengalami kesehatan pada jari-jari tangan menjadi pega dan ada beberapa siswa mengalami masalah kesehatan pada mata menjadi perih.

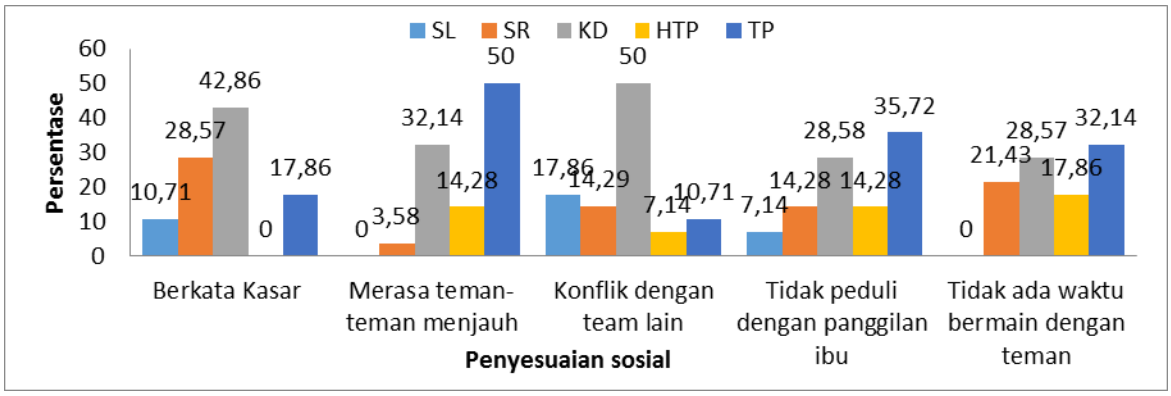
Ada beberapa dampak yang di akibatkan oleh *game online* terhadap belajar, dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 6 dampak kecanduan *game online* terhadap belajar

Gambar 6 dapat dilihat bahwa terkadang siswa lupa mengerjakan tugas dan pekerjaan rumah dan terkadang juga siswa tidak serius dalam mengerjakan mengerjakan tugas.

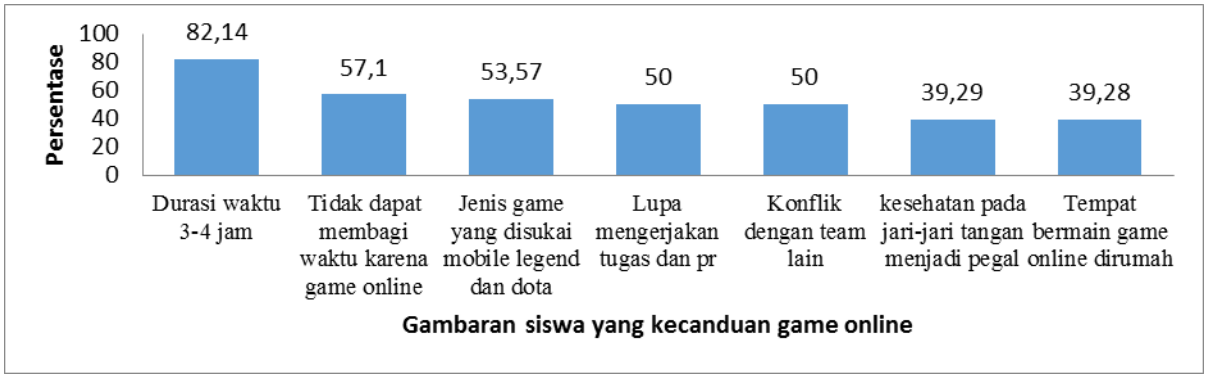
Ada beberapa dampak yang di akibatkan oleh *game online* terhadap penyesuaian sosial, dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 7 pengaruh kecanduan *game online* terhadap penyesuaian social

Gambar 7 dapat dilihat bahwa umumnya siswa tidak pernah merasa dijauhi teman-temannya sebanyak 14 siswa (50%), dan terkadang siswa mengalami konflik dengan team lain.

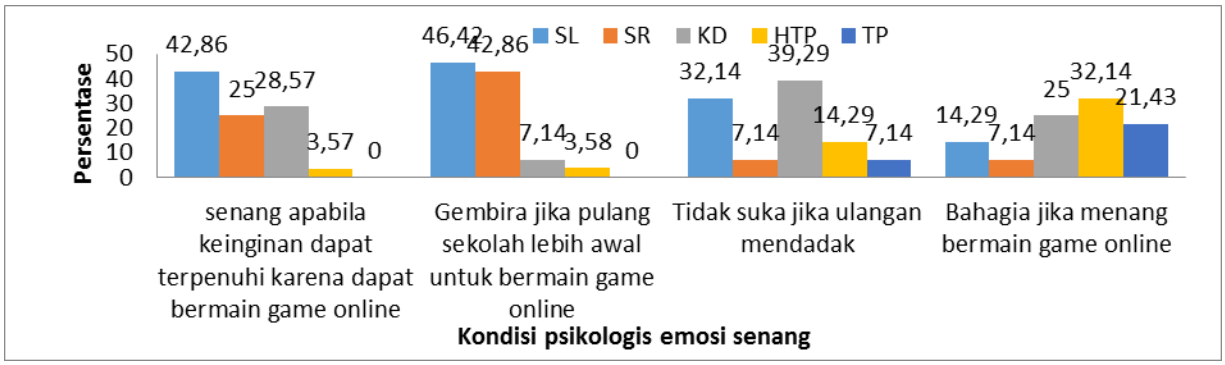
Dari gambar-gambar diatas dapat dilihat gambaran secara keseluruhan siswa yang kecanduan *game online* yaitu pada gambar dibawah ini:



Gambar 8 gambaran siswa yang kecanduan *game online*

Berdasarkan grafik diatas dapat dilihat bahwa siswa yang kecanduan *game online* berada pada jumlah jam bermain 3-4 jam dalam sehari sebanyak 82.14%, tidak dapat membagi waktu karena *game online* sebanyak 57.1%, jenis *game online* yang disukai yaitu mobile legend dan dota sebanyak 53.57%, lupa mengerjakan tugas dan pekerjaan rumah sebanyak 50%, konflik dengan team lain sebanyak 50 %, kesehatan pada jari-jari tangan menjadi pegal sebanyak 39.29%, dan tempat bermain game online dirumah sebanyak 39.28%.

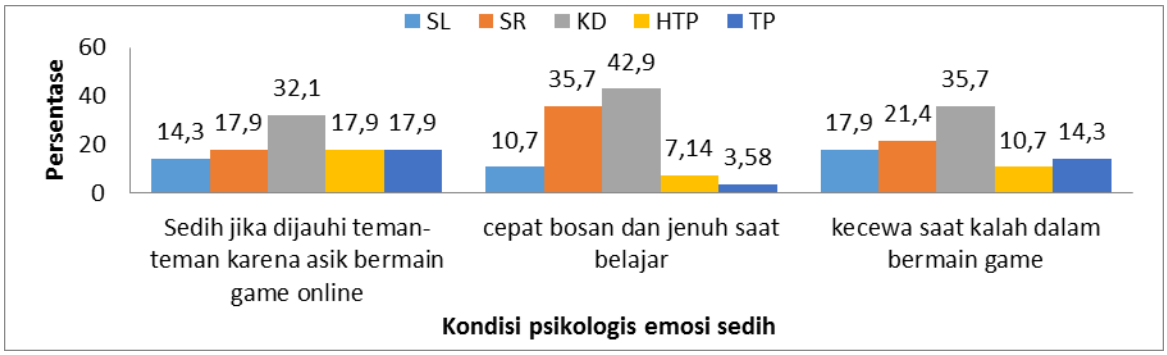
Ada beberapa kondisi psikologis siswa yang kecanduan *game online* pada indikator emosi senang yaitu dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 9 kondisi psikologis emosi senang

Gambar 9 dapat dilihat bahwa umumnya siswa selalu gembira jika pulang sekolah lebih awal untuk bermain *game online* dan sedikit siswa yang bahagia jika menang bermain *game online.*

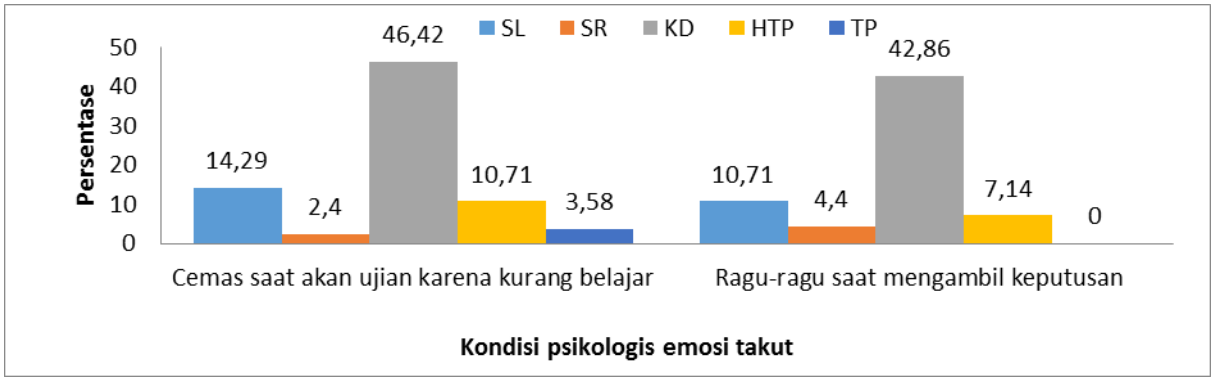
Ada beberapa kondisi psikologis siswa yang kecanduan *game online* pada indikator emosi sedih yaitu dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 10 kondisi psikologis emosi sedih

Gambar 10 dapat dilihat bahwa umumnya siswa terkadang merasa cepat bosan dan jenuh saat belajar dan terkadang terdapat juga siswa yang sedih saat dijauhi teman-teman karena asik bermain *game online.*

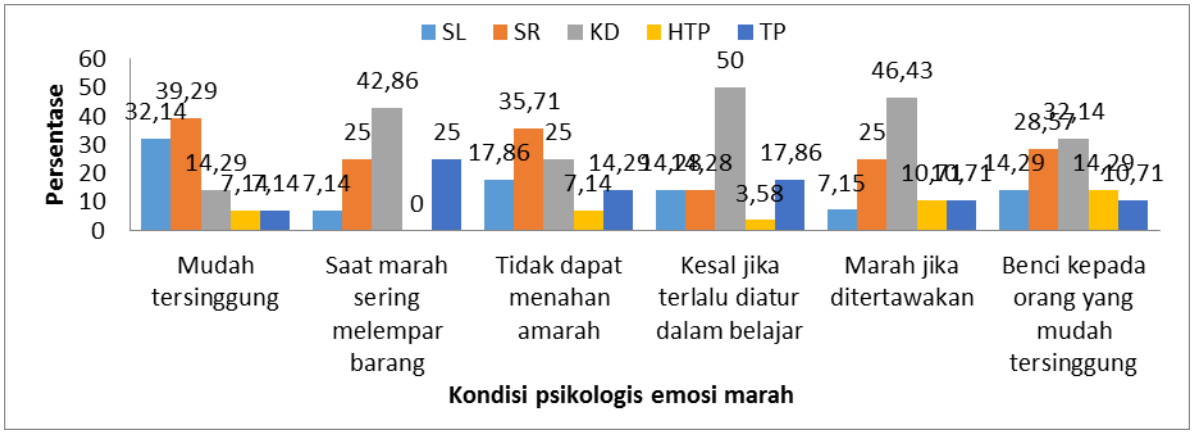
Ada beberapa kondisi psikologis siswa yang kecanduan *game online* pada indikator emosi takut yaitu dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 11 kondisi psikologis emosi takut

Gambar 11 menunjukan bahwa kondisi psikologis dikalangan siswa berada pada emosi takut yaitu cemas saat akan ujian karena kurang belajar dan yang terrendah yaitu ragu-ragu saat mengambil keputusan.

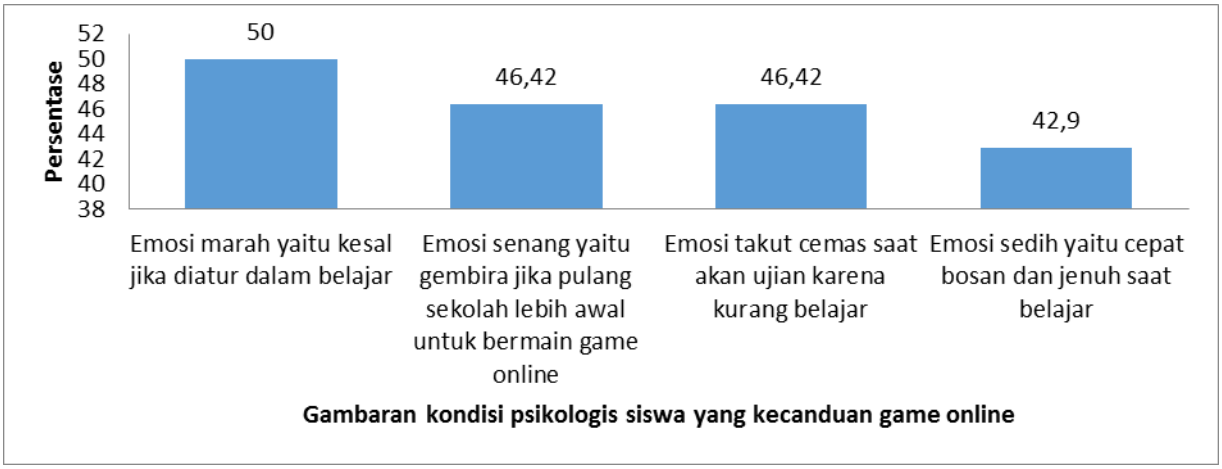
Ada beberapa kondisi psikologis siswa yang kecanduan *game online* pada indikator emosi marah yaitu dapat dilihat pada gambar dibawah ini



Gambar 12 kondisi psikologis emosi marah

Gambar 12 dilihat bahwa terkadang siswa merasa kesal saat diatur dalam belajar dan terkadang juga siswa mudah tersinggung.

Dari gambar-gambar diatas dapat dilihat gambaran secara keseluruhan kondisi psikologis siswa yang kecanduan *game online* yaitu pada gambar dibawah ini:



Gambar 13 gambaran kondisi psikologis siswa yang kecanduan *game online*

Dari grafikdiatas dapat dilihat bahwa kondisi psikologis siswa yang kecanduan game online pada kondisi psikologis emosi marah yaitu kesal jika diatur dalam belajar sebanyak 50%, emosi senang yaitu gembira jika pulang sekolah labih awal untuk bermain game online sebanyak 46.42%, emosi takut yaitu cemas saat akan ujian karena kurang belajar sebanyak 46.42%, dan emosi sedih yaitu cepat bosan dan jenuh saat belajar sebanyak 42.9%.

Ada beberapa kategori untuk mengetahui keterkaitan antara siswa yang kecanduan *game online* dengan kondisi psikologis. Dapat di lihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 1 Kecanduan *game online* dan kondisi psikologis

Kecanduan *Game Online*	Kondisi Psikologis					
	Tinggi		Sedang		Rendah	
	F	%	F	%	F	%
Tinggi	0	0	2	7.14	0	0
Sedang	4	14.29	**16**	**57.15**	2	7.14
Rendah	1	3.57	2	7.14	1	3.57

Berdasarkan tabel 1 diatas, terlihat bahwa sampel penelitian kecanduan *game online* berada pada kategori tinggi dan kondisi psikologis berada pada kategori sedang 2 siswa (7.14%). Kecanduan *game online* berada pada kategori sedang dan kondisi psikologis berada pada kategori tinggi yaitu 4 siswa (14.29%). Kecanduan *game online* berada pada kategori sedang dan kondisi psikologis pada kategori sedang yaitu 16 siswa (57.15%). Kecanduan *game online* pada kategori sedang dan kondisi psikologis berada pada kategori rendah yaitu 2 siswa (7.14%). Kecanduan *game online* pada kategori rendah dan kondisi psikologis pada kategori tinggi yaitu 1 siswa (3.57%). Kecanduan *game online* pada kategori rendah dan kondisi psikologis pada kategori sedang yaitu 2 siswa (7.14%). Kecanduan *game online* pada kategori rendah dan kondisi psikologis rendah berada pada kategori rendah yaitu 1 siswa (3.57%). Artinya ada kecenderungan siswa yang memiliki kecanduan *game online* yang berkaitan dengan kondisi psikologis siswa.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa sebagian besar siswa mengalami kecanduan game online yang menghabiskan waktunya 3-4 jam dan kesulitan dalam mengatur waktu. Didukung penelitian Rika Agustina Amanda (2016) mengatakan bahwa anak yang kecanduan game online bisa bermain 3-4 jam bahkan lebih dalam sehari. Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Syahrul Perdana Kusumawardani (2015) mengatakan bawa anak-anak lebih banyak memainkan dan menggemari game Clash of Clan (Coc). Sementara hasil penelitian saya menunjukan bahwa siswa lebih menyukai jenis game seperti Mobile Legend dan Dota. Hal tersebut terjadi karena siswa memainkan game sesuai dengan perkembangan zaman dan game mobile legend dan Dota sekarang ini sedang menjadi trend. Karena itu banyak siswa yang menggemari game tersebut. Selanjutnya didapat hasil penelitian bahwa responden lebih banyak bermain game online dirumah, hal ini karena siswa sudah mempunyai handphone yang kapan saja bisa bermain game online dan hidup pada dunianya sendiri. Hal ini tidak sejalan dengan penelitian yang dilakukan Winsen Sanditaria (2015), maka diperoleh simpulan bahwa sebagian besar dari responden anak usia sekolah mengalami adiksi bermain game online di warung internet penyedia game online karena anak lebih bisa berkumpul dengan teman-temannya diwarung internet. Menurut Telkomsel (2016) anak-anak yang terlalu sering bermain game memiliki daya tahan tubuh yang lemah akibat kurangnya aktivitas fisik, duduk terlalu lama, sering terlambat makan, sering terpapar pancaran radiasi dari layar monitor komputer. Penyakit-penyakit yang sering dijumpai adalah obesitas, paru-paru, dislokasi jari- jari tangan, penyakit saraf, kepala pusing dan penyakit di sekitar tulang punggung. Sementara hasil penelitian saya menunjukan bahwa siswa yang mengalami kecanduan game online mengalami masalah kesehatan pada mata dan tangan. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian bahwa siswa yang kecanduan game online mengalami masalah kesehatan pada jari-jari tangan menjadi pegal.

Hasil penelitian ini juga menunjukan bahwa siswa yang kecanduan game online memiliki motivasi belajar yang rendah. Hal ini didukung oleh penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Laily (2014) mengemukakan hasil analisis terdapat hubungan positif antara kecanduan game online dengan motivasi belajar menunjukkan bahwa semakin rendah kecanduan game online maka semakin tinggi pula motivasi belajar siswa. Di perkuat oleh Maria Yohanesti Gola Nuhan (2016), hasil penelitian yang ia lakukan menunjukan bahwa game online membuat prestasi belajar menjadi menurun. Siswa yang kecanduan game online memiliki penyusuain sosial yang tidak baik karena dalam permainan game online sering kali terjadi konflik dengan team atau teman bermain dalam game tersebut. Di dukung dengan penelitian yang dilakukan Indah (2010) hasil analisis menunjukkan bahwa terdapat hubungan negatif antara kontrol diri dan kecanduan game online.

Sedangkan pada kondisi psikologis siswa yang mengalami kecanduan game online memiliki kondisi emosi yang cenderung pemarah. Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian Shalilat (2013) bahwa seseorang yang kecanduan game online itu memiliki emosi yang yang tidak baik mereka lebih cenderung tidak mau bersosialisasi dengan lingkungan disekitarnya dan mudah tersinggung. Di perkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh Warih Andan (2013) anak yang kecanduan game online memiliki kondisi psikologis yang berpengaruh terhadap mentalnya seperti banyaknya adegan di game online yang menampilkan tindakan kriminal serta kekerasan, seperti: perkelahian,

pengerusakan, pemerkosaan, pembunuhan, dan sebagainya, yang secara tidak langsung telah memengaruhi alam bawah sadar seseorang bahwa kehidupan nyata ini adalah seperti di dalam permainan tersebut. Ciri-ciri seseorang mengalami gangguan mental akibat pengaruh game online adalah: emosional, mudah marah, mudah mengucapkan kata-kata kotor, memaki, mencuri, dan menghambat proses pendewasaan diri.

Menurut Santrock (2002) mengemukakan bahwa perkembangan emosi pada masa dewasa awal yaitu usia 18 tahun-40 tahun, secara psikologis mampu mencapai kematangan emosi yang maksimal karena banyak masalah yang dihadapi yang mampu diatasi dengan baik jika menghadapi kegagalan, dan tidak menyalahkan orang lain, serta dapat menjalin hubungan sosial individu dengan baik dengan lingkungannya. Penelitian yang telah dilakukan oleh Misnawati (2016) bila seorang anak dilarang untuk bermain game online. Anak tersebut cenderung merasa gelisah, murung, atau lekas marah ketika mencoba untuk mengurangi atau berhenti bermain game online. Begitu pula bila orang tua tidak memberi uang untuk bermain game online di warnet (warung internet) terdekat, anak cenderung tidak dapat mengontrol emosinya sehingga menjadi murung bahkan marah kepada orang tuanya.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan yaitu: 1) siswa yang kecanduan *game online* menunjukan durasi waktu bermain 3-4 jam dalam sehari dan tidak dapat membagi waktu karena bermain *game online,*jenis game online yang disukai mobile legend dan dota, lupa mengerjakan tugas dan pekerjaan rumah, konflik dengan team lain, kesehatan pada jari-jari tangan menjadi pegal, dan tempat bermain game online dirumah. 2) kondisi psikologis siswa yang kecanduan *game online* berada pada kondisi emosi marah yaitu kesal jika diatur dalam belajar, kondisi psikologis emosi senang yaitu gembira jika pulang sekolah lebih awal untuk bermain game online, kondisi psikologis emosi takut yaitu cemas saat akan ujian karena kurang belajar dan kondisi psikologis emosi sedih yaitu cepat bosan dan jenuh saat belajar.

Rekomendasi

Adapun saran yang dapat saya kemukakan sebagai berikut: 1) kepada guru BK diharapkan dapat bekerja sama dengan orang tua agar siswa dapat mengurangi jam bermain *game online*. 2) kepada orang tua diharapkan agar turut serta dalam memantau serta mengarahkan anak dalam bermain *game online* supaya anak tidak kecanduan dan memberikan token ekonomi jika anak sudah kecanduan untuk menghilangkan kecanduan bermain *game online.* 3) kepada peneliti selanjutnya, semoga penelitian ini dapat menjadi acuan untuk mengembangkan penelitian yang lebih mendalam mengenai Siswa Yang Kecanduan *Game Online* Dan Kondisi Psikologis. Akan lebih baik jika peneliti menambahkan variabel lain terkait Siswa Yang Kecanduan *Game Online* Dan Kondisi Psikologis.

DAFTAR PUSTAKA

Andik Susilo. 2010. *Windows 7 Missing Triks: Mengungkap Trik-Trik yang Tidak Biasanya Dilakukan, Langsung dari Ahlinya.* CV Andi Offset. Yogyakarta.

Misnawati. 2016. *Hubungan Antara Kecerdasan Emosi Dengan Kecanduan Game Online Pada Siswa-Siswi Di Smp Yps (Yayasan Pendidikan Samarinda).* Ejournal.psikologi.fisip-unmul. 4 (2) : 312 – 329. Samarinda. (Diakses 5 Desember 2017). https://ejournal.psikologi.fisip-unmul.ac.id

Maria Yohanesti Gola Nuhan. 2016. Hubungan Intensitas Bermain Game Online dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Jarakan Kabupaten Bantul Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 6(5): 1-8. Yogyakarta. https://journal.student.uny.ac.id

Ridwan Syahran. 2015. Ketergantingan Online Game dan Penanganannya. *Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling* 1(1): 84-92. Universitas Tadulako. https://media.neliti.com/media/publications/126509-ID-ketergantungan-online-game-dan-penangannya.pdf

Rizki Eko Prasetio dan Hartosujono. 2013. Hubungan Intensitas Penggunaan Game Online Kekerasan dengan Perilaku Agresi pada Pelajar di Wonosobo. *Jurnal Spirits* 3(2): 1-12. Fakultas Psikologi Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa. https://jurnal.ustjogja.ac.id

Redi Panuju. 2015. *Sistem Penyiaran Indonesia: Sebuah Kajian Strukturalisme Fungsional*. Kencana. Jakarta.

Santrock, J.W. 2002. *Life-Span Development: Perkembangan Masa Hidup (edisi kelima).* (Penerj. Achmad Chusairi, Juda Damanik; Ed. Herman Sinaga, Yati Sumiharti). Erlangga. Jakarta.

Shalihat, Nurdini Amalia. 2013. *Hubungan Antara Kecerdasan Emosi Dan Kecanduan Game Online Pada Mahasiswa Pemain Game Online Di Kota Bandung.* Skripsi. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia. https://eprints.ums.ac.id

Syahrul Perdana Kusumawardani. 2015. *Game Online Sebagai Pola Perilaku (Studi Deskriptif Tentang Interaksi Sosial Gamers Clash Of Clans Pada Clan Indo Spirit). AntroUnairdotNet,* Vol.IV/No.2. Departemen Antropologi FISIP Universitas Airlangga. https://e-journal.uajy.ac.id/983/3/2EM16716.pdf

Silvadha. *Et al.* 2012. Konsep Diri Pemain Game Online: Studi Fenomenologi tentang Kontruksi Konsep Diri Perempuan Pecanduan Online di Jakarta. EJournal Unpad. Vol 1, No 1. Jakarta. https://jurnal.unpad.ac.id/ejournal/article/view/1359.

Winsen Sanditaria. 2015. *Adiksi Bermain Game Online Pada Anak Usia Sekolah Diwarung Internet Penyedia Game Online. Universitas Padjajaran*. (online). https://www.google.co.id/search?shililat.hubungananatarakecerdasanemosi

Warih Andan, *et al.* 2013. *Hubungan Game Online Terhadap Mental Anak Di Blitar. Jurnal Fisip.* (online).http://ejournal.ilkom.fisip-unmul.ac.id/site/wp-content/uploads/2013/07/ejournal%20eka%20RF%20(07-01-13-03-45-59).pdf

Telkomsel. 2016. *17 Rumus Keren Internet Baik*. Telkom Indonesia.

Zulfan Saam dan Sri Wahyuni. 2012. *Psikologi Keperawatan*. PT Raja Grafindo Persada. Jakarta.