

KECANDUAN GAME ONLINE DAN MASALAH-MASALAH YANG DIALAMI SISWA DI SMA NEGERI 12 PEKANBARU

Mariaty Indah Sari¹, Rosmawati² Tri Umari³

Email: mariatyindahsari@gmail.com, rosandi5658@gmail.com triumari2@gmail.com

Phone Number: 081277945018

*Guidance and Counseling Study Program
Faculty of Teacher Training and Education
Riau University*

Abstract: *Based on observations and discussions with counseling and guidance teachers in SMA Negeri 12 Pekanbaru encountered the phenomenon: playing online games performed by students both male and female students. Online gaming is found almost all over the android and smartphone students. The intensity of playing the students' online games is different. From a class that has android found at least 1 to 2 students who are addicted to playing online games on their handphones. There is also a saying that playing online games is as fun as playing with peers. The purpose of this study was to determine the description of the students addicted to online games and the problems experienced by students addicted to online games in SMA Negeri 12 Pekanbaru. Based on the results of the initial questionnaire was found that students who addicted to online games amounted to 33 students. Sampling technique used in this research is purposive sampling technique that is sample with consideration. Based on the result of the research, it can be concluded that: Addiction of online game among SMA is known more than half is in the aspect of salience, euphoria, conflict, and tolerance, almost half of students are in withdrawal and relapse and reinstatement aspects. Nearly half of students have Advanced Social and Education Relationship problems and the future, over a quarter of students have problems with the physical and health aspects, leisure, and careers and jobs.*

Keywords: *Online Game Addiction, Student Problems*

KECANDUAN *GAME ONLINE* DAN MASALAH-MASALAH YANG DIALAMI SISWA DI SMA NEGERI 12 PEKANBARU

Mariaty Indah Sari¹, Rosmawati² Tri Umari³

Email: mariatyindahsari@gmail.com, rosandi5658@gmail.com triumari2@gmail.com

No. Handphone: 081277945018

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

Abstrak: Berdasarkan observasi dan diskusi bersama guru BK di SMA Negeri 12 Pekanbaru ditemui fenomena: bermain game online dilakukan oleh siswa baik siswa laki-laki maupun perempuan. Permainan game online ditemukan hampir di seluruh android maupun smartphone siswa. Intensitas bermain game online siswa berbeda-beda. Dari satu kelas yang memiliki android ditemukan sekurang-kurangnya 1 sampai 2 orang siswa yang kecanduan untuk memainkan game online di handphonenya. Ada juga yang mengatakan bahwa bermain game online sama menyenangkan dengan bermain dengan teman sebayanya. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui gambaran siswa kecanduan game online dan masalah-masalah yang dialami siswa kecanduan game online di SMA Negeri 12 Pekanbaru. Berdasarkan hasil penyebaran angket awal didapatkan siswa yang kecanduan game online berjumlah 33 orang siswa. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik purposive sampling yaitu sampel dengan pertimbangan. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa: Kecanduan game online di kalangan SMA diketahui lebih dari separuh berada pada aspek salience, euphoria, conflict, dan tolerance, hampir separuh dari siswa berada pada aspek withdrawal dan relapse and reinstatement. Hampir separuh siswa memiliki masalah Hubungan Sosial dan Pendidikan Lanjutan dan Masa depan, lebih dari seperempat siswa memiliki masalah pada aspek jasmani dan kesehatan, waktu senggang, dan karir dan pekerjaan.

Kata Kunci: kecanduan game online, masalah-masalah siswa.

PENDAHULUAN

Hasil penelitian Cao & Su (2006) pada siswa yang mengalami adiksi internet game di Korea menunjukkan bahwa siswa dengan adiksi internet dengan mudah dipengaruhi oleh perasaan, emosional, kurang stabil, imajinatif, tenggelam dalam pikiran, mandiri, bereksperimen, dan lebih memilih keputusan sendiri. Maka tidak heran jika anak dapat mengalami adiksi game karena pengaruh dari kekuatan game (Ridwan Syahrani, 2015:2)

Berdasarkan observasi dan diskusi bersama guru BK di SMA Negeri 12 Pekanbaru ditemui fenomena sebagai berikut:

1. Bermain game online dilakukan oleh siswa baik siswa laki-laki maupun perempuan.
2. Permainan game online ditemukan hampir di seluruh android maupun smartphone siswa.
3. Intensitas bermain game online siswa dilakukan baik di rumah maupun di sekolah berbeda-beda.
4. Dari satu kelas yang memiliki android ditemukan sekurang-kurangnya 1 sampai 2 orang siswa yang kecanduan untuk memainkan game online di handphonenya.
5. Ada juga yang mengatakan bahwa bermain game online sama menyenangkan dengan bermain dengan teman sebayanya.

Selain sebagai sarana hiburan game online berfungsi sebagai sarana sosialisasi. Game online mengajarkan sesuatu yang baru karena adanya frekuensi bermain yang sering. Dengan sering melihat dan bermain game online, maka seseorang akan meniru adegan di dalam game online tersebut. Penggunaan sarana hiburan antara lain game online secara berlebihan tentu membawa dampak yang negatif. Bagi remaja hal ini dapat berpengaruh terhadap perilaku remaja yang mengarah pada penyimpangan sosial yang berdampak negatif. Berbagai dampak negatif yang timbul dari hasil bermain game online seperti; kurangnya sosialisasi terhadap lingkungan, melupakan kehidupan sebenarnya, membuat ketagihan, lupa waktu, mempengaruhi pola pikir dan sebagainya.

Penelitian yang dilakukan pada tahun 2008 oleh seorang pakar adiksi video game di Amerika, Mark Griffiths dari Nottingham Trent University, pada anak usia awal belasan tahun menemukan hampir sepertiganya bermain online game setiap hari, “yang lebih mengkhawatirkan sekitar 7%-nya bermain paling sedikit selama 30 jam per minggu.” Menurut Griffiths (2000) betapa besar dampak jangka panjang dari kegiatan yang menghabiskan waktu luang lebih dari 30 jam per minggu, yaitu perkembangan aspek pendidikan, kesehatan dan sosial remaja (Ridwan Syahrani, 2015:2).

Sejauh ini belum ada penanganan khusus tentang siswa yang ketergantungan game online. Penanganan yang dimaksud hanya bersifat situasional yang dilakukan ketika terjadi pelanggaran tata tertib sekolah. Akan tetapi proses konseling seharusnya tetap dilakukan guna mencegah terjadinya sikap dan perilaku siswa yang kurang baik.

Fenomena yang terjadi di SMA Negeri 12 Pekanbaru di atas merupakan cerminan kondisi dan keadaan yang terjadi saat ini khususnya di kalangan siswa. Keadaan tersebut kemungkinan juga terjadi bukan hanya di daerah perkotaan, akan tetapi juga sudah merambah di daerah pedesaan. Dan bukan hanya di Pekanbaru saja kondisi tersebut terjadi. Berdasarkan uraian latar belakang di atas maka penulis tertarik

untuk mengadakan penelitian dengan judul “Masalah-masalah yang dialami siswa kecanduan game online di SMA Negeri 12 Pekanbaru”

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini dapat di kemukakan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah gambaran siswa kecanduan *game online* di SMA Negeri 12 Pekanbaru?
2. Bagaimana gambaran masalah-masalah yang dialami siswa kecanduan game online di SMA Negeri 12 Pekanbaru?

Dari rumusan permasalahan yang ada diatas, adapun tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui gambaran siswa kecanduan *game online* di SMA Negeri 12 Pekanbaru.
2. Untuk mengetahui gambaran masalah-masalah yang dialami siswa kecanduan game online di SMA Negeri 12 Pekanbaru.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 12 Pekanbaru yang terletak di Jl. Garuda Sakti KM 3, Kelurahan Simpang Baru, Kecamatan Tampan, Kota Pekanbaru. Waktu pelaksanaan penelitian ini berlangsung selama lebih kurang 2 bulan yaitu dimulai bulan April hingga Mei 2018. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian deskriptif kuantitatif.

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2010:90). Dalam penelitian ini populasinya seluruh siswa di SMA Negeri 12 Pekanbaru sebanyak . Populasi pada penelitian ini adalah murid kelas XI MIPA SMAN 12 Pekanbaru. Sampel diambil dari siswa yang terindikasi memiliki kecanduan terhadap game online. Berdasarkan hasil penyebaran angket awal didapatkan siswa yang kecanduan game online berjumlah 33 orang siswa. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik purposive sampling yaitu sampel dengan pertimbangan.

HASIL PENELITIAN

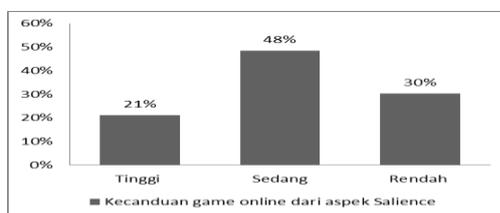
Hasil Penelitian

1. Gambaran siswa kecanduan *game online* di SMA

Gambaran siswa kecanduan *game online* di SMA ditinjau dari aspek *Salience*

Penelitian tentang kecanduan *game online* di SMA dilakukan dengan menggunakan angket. Angket yang disebarakan terdiri dari 33 rangkap kepada 33 orang siswa SMA dengan jumlah item pernyataan sebanyak 43 butir. Setiap item angket diberikan pilihan Selalu, Sering, Kadang-kadang, Hampir tidak pernah dan Tidak pernah.

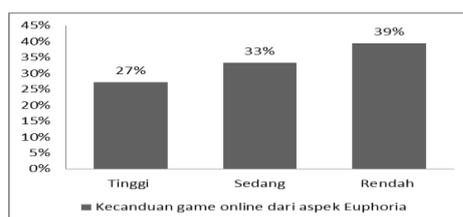
Ada sebanyak 7 siswa (21%) berada pada kategori tinggi, sebanyak 16 siswa (48%) pada kategori sedang dan 10 siswa (30%) berada di kategori rendah. Untuk lebih jelasnya dapat diperhatikan pada grafik berikut ini.



Gambar 1. *Salience*

Gambaran siswa kecanduan *game online* di SMA ditinjau dari aspek *Euphoria*

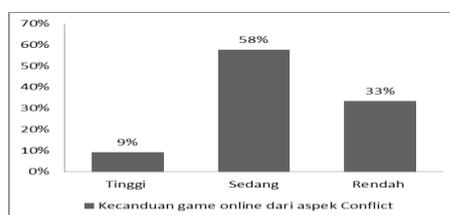
Ada sebanyak 9 siswa (27%) berada pada kategori tinggi, sebanyak 11 siswa (33%) pada kategori sedang dan 39% berada di kategori rendah. Untuk lebih jelasnya dapat diperhatikan pada grafik berikut ini.



Gambar 2. *Euphoria*

Gambaran siswa kecanduan *game online* di SMA ditinjau dari aspek *Conflict*

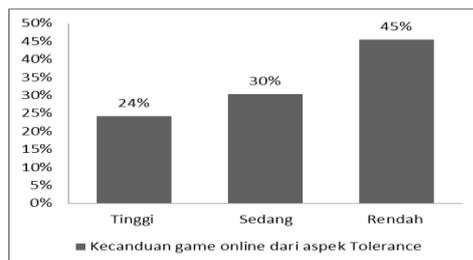
Ada sebanyak 3 siswa (9%) berada pada kategori tinggi, sebanyak 19 siswa (58%) pada kategori sedang dan 11 siswa (33%) berada di kategori rendah. Untuk lebih jelasnya dapat diperhatikan pada grafik berikut ini.



Gambar 3. *Conflict*

Gambaran siswa kecanduan *game online* di SMA ditinjau dari aspek *Tolerance*

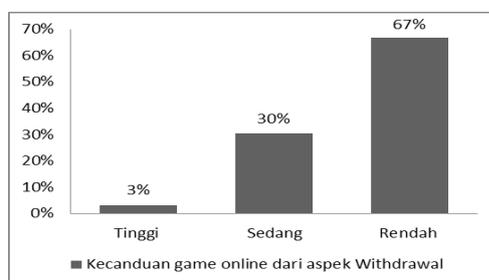
Ada sebanyak 8 siswa (24%) berada pada kategori tinggi, sebanyak 10 siswa (30%) pada kategori sedang dan 15 siswa (45%) berada di kategori rendah. Untuk lebih jelasnya dapat diperhatikan pada grafik berikut ini.



Gambar 4. Tolerance

Gambaran siswa kecanduan *game online* di SMA ditinjau dari aspek *Withdrawal*

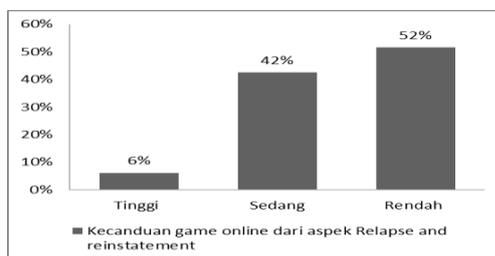
Ada sebanyak 1 siswa (3%) berada pada kategori tinggi, sebanyak 10 siswa (30%) pada kategori sedang dan 22 siswa (67%) berada di kategori rendah. Untuk lebih jelasnya dapat diperhatikan pada grafik berikut ini.



Gambar 5. Withdrawal

Gambaran siswa kecanduan *game online* di SMA ditinjau dari aspek *Relapse and reinstatement*

Ada sebanyak 2 siswa (6%) berada pada kategori sangat tinggi, sebanyak 14 siswa (42%) pada kategori sedang dan 17 siswa (52%) berada di kategori rendah. Untuk lebih jelasnya dapat diperhatikan pada grafik berikut ini.



Gambar 6. Relapse and reinstatement

Rekapitulasi angket kecanduan *game online* di SMA

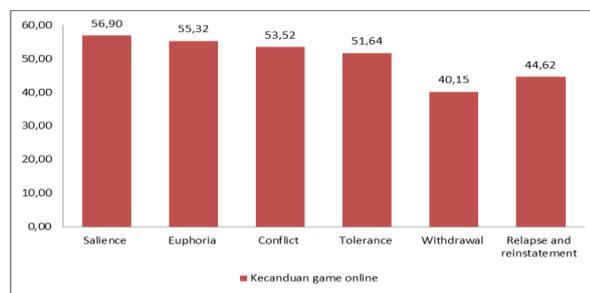
Untuk mengetahui rekapitulasi kecanduan *game online* di SMA dapat diperhatikan pada tabel-tabel yang telah diolah dari hasil penyebaran angket penelitian berikut ini.

Tabel 1. Rekapitulasi angket kecanduan *game online* di SMA

No	Kategori	Rentang	Jumlah	Persentase
1	Tinggi	159-215	2	6%
2	Sedang	101-158	17	52%
3	Rendah	43-100	14	42%
	Jumlah		33	100

Sumber: Data penelitian, 2018.

Berdasarkan tabel 1 diketahui bahwa ada sebanyak 2 siswa (6%) berada pada kategori sangat tinggi kecanduan *game online* di SMA, sebanyak 17 siswa (52%) pada kategori sedang dan 14 siswa (42%) berada di kategori rendah. Untuk lebih jelasnya dapat diperhatikan pada grafik berikut ini.



Gambar 7. Rekapitulasi angket kecanduan *game online* di SMA

Gambaran masalah-masalah yang dialami siswa di SMA

Gambaran masalah-masalah yang dialami siswa di SMA ditinjau dari aspek Jasmani Dan Kesehatan

Penelitian tentang masalah-masalah yang dialami siswa di SMA dilakukan dengan menggunakan angket. Angket yang disebarakan terdiri dari 33 rangkap kepada 33 orang siswa SMA dengan jumlah item pernyataan sebanyak 78 butir. Untuk mengetahui gambaran masalah-masalah yang dialami siswa di SMA dapat diperhatikan pada tabel-tabel berikut.

Tabel 2. Gambaran masalah-masalah yang dialami siswa di SMA ditinjau dari aspek Jasmani Dan Kesehatan

No	Kategori	Rentang	Jumlah	Persentase
1	Banyak	11-12	0	0%
2	Sedang	9-10	0	0%
3	Sedikit	6-8	33	100%
	Jumlah		33	100

Sumber: Data penelitian, 2018.

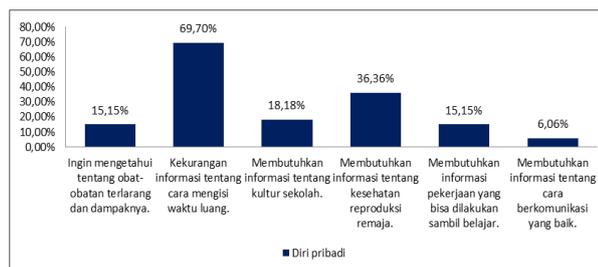
Ada sebanyak 33 siswa (100%) berada pada kategori sedikit. Sedangkan selebihnya pada tolok ukur banyak dan sedang 0%. Untuk lebih jelasnya dapat diperhatikan pada grafik berikut ini.



Gambar 8. Jasmani Dan Kesehatan

Gambaran masalah-masalah yang dialami siswa di SMA ditinjau dari aspek Diri Pribadi

Ada sebanyak 33 siswa (100%) berada pada kategori sedikit. Sedangkan selebihnya pada tolok ukur banyak dan sedang 0%. Untuk lebih jelasnya dapat diperhatikan pada grafik berikut ini.



Gambar 9. Diri Pribadi

Gambaran masalah-masalah yang dialami siswa di SMA ditinjau dari aspek Agama, Nilai dan Moral

Ada sebanyak 33 siswa (100%) berada pada kategori sedikit. Sedangkan selebihnya pada tolok ukur banyak dan sedang 0%. Untuk lebih jelasnya dapat diperhatikan pada grafik berikut ini.



Gambar 10. Agama, Nilai dan Moral

Gambaran masalah-masalah yang dialami siswa di SMA ditinjau dari aspek Waktu senggang

Ada sebanyak 33 siswa (100%) berada pada kategori sedikit. Sedangkan selebihnya pada tolok ukur banyak dan sedang 0%. Untuk lebih jelasnya dapat diperhatikan pada grafik berikut ini.



Gambar 11. Waktu senggang

Gambaran masalah-masalah yang dialami siswa di SMA ditinjau dari aspek Ekonomi Dan Keuangan

Ada sebanyak 33 siswa (100%) berada pada kategori sedikit. Sedangkan selebihnya pada tolok ukur banyak dan sedang 0%. Untuk lebih jelasnya dapat diperhatikan pada grafik berikut ini.



Gambar 12. Ekonomi Dan Keuangan

Gambaran masalah-masalah yang dialami siswa di SMA ditinjau dari aspek Hubungan Sosial

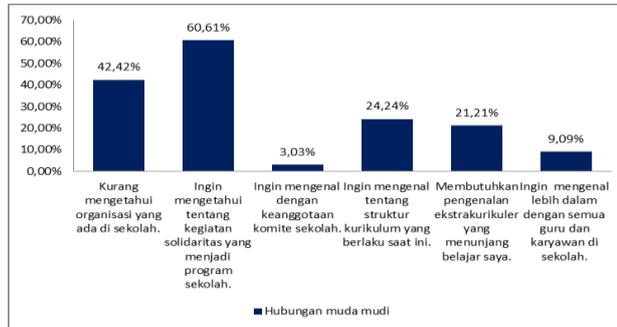
Ada sebanyak 33 siswa (100%) berada pada kategori sedikit. Sedangkan selebihnya pada tolok ukur banyak dan sedang 0%. Untuk lebih jelasnya dapat diperhatikan pada grafik berikut ini.



Gambar 13. Hubungan Sosial

Gambaran masalah-masalah yang dialami siswa di SMA ditinjau dari aspek Hubungan Muda-Mudi

Ada sebanyak 33 siswa (100%) berada pada kategori sedikit. Sedangkan selebihnya pada tolok ukur banyak dan sedang 0%. Untuk lebih jelasnya dapat diperhatikan pada grafik berikut ini.



Gambar 14. Hubungan Muda-Mudi

Gambaran masalah-masalah yang dialami siswa di SMA ditinjau dari aspek Hubungan Muda-Mudi dan Perkawinan. Ada sebanyak 33 siswa (100%) berada pada kategori sedikit. Sedangkan selebihnya pada tolok ukur banyak dan sedang 0%. Untuk lebih jelasnya dapat diperhatikan pada grafik berikut ini.



Gambar 15. Hubungan Muda-Mudi dan Perkawinan

Gambaran masalah-masalah yang dialami siswa di SMA ditinjau dari aspek Rumah dan Lingkungan

Ada sebanyak 33 siswa (100%) berada pada kategori sedikit. Sedangkan selebihnya pada tolok ukur banyak dan sedang 0%. Untuk lebih jelasnya dapat diperhatikan pada grafik berikut ini.



Gambar 16. Rumah dan Lingkungan

Gambaran masalah-masalah yang dialami siswa di SMA ditinjau dari aspek Keadaan dan Hubungan dalam Keluarga

Ada sebanyak 33 siswa (100%) berada pada kategori sedikit. Sedangkan selebihnya pada tolok ukur banyak dan sedang 0%. Untuk lebih jelasnya dapat diperhatikan pada grafik berikut ini.



Gambar 17. Keadaan dan Hubungan dalam Keluarga

Gambaran masalah-masalah yang dialami siswa di SMA ditinjau dari aspek Pendidikan Dan Pelajaran

Ada sebanyak 33 siswa (100%) berada pada kategori sedikit. Sedangkan selebihnya pada tolok ukur banyak dan sedang 0%. Untuk lebih jelasnya dapat diperhatikan pada grafik berikut ini.



Gambar 18. Pendidikan Dan Pelajaran

Gambaran masalah-masalah yang dialami siswa di SMA ditinjau dari aspek Keadaan dan Karir Dan Pekerjaan

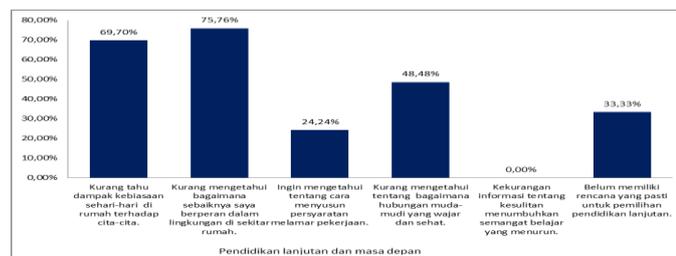
Ada sebanyak 33 siswa (100%) berada pada kategori sedikit. Sedangkan selebihnya pada tolok ukur banyak dan sedang 0%. Untuk lebih jelasnya dapat diperhatikan pada grafik berikut ini.



Gambar 19. Karir Dan Pekerjaan

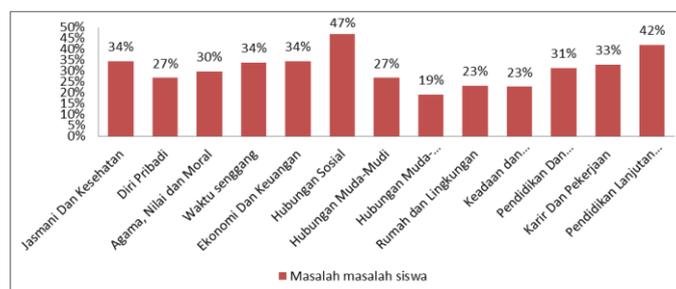
Gambaran masalah-masalah yang dialami siswa di SMA ditinjau dari aspek Pendidikan Lanjutan dan Masa depan

Ada sebanyak 33 siswa (100%) berada pada kategori sedikit. Sedangkan selebihnya pada tolok ukur banyak dan sedang 0%. Untuk lebih jelasnya dapat diperhatikan pada grafik berikut ini.



Gambar 20. Pendidikan Lanjutan dan Masa depan

Berdasarkan rekapitulasi hasil angket penelitian, diketahui bahwa gambaran masalah-masalah yang dialami siswa di SMA terbanyak adalah Hubungan Sosial (47%), Pendidikan Lanjutan dan Masa depan (42%), Jasmani Dan Kesehatan (34%), Waktu senggang (34%), dan Karir Dan Pekerjaan (33%). Sedangkan skor terkecil masalah-masalah yang dialami siswa di SMA antara lain adalah Hubungan Muda-Mudi dan Perkawinan, Keadaan dan Hubungan dalam Keluarga dan masalah Rumah dan Lingkungan. Untuk lebih jelasnya dapat diperhatikan pada grafik berikut ini.



Gambar 21. Rekapitulasi masalah-masalah yang dialami siswa

Tabel 3. Gambaran masalah-masalah yang dialami siswa kecanduan game online di SMA

		Masalah siswa			
		Banyak	Sedang	Sedikit	Total
Kecanduan game	Banyak	0 (0%)	0 (0%)	2 (6%)	2 (6%)
	Sedang	0 (0%)	0 (0%)	17 (52%)	17 (52%)
	Sedikit	0 (0%)	0 (0%)	14 (42%)	14 (42%)
	Total	0 (0%)	0 (0%)	33 (100%)	33 (100%)

Sumber: Data penelitian 2018

Berdasarkan tabel 3 dapat diketahui bahwa gambaran kecanduan game online siswa di SMA berada pada kategori sedikit sebesar 42%, pada kategori sedang 52%, dan pada kategori banyak sebesar 6%. Kemudian masalah-masalah yang dialami siswa berada pada kategori sedikit yaitu sebesar 100%.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa hampir separuh siswa memiliki masalah hubungan sosial dan pendidikan lanjutan dan masa depan, lebih dari seperempat siswa memiliki masalah pada aspek jasmani dan kesehatan, waktu senggang, dan karir dan pekerjaan. Sesuai dengan penelitian Aulia (2013) bahwa permasalahan yang disampaikan siswa SMA meliputi bidang masalah pribadi, belajar, sosial, karir. Masalah terbanyak yang disampaikan siswa kepada guru BK/Konselor yaitu, masalah karir (52,6%) sedangkan jumlah terbanyak yang tidak menyampaikan masalah (70,0%) yaitu masalah sosial.

Pada variabel kecanduan *game online*, lebih dari separuh siswa mengalami *salience* atau dominasi pikiran saat bermain *game online*. Hasil penelitian Winsen, dkk (2015) menjelaskan bahwa kriteria yang umumnya paling banyak dimiliki oleh responden adalah *salience*. *Salience* adalah salah satu kriteria adiksi yang berarti bahwa bermain *game* menjadi aktivitas paling penting dalam hidup seseorang dan mendominasi pikiran (keasyikan), perasaan (ngidam), dan perilaku (penggunaan yang berlebihan) (Lemmens, 2009).

Lebih dari separuh siswa mengalami *euphoria* atau kesenangan bermain *game online*. Hasil penelitian Khikmiyah Hanum (2015) menjelaskan bahwa Teman dan media sosial dapat dikatakan sebagai (S) atau stimulus para informan bermain *game online*. Setelah adanya stimulus yang berupa ajakan teman dan media sosial, kemudian timbul rasa penasaran dan dorongan untuk memainkan permainan tersebut, dalam konsep teori belajar hal tersebut sudah masuk dalam tahap drive (D). Adanya (D) tersebut timbul karena ketika mereka melihat teman-temannya memainkan permainan tersebut, mereka dapat merasakan keseruan dan kesenangan dalam permainan tersebut. Selain karena terdiri dari berbagai macam jenis atau genre.

Secara umum, lebih dari separuh siswa mengalami *conflict* (Pertentangan dengan dirinya sendiri) saat bermain *game online*. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Syahrul (2015) menjelaskan bahwa interaksi bersifat disosiatif yang menghasilkan hubungan sosial dalam bentuk persaingan (*competition*), kontravensi (*contravention*), dan pertikaian (*conflict*).

Kemudian pada indikator *tolerance*, lebih dari separuh siswa mengalami *tolerance* (bermain *game online* mengalami peningkatan) saat bermain *game online*. Hasil penelitian Khikmiyah Hanum (2015) menjelaskan bahwa peningkatan agresivitas dalam dunia nyata, *game online* juga menunjukkan bahwa ada aspek kehidupan di dunia nyata yang harus dikorbankan oleh pemain *game online*. Penelitian yang dilakukan terhadap 540 remaja dan dewasa pemain *game online* Everquest dengan kisaran usia 12 hingga 30 tahun menunjukkan bahwa 18,2% remaja dan 24,7% orang dewasa bermain *game online* antara 16 hingga 20 jam setiap minggu.

Secara umum, hampir separuh siswa mengalami *withdrawal* yaitu Perasaan tidak menyenangkan jika tidak main *game online* saat bermain *game online*. Hasil penelitian Okto Dinata (2011) menjelaskan bahwa *Withdrawal symptoms* adalah perasaan yang

tidak menyenangkan karena penggunaan game online dikurangi atau tidak dilanjutkan. Gejala ini akan berpengaruh pada fisik pemain. Perasaan dan efek antara perasaan dan fisik akan timbul, seperti pusing dan insomnia. Gejala ini juga berpengaruh pada psikologisnya, misalnya mudah marah atau moodiness. Komponen negative repercussions mengarah pada dampak negatif yang terjadi antara pengguna game onlinedengan lingkungan sekitarnya. Komponen ini juga berdampak pada tugas lainnya seperti pekerjaan, hobbydan kehidupan sosial. Dampak yang terjadi pada diri pemain dapat berupa konflik intrafisik atau merasa kurangnya kontrol yang diakibatkan karena terlalu banyak menghabiskan waktu bermain internet.

Berdasarkan penelitian, hampir separuh siswa mengalami *Relapse and reinstatement* saat bermain *game online* yaitu Kecendrungan untuk melakukan pengulangan. Hal ini sesuai dengan penelitian Syahrul (2015) bahwa ketika seseorang melakukan perilaku yang dia ulang-ulang setiap hari dan menjadikan suatu kebiasaan maka hal itu dapat menjadi gaya hidup bagi individu tersebut di mana gaya hidup saat ini dapat dinikmati oleh semua kalangan masyarakat, seperti yang di jelaskan oleh Idi Subandy dalam Chaney bahwa gaya hidup kini bukan lagi monopoli satu kelas saja, tetapi sudah lintas kelas. Di mana kelas atas/menengah/bawah sudah bercampur baur dan terkadang dipakai bergantian.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Simpulan

Berdasarkan urain hasil penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa: Kecanduan *game online* di kalangan SMA diketahui lebih dari separuh berada pada aspek *salience, euphoria, conflict, dan tolerance*, hampir separuh dari siswa berada pada aspek *withdrawal dan relapse and reinstatement*. Hampir separuh siswa memiliki masalah Hubungan Sosial dan Pendidikan Lanjutan dan Masa depan, lebih dari seperempat siswa memiliki masalah pada aspek Jasmani Dan Kesehatan, Waktu senggang, dan Karir Dan Pekerjaan.

Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian, analisis data dan kesimpulan di atas maka peneliti mengajukan beberapa rekomendasi sebagai berikut :

1. Direkomendasikan terhadap guru BK hendaknya lebih menekankan lagi solusi yang harus ditempuh bagi siswa untuk mengatasi masalah yang berkaitan dengan hubungan sosial dan pendidikan lanjutan dan masa depan, pada aspek jasmani dan kesehatan, waktu senggang, dan karir dan pekerjaan.
2. Kecanduan *game online* akan membawa dampak negatif bagi penggunanya apabila permainan ini dimainkan secara berlebihan seperti siswa tidak mengerjakan tugas yang diberikan sekolah, tidak konsentrasi pada waktu proses pembelajaran, tidur di dalam kelas bahkan sampai bolos sekolah serta penyelewengan uang

SPP, direkomendasikan kepada orangtua, guru dan sekolah untuk mencegah permasalahan kecanduan *game online*.

DAFTAR PUSTAKA

- Aulia Khofifah. 2013. Permasalahan Yang Disampaikan Siswa kepada Guru BK/Konselor. *Jurnal Ilmiah Konseling* Volume 2 Nomor 2 Juni 2013.
- Khikmiyah Hanum. 2015. Aktivitas Game Online Siswa SD (Kelas 3-6) (Studi Deskriptif Di Warnet Kelurahan Gunung Anyar Kota. *AntroUnairdotNet*, Vol.IV/No.2/Juli 2015, hal 137
- Okto Dinata. 2011. Hubungan Kecanduan Game Online Clash Of Clans Terhadap Perilaku Sosial (Studi Kasus Game Online Clash Of Clans pada Mahasiswa Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial Dan Politik Universitas Riau) *Jom FISIP* Volume 4 No.2 Oktober 2017
- Ridwan Syahrani. 2015. *Ketergantungan online Game dan Penanganannya*. *Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling* Volume 1 Nomor 1 Juni 2015.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Administrasi*. Bandung: Alfabeta
- 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/Juli 2015, hal 154
- Weinstein, A.M. (2010). *Computer and video game addiction- acomparison between game users and non-game users*. *The American Journal of Drug and Alcohol Abuse*, 36, 268-276.
- Young, K. 2009. *Understanding online gaming addiction and treatment issues for adolescents*. *The American Journal of Family Therapy*, 37, 355-372.