ARTIKEL

STUDI DESKRIPSTIF POLA KECANDUAN *GAME ONLINE*SISWA KELAS XI SMAN 1 PLOSOKLATEN TAHUN PELAJARAN 2017/2018



Oleh:

YUSUF YULI BACHTIAR

NPM:14.1.01.01.0129

PROGRAM STUDI FAKULTAS UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI TAHUN 2019



SURAT PERNYATAAN ARTIKEL SKRIPSI TAHUN 2019

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap

: YUSUF YULI BACHTIAR

NPM

: 14.1.01.01.0129

Telepun/HP

: 082141020400

Alamat Surel (Email)

: yusufbachtiar247@gmail.com

Judul Artikel

: Study Deskriptif Pola Kecandun Game Online Siswa

Kelas XI SMAN 1 PLOSOKLATEN Tahun Pelajaran

2017/2018

Fakultas – Program Studi

: FKIP- Bimbingan Dan Konseling

Nama Perguruan Tinggi

: Universitas Nusantara PGRI

Alamat Perguruan Tinggi

: Jln.Kh.Achmad Dahlan No 76 Kediri

Dengan ini menyatakan bahwa:

- a. artikel yang saya tulis merupakan karya saya pribadi (bersama tim penulis) dan bebas plagiarisme;
- artikel telah diteliti dan disetujui untuk diterbitkan oleh Dosen Pembimbing I dan II.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya. Apabila di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian data dengan pernyataan ini dan atau ada tuntutan dari pihak lain, saya bersedia bertanggungjawab dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Mengetahui		Kediri, 9 . Jul 1. 20.19
Pembimbing I	Pembimbing II	Penulis,
GALANG SURYA GUMILANG .M.Pd	RESTUDWI A. M.Pd	YUSUF YULI B
NION 0731089001	NIDN. 7205128801	14.1.01.01.0129

YUSUF YULI STUDINDESKRIPSTIF POLA KECANDUAN GAME ONE III.ac.id ... FKIP – BIMBINGAN DAN KONSELING | | 1 | 1 |





SISWA KELAS XI SMAN 1 PLOSOKLATEN TAHUN PELAJARAN 2017/2018

Yusuf Yuli Bachtiar 14.1.01.01.0129

FKIP – Bimbingann dan Konseling Yusufbachtiar247@gmail.com

Galang Surya Gumilang, M.Pd dan Restu Dwi, M.Pd UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi hasil pengamatan dan pengalaman peneliti selama PPL, bahwa siswa kelas X SMA N Plosoklaten yang mengangalami kecanduan game online. akibatnya berpengaruh terhadap minat belajar siswa yang menjadikan minat belajarnya berkurang akibatnya siswa lebih menghabiskan waktu untuk bermain game online, bermalasmalasan dalam kegiatan disekolah maupun kegiatan di rumah. Permasalahan penelitian ini adalah mengenai study deskriptif pola kecanduan game online siswa kelas X SMA N Plosoklaten, penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, dengan populasi seluruh siswa kelas X Tahun Pelajaran 2017/2018, pengambilan sampel ini menggunakan teknik purposive sampling dan diambil 4 siswa untuk mewakili penelitian ini. Dari hasil analisis data yang sudah di dapatkan dari informan pola kecanduan yang di alami siswa sudah terlalu cenderung merugikan siswa. siswa cenderung bermain game secara berlebihan, tidak menghiraukan waktu mereka memainkanya entah itu waktu disekolah saat pelajaran maupun dirumah sehari hari. Sehingga dampak yang dialami terlalu menganggu aktifitas belajar siswa, timbul rasa emosional yang tinggi, tindakan fisik dan rasa toleransi menurun. harapan dari guru bk adalah siswa dapat memanjemen waktu yang lebih baik. Berdasarkan hasil penelitian ini, semoga menambah keilmuan bimbingan dan konseling dalam memberikan layanan, saran yang perlu dikemukakan adalah hendaknya konselor sekolah dapat memberikan layanan bimbingan dan konseling untuk para siswa agar lebih bisa mengontrol diri dan tidak berlebihan dalam setiap melakukan kegiatan.

KATA KUNCI: Kecanduan, Game online

I. LATAR BELAKANG

Era revolusi industri 4.0 ditandai dengan adanya kemajuan dalam bidang teknologi dan informasi. Salah satu bidang teknologi yang saat ini banyak di gunakan adalah *Online*

YUSUF YULI BACHTIAR | 14.1.01.01.0129 FKIP – BIMBINGAN DAN KONSELING Games atau sering disebut
Game online. Game online
merupakan permainan
(games) yang dimainkan di
dalam suatu jaringan (baik
LAN maupun Internet).
Belakangan ini permainan
simki.unpkediri.ac.id





game online sangat banyak diminati oleh orang-orang bahkan dewasa. remaja sampai menarik perhatian anak kecil. Game online itu sendiri berkembang sangat pesat di Indonesia karena didukung dengan perkembangan internet. Pertumbuhan pengguna Internet di Indonesia bertambah pesat semakin setiap tahunnya. Lolly Sistem Amalia, Direktur Informasi, Perangkat Lunak dan Konten Departemen Komunikasi dan Informasi (Depkominfo) mengatakan, jumlah hingga saat ini warung internet yang tersebar di seluruh Indonesia mencapai 5 juta warnet dengan rata-rata tiap warnet memiliki sepuluh komputer. Sementara pengguna game online rata-rata enam orang per warnet, maka setidaknya ada tiga puluh juta orang Indonesia yang memainkan permainan interaktif tersebut. Atau dengan kata lain, satu dari delapan orang Indonesia adalah pemain game online. Menurut Jaffray (2017: 178)

YUSUF YULI BACHTIAR | 14.1.01.01.0129 FKIP – BIMBINGAN DAN KONSELING

pada saat ini perkembangan kemajuan teknologi sangat dan salah pesat satu kemajuan teknologi adalah bidang dalam internet. Hampir semua kalangan menggunakan kemajuan teknologi ini, muda maupun tua, anak-anak sampai orang di perkotaan dewasa, ataupun di pedesaan hampir semua menggunakan internet. Internet jaringan menawarkan proses penerimaan informasi yang kebutuhan cepat sesuai ini. Hal generasi saat tersebut menyebabkan internet menjadi salah satu sebuah kebutuhan seharihari bagi generasi milenial. Salah satu kebutuhan tersebut adalah semakin banyaknya generasi milenial dalam mengakses game online. Game online menjadi suatu fenomena yang sangat luar biasa bagi perkembangan siswa terkait kontrol dirinya dalam kebutuhan mengelola akademik dengan dilema bermain game. Game online sudah mempengaruhi pola simki.unpkediri.ac.id

|| 1||





pikir siswa baik bagi dirinya sendiri maupun bagi lingkunganya.

Saat ini telah banyak bermunculan game online yang memiliki beragam jenis fitur yang menarik. game online terbaru dapat memikat orang baik usia anak-anak sampai dewasa. Salah satu *game online* yang menjadi trending topik saat ini adalah *mobile legend.* Mobile Legends merupakan salah satu *game* action Multiplayer Online Battle Arena (MOBA/ ML). Game ini mengalami perkembangan sangat pesat diantara permainan MOBA ini dibuktikan lainnya, dengan banyaknya pemain dari *game* tersebut.

Wawancara yang dilakukan peneliti pada salah satu penikmat game Mobile Legends, Abdul Fakih mengatakan bahwa ia tertarik untuk bermain Mobile Legends ini karena ia bisa mengundang temantemannya untuk ikut bermain hal ini didukung dengan perkataanya "dengan main

YUSUF YULI BACHTIAR | 14.1.01.01.0129 FKIP - BIMBINGAN DAN KONSELING

mobile legends saya bisa main rame-rame dengan teman teman saya pak, maka dari itu permainan ini membosankan tidak dan membuat saya senang memainkanya" (W/07)Oktober 2017/08.30 WIB). Hasil penelitian dari Angela judul penelitian dengan Online Pengaruh Game Terhadap Motivasi Belajar Siswa. Dari hasil penelitian motivasi belajar dipengaruhi 2 ienis yaitu motivasi intrinsik dimana yang seseorang siswa akan terus memfokuskan dirinya untuk selalu belajar dan itu merupakan keinginan dalam dirinya, sedangkan motivasi belajar eksterinsik adalah dalam luar dorongan seseorang di mana seseorang tidak terlalu mementingkan belajar dan bahkan seseorang tersebut akan lebih mementingkan hal lain untuk difokuskan salah satuya adalah game online, dimana ketika bermain online game tidak seseorang secara langsung akan

> simki.unpkediri.ac.id || 2||





mempengaruhi motivasi belajarnya yang dikarenakan waktu dan tenaga yang dipergunakan akan banyak dihabiskan untuk bermain daripada belajar. Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa game online memengaruhi motivasi intrinsik dan eksterinsik motivasi dikarnakan waktu dan dihabiskan untuk tenaga bermain game online.

Berdasarkan pemaparan tersebut dan pengamatan yang dilakukan peneliti yaitu terdapat dikalangan siswa gemar bermain game online. Hal ini dapat berdampak positif atau negatif bagi gamers disesuaikan dengan kapasitas atau lamanya waktu bermain game online. terdapat beberapa faktor yang menyebabkan siswa bermain game online, diantaranya sebagai sarana penyalur hobi, ajang hiburan atau refreshing, lingkungan /ajakan pergaulan teman sepermainan, dan uang saku yang berlebih.

Hasil studi lapangan di YUSUF YULI BACHTIAR | 14.1.01.01.0129 FKIP – BIMBINGAN DAN KONSELING SMAN 1 Plosoklaten yang yang dilakukan oleh peneliti bahwasannya *game online* berpengaruh terhadap minat belajar siswa yang menjadikan minat belajarnya berkurang akibatnya siswa lebih menghabiskan waktu untuk bermain game online, bermalas-malasaan dalam kegiatan disekolah maupun kegiatan di rumah. Temuan fenomena lapangan yang di dapatkan peneliti dari hasil wawancara pada salah satu BK, bahwa Guru ia "selama mengatakan beberapa tahun terakhir ini banyak siswa yang sudah membawa hp hp terbaru mas, kebanyakan android. Banyak siswa sekarang lebih banyak bermain hp bahkan pada saat pelajaran, singkatnya setelah di telusuri ternyata banyak anak anak beramin hp karena yg sosmed dan juga bermain game online. hal semakin lama hal ini dirasa sangat menggangu proses pembelajaran di sekolah karena siswa juga menjadi tidak bisa menempatkan diri simki.unpkediri.ac.id







kapan waktunya bermain dan kapan waktunya belajar" (W/8 Oktober 2017/09.00 WIB). Dari pernyataan tersebut ditarik dapat kesimpulan bahwa kemajuan teknologi dan khusunya permainan game online juga mengakibatkan dampak negatif, siswa tidak bisa diri mengontrol dalam menyikapi permainan game online tersebut.

Fenomena game online ini menjadi perhatian yang penting bagi guru BK untuk memberikan layanan yang sesuai dengan tahap tumbuh kembangnya, sama hak nya dengan pendapat prayitno, dkk "bahwa (2003)bimbingan dan konseling adalah pelayanan bantuan untuk peserta didik, baik secara perorangan maupun kelompok agar mandiri dan berkembang secara optimal dalam hal pribadi, sosial, belajar dan karir melalui berbagai jenis layanan dan kegiatan pendukung berdasarkan norma norma *yang berlaku"* maka dari itu sangat penting bagi guru bk

YUSUF YULI BACHTIAR | 14.1.01.01.0129 FKIP - BIMBINGAN DAN KONSELING

untuk bisa memberikan layanan yang sesuai dengan permasalahan dan tahap tumbuh kembang siswa. Empat dari enam orang menyatakan lebih menyukai game online daripada belajar dan aktivitas harian lainnya (hasil observasi dan peneliti 80 wawancara 2018). oktober Sehingga menurut peneliti game online tersebut sangat berpengaruh dalam kegiatan sehari-hari beribadah seperti yang sering tidak dilakukan, sering mengabaikan kewajiban tugas-tugas lainnya. Menyikapi hal tersebut maka sudah seharusnya Guru BK menentukan perlu sikap untuk menyesuaikan dengan perkembangan era teknologi dan juga perkembangan siswa yang masuk milenial dimana game online menjadi salah satu kebutuhan bagi siswa.melihat hal tersebut, maka guru diperlukan varian lebih mendalam mengenai Studi Deskriptif Pola Kecanduan Online Game siswa kelas XI SMAN 1 simki.unpkediri.ac.id

|| 4||





Plosoklaten tahun 2017/2018. Penelitian ini diharapkan dapatmemberikan gambaran tentang kecanduan *game* online yang selama ini

mempengaruhi belajar siswa agar nanti guru BK bisa memberikan layanan yang sesuai dengan kebutuhan siswa.

II. METODE

Salah satu bagian penting dalam kegiatan penelitian adalah cara yang digunakan dalam penelitian atau metode penelitian, dalam metode penelitian diperlukan sebuah pendekatan yang digunakan sebagai akan pijakan rangkaian pelaksanaan dalam penelitian. Pendekatan yang digunakan pada penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. diperoleh Data yang dinyatakan dalam keadaan sebenarnya yang atau sebagaimana adanya, tanpa ada rekayasa ataupun manipulasi. Dengan maksud dari penelitian kualitatif ini adalah proses penelitian menghasilkan vang deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari perilaku diminati dari subyek yang diteliti, kemudian diarahkan pada suatu latar belakang dan individu secara holistic.

Menurut Sugiyono (2008:13)penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada ko 20 objek ilmiah. Mei Boghdan dan Biklen adalah berikut sebagai (1) qualitative research has natural setting at the direct source of data and researcher it the key instrument (2) qualitative research is descriptive. The data collected is in the form of words of pictures rather than number (3) qualitative

YUSUF YULI BACHTIAR | 14.1.01.01.0129 FKIP - BIMBINGAN DAN KONSELING







research are concerned with process rather than simply with outcomes or product (4) qualitative research tend to analyze their data inductively (5) "meaning" is of essential to the qualitative approach, Sugiyono (2011:13). Menurut (13-14)karakteristik tersebut dapat dikemukakan bahwa penelitian kualitatif: (1) dilakukan pada kondisi alamiah (sebagai yang adalah lawannya langsung ke eksperimen), sumber data dan peneliti adalah instrumen kunci (2) peneliitian kualitatif lebih bersifat deskriptif (3)penelitian kualitatif lebih menekankan pada proses daripada produk atau outcome (4) penelitian kualitatif melakukan analisis data secara induktif (5)penelitian kualitatif lenih menekankan makna (data dibalik yang diamati)

Penelitian kualitatif dapat disimpulakan bahwa pendekatan kualitatif adalah penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata atau lisan

YUSUF YULI BACHTIAR | 14.1.01.01.0129 FKIP - BIMBINGAN DAN KONSELING dari prilaku dari subyek yang diteliti yang aktivitas masuk kesituasi yang menempatkan penelitian dalam suatu dunia tertentu.

1. Jenis Penelitian

Penelitian yang berjudul "Studi Deskripstif Pola Kecanduan Game Online siswa kelas XI SMAN Plosoklaten tahun 2017/2018" merupakan jenis penelitian deskriptif kualitatif. Adapun jenis penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah deskriptif. Penelitian deskriptif pada umumnya dilakukan dengan tujuan utama, yaitu menggambarkan secara sistematis fakta dan karakteristik objek atau suatu subjek yang diteliti secara tepat. Dalam perkembangan akhir-akhir ini, metode penelitian deskriptif juga banyak dilakukan oleh para peneliti karena dua alasan. Pertama, dari pengamatan empiris didapat bahwa sebagian besar laporan penelitian dilakukan dalam bentuk deskriptif. Kedua. metode deskriptif simki.unpkediri.ac.id

|| 1||





sangat berguna untuk mendapatkan variasi permasalahan yang berkaitan dengan bidang pendidikan maupun tingkah laku manusia, (Sukardi 2004:157).

Dalam penelitian deskriptif kerja peneliti bukan hanya memberikan gambaran-gambaran fenomena sosial secara menyeluruh dan mendalam, tetapi juga menerangkan hubungan, membandingkan antara konteks sosial atau dominan satu dengan yang lain, membuat prediksi, serta mendapatkan implikasi dari suatu masalah yang ingin dipecahkan.

2. Kehadiran Peneliti

Sesuai dengan pendekatannya yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu penelitian kualitatif, kehadiran peneliti sangat penting dan diperlukan secara optimal.

Peneliti merupakan salah satu instrument kunci secara langsung mengamati, mewawancarai dan mengobservasi obyek yang diteliti. Menurut Nasution (dalam Sugiyono, 2011 :307-308), kehadiran penilitian sebagai instrumen penelitian serasi untuk penelitian kualitatif.

Peneliti di sini bertindak sebagai partisipan penuh atau sebagai pengamat berperan secara lengkap, dalam hal ini menjadi anggota penuh dari kelompok yang diamatinya. Dengan demikian, dapat memperoleh segala informasi yang dibutuhkan termasuk yang dirahasiakan sekalipun. Kehadiran peneliti diketahui oleh subjek yang dijadikan sumber penelitian, sehingga dalam pelaksanaan penelitian subjek tidak merasa asing dengan peneliti, subjek dapat merasa nyaman selama proses penelitian sehingga informasi dapat digali lebih mendalam oleh peneliti

III. HASIL DAN KESIMPULAN

Berdasarkan data
YUSUF YULI BACHTIAR | 14.1.01.01.0129
FKIP – BIMBINGAN DAN KONSELING

interprestasi *excessisve use*simki.unpkediri.ac.id





(penggunaan yang berlebihan) kelas XΙ **SMAN** siswa 1 Plosoklaten tahun 2017/2018 bahwa excessisve use terjadi ketika bermain game online menjadi aktivitas yang paling dalam kehidupan penting individu. Excessive use dalam pengunaan game online kategori tinggi yang ditandai melupakan dengan waktu belajar,proses belajar berkurang,dan waktu belajar siswa kurang efektif, hal ini sesuai dengan teori excessive Komponen use ini mendominasi pikiran individu (gangguan kognitif), perasaan (merasa sangat butuh), dan tingkah laku (kemunduran dalam perilaku sosial). Hal ini mengakibatkan siswa timbul kecanduan rasa yang diakibatkan oleh pengunaan yang berlebihan (Lee, 2011). Menurut davis (dalam soetjipto,2005) mendefinisikan kecanduan sebagai bentuk ketergantungan secara psikologis antara seseorang dengan suatu stimulus ,yang biasanya tidak selalu berupa suatu benda atau zat. Young (2010) juga berpendapat bahwa

YUSUF YULI BACHTIAR | 14.1.01.01.0129 FKIP – BIMBINGAN DAN KONSELING kecanduan internet merupakan sebuah sindrom yang ditandai dengan menghabiskan sejumlah waktu banyak dan tidak mampu mengontrol pengunaan saat online.

Selanjutnya dari data interprestasi withdrawal symptomps dalam pengunaan game online kategori tinggi yang ditandai dengan emosi yang sangat berlebihan.perasaan yang tidak menyenangkan karena online penggunaan game dikurangi atau tidak dilanjutkan. Gejala ini akan berpengaruh pada fisik pemain. Perasaan dan efek antara perasaan dan fisik akan timbul, seperti pusing dan insomnia (Lee, 2011). Hal ini mengakibatkan timbul gejala yang bersifat fisik seperti emosi yang disertai tindakan verbal fisik. dan Goleman (1995)memaknai emosi sebagai pergolakan pikiran, perasaan, nafsu setiap keadaan mental yang hebat dan meluap-luap. Chaplin (1989) menyebut emosi adalah sebagai suatu keadaan yang terangsang dari organisme mencakup perubahanperubahan yang disadari, yang simki.unpkediri.ac.id



mendalam sifatnya dari perubahan perilaku.

Ketiga tolerance (toleransi) menurut Chen dan Chang (dalam Chou, 2005) toleransi diartikan sebagai sikap menerima keadaan diri kita ketika melakukan suatu hal. Biasanya toleransi ini berkenaan dengan jumlah digunakan atau waktu yang dihabiskan untuk melakukan sesuatu yang dalam hal ini adalah bermain game online. kebanyakan pemain game berhenti *online* tidak akan bermain hingga merasa puas. dalam pengunaan game online kategori tinggi yang ditandai dengan siswa belum bisa mengelola waktu, mengutamakan game online dari pada belajar dan kesulitan dalam mengatur waktu. selanjutnya Negative repercussion mengarah pada dampak negatif yang terjadi antara pengguna game online dengan lingkungan di sekitarnya. Komponen ini juga berdampak lainnya pada tugas seperti pekerjaan, hobi, dan kehidupan sosial (Lee, 2011). Hal ini ditunjukan seperti rasa

YUSUF YULI BACHTIAR | 14.1.01.01.0129 FKIP – BIMBINGAN DAN KONSELING kecemasan saat program belajar yang mengakibatkan siswa menjadi tidak terfokus ke belajar dan memikirkan *game* online.

Dari hasil tersebut menurut Severin (dalam Giandi 2012: 7) menjelaskan mengenai kecanduan *game online* dapat menyimpulkan bahwa definisi game online adalah permainan berbasis internet yang dapat menghubungkan pemain secara langsung dan apabila digunakan secara berebihan maka akan timbul dampak negatif dalam proses belajar,rasa toleransi berkurang dan memiliki rasa kecanduan yang sangat tinggi.

Tabel 4.10 Perubahan Kecanduan

Game Online Siswa Kelas XI di SMAN

1 Plosoklaten.

N o	Kompon en kecandu an <i>Game</i> <i>Online</i>	Pembahasan	Teori
1.	Excessiv e use	Melupakan waktu belajar, proses belajar berkurang, konsentrasi belajar berkurang, waktu belajar siswa kurang efektif	-Lee ,2011 (kecanduan game) -Soetjipto, 2005 (kecanduan ketergantun gan secara psikologis dengan stimulus.
2.	Withdraw al symptom ps	terlalu emosi saat ada yang menegur saat bermain dan mengakibatk	- Lee ,2011 (kecandua an game) - Chaplin 1989

simki.unpkediri.ac.id





		waktu dengan mengunakan waktu bermain disaat jenuh saat proses belajar, masih kesulitan dalam mengatur waktu untuk bermain dan belajar.	
4.	Negative repercus sion	Merasakan pusing dan gelisah saat tidak bermain game online dan harus main game setiap hari sampai larut malam, merasakan gelisah saat kalah bermain game online. namun tidak setiap hari,	- Lee, 2011 (kecandu an <i>game</i>)

IV. PENUTUP

A. KESIMPULAN

Hasil penelitian mengenai kecanduan game online pada siswa XΙ kelas **SMAN** 1 Plosoklaten adalah pengunaan game online yang berlebihan yang disebabkan rasa ingin bermain online game terus karena game online

YUSUF YULI BACHTIAR | 14.1.01.01.0129 FKIP – BIMBINGAN DAN KONSELING tersebut memacu rasa kurang saat puas bermain. Dampak dari kecanduan game online tersebut siswa tidak dapat mengatur waktu toleransi belajar, rasa kelingkungan dan belajar berkurang, timbul rasa fisik emosi maupun

simki.unpkediri.ac.id





verbal. hal ini dapat menggangunya proses dalam belajar. Kecanduan game online dipengaruhi oleh 4 aspek yaitu Excessive use (pengunaan yang berlebihan) yang ditunjukan oleh responden pertama dengan melupakan waktu belajar .responden kedua menunjukan proses belajar berkurang .responden ke tiga menjelaskan bahwa mengakibatkan konsentrasi belajar berkurang dan responden keempat menunjukan bahwa membuat waktu belajar kurang efektif. Aspek kedua withdrawal symptomps (gejala dari pembatasan) ditunjukan oleh responden pertama, kedua, ketiga dan keempat ditemukan bahwa siswa terlalu emosi dan membanting handphonenya saat ada meningatkan. yang tolerance

waktu), mengatur negative repercussion (tingkat kecemasan) ditunjukan responden dan pertama, ketiga keempat bahwa siswa belum bisa mengatur waktu belajar dan waktu bermain. Responden kedua ditemukan bahwa lebih siswa mengutamakan ajakan bermain teman game online dari pada belajar. Negative repercussion (tingkat kecemasan) ditunjukan responden pertama dan kedua merasa bahwa siswa pusing dan gelisah saat tidak bermain / kalah bermain game online . responden ketiga dan keempat menunjukan tingkat kecemasan saat tidak bermain atau berhenti saat bermain game online .

V. DAFTAR PUSTAKA

Angela. 2013. Pengaruh Game Online
Terhadap Motivasi Belajar
Siswa Sdn 015
simki.unpkediri.ac.id

YUSUF YULI BACHTIAR | 14.1.01.01.0129 FKIP – BIMBINGAN DAN KONSELING

(ketidakmampuan siswa





Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda Ilir. eJournal ilmu komunikasi. Vol.1, No.2 (online), tersedia http://ejournal.ilkom.fisip-unmul.ac.id/site. Diunduh 27 desember 2017

Drajat Edy Kurniawan. 2017. Pengaruh intensitas bermain game online terhadap perilaku prokrastinasi akademik pada mahasiswa bimbingan dan universitas konseling pgri yogyakarta. (online). Vol. 3 No. 1, 2017. Tersedia https://jurnal.umk.ac.id/index.php/g usjigang/article/download/1120/107 1 diunduh 9 januari 2018

Ghufron, M. Nur dan Risnawita. *Teori-Teori Psikologi*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media

Giandi, A, F. Dkk. 2012. *Perilaku Komunikasi. Pecandu Game Online Dengan Menggunakan Game Online.* E-Journal Mahasiswa Universitas Padjajaran Vol. 1. No. 1. Hal 1-39

Sugiyono .2011. *Metode Penelitian*Pendidikan Pendekatan

(Kuantitatif,Kualitatif Dan R&D).

YUSUF YULI BACHTIAR | 14.1.01.01.0129

FKIP – BIMBINGAN DAN KONSELING

Bandung: Alfabeta.

Jaffray. 2017. Pengaruh Kecanduan
Game Online Siswa SMA Kelas
X Terhadap Kecerdasan Sosial
Sekolah Kristen Swasta Di
Makassar. eJournal ilmu
komunikasi. Vol. 15, No.
2(online) tersedia
http://ejournal.ilkom.fisip-unmul.ac.id di unduh 6 Oktober
2017.

Kurniawan, E, K. 2017. Pengaruh
Intesitas Bermain Game Online
Terhadap Perilaku Proskatinasi
Akademik Pada Mahasiswa
Bimbingan Dan Konseling
Universitas PGRI Yogyakarta.
Jurnal Konseling GUSIJANG
Vol. 3 No. 1. Universitas PGRI
Yogyakarta.

Masyita, A, R. 2016. Pengaruh Kontrol
Diri Terhadap Kecanduan
Game Online Pada Pemain
Dota 2 Malang. Skripsi.
Fakultas Psikologi. UIN
Maulana Malik Ibrahim Malang.

Sukardi. 2003. *Metedeologi Penelitian Pendidikan Kompetensi Dan Praktiknya*. Jakarta: Bumi

Aksara

simki.unpkediri.ac.id





Suplig, M, A. 2017. Pengaruh

Kecanduan Game Online Siswa

SMA Kelas X Terhadap

Kecerdasan Sosial Sekolah

Kristen Swasta Di Makassar.

Jurnal Jaffray. Vol. 15. No. 2

Okto 2017. Dinata. Hubungan Kecanduan Game Online Clash Terhadap Pε Of Clans Sosial (Studi Kasus Online Clash Of Clans Pada Mahasiswa Sosiologi Fakultas llmu Sosial Politik Dan Universitas Riau).(online) Jom Fisip Volume 4 No.2oktober 2017 tersedia https://media.neliti.com/media/public ations/184586-ID-hubungankecanduan-game-online-clash-of.pdf diunduh 29 desember 2017

Rika Agustina Amanda.2016.

Pengaruh game online terhadap perubahan agresif perilaku remaja di samarinda.(online) Volume 4, Nomor 3,2016. Tersedia http://ejournal.ilkom.fisipunmul.ac.id diunduh 28 November 2017

Yeny Nabilla Akmarina.2 016. Pengaruh Bermain Game Online **Efektifitas** terhadap Berkomunikasi dalam Keluarga Di Kelurahan Swarga Bara Kota Sangatta Kab. Kutai timur. (online). Volume 4, Nomor 1, 2016 tersedia http://ejournal.ilkom.fisipunmul.ac.id/ site/wpcontent/uplouds/2016/02/jurn al%20yeni%nabilla%20fix%20(02-29-16 Diunduh 26 -07-04-45).pdf. November 2017.