

## **ANALISIS DAMPAK NEGATIF KECANDUAN GAME ONLINE TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA DI KELAS TINGGI SD NEGERI UJONG TANJONG**

**Puji Meutia<sup>1</sup>**  
**Febry Fahreza<sup>2</sup>**  
**Arief Aulia Rahman<sup>3</sup>**

<sup>1</sup> STKIP Bina Bangsa Meulaboh, Jl. Nasional Meulaboh-Tapaktuan Peunaga Cut Ujong Kec. Meureubo Kab. Aceh Barat, Email: [pujimeutia@gmail.com](mailto:pujimeutia@gmail.com)

<sup>2</sup> STKIP Bina Bangsa Meulaboh, Jl. Nasional Meulaboh-Tapaktuan Peunaga Cut Ujong Kec. Meureubo Kab. Aceh Barat 23615, E-mail: [fahreza25@gmail.com](mailto:fahreza25@gmail.com)

<sup>3</sup> STKIP Bina Bangsa Meulaboh, Jl. Nasional Meulaboh-Tapaktuan Peunaga Cut Ujong Kec. Meureubo Kab. Aceh Barat 23615, E-mail: [sirariefaulia@gmail.com](mailto:sirariefaulia@gmail.com)

**ABSTRAK:** Penelitian ini bertujuan, 1) untuk mendeskripsikan apakah kecanduan bermain *game online* dapat berdampak negatif terhadap minat belajar siswa SD Negeri Ujong Tanjong di kelas tinggi 2) untuk mendeskripsikan apa saja penyebab siswa Sd Negeri Ujong Tanjong kelas tinggi kecanduan bermain *game online*, 3) untuk mendeskripsikan bagaimana solusi menghadapi siswa yang kecanduan bermain *game online* sehingga mempengaruhi minat belajar pada siswa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini merupakan metode penelitian kualitatif. Lokasi penelitian dilakukan di SD negeri Ujong Tanjong dengan 24 orang siswa dari kelas tinggi masing-masing responden 8 siswa dari kelas IV, V dan VI. Guru kelas IV, V dan VI dan orang tua siswa sebanyak 7 orang. Pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara guru kelas tinggi dan orang tua siswa serta pembagian angket respon siswa. Keabsahan data akan dilakukan dengan cara triangulasi sumber, sebab pada penelitian ini data yang diperoleh akan dikumpulkan untuk mengetahui hasilnya. Teknis analisis data terdiri atas sajian data, reduksi data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian ini yaitu faktor yang mempengaruhi siswa kecanduan bermain *game online* adalah orang tua, lingkungan, pergaulan, *gadget* dan internet, yang dapat mempengaruhi minat belajar siswa. Cara yang harus dilakukan untuk mengurangi kecanduan bermain *game online* pada anak yaitu memberi waktu-waktu tertentu untuk bermain dan belajar, kontrol orang tua dan mengurangi penyediaan akses internet pada siswa

**Kata Kunci :** *Dampak Negatif, Kecanduan, Bermain Game Online, Minat Belajar*

### **PENDAHULUAN**

Bermain atau permainan merupakan aktivitas untuk memperoleh kesenangan menurut Elizabeth Hurlock yang dikutip oleh Suyadi (2010:23). Bermain merupakan dunia anak-anak. Seorang anak dapat belajar mengenai bagaimana cara berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya dan

mengembangkan minat serta bakat yang ada dalam dirinya melalui bermain.

Perkembangan era globalisasi pada saat ini memberikan pengaruh yang besar terhadap kehidupan manusia. Melalui adanya era globalisasi, individu dituntut untuk terus berkembang serta memiliki kualitas agar mampu bersaing dengan individu yang lain (Rahman &

Fauziana, 2018: 29). Hal tersebut membuat peradaban manusia semakin maju sehingga banyak individu berlomba-lomba menunjukkan eksistensinya agar tidak kalah dengan yang lain.

Pesatnya perkembangan era globalisasi membuat teknologi semakin canggih sehingga menciptakan permainan-permainan modern yang dapat dilakukan didalam ruangan dan tidak mengharuskan keluar rumah untuk melakukannya. Piliang (2011 : 432) menjelaskan bahwa perubahan permainan terjadi sebagai akibat dari perubahan ruang untuk bermain itu sendiri sebagai akibat dari perkembangan sains dan teknologi tempat bermain, alat bermain dan cara bermain. Seiring berkembangnya kehidupan manusia kearah modernitas, kebutuhan akan hiburan menjadi cukup diprioritaskan. Sekalipun itu adalah pelajar, kebutuhan akan hiburan penting untuk mereka yang sudah dari pagi berkulat dengan buku pelajaran.

Sebelum adanya permainan-permainan modern, kita telah mengenal permainan tradisional lebih dahulu, misalnya saja congklak, petak umpet, kelereng, masak-masakan, layangan dan sebagainya. Hal-hal yang dapat dipetik dari bermain permainan tradisional adalah permainan ini mengajarkan

bagaimana caranya bekerjasama, saling tolong menolong, dan menghargai pendapat orang lain, selain itu permainan tradisional juga dapat menunjang perkembangan fisik seorang anak karena banyak permainan tradisional yang membutuhkan gerak aktif. Namun, di era globalisasi banyak permainan modern yang telah menggeser permainan-permainan tradisional salah satunya adalah *game online*. *Game* yang semula berbasis personal komputer dan dimainkan sendiri menggunakan sistem jaringan, kini bisa dinikmati oleh jutaan pemain di seluruh dunia dengan syarat memiliki *handphone* (telepon genggam) dan terhubung internet. Sesuai dengan hasil *survey APJI* (2015:20) mengungkapkan bahwa jumlah penggunaan internet di Indonesia mencapai 88,1 juta orang hingga akhir tahun 2014 berdasarkan wilayah di Indonesia, hal ini cukup potensial bagi perkembangan industry *game online*.

Berdasarkan data yang dikutip dari artikel Panji (2017) bahwa pengguna *game online mobile legends* sebanyak 8 juta pengguna aktif yang bermain setiap harinya dan saat ini aplikasi *game online mobile legend* telah diunduh sebanyak 35 juta kali. Selain meningkatnya penggunaan internet di Indonesia jumlah *gamers* di Indonesia juga semakin meningkat pesat yaitu sebanyak 43,7 juta, jumlah ini

diperkirakan akan semakin meningkat seiring melambungnya popularitas eSport di Indonesia. Berdasarkan data terbaru dari Newzoo, pendapatan dari industry game di Indonesia mencapai USD879,7 juta atau senilai Rp 13 Triliun di tahun 2018. Hal itu juga yang menjadikan game indonesia sebagai pasar terbesar ke-16 di dunia (*Jurnalapps.co.id 2019*)

Banyak dampak negatif dengan dimainkannya *game online* bagi pelajar. Salah satu dampak buruk *game online* menurut informasi dari Tribunnews (2019), komplotan bocah ditangkap karena mencuri disebuah rumah di Kelurahan Selindung Kota Pangkal Pinang, Bangka Belitung, Rabu (10/1/2019). Aksi nekat ini mereka lakukan akibat kecanduan game online, empat anak dibawah umur yakni RY (12), RI (12), ES (13) dan GF (13), mereka mencuri uang tunai senilai 8 juta, 2 unit handphone dan lima unit tabung gas berukuran 3 kilogram. Uang tersebut kemudian mereka bagi-bagi berempat untuk bermain game online di warnet. Seorang pelaku RY juga mengungkapkan sehari-hari dirinya sering menghabiskan waktu bermain *game online* di warnet, RY juga sering bolos sekolah akibat kecanduan game online.

Dampak bermain *game online* yaitu kesehatan menurun, gangguan mental, menghambat proses

pendewasaan diri, mempengaruhi prestasi belajar anak, pemborosan, serta kesulitan bersosialisasi dengan orang lain, Setiawan (2013),. Kecanduan bermain *game online* merupakan akibat dari tingginya intensitas individu dalam bermain game. Individu yang sudah kecanduan cenderung lebih memilih untuk bermain game daripada mengerjakan pekerjaan yang lain. Hal tersebut akan memunculkan perilaku prokrastinasi atau menunda mengerjakan tugas. Sebagai seorang pelajar, tugas sekolah merupakan kewajiban yang harus dilaksanakan. Perilaku malas dengan menunda mengerjakan tugas akan berpengaruh pada prestasi akademik.

Setelah mempertimbangkan banyak hal, Organisasi Kesehatan Dunia (*WHO*) resmi menetapkan kecanduan game atau *game disorder* sebagai penyakit gangguan mental. Hal ini setelah *WHO* menambahkan kecanduan game ke dalam versi terbaru *International Statistical Classification Of Diseases (ICD)*. *ICD* merupakan system yang berisi daftar penyakit berikut gejala, tanda dan penyebabnya yang dikeluarkan *WHO*. Berkaitan dengan kecanduan game, *WHO* memasukkannya ke daftar “*disorder due to addictive behavior*” atau penyakit yang disebabkan oleh kebiasaan atau kecanduan. Menurut *WHO* “Bermain game disebut sebagai

gangguan mental hanya apabila permainan itu mengganggu atau merusak kehidupan pribadi, keluarga, social, pekerjaan, dan pendidikan”. (sumber : RCTI iNews 16 juli 2018)

Pada hari rabu, 19 juni 2019 saat sore hari Majelis Permusyawaratan Ulama (MPU) Aceh juga mengeluarkan fatwa bahwa bermain *game Player Unknown's Battle Grounds (PUBG)* adalah haram, fatwa ini disetujui oleh 47 anggota ulama MPU. “setelah kita menggelar siding selama dua hari, hasilnya game PUBG dan sejenisnya hukum bermainnya haram” kata wakil ketua MPU Aceh saat diwawancarai oleh wartawan. Sebelum mengeluarkan fatwa, MPU Aceh menggelar sidang paripurna ulama III tahun 2019 dengan tema “Hukum & Dampak *Game PUBG* dan sejenisnya menurut fiqih islam, informasi teknologi dan psikologi” yang digelar pada tanggal 17-19 juni 2019 di sekretariat MPU aceh. Ulama aceh memutuskan mengharamkan bermain game online *PUBG* karena beberapa alasan, salah satu alasan yang disebutkan adalah dapat membangkitkan kebrutalan anak-anak dan orang yang bermain game tersebut, selain itu permainan itu juga dapat melahirkan perilaku yang tidak baik. (sumber: Detik.com)

Sebelum melakukan penelitian ini peneliti telah melakukan observasi

pada bulan april 2019 dikelas tinggi SD Negeri Ujong Tanjong. Melalui observasi tersebut peneliti mengetahui *game online* yang sering dimainkan atau yang sedang tren dikalangan siswa di SD Ujong Tanjong yaitu game *Free Fire* dan *PUBG*. Berdasarkan uraian tersebut, maka peneliti bermaksud mengangkat judul yaitu:

**“Analisis Dampak Negatif Kecanduan Game Online terhadap minat belajar siswa di Kelas Tinggi SD Negeri Ujong Tanjong”.**

#### **METODE**

Dalam penelitian ini digunakan pendekatan kualitatif mengingat data yang diambil bukan berupa data-data statistik tetapi berupa aktivitas siswa dalam pembelajaran ditambah beberapa tes formatif. Pendekatan yang dilakukan pada penelitian ini adalah kualitatif yang bersifat studi deskriptif, yaitu mengumpulkan data sebanyak-banyaknya mengenai faktor-faktor yang merupakan pendukung terhadap kualitas belajar mengajar, Arikunto (2015 : 108). Penelitian ini dilakukan untuk mendeskripsikan gejala-gejala atau peristiwa yang tampak melalui observasi dan pengumpulan data.

Jenis penelitian ini bersifat deskriptif (*deskriptif research*). Penelitian deskriptif merupakan salah

satu dari jenis penelitian yang termasuk dalam jenis penelitian kualitatif. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengungkapkan kejadian atau fakta, keadaan, fenomena, variabel dan keadaan yang terjadi saat penelitian berlangsung dengan menyuguhkan apa yang sebenarnya terjadi. penelitian ini menafsirkan dan menguraikan data yang bersangkutan dengan situasi yang sedang terjadi, sikap serta pandangan yang terjadi di dalam suatu masyarakat, pertentangan dua keadaan atau lebih, hubungan antar variabel yang timbul, perbedaan antar fakta yang ada serta pengaruhnya terhadap suatu kondisi, dan sebagainya (Arikunto, 2015 : 110).

Penelitian ini akan dilaksanakan di SD Negeri Ujong Tanjong Kecamatan Meureubo Kabupaten Aceh Barat. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan agustus semester ganjil tahun pelajaran 2019/2020.

Subjek penelitian ini adalah siswa-siswi kelas tinggi (IV,V,VI) SD Negeri Ujong Tanjong tahun pelajaran 2019/2020 yang berjumlah 24 siswa, terdiri dari 8 siswa dari masing-masing kelas, cara pengambilan subjek (sampel) pada penelitian ini adalah *Sampling*

*Purposive* yang mana telah memiliki kriteria tertentu untuk dijadikan subjek.

### **Teknik Pengumpulan Data**

Dalam metode kualitatif data dikumpulkan dengan beberapa teknik pengumpulan data, yaitu diantaranya: observasi, wawancara dan dokumentasi.

#### 1) Observasi

Observasi adalah salah satu cara atau metode yang mana mampu dan bisa menyatukan berbagai macam informasi. Studi merekam, observasi adalah proses mekanik dan metode yang paling mudah untuk dimengerti. Dengan demikian observasi adalah instrument atau alat penelitian yang dilakukan dengan mengamati secara langsung dengan menggunakan indera penglihatan untuk mengumpulkan berbagai macam informasi dari sumber data.

#### 2) Wawancara

Wawancara adalah bentuk komunikasi langsung antara peneliti dengan informan (sumber data), komunikasi berlangsung dalam bentuk tanya jawab secara tatap muka. Instrument yang dibutuhkan dalam wawancara adalah daftar pertanyaan dalam bentuk pedoman wawancara yang ada tiga macam, yaitu:

a. Pedoman wawancara terstruktur, yaitu pedoman wawancara yang disusun secara terperinci sehingga menyerupai

*check list*. Pewawancara tinggal membubuhkan tanda pada nomor yang sesuai.

b. Pedoman wawancara semi-terstruktur, ciri-ciri wawancara ini adalah pertanyaan terbuka namun ada batasan tema dan alur pembicaraan, kecepatan wawancara dapat diprediksi, fleksibel tetapi terkontrol, ada pedoman wawancara yang dijadikan patokan dalam alur, urutan dan penggunaan kata, serta tujuan wawancara adalah untuk memahami suatu fenomena.

c. Pedoman wawancara tidak terstruktur yaitu pedoman wawancara yang hanya memuat garis besar yang akan ditanyakan. Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara dengan pedoman wawancara tidak terstruktur. Wawancara dilakukan kepada kepala sekolah, kepala sekolah, urusan sarana prasarana, guru dan siswa untuk mengalih atau mencari informasi secara lisan, wawancara dilakukan secara terpisah dengan waktu yang ditentukan dan disepakati bersama antara sumber data dan peneliti dengan tidak mengganggu aktifitas mereka dan kegiatan yang ada disekolah.

Dalam penelitian ini peneliti akan menggunakan wawancara terstruktur. Wawancara ini akan dilakukan untuk mengetahui faktor-faktor negatif dari

game online yang dapat mempengaruhi minat belajar siswa serta dampak negatif yang ditimbulkan. Wawancara ini akan dilakukan kepada guru kelas dan orang tua siswa.

### 3) Angket/koesioner

Angket/koesioner bertujuan mencari informasi yang lengkap mengenai masalah dari responden yang berkaitan dengan judul skripsi ini. Angket/koesioner ini akan dilakukan kepada siswa yang menjadi responden.

### 4) Dokumentasi

Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumentasi bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang (Sugiyono, 2013 : 329). Dalam penelitian ini dokumen yang bisa dijadikan sebagai tambahan informasi dan diharapkan dari teknik dokumentasi ini dapat memperkuat informasi yang telah diperoleh peneliti.

## **Instrumen Penelitian**

### 1. Lembar Observasi

Lembar observasi adalah pengumpulan data dengan pengamatan langsung, sehingga peneliti atau pengamat harus ada pada saat observasi dilaksanakan atau saat kejadian berlangsung. Lembaran observasi ini merupakan alat pengumpul data yang banyak digunakan untuk mengukur tingkah laku individu/proses terjadinya

suatu kegiatan yang dapat diamati dalam situasi yang sebenarnya maupun dalam situasi buatan. Lembaran observasi digunakan untuk mengamati keadaan siswa yang akan di analisis.

## 2. Lembar Wawancara

Lembar wawancara adalah teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menentukan permasalahan yang harus diteliti (Sugiyono, 2013 :194). Lembar ini dilakukan untuk memperoleh data-data tentang permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran saat melaksanakan. Pada penelitian ini wawancara dilakukan kepada guru dan siswa SD Negeri Ujong Tanjong.

## 3. Angket/Questioner

Angket/questioner adalah teknik atau pengumpulan data dengan cara mengajukan pertanyaan tertulis untuk dijawab secara tertulis pula oleh responden. Angket merupakan kumpulan pertanyaan-pertanyaan yang tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden tentang diri pribadi atau hal-hal yang ia ketahui. Dalam penelitian ini peneliti akan mengajukan pertanyaan-pertanyaan seputar apa saja yang siswa rasakan sejak bermain game online dan apa saja kendala guru dalam menghadapi anak yang kecanduan bermain game online, serta bagaimana

dampak yang didapatkan mempengaruhi minat belajar atau tidak.

## 4. Dokumentasi

Dokumentasi adalah cara mengumpulkan data informasi berupa gambar, kutipan, kliping dan lain-lain. Pada penelitian ini dokumentasi dilakukan saat melakukan penelitian yaitu saat sedang melakukan observasi, wawancara dan pembagian angket.

## HASIL PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui sebanyak 24 siswa kelas tinggi SD Negeri Ujong Tanjong secara keseluruhan menyukai dan bermain *game online* pada setiap hari. Setelah dilakukan pembagian angket respon siswa tentang dampak negatif *game online* terhadap minat belajar, dengan jumlah responden 9 (37%) dari 24 responden menjawab bahwa siswa tidak merelakan jam belajar hanya demi *game online*. Tetapi, setelah peneliti telusuri, sebanyak 20 (83%) responden merasa kurang jika dalam sehari saja tidak bermain game online tersebut. Selanjutnya, peneliti melakukan wawancara kepada Guru kelas tinggi SD Negeri Ujong Tanjong yang mana mengungkapkan bahwa ada beberapa siswa yang terlalu kecanduan *game online* sehingga menyebabkan kurang fokus saat pembelajaran berlangsung dan

juga suka tidak hadir ke sekolah karena kesiangan, menurut orang tua siswa *game online* juga menyebabkan dapat menurunnya prestasi belajar siswa karena di akibatkan kurangnya minat belajar siswa, setelah ditelusuri ada beberapa faktor yang menyebabkan fokus belajar siswa dan minat belajar siswa berkurang akibat bermain *game online*, yang pertama faktor keluarga/orang tua, jika orang tua memberi kebebasan kepada siswa bermain *hp* tanpa mengontrol maka akan menyebabkan siswa lalai sehingga melupakan kewajibannya sebagai belajar, yang kedua faktor lingkungan, lingkungan pertemanan juga sangat berpengaruh terhadap dampak negatif *game* tersebut, karena jika ada teman-teman yang terus-terusan bermain *game* maka siswa pun menjadi ikut-ikutan.

Peneliti melakukan wawancara dengan orang tua siswa tentang dampak negatif *game online* terhadap minat belajar siswa, dan dari 7 responden seluruhnya menjawab bahwa *game online* sangat berpengaruh terhadap minat belajar siswa jika anak dibiarkan tanpa pengawasan dan tanpa kontrol orang tua sehingga menyebabkan siswa kecanduan bermain *game online* dan melupakan kewajiban yang harus dilaksanakan, dan setelah peneliti melakukan wawancara terhadap orang tua siswa dapat dilihat bahwa orang tua

siswa mengakui yang dapat menyebabkan siswa kecanduan *game online* terhadap anak itu adalah karena pengaruh orang tua. Jika orang tua mampu memberikan batasan dan aturan tertentu terhadap anak dalam bermain *game*, maka bisa dipastikan anak tidak akan menjadi kecanduan *game online*.

Permainan *game online* ini dapat berdampak sangat negatif apabila yang bermain *game online* menjadi kecanduan yang menyebabkan kerusakan mental. Dari ke 7 responden tersebut mengungkapkan alasan secara umum bahwa mereka memberi aturan dan batasan waktu pada siswa saat bermain *game online* sehingga tidak semua siswa SD Negeri Ujong Tanjong menjadi kecanduan bermain *game online* karena masih banyak yang di kontrol oleh orang tua masing-masing dan tidak terlalu mengaggu jam belajar siswa, jam tidur dan jam bermain siswa sehingga tidak terlalu berdampak negatif terhadap minat belajar siswa. Sedangkan secara khusus permainan *game online* sangat dapat mempengaruhi kepribadian siswa akibat kecanduan, yang mana setelah peneliti lihat ada beberapa siswa yang tidak bisa mengontrol emosi nya akibat dilarang bermain *game online* oleh orang tua nya dan menyuruh siswa belajar sehingga siswa tersebut marah-marah bahkan melakukan hal-hal kekerasan hanya

karena larangan tersebut. Jadi kecanduan *game online* selain berpengaruh besar terhadap minat belajar siswa juga sangat berpengaruh besar terhadap pembentukan karakter siswa.

## **PENUTUP**

### **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah peneliti lakukan mendapatkan kesimpulan, bahwa dampak negatif bermain *game online* bagi siswa yaitu:

1. Terlambat datang kesekolah dan juga sering tidak datang kesekolah akibat terlambat bangun disebabkan tidur terlalu larut
2. Kerusakan mata, kurang tidur, tidak mendengar nasihat orang tua dan terjadi kekosongan pikiran
3. Selain itu pola hidup anak juga terganggu. Jam makan, tidur, belajar jadi terganggu semua sehingga menyebabkan anak malas belajar
4. Sosialisasi dengan lingkungan terhambat yang menyebabkan anak tidak peduli dengan kehidupan sekitar
5. Terlalu lalai bermain *game online* juga menyebabkan lupa dengan melaksanakan ibadah

Dari penelitian yang telah peneliti lakukan juga mendapatkan solusi agar anak tetap belajar meskipun bermain *game online*, solusinya yaitu :

1. Menyita HP dan memberi batasan waktu pada anak saat bermain *game online*
2. Membuat jadwal tertentu dimana saat belajar, bermain dan beribadah.
3. Tidak menyediakan kuota internet atau jaringan wifi pada Hp anak
4. Memberikan sanksi agar anak jera dan tidak asik bermain *game*
5. Melibatkan *game* tertentu dalam belajar agar anak lebih bersemangat.
6. Sebagai orang tua harus lebih tegas terhadap anaknya dan menahan hp anak untuk sementara waktu agar mau belajar

### **Saran**

1. Kepada siswa agar lebih mementingkan kehidupan bersosial dan kewajiban akan masa depannya dari pada bermain hingga kecanduan, Karena siswa diharapkan mampu menjadi penerus bangsa tidak hanya pintar secara akademik juga pintar secara sosial
2. Kepada guru dan pihak sekolah agar lebih memperhatikan siswa-siswa yang lebih mementingkan game dari pada sekolah, siswa bisa melakukan sosialisasi atau

- panggilan kepada orang tua terhadap siswa nya yang terlalu lalai
3. Pada sekolah, siswa bisa melakukan sosialisasi atau panggilan kepada orang tua terhadap siswa nya yang terlalu lalai
  4. Kepada orang tua agar bisa lebih melakukan pola asuh yang tidak terlalu membebaskan siswa bermain secara berlebihan karena bisa menyebabkan malas belajar dan juga perubahan karakter terhadap siswa yang akan sangat merugikan terutama pada pihak orang tua atau keluarga, dan orang tua diharapkan mampu mengajak siswa untuk membuat dan mengajak anak belajar dirumah dengan cara yang asik dan tidak membosankan seperti bermain sambil belajar atau menghafal sebelum tidur
  5. Bagi peneliti agar lebih bijaksana menyikapi aturan dan cara orang tua dan guru dalam menghadapi siswa yang kecanduan bermain game online, jangan sampai hanya karena siswa tersebut bermain *game online* langsung mengatakan bahwa siswa tersebut akan malas belajar.

## DAFTAR PUSTAKA

- APJI, A. P. (2014). *Profil Pengguna Internet Indonesia*. Jakarta: Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia.
- Arikunto. (2015). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Detiknews. (2019). *Ulama Aceh Keluarkan Fatwa Haram Main PUBG dan Sejenisnya*. Diakses 19 juni 2019. [Http://Detik.Com/News/Berita](http://Detik.Com/News/Berita)
- Inews. (2018). *WHO menetapkan Game Online Sebagai Penyakit Gangguan Mental*. diakses 29 mei 2019. [Http://www.youtube.com/RCTIOfficialC...](http://www.youtube.com/RCTIOfficialC...)
- Moleong, & Lexy J. (2013). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Pt. Remaja Rosdakarya.
- Panji. (2017). *Persepsi Komunitas Gamers Terhadap Game Online (Studi Deskriptif Tentang Persepsi Komunitas Gamers Surabaya Terhadap Game Online Mobile Legend)*. *Jurnal\_Fis.IIP.41* . Diakses tanggal 23 mei 2019. <https://Jurnalapps.co.id> 2019
- Pilliang, & Yasraf .A. (2011). *Dunia Yang Dilipat (Tamasya Melampaui Batas-Batas Kebudayaan)*. Bandung: Matahari.
- Rahman, A. A., & Fauziana, F. (2018). *Analisis Faktor Eksternal Penyebab Kesulitan Belajar Siswa SMP melalui Pembelajaran Scientific Approach*. *MAJU: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 5(2).

- Setiawan. (2013). Pengaruh Intensitas Bermain Game Online. Diakses Pada Tanggal 22 Mei 2019. <https://keluarga.com/1403/kesehatan/dampak-negatif-game-online-ditinjau-dari-beberapa-segi>.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung : Aifabeta.
- Suyadi. (2010). *Psikologi Belajar Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Tribunews. (2019) *Empat Bocah Nekat Mencuri Gara-Gara Game Online*. Diakses 29 mei 2019. [www.tribunews.com/regional](http://www.tribunews.com/regional)