

Kecanduan Game Online Ditinjau Dari Jenis Kelamin Laki-Laki dan Perempuan

Miswanto*, Armitasari, Muhazir

Universitas Negeri Medan, Jl. Willem Iskandar Psr.V Medan Indonesia

*Penulis korespondensi, Surel: miswanto16061988@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah (1) Gambaran kecanduan game online siswa laki-laki (2) Gambaran kecanduan *game online* siswa perempuan (3) Gambaran kecanduan game online siswa laki-laki dan perempuan di MAN 2 Model Medan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif komparatif, yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa laki-laki dan perempuan di sekolah MAN 2 Model Medan. Adapun teknik penarikan sampel *purposive sampling*. Setelah dilakukan penarikan sampel yang menjadi subjek penelitian adalah 92 orang siswa laki-laki dan 92 orang siswa perempuan. Adapun yang menjadi hasil dalam penelitian ini adalah: (1) gambaran hasil tingkat kecanduan *game online* siswa laki-laki berada pada kategori sedang dengan presentase sebesar 68,48%, (2) gambaran dari hasil kecanduan *game online* siswa perempuan berada pada kategori sedang dengan presentasi sebesar 94,57%, (3) gambaran dari hasil kecanduan *game online* keseluruhan siswa laki-laki dan perempuan berada pada kategori sedang dengan presentase sebesar 76,63%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa rata-rata dari hasil kecanduan *game online* siswa laki-laki dan perempuan di MAN 2 Model Medan berada pada kategori sedang.

Kata kunci: kecanduan *game online*; laki-laki; perempuan

Pendahuluan

Manusia memiliki kebutuhan dasar untuk hidup, salah satu adalah bermain. Bermain merupakan rancangan aktivitas yang sangat beragam yang dihubungkan dengan ranah fisik motorik, ranah kognitif dan ranah sosial emosional. Aktivitas fisik motorik dapat ditekankan dalam kegiatan bermain *game*. Santrock (2007) menyatakan "Game adalah kegiatan-kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh kenikmatan, aturan yang sering melibatkan kompetensi dengan satu individu atau lebih.

Game online adalah sebuah permainan yang dimainkan dalam suatu jaringan *local area network* (LAN) *game* dengan fasilitas *online* via internet menawarkan fasilitas yang lebih baik dibandingkan dengan *game offline*, karena para pemain bisa berkomunikasi dan berinteraksi dengan pemain lain dari seluruh penjuru dunia melalui media *chatting*.

Hadirnya *game online* di Indonesia disambut hangat terutama di kalangan remaja, dan anak-anak. Hasil Data Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJI) menemukan adanya peningkatan pengguna internet, terutama jika dibandingkan dengan hasil riset APJI mengenai hal yang sama di tahun 2012. Penelitian mengenai profil pengguna internet di Indonesia tahun 2012 adalah 23,24%. Sementara survei di tahun 2014 menunjukkan penetrasi pengguna internet di Indonesia adalah 34,9%.

Game online termasuk salah satu permainan yang menguras emosi dan memerlukan waktu yang lama dalam menggunakannya. Griffiths (2009) menjelaskan "Game *online* pada hakikatnya merupakan permainan yang difokuskan pada *online* dan semua hal yang ada di dunia nyata terlupakan sehingga akan kehilangan rasa sensibilitas terhadap waktu. Hal inilah beberapa di antaranya yang menjadi dampak negatif *game online* terhadap *gamer*".

Selanjutnya salah seorang pakar adiksi video *game* di Amerika dari Nowingham Trent University Tahun 2013, Mark Griffiths mengungkapkan hasil penelitiannya, pada anak usia awal belasan tahun hampir sepertiganya bermain *game* setiap hari, yang lebih mengkhawatirkan sekitar 7% nya bermain paling sedikit 30 jam perminggu. Betapa besar dampak jangka panjang dari kegiatan yang menghabiskan waktu luang lebih dari 30 jam perminggu, yaitu pada perkembangan aspek pendidikan, kesehatan dan sosial remaja bahkan *game* yang telah menjadi industri bernilai milyaran *dollar*.

Hasil penelitian Griffiths (2004) menyatakan bahwa pemain *game online* pada remaja laki-laki 93,2, dan dewasa laki-laki 79,6%, serta remaja perempuan 6,8%, dan dewasa perempuan 20,4%. Hasil tersebut memperlihatkan bahwa remaja laki-laki lebih banyak mengakses *game online* dan yang paling sedikit adalah remaja perempuan bahwa tidak hanya remaja saja yang bisa mengalami kecanduan bermain *game online*, akan tetapi orang dewasa kemungkinan dapat mengalaminya.

Senada dengan pendapat di atas, Young & Abreu (2011) menemukan sebuah studi di Finlandia bahwa kecanduan *game* terjadi pada anak umur 12 dan 18 tahun serta menunjukkan 4,7% anak perempuan dan 5,3% anak laki-laki yang bermain *game online*. di Korea Selatan siswa menghabiskan rata-rata 23 jam perminggu dan ini sama dengan negara lainnya dimana kecanduan *game online* sangat populer dikalangan anak atau remaja (Price, 2011).

Selanjutnya, Griffiths (2003) menjelaskan “Adanya masalah yang muncul dari aktivitas bermain *game online* yang berlebihan, di antaranya kurang peduli terhadap kegiatan sosial, kehilangan kontrol atas waktu, serta menurunnya prestasi akademik, relasi sosial, finansial, kesehatan, dan fungsi-fungsi kehidupan lain yang penting”. Selain itu pengguna *game online* yang berlebihan juga bisa dikatakan sebagai kecanduan *game online* berbagai dampak dapat timbul dari kecanduan *game online*, di antaranya adalah adanya kemungkinan gangguan kesehatan pada pecandu *game online* yang dilihat dari segi fisik, yaitu: penyakit punggung, kehilangan waktu tidur malam yang berdampak pada mata, jarang berolahraga dapat menimbulkan kondisi fisik yang lemah, dan obesitas. Jika dilihat dari segi psikis *game online* juga banyak memberikan dampak negatif, yaitu sulit berkonsentrasi dan depresi dari sistem kekebalan. Individu lebih sering merasakan perasaan sedih, kesepian, marah, malu, takut untuk keluar, berada dalam situasi konflik keluarga yang tinggi. Hal ini mempengaruhi hubungan dengan orang lain. Pecandu juga kesulitan membedakan antara permainan atau fantasi dan realita.

Selanjutnya (Zhong, 2009) menjelaskan *game online* merupakan permainan di mana pemain difokuskan pada permainan secara *online* dan semua hal yang ada di dunia nyata akan terlupakan, sehingga pemain *game online* akan kehilangan rasa sensibilitas terhadap waktu.

Karakteristik individu kecanduan *game online* dijelaskan oleh Yee (dalam Karapetas, Zygours & Fotis, 2014). *Addict behavior is also characterized by a tendency to hide the excessive internet use required to cover their gaming need. A vicious circle of insincerity is created. Students lie to parents that they are studying employees lie to employers that they are working and friends seek for excuses to isolate themselves in front of a computer screen and become alienated from previously interesting activities.*

Berdasarkan hal tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa, perilaku kecanduan juga ditandai dengan kecenderungan untuk menyembunyikan penggunaan internet yang berlebihan, membohongi orangtua, teman-teman serta mencari alasan untuk mengisolasi diri di depan layar komputer dan menjadi terasing dari kegiatan sebelumnya.

Berdasarkan permasalahan *game online* tersebut di temukan fenomena yang sama pada MAN 2 Model Medan bulan Desember hingga Januari 2020 terlihat adanya perilaku pelajar yang bermain *game online* dengan karakteristik seperti: membolos, kedapatan bermain *game online* pada saat mengikuti proses pembelajaran dalam kelas pada saat jam pelajaran berlangsung, berbohong dengan menggunakan uang Sumbangan Pembinaan Pendidikan (SPP) untuk membeli akun *game*, memilih untuk bermain *game online* daripada berkumpul dengan teman sebaya, berdasarkan data awal, siswa sanggup menghabiskan waktu bermain *game* 5-7 jam dalam sehari, bahkan bisa menghabiskan waktu seharian di *smartphone* ataupun pada *notebook*. Adanya fakta tersebut merupakan salah satu ketertarikan peneliti untuk melihat lebih dalam dan mencoba mencari beberapa faktor yang mendasari kenyamanan individu bermain *game online* di warnet dan *handphone*.

Berkembangnya *game* secara global adalah pengaruh dari perkembangan teknologi, dimana sangat banyak perubahan-perubahan terjadi yang selama ini *game* dimainkan hanya dengan menggunakan perangkat keras seperti permainan *play station*, dan *gamebout*. Namun di era globalisasi *game online* sudah bisa dimainkan dengan menggunakan *networking online* dan biasanya disebut permainan *game online*.

Permasalahan siswa yang kecanduan *game online* di sekolah memerlukan sebuah upaya bantuan yakni layanan bimbingan dan konseling. Layanan bimbingan dan konseling diperlukan dalam rangka melakukan upaya kuratif terkait masalah pribadi siswa dan sosial. Untuk menciptakan lingkungan yang kondusif, interaksi pendidikan yang akrab, mengembangkan sistem pemahaman diri, dan sikap-sikap yang positif, serta penyesuaian terhadap perubahan teknologi sehingga potensinya dapat berkembang secara optimal dari pencapaian tujuan pendidikan. Prayitno (2014) menjelaskan "Bahwa guru BK berfungsi memberikan pelayanan yang bersifat pemahaman, pencegahan, pengentasan, pemeliharaan, dan pengembangan serta advokasi".

Metode

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif komparatif yaitu penelitian yang mengungkapkan dan menggambarkan apa adanya dan membandingkan (komparatif) mengenai kecanduan Game Online siswa laki-laki dan perempuan di sekolah MAN 2 Model Medan. Adapun teknik penarikan sampel purposive sampling, berarti cara penentuan atau pengambilan sampel didasarkan pada maksud atau tujuan penelitian yang telah ditetapkan sebelumnya (Yusuf, 2005). Penelitian ini bertujuan untuk mengungkapkan perbedaan kecanduan Game Online siswa laki-laki dan perempuan. Maka dari itu hanya yang hobi bermain Game Online saja yang dijadikan anggota sampel yaitu sebanyak 184 orang yang terdiri dari 92 siswa laki-laki dan 92 orang siswa perempuan. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket/kuesioner terbuka. Data yang telah terkumpul dianalisis secara sistematis dalam bentuk deskriptif, dan dianalisis secara statistik dengan menggunakan teknik t-test.

Hasil dan Pembahasan

Hasil

Temuan hasil hipotesis penelitian mengungkapkan bahwa terdapat perbedaan kecanduan *Game Online* siswa laki-laki dan perempuan di MAN 2 Model Medan.

Berdasarkan hasil analisis penelitian terlihat bahwa kecanduan *Game Online* siswa Laki-laki dan perempuan dengan sampel sebanyak 184 responden berada pada kategori sedang dengan skor rata-rata sebesar 80,11%. Berikut dikemukakan deskripsi data hasil penelitian. Data tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Distribusi Frekuensi dan Kategori Skor Kecanduan *Game Online* Siswa MAN 2 Model Medan

Interval Skor	Kategori	Frekuensi (F)	Persentase (%)
≥ 172	ST	1	0,54
137-171	T	42	22,83
102-136	S	141	76,63
67-101	R	0	0,00
≤ 66	SR	0	0,00
Total		184	100

Keterangan :

ST : Sangat Tinggi

T : Tinggi

S : Sedang

R : Rendah

SR : Sangat Rendah

Berdasarkan Tabel 1 terlihat bahwa dari jumlah keseluruhan sampel yang berjumlah 184 siswa MAN 2 Model Medan sebagian besar kecanduan *Game Online* berada pada kategori sedang sebanyak 141 orang dengan jumlah persentase sebanyak 80,11%. Selanjutnya 42 responden menunjukkan kecanduan *Game Online* pada kategori tinggi dengan persentase 23,86%, kemudian 1 orang pada kategori ST (Sangat Tinggi) dengan persentase sebesar 1,67%, selanjutnya, R (Rendah), dan SR (Sangat Rendah) dengan persentase sebesar 0,00%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kecanduan *Game Online* pada siswa kelas IX MAN 2 Model Medan berada dalam kategori sedang dengan persentase sebesar 80,11. Selanjutnya akan dikemukakan berdasarkan jenis kelamin laki-laki dan perempuan.

Deskripsi Kecanduan Game Online Jenis Kelamin Laki-laki

Tabel 2. Distribusi Frekuensi dan Kategori Skor Kecanduan Game Online Siswa Laki-laki MAN 2 Model Medan

Interval Skor	Kategori	Frekuensi (F)	Persentase (%)
≥172	ST	0	0,00
137-171	T	29	31,52
102-136	S	63	68,48
67-101	R	0	0,00
≤66	SR	0	0,00
Total		92	100

Keterangan :

ST : Sangat Tinggi
 T : Tinggi
 S : Sedang
 R : Rendah
 SR : Sangat Rendah

Skor tertinggi sebagian besar kecanduan Game Online siswa laki-laki berada pada kategori sedang sebanyak 63 orang dengan persentase sebesar 68,48%. Selanjutnya disusul dengan kategori tinggi sebanyak 29 orang dengan persentase sebesar 31,52% sedangkan pada kategori ST (Sangat Tinggi), R (Rendah) dan SR (Sangat Rendah) berada pada persentase 0,00% di seluruh responden. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa rata-rata kecanduan Game Online siswa laki-laki berada pada kategori sedang dengan persentase sebesar 68,48%. Selanjutnya, secara rinci deskripsi kecanduan Game Online siswa laki-laki, dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Deskripsi kecanduan Game Online Siswa Laki-laki

Kelompok	N	Mean	Sd	Mean
1	92	91,28	27,584	2,876

Keterangan :

N : Jumlah Sampel
 Sd : Standar Deviasi
 Mean : Rata-rata

Dari Tabel 3. berdasarkan perhitungan SPSS 20 memperlihatkan bahwa secara keseluruhan kecanduan *Game Online* siswa berada pada kategori sedang dengan nilai sd (standar Deviasi) berada pada skor 27,584. Pencapaian skor berada pada kategori sedang, pada hakikatnya hasil skor harus berada pada kategori rendah, pencapaian ini belum ideal untuk itu perlu direndahkan lagi.

Young (2009) menjelaskan kecanduan *game online* sebagai gangguan psikis yang sering tidak diakui keberadaannya dan dapat mempengaruhi kemampuan penggunaannya serta dapat menyebabkan masalah relasional, pekerjaan, dan sosial dimana telah membuat anak mulai kehilangan batas waktu penting dalam kehidupannya, menghabiskan lebih sedikit waktu dengan keluarga, dan perlahan menarik diri dari rutinitas kehidupan normal anak. Anak mengabaikan hubungan sosial dengan teman-teman sebayanya sehingga kehidupan jadi tidak terkendali karena *game online* telah mengambil alih pikirannya.

Deskripsi Kecanduan Game Online Jenis Kelamin Perempuan

Tabel 4. Distribusi Frekuensi dan Kategori Skor Kecanduan Game Online Siswa Perempuan MAN 2 Model Medan

Interval Skor	Kategori	Frekuensi (F)	Persentase (%)
≥172	ST	1	1,09
137-171	T	4	4,35
102-136	S	87	94,57
67-101	R	0	0,00
≤66	SR	0	0,00
Total		92	100

Keterangan :

ST : Sangat Tinggi
 T : Tinggi
 S : Sedang
 R : Rendah
 SR : Sangat Rendah

Skor tertinggi sebagian besar kecanduan *Game Online* siswa perempuan berada pada kategori sedang sebanyak 87 orang dengan persentase sebesar 94,57%. Selanjutnya disusul dengan kategori tinggi sebanyak 4 orang dengan persentase sebesar 4,94% sedangkan pada kategori ST (Sangat Tinggi) terdapat 1 orang dengan persentase sebesar 1,09%, R (Rendah) dan SR (Sangat Rendah) berada pada persentase 0,00% di seluruh responden. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa rata-rata kecanduan *Game Online* siswa perempuan berada pada kategori sedang dengan persentase sebesar 94,57%. Selanjutnya, secara rinci deskripsi kecanduan *Game Online* siswa perempuan, dapat dilihat pada tabel 5.

Tabel 5. Deskripsi kecanduan Game Online Siswa Laki-laki

Kelompok	N	Mean	Sd	Mean
1	92	74,64	23,886	2,490

Keterangan :

N : Jumlah Sampel
 Sd : Standar Deviasi
 Mean : Rata-rata

Dari Tabel 5. di atas berdasarkan perhitungan *SPSS 20* memperlihatkan bahwa secara keseluruhan kecanduan *Game Online* siswa berada pada kategori sedang dengan nilai sd (standar Deviasi) berada pada skor 23,886. Pencapaian skor berada pada kategori sedang, pada hakikatnya hasil skor harus berada pada kategori rendah, pencapaian ini belum ideal untuk itu perlu direndahkan lagi.

Remaja yang sering menggunakan *game online* sehingga menyebabkan kecanduan dikarenakan ada beberapa masalah, yaitu: dikaitkan dengan gejala depresi, ketidakmampuan sosial, kesepian, rendah diri dan rendahnya tingkat kepuasan hidup. Selanjutnya Yee (dalam Young, 2009:357) menjelaskan “*Also suggested that hardcore players tend to be younger player who many suffer from emotional problems or now self worth and esteem*”. Maksudnya, pemain cenderung dilakukan oleh orang muda kemungkinan menderita masalah emosional, nilai diri yang rendah dan harga diri rendah.

Deskripsi Kecanduan Game Online Siswa Laki-laki dan Perempuan

Skor tertinggi sebagian besar tingkat kecanduan Game Online siswa laki-laki dan perempuan berada pada kriteria sedang, dengan persentase laki-laki sebesar 68,48%. Selanjutnya disusul oleh pencapaian skor kecanduan Game Online siswa perempuan juga berada pada kategori sedang dengan persentase sebesar 94,57%. Secara keseluruhan pencapaian skor tingkat kecanduan Game Online berada pada kategori sedang.

Pengujian Hipotesis Pertama

Untuk melihat apakah terdapat perbedaan kecanduan *Game Online* siswa laki-laki dan perempuan terlihat dari nilai r sebesar 0,332 yang menunjukkan perbedaan antara kecanduan *Game Online* siswa dengan nilai sig. 0,75. Hal ini membuktikan bahwa tingkat kecanduan *Game Online* siswa laki-laki lebih tinggi daripada siswa perempuan, di mana nilai Std.Deviation siswa laki-laki sebesar 27,584 sedangkan siswa perempuan sebesar 23,886.

Hal ini dapat disimpulkan bahwa perbedaan kedua sampel tersebut tidak jauh berbeda di mana nilai S_d siswa laki-laki sebesar 27,584, dan perempuan sebesar 23,886, jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan kecanduan *Game Online* siswa laki-laki dan perempuan di MAN 2 Model Medan.

Pembahasan

Hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa gambaran kecanduan *Game Online* siswa laki-laki dan perempuan berada pada kategori sedang dengan persentase rata-rata sebesar 94,57%. Akan tetapi pencapaian ini belum ideal, untuk itu tugas guru BK/Konselor dalam membantu siswa mengurangi kecanduan *game online* agar berada pada kategori rendah.

Seseorang kecanduan *game online* tidak bisa mengontrol dirinya untuk berhenti bermain *game online* karena dalam permainan *game online* memiliki format atau desain permainan 3D hampir sama dengan realita kehidupan nyata. Dilihat dari format pembentukannya, *game online* dapat menjadi tempat pelarian dari dunia nyata.

Berdasarkan hasil penelitian di atas, Young (2009) menjelaskan “Pemain sulit terlepas atau berhenti bermain *game online*, selain itu pengguna yang berlebihan (*excessive use*) akan membuat pemain terbiasa mengabaikan hal-hal lain bahkan kebutuhannya, dapat membuat pemain sulit berhenti dari bermain, serta timbulnya rasa emosional yang tinggi ketika kalah dalam bermain *game online* seperti rasa marah, hilangnya *mood* untuk melakukan aktivitas yang lain, ataupun rasa senang saat berada pada tahap yang lebih tinggi, sehingga menyebabkan seseorang ingin terus untuk bermain *game online*.”

Cao & Su (2006) menyatakan seseorang kecanduan *game online* dengan mudah dipengaruhi oleh perasaan, emosional, kurang stabil, imajinatif, tenggelam dalam pikiran, mandiri, bereksperimen, dan lebih memilih keputusan sendiri. Young (1996) menyatakan “Orang yang kecanduan *game online* tidak mampu mengontrol, mengurangi, bahkan menghentikan permainan, hal ini dilakukan untuk mendapatkan kepuasan tersendiri dalam bermain”. Price (2011) menyatakan “Kecanduan *game* menyebabkan hubungan sosial dan interaksi mereka dengan keluarga, teman, dan orang di sekitarnya menjadi kurang baik serta tidak bisa mendapatkan pengetahuan atau mengalami akademik yang menurun”.

Kecanduan *game online* dewasa ini menjadi hal yang hangat dikalangan remaja, penggunaan *game online* yang berlebihan bisa mengakibatkan remaja kecanduan, yang dipengaruhi oleh berbagai faktor eksternal dan internal.

Berdasarkan hasil penelitian dan teori tersebut, dapat diketahui bahwa seseorang yang kecanduan *game online* cenderung bermasalah dengan kehidupan nyata yaitu, kepercayaan diri yang rendah, gambaran diri yang buruk, kurang mampu mengontrol hidup, merasa tidak berguna dan tidak mampu membentuk dan mempertahankan relasi, mengalami penurunan prestasi belajar, bermasalah dengan keluarga. Pikiran seseorang yang kecanduan *game online* akan lebih memikirkan perkembangan permainannya dibandingkan dengan perkembangan kehidupan nyata.

Kecanduan *game online* merupakan salah satu perilaku yang tidak sehat, yang menimbulkan dampak negatif bagi pengguna, baik di kalangan anak-anak, remaja, dan dewasa, hal tersebut diperlukan layanan bimbingan dan konseling dalam upaya preventif terhadap kecanduan *game online*.

Sebagaimana dijelaskan oleh, Prayitno, Wibowo, Marjohan, Mugiarto, & Ildil (2014) "Konseling adalah pelayanan bantuan oleh tenaga profesional kepada seseorang atau sekelompok individu untuk pengembangan kehidupan efektif sehari-hari (KES) dan penanganan kehidupan efektif sehari-hari terganggu (KES-T) dengan fokus pribadi mandiri yang mampu mengendalikan diri melalui penyelenggaraan berbagai jenis layanan dan kegiatan pendukung dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil temuan ini, maka perlu kiranya dilakukan upaya untuk mengurangi kecanduan *game online* dengan memanfaatkan pelayanan bimbingan dan konseling, serta menerapkan berbagai layanan, di antaranya layanan informasi, layanan penguasaan konten, layanan konseling individu, dan layanan bimbingan kelompok.

Simpulan

Mengurangi penggunaan *game online* diperlukan peran dari berbagai pihak. Salah satunya adalah peran layanan bimbingan dan konseling di sekolah oleh Guru BK/Konselor. Berdasarkan temuan penelitian, maka ada beberapa implikasi terhadap pelayanan bimbingan dan konseling. (1) Upaya yang dilakukan agar siswa dapat mengisi dibidang ekstrakurikuler serta mengurangi kecanduan *game online* dengan menggunakan pelayanan bimbingan dan konseling seperti memberikan layanan informasi tentang membagi waktu, layanan penguasaan konten dengan cara memahami bermain yang baik dan efektif, dan bimbingan kelompok dengan topik tugas seperti dampak negatif kecanduan *game online* serta cara membagi waktu yang baik. (2) Upaya yang dilakukan agar siswa mampu mengendalikan diri hal tersebut, merupakan bagian dari tugas konselor untuk dapat memberikan layanan yang tepat melalui bantuan pelayanan bimbingan dan konseling, seperti layanan informasi, konseling perorangan, layanan penguasaan konten, dan bimbingan kelompok dengan materi atau topik tugas yang diberikan guru BK.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan kecanduan *Game Online* siswa laki-laki dan perempuan. Hasil penelitian ini kiranya dapat dijadikan masukan bagi guru BK/Konselor dalam penyusunan program pelayanan BK di sekolah terkait dengan materi yang sesuai dengan kondisi dan kebutuhan siswa. Selain itu, dapat pula sebagai masukan kepada Kepala Sekolah untuk memberikan dukungan kepada pelaksanaan

kegiatan layanan bimbingan dan konseling. Adapun hasil penelitian yang menjadi acuan bagi semua pihak untuk mengarahkan perilaku kecanduan *game online* menjadi kegiatan yang positif. Penjelasan lebih lanjut, dapat diuraikan sebagai berikut: (1) Layanan informasi dengan materi menjadi pribadi yang percaya diri tujuannya adalah untuk memberikan pemahaman pada diri siswa bahwa apa kekurangan dan kelebihan pada setiap manusia adalah anugerah terindah, dan mengembangkan kekurangan sehingga menjadi kelebihan. (2) Layanan bimbingan kelompok Layanan bimbingan kelompok materi "Menerima diri apa adanya" guru BK/Konselor sebagai fasilitator dapat memberikan kesempatan pada siswa untuk mengemukakan permasalahannya dalam belajar dan mengungkapkan anggapan penyebab dari masalah yang dialami siswa tersebut dalam belajar. Guru BK/Konselor dapat memberikan pemahaman-pemahaman pada diri siswa tentang hal yang menyebabkan sesuatu terjadi pada dirinya.

Daftar Rujukan

- APJI. (2012). Profil Pengguna Internet Indonesia: Asosiasi penyelenggara jasa internet Indonesia. Jakarta.
- Bahrainian, S. A., Alizadeh, K. H., Raeisoon., Groji., & Khazae, A. (2014). "Relationship of Internet Addiction with Self Esteem and Depression in University Student". *Journal of Research on Adolescence*, 13 (55): 86-89.
- Detria. (2013). "Efektivitas Teknik Manajemen Diri untuk Mengurangi Kecanduan Online Game". *Skripsi* tidak diterbitkan. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Griffiths, M. (2003). "Motivation of Play in Online Games". *Journal Cyberpsychology & Behavior*, 9 (9): 294-309.
- Griffiths, M. (2004). "Online Computer Gaming: A comparison of adolescent and adult gamers". *Journal of Adolescence*, 27 (23): 302-412.
- Griffiths, M. (2009). "Online Computer Gaming: Advice for parents and teachers". *Journal & Health*, 27 (1): 32-35.
- Karapetas, Zygours, & Fotis. (2014). "Internet Gaming Addiction Reasons Diagnosis Premention and Treatment Encephallos: Reasons, diagnosis, prevention and treatment". *Journal of Mental Health & Addiction Encephallos*, 51 (10): 112-120.
- Lemmens, J. S., & Bushman, B. J. (2009). "Development and Validation of Game Addiction Scale for Adolescents Media Psychology". *Journal Cyberpsychology & Behavioral*, 29 (8): 342-349.
- Prayitno., Wibowo, E., Marjohan., Mugiarto, H., & Ildil. (2014). *Pembelajaran Melalui Pelayanan BK di Satuan Pendidikan Padang*: UNP Press.
- Santrock. (2007). *Psikologi Pendidikan (Edisi Kedua)*. Terjemahan oleh Triwibowo. Jakarta: Kencana.
- Sanyal, N., Fernandes, T., & Jain, A. (2016). "Leisure Boredom, Loneliness and Self-Control in Women Candy Crush Gamers". *Journal International of Science & Research*, 5 (8): 2319-7064.
- Suler, J. (2004). "Computer and Cyberspace Addiction". *Journal International of Applied Psychoanalytic Studies*. 1 (4): 350-362.
- Young, K. S., & Abreu, C. N. D. (2011). "Internet Addiction A Handbook and Guide to Evaluation and Treatment". *Journal of Family Therapy*, 37 (12): 355-372.
- Yusuf, A. M. (2005). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Penelitian Gabungan*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Zhong, Z. J. (2009). "Third-Person Perception and Online Games: A comparison of perceived antisocial and prosocial game effects". *Journal of Computer-Mediated Communication*, 14 (10): 28