

**HUBUNGAN KECANDUAN BERMAIN GAME ONLINE
DENGAN PRESTASI BELAJAR SISWA/SISWI
DI SMK NEGERI 7 SAMARINDA**

HASIL PENELITIAN



ENDRO SUJATMOKO

1211308230564

**PROGRAM STUDI ILMU KEPERAWATAN
SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN MUHAMMADIYAH
SAMARINDA**

2015

Hubungan Kecanduan Bermain Game Online dengan Prestasi

Belajar Siswa/Siswi di SMK Negeri 7 Samarinda

Endro Sujatmoko, Rini Ernawati,S.Pd.,M.Kes, Ns.Enok Sureskiarti,S.Kep

INTISARI

Latar Belakang: Pada saat ini kemajuan teknologi *internet* berkembang begitu pesat dan menjadi sangat menarik di kalangan remaja, dan juga dapat digunakan untuk bermain *game* secara bersamaan (*multiplayer*) melalui permainan *game online*, karena sifat yang tidak terbatasnya oleh waktu akses, *interaktif*, menantang, dan sangat *variatif* sehingga banyak remaja sekolah yang memainkan permainan *game online* menjadi kecanduan membuat terganggu proses pendidikannya sehingga berdampak pada prestasi belajarnya yang kurang baik dikarenakan mereka tidak fokus pada proses pembelajaran.

Tujuan Penelitian: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara kecanduan bermain *game online* dengan prestasi belajar siswa/siswi di SMK Negeri 7 Samarinda.

Metode Penelitian: Rancangan penelitian ini adalah *descriptive correlation* dengan metode pendekatan *cross sectional*. Penelitian dilaksanakan selama November 2014 hingga Januari 2015. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa/siswi yang berada di SMK Negeri 7 Samarinda berjumlah 360 orang. Cara pengambilan sampel dengan *simple random sampling* didapatkan 189 orang. Alat yang digunakan yaitu kuesioner. Analisa untuk uji hipotesis dengan uji *statistic Chi Square*.

Hasil Penelitian: Hasil uji *statistic Chi Square* diketahui nilai $p = 0,059$ nilai tersebut lebih kecil dari alfa ($P < 0,05$) maka H_0 ditolak berarti ada hubungan yang signifikan antara kecanduan bermain *game online* dengan prestasi belajar siswa/siswi SMK Negeri 7 Samarinda.

Kesimpulan: Ada hubungan yang signifikan /bermakna antara kecanduan bermain *game online* dengan prestasi belajar siswa/siswi SMK Negeri 7 Samarinda.

Saran: Karena tugas seorang perawat tidak hanya merawat pada aspek jasmani saja namun aspek rohani juga sangat perlu untuk kelangsungan hidup yang lebih baik.

Relationship Addiction to Play Game Online with Performance Student Learning of SMK State 7 Samarinda

Endro Sujatmoko, S.Kep.,M.Kep, Rini Ernawati,S.Pd.,M.Kes, Ns.Enok Sureskiarti,S.Kep

ABSTRACT

Background: At this time the advances in internet technology evolving so rapidly and become very attractive among teenagers, and also can be used to play games simultaneously (multiplayer) through the online game, because the nature of which is not limited by time of access, interactive, challenging, and very varied so many teenagers schools play games online games become addicted to making disrupted education process, which leads to poor academic achievement because they do not focus on the learning process.

Objective: This study aimed to determine the relationship between addiction play games online with student achievement / student in SMK 7 Samarinda.

Methods: The study design was a descriptive correlation with cross sectional method. The experiment was conducted during November 2014 to January 2015. The study population was all students / student who is in SMK 7 Samarinda numbered 360 people. How to sampling with simple random sampling found 189 people. The tool used is a questionnaire. Analysis for statistical hypothesis testing with Chi Square test.

Results: The results of the statistical test Chi Square unknown value $p = 0.059$ the value is less than alpha ($P < 0.05$), the H_0 is rejected means there is a significant relationship between addiction play games online with student achievement / SMK Negeri 7 Samarinda.

Conclusion: There is a significant relationship / significant between online gaming addiction with student achievement / SMK Negeri 7 Samarinda.

Suggested: Because the job of a nurse is not only taking care of the physical aspect alone but also the spiritual aspect is very necessary for survival are better.

Key Word: Gameonline Addiction, Student SMK Negeri 7, application.

BAB	III METODE PENELITIAN	
	A. Rancangan Penelitian.....	56
	B. Populasi dan Sampel.....	57
	C. Waktu dan Tempat Penelitian.....	62
	D. Definisi Operasional.....	63
	E. Instrumen Penelitian.....	64
	F. Teknik pengumpulan data.....	65
	G. Teknik Analisa data.....	67
	H. Etika Penelitian.....	71
	I. Jalannya Penelitian.....	74
BAB	IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
	A. Diskriptif Hasil Penelitian.....	76
	B. Uji Persyaratan Analisis.....	92
	C. Pengujian Hipotesis Penelitian.....	94
	D. Pembahasan Hasil Penelitian.....	96

KUNJUNGI PERPUSTAKAAN UMKT SAMARINDA

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada era milenium ini kehebatan dan kemajuan teknologi *internet* berkembang begitu pesat dan menjadi perbincangan yang sangat menarik di kalangan masyarakat terutama remaja, tidak hanya digunakan untuk *browsing* dan berinteraksi lewat situs jejaring sosial, tetapi juga dapat digunakan untuk bermain *game* secara bersamaan (*multiplayer*) melalui permainan *game online*. *Game online* adalah jenis permainan yang menggunakan media komputer yang memanfaatkan jaringan komputer LAN (*Local Area Networking*) atau *internet*. karena sifat yang tidak terbatasnya oleh waktu akses, *interaktif*, menantang, dan sangat *variatif* (Nakita, 2010).

Beragamnya jenis *game online* dan biaya sewa yang *relatif* terjangkau di warnet atau *game center*, membuat pemain tertarik untuk bermain *game online*. Jumlah pengguna *Internet* ini akan terus bertambah seiring dengan semakin murah dan mudahnya koneksi *Internet*, tersebarnya jaringan *Internet* ditempat-tempat keramaian, dan sekolah – sekolah yang disediakan untuk membantu para siswa/siswi

dalam mengerjakan tugas, mencari bahan materi suatu mata pelajaran disalahgunakan dengan menggunakannya sebagai sarana bermain *game online* secara bersamaan (*multiplayer*) melalui *game online*, dan menjamurnya pusat-pusat permainan *game online* (*game center*), serta semakin tersedianya peralatan *Computer, handphone, hingga iPhone, android, smartphone dan blackBerrys*, sehingga semakin memudahkan para pecinta *game* untuk menyalurkan kegemaran dalam memainkan *game online* (Adams & Rollings, 2010).

Permainan *game online* sudah masuk ke Indonesia sejak awal tahun 2001 kemudian mulai berkembang dan mem-*booming* pada agustus 2003 ketika hadirnya PT. Lyto yang mengusung *game online* 2D terbaik hingga saat ini berjudul ragnarok. Selain itu dalam artikel tersebut juga dikatakan bahwa *game* ragnarok inilah yang menjadi fenomena awal dalam dunia *game online*, karena menjadi permainan *game online* pertama yang mampu menciptakan beribu - ribu pemain tiap harinya. Pada saat itu pula para penggila *game* mulai bermunculan yang juga diikuti dengan perkembangan internet menuju ke fase yang lebih murah biaya rental per jam-nya (Cyber, 2005).

Sehubungan dengan peminat *game online* yaitu di dunia anak-anak, remaja maupun orang dewasa juga tidak kalah heboh dengan pembahasan mereka mengenai *teknologi internet* yang salah satu

fungsinya dapat digunakan sebagai sarana hiburan yaitu bermain *game online*. Karena sebagian besar pelakunya adalah remaja maka tidak heran melihat anak SLTA, SLTP bahkan anak SD sekarang ini bisa mengoperasikan alat seperti *computer* dengan lincah atau tidak kaku. Kemampuan (*skill*) anak-anak dalam mengoperasikan *teknologi internet* melalui *computer* memang bisa diacungi jempol. Meskipun awalnya mereka tertarik karena untuk mengisi waktu luang dengan memainkan permainan *game online* bukan dari rasa ingin tahu mereka mengenai *internet*, tetapi secara tidak langsung akhirnya mereka mempelajari dan memahami penggunaan *computer* dan *internet* (Burhan,2010 <http://www.wikipedia.org> akses 01 Januari 2014 , 08:13 WIB).

Saat ini remaja lebih banyak menghabiskan waktunya dengan hal-hal yang disukainya dan melakukan aktifitas rekreasi yang sedang populer di kalangan sebayanya (Potter & Perry, 2006). *Game online* merupakan salah satu yang populer dikalangan remaja saat ini, didalam permainan *games* terkandung hal yang namanya cerita, alur cerita yang biasanya terjalin dari berbagai masalah didalamnya. Masalah-masalah tersebut harus diselesaikan oleh pemain *game* bila ingin menyelesaikan *game*, terkadang cerita dan permasalahan yang ditawarkan sangat menarik dan kompleks, tidak jarang hal tersebut menyita perhatian lebih, sehingga dapat kita bayangkan ketika seorang

siswa/siswi sedang berada dikelas namun pikiran mereka berada di *game* yang belum ditamatkan semalam, hal ini sangat mengkhawatirkan, dimana remaja yang pada umumnya masih duduk di bangku sekolah menghabiskan waktu berjam-jam dengan bermain *game online* sehingga menyebabkan merosotnya prestasi belajar mereka (Blais, 2009).

Kebutuhan berprestasi adalah salah satu kebutuhan dasar manusia menurut teori keperawatan *Jean Watson*. Kebutuhan tersebut merupakan kebutuhan psikososial atau kebutuhan integrasi yang dimiliki oleh setiap individu. Prestasi akademik tergantung dari sejauh mana faktor - faktor penunjang mempengaruhi pelajar. Semakin baik atau meningkatnya faktor- faktor penunjang tersebut maka semakin baik pula prestasi yang diperoleh (Potter & Perry, 2006).

Seorang siswa/siswi yang memang dalam keseharian difokuskan untuk belajar, selalu mencurahkan perhatiannya pada kegiatan belajar disekolah. Semua itu dilakukan mereka demi tujuan utama mereka datang ke sekolah, yakni untuk mendapatkan ilmu yang bermanfaat dan sebuah prestasi belajar yang memuaskan. Prestasi adalah sesuatu hal yang menjadi *indikator* untuk keberhasilan tercapainya tujuan pembelajaran, selain itu prestasi siswa/siswi juga menentukan apakah ia dapat lulus atau tidak. Prestasi mencakup berbagai aspek,

diantaranya aspek *cognitif, apektif, dan psikomotor*. Detik demi detik dilalui guna mencapai prestasi, namun tetap ada sesuatu yang menghambat proses penggapaian prestasi tersebut, salah satunya yaitu sebuah permainan yang sedang populer saat ini adalah *game online*. Menurut penelitian yang dikutip dari (Pratama, 2009, <http://www.duniaku.net> akses 01 Januari 2014 ; 09:35 WIB).

Salah satu penelitian di Amerika yang diungkapkan dalam *Journal Pediatrics* (2007). Permainan *game online* sudah sangat sukses digemari oleh semua kalangan dan menjamur di beberapa negara hingga saat ini. bahwa 2/3 dari total semua rumah tangga yang memiliki anak usia sekolah (6-18 tahun) mempunyai komputer di rumahnya dan sekitar 59% diantaranya memanfaatkan untuk bermain *game online*. Pemain *game online* tersebut pun tidak mengenal usia maupun jenis kelamin. Sebanyak 64.45% remaja laki-laki dan 47.85% remaja perempuan usia 12-22 tahun yang bermain *game online* menyatakan bahwa mereka memiliki kegemaran berlebihan (Prilaku kecanduan) terhadap *game online*. Selain itu, sebanyak 25.3% remaja laki-laki dan 19.25% remaja perempuan usia 12-22 tahun yang bermain *game online* mencoba untuk berhenti main namun tidak berhasil.

Pengguna *game online* di Indonesia juga cukup terbilang besar jumlahnya yaitu mencapai 6,5 juta orang atau bertambah sebesar 500

ribu orang tiap orang dari jumlah *gamer* pada tahun 2013 yaitu 6,6 juta orang. Dari besarnya jumlah tersebut maka timbullah kekhawatiran mengenai dampak yang dihasilkan dari permainan *online* ini. Besarnya pertumbuhan penggunaan *internet* ini jauh lebih besar dari jumlah pertumbuhan penduduk di Indonesia yang tidak lebih dari 16,1 % per tahun (Yee, 2010 <http://www.REPUBLIKA.co.id>, akses 01 Januari 2014; 09:45 WIB).

Hasil penelitian Imanuel (2009) mengenai Kepribadian Mahasiswa Universitas Indonesia yang kecanduan *game online* menunjukkan bahwa dari 75 Mahasiswa diantaranya 14 orang memiliki kecanduan tingkat tinggi, 12 orang dengan tingkat kecanduan rendah dan 49 orang memiliki tingkat kecanduan menengah. Penelitian ini menunjukkan bahwa sebagian besar Mahasiswa yang bermain adalah pecandu menengah. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pemain *game online* kehilangan *relasi signifikan*, Kehilangan pekerjaan, kesempatan karier dan kesempatan pendidikan serta bermain *game online* sebagai cara untuk melarikan diri dari masalah-masalah.

Permainan *game online* merupakan suatu fenomena yang sedang marak di Indonesia. Prestasi belajar yang sangat penting bagi keberhasilan mahasiswa. Mahasiswa yang memiliki Perilaku Kecanduan bermain *game online* perlu diidentifikasi agar tidak berlanjut

dan memberikan dampak yang negatif untuk selanjutnya. Untuk itu perlu dilakukan penelitian tentang "Hubungan Kecanduan Bermain *Game Online* dengan Prestasi Belajar di SMK Negeri 7 Samarinda".

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan peneliti dengan salah seorang guru Teknologi Informasi dan Komunikasi dan 10 Siswa/siswi di SMK Negeri 7 Samarinda pada tanggal 08 juli 2014 pada hari selasa pukul 10.00, Tn.M mengatakan siswa didiknya sering kurang memperhatikan materi pada saat praktik dilaboratorium *computer* maupun dikelas mereka ada yang membuka situs game online, dan juga sering saya melihat siswa saya bolos sekolah untuk bermain *game online*, kemudian menurut penuturan dari beberapa Siswa/siswi yang bersedia untuk memberikan jawaban atas beberapa pertanyaan yang diajukan oleh peneliti pada studi pendahuluan ini diantaranya yaitu 1. Apakah anda pernah bermain game online ? 2. Seberapa sering anda bermain game online ? 3. Apa alasan yang mendasari anda dalam bermain game online? 4. Jika anda penggemar game online jenis game yang sering anda mainkan? 5. Berapa jam sehari anda bermain game online? Dari pertanyaan peneliti diatas didapatkan beberapa jawaban yang hampir sama yaitu dari 10 Siswa/siswi tersebut pernah memainkan game online, dari pertanyaan yang kedua dimana rata-rata mereka menjawab sangat sering sampai lupa waktu karena harus

menyelesaikan dan melihat kemajuan dari game yang dimainkan, kemudian pertanyaan ketiga alasan para Siswa/siswi bermain yaitu sedang trend atau ramai dimainkan, mengisi kejenuhan, supaya ngak dibilang kurang pergaulan, menghilangkan stress,dll, kemudian pertanyaan keempat yaitu mereka rata-rata menjawab permainan perang strategi bagi laki-laki dan bagi perempuan auditional ayo dance, ada juga yang memainkan permainan yang penting seru, dan pertanyaan terakhir yang diajukan oleh peneliti yaitu mengenai berapa jam bermain game online setiap harinya lebih dari dua jam apabila digabungkan keseluruhan dalam sehari, dan juga karena letak sekolah yang dekat pusat *game center*, sehingga memudahkan siswa yang memiliki Perilaku Kecanduan *game online*, Tn.M mengatakan siswa yang memiliki Perilaku Kecanduan *game online* tersebut cenderung prestasinya menurun. Didapatkan data menurunnya hasil prestasi siswa karena memiliki kecendrungan salah satunya yaitu bermain game online sekitar 37%. (Berdasarkan wawancara dengan Guru TIK dan 10 Siswa/siswi SMK Negeri 7 Samarinda 08 Juli 2014).

Kekhawatiran terhadap remaja dan anak-anak yang semakin tidak terarah dalam memanfaatkan *teknologi internet* tersebut. Oleh karena itu, saya sebagai seorang perawat yang tidak hanya merawat pasien tapi juga merasakan dampak dari *game online* ini terhadap masa

depan bangsa ini yaitu pada generasi penerus bangsa anak - anak usia sekolah sehingga peneliti ingin membuat sebuah penelitian mengenai " Hubungan Kecanduan Bermain *Game Online* Dengan Prestasi Belajar Siswa/Siswi di SMK Negeri 7 Samarinda"

B. Rumusan Masalah.

Berdasarkan latar belakang penelitian ini, maka masalah yang ingin dijawab dalam penelitian ini adalah: " Bagaimana Hubungan Kecanduan *Bermain Game Online* Dengan Prestasi Belajar Siswa/Siswi di SMK Negeri 7 Samarinda?"

C. Tujuan Penelitian.

1. Tujuan Umum.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui "Hubungan Kecanduan Bermain *Game Online* Dengan Prestasi Belajar Siswa/siswi di SMK Negeri 7 Samarinda"

2. Tujuan Khusus.

- a. Mengidentifikasi karakteristik Siswa/siswi SMK Negeri 7 Samarinda.
- b. Mengidentifikasi kecanduan Siswa/siswi SMK Negeri 7 Samarinda dalam bermain game online.

- c. Mengidentifikasi Prestasi Belajar Siswa/Siswi di SMK Negeri 7 Samarinda.
- d. Menganalisis Hubungan Kecanduan bermain game online dengan Prestasi Belajar Siswa/siswi di SMK negeri 7 Samarinda.

D. Manfaat Penelitian.

1. Manfaat Teoritis.

Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai informasi mengenai “Hubungan Kecanduan bermain *game online* dengan prestasi belajar Siswa/siswi di SMK Negeri 7 Samarinda” Penelitian ini juga dapat digunakan sebagai bahan rujukan bagi penelitian selanjutnya mengenai studi *game online* dan menjadi bahan kajian lebih lanjut mengenai topik yang sama.

2. Manfaat Bagi Sekolah

Sebagai masukan bagi guru-guru SMK Negeri 7 Samarinda Khususnya guru Bimbingan konseling dan Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk dapat memberikan bimbingan kepada siswa dalam mendukung kemampuan anak dalam belajar dan memberikan serta mengawasi metode pembelajaran yang lebih baik lagi dalam meningkatkan pencapaian prestasi anak sesuai yang diharapkan.

3. Manfaat Bagi Orang Tua Siswa.

Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan bagi pemerhati pendidikan dan orang tua sebagai sumber informasi untuk menentukan metode yang tepat dalam *intervensi* mengenai Kecanduan dalam bermain *game online* dan juga memberi masukan bagi orang tua dalam mendidik anak dan memberikan inovasi serta motivasi pada anak dalam melakukan hal-hal yang bermanfaat dan bernilai positif dan peran serta dari orang tua dalam mengawasi putra/putrinya dalam menggunakan media internet saat ini.

4. Manfaat Bagi Peneliti Selanjutnya

Sebagai data dasar untuk peneliti lebih lanjut berkaitan dengan permasalahan siswa yang memiliki Perilaku Kecanduan terhadap *game online*, baik dalam pengembangan metode maupun menelusuri faktor faktor yang mempengaruhi masing-masing variabel.

5. Manfaat Bagi Pendidikan Keperawatan.

Karena saya sebagai seorang perawat yang mana melihat dampak yang akan ditimbulkan dari *game online* tersebut seperti gangguan kesehatan seperti kesehatan mata, radiasi terhadap tubuh, postur and gesture dll dan mental seperti Kecanduan *game online*, Stressor remaja, kenakalan remaja dll pada generasi penerus bangsa

nantinya, semoga nantinya tenaga perawat tidak hanya menangani masalah kesehatan raga/Jasmani namun juga kesehatan sosial dimasyarakat seperti penyimpangan perilaku remaja dapat juga menjadi fokus dalam perkembangan ilmu di kurikulum institusi pendidikan keperawatan dan juga sebagai bahan pertimbangan dalam mengantisipasi adanya Hubungan Kecanduan dalam bermain *game online* Terhadap prestasi belajar.

E. Keaslian Penelitian.

1. Penelitian sebelumnya dilakukan oleh Azis di kecamatan Lowokwaru kota malang pada tahun 2011 dengan judul “ *Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Self Esteem Remaja Gamers Di Kecamatan Lowokwaru Kota Malang*”. Rancangan penelitian yang digunakan adalah deskriptif analitik dengan pendekatan *correlational*. Variabel bebas pada penelitian tersebut adalah Kecanduan game online dan variable terikatnya adalah Self esteem remaja gamers. Populasi dan sampel pada penelitian tersebut adalah para remaja pemain gamers yang berada dikecamatan Lowokwaru kota malang. Dengan teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive sampling*. Instrumen yang digunakan adalah kuesioner dan uji statistik yang digunakan menggunakan korelasi *product moment*.

2. Selain itu, penelitian juga dilakukan oleh Ridho pada tahun 2010 dengan judul “ *Hubungan antara dukungan keluarga dengan prestasi belajar siswa kelas VIII di SMPN 2 Bukittinggi tahun 2011*”. Rancangan penelitian yang digunakan adalah *cross sectional*. Variable Independen adalah dukungan keluarga dan variabel dependennya adalah prestasi belajar siswa, Populasi dan sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas VIII di SMPN 2, yaitu sebanyak 120 orang teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *total sampling*. Instrumen yang digunakan adalah kuesioner dan uji statistiknya menggunakan uji kai kuadrat (*chi square*).
3. Theodora pada tahun 2012 melakukan penelitian dengan judul “*Hubungan Antara Kecanduan Internet Game Online dengan Keterampilan Sosial pada Remaja (Relation Between Internet Game Online Addiction and Social Skills in Adolescents)*”. Dalam penelitian ini rancangan penelitian yang digunakan adalah desain korelasi dengan melihat apakah ada *Hubungan Antara Kecanduan Internet Game Online dengan Keterampilan Sosial pada Remaja*. Variabel independent adalah Kecanduan internet game online, dan variabel dependen adalah *Keterampilan Sosial pada Remaja*. Jenis penelitian kuantitatif, penelitian ini menggunakan metode Cross Sectional dengan jenis penelitian kuantitatif. Pengambilan sampel dalam

penelitian ini menggunakan *sampling*, sementara jumlah sampelnya 103 orang responden. Instrumen dalam penelitian ini menggunakan kuesioner dan formulir-formulir lain untuk pencatatan data. Penelitian ini menggunakan desain analitik korelasi. Analisa hubungan kecanduan di uji dengan chi-square.

4. Sedangkan penelitian yang saya ambil mengenai “ *Hubungan kecanduan bermain game online dengan prestasi belajar di SMK negeri 7 Samarinda*, memiliki 360 populasi dan 189 sampel. Rancangan penelitian yang digunakan adalah deskriptif analitik dengan pendekatan *cross sectional*. Variabel bebas pada penelitian ini adalah kecanduan bermain game online dan variabel terikatnya adalah prestasi belajar Siswa/siswi SMK negeri 7 Samarinda.. Dengan teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *Random sampling*. Instrumen yang digunakan adalah kuesioner dan uji statistik yang digunakan menggunakan Uji Kai Kuadrat (*Chi Square*).

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Telaah Pustaka.

1. Kecanduan Game Online.

Definisi *kecanduan* adalah suatu kelekatan yang kompleks, progresif dan berbahaya terhadap zat psikoaktif (alcohol, heroin, zat adiktif lainnya) atau perilaku (seks, kerja, judi). *Kecanduan* juga dapat diartikan sebagai suatu sindrom yang ditandai dengan menghabiskan sejumlah waktu yang sangat banyak dan tidak mampu mengontrol kegiatannya tersebut. Perilaku Kecanduan yang tidak dapat dikontrol atau tidak mempunyai kekuatan untuk menghentikan kegiatan tersebut dapat mengakibatkan individu menjadi lalai terhadap kegiatan lain.

a. Perilaku Kecanduan Game Online

Perilaku Kecanduan adalah suatu perilaku yang tidak sehat yang berlangsung terus-menerus yang sulit diakhiri oleh individu bersangkutan (yee, 2006). Perilaku yang tidak sehat dapat merugikan diri individu tersebut dan perilaku seperti ini terlihat pada pemain *game online*. Perilaku kecanduan *game online* dapat disebabkan oleh ketersediaan dan bertambahnya jenis-jenis *game* di pasaran yang

semakin pesat sejajar dengan perkembangan teknologi (Jessica, 1999). *Game online* addiction merupakan kesenangan dalam bermain karena memberi rasa kepuasan tersendiri, sehingga ada perasaan untuk mengulangi lagi kegiatan yang menyenangkan ketika bermain *game online*. Kecanduan permainan ini dapat digolongkan dalam beberapa kategori yakni: (1). Kegagalan yang berulang-ulang dalam mengontrol suatu perilaku (Ketidakmampuan untuk mengontrol), (2). Berlanjutnya suatu perilaku yang berulang-ulang dan menimbulkan dampak yang negative.

b. Fisiologi Perilaku Kecanduan.

Adiksi internet dapat dideskripsikan sebagai gangguan control pada hasrat atau keinginan untuk mengakses internet tanpa melibatkan penggunaan obat atau zat aditif (Freeman, 2008). Secara patologi perilaku kecanduan internet sangat mirip dengan kecanduan terhadap *game online* atau judi. Bentuk kecanduan internet diantaranya adalah ketagihan bermain *game*, mengakses situs porno, chatting, mengakses informasi serta aplikasi lain. Perilaku Kecanduan internet menimbulkan berbagai kerugian bagi individu dan keluarga, berdampak buruk pada prestasi belajar, kerja, kondisi financial dan kehidupan social.

Penelitian (Koepp, 2004) tentang adiksi menunjukkan bahwa faktor-faktor di otak merupakan faktor yang bertanggung jawab pada terjadinya adiksi yakni senyawa neurokimiawi di celah sinaptik yang disebut dopamine. Dopamin merupakan suatu stimulant neurotransmitter yang dihasilkan di batang otak (Giuffre & Digeronimo, 2004). Batang otak adalah bagian dimana otak bagian atas berhubungan dengan sumsum tulang belakang yang mengendalikan system saraf otonom. Senyawa neurokimiawi yang berada di celah sinaptik terdapat diantara ujung satu sel saraf (Neuron) dengan ujung sel saraf yang lain.

Dopamin yang dikeluarkan ke celah sinaptik dari ujung sel saraf akan ditarik dan ditangkap oleh reseptor-resptor dopamine pada dinding ujung sel saraf lain pada celah itu. Keluarnya dopamine yang cukup, dalam kondisi normal, akan menimbulkan rasa nyaman secara fisik dan mental pada individu. Bila suatu saat pengeluaran dopamin menurun, maka sirkuit otak yang didukung neurotransmitter lain akan bereaksi meningkatkan dan akibatnya akan tercapai respons kenikmatan lagi.

Terdapat empat komponen kecanduan game online, yakni excessive use, withdrawal symptoms, tolerance dan negative repercussions (lee, 2011). 1. Excessive use terjadi ketika game

menjadi aktivitas yang paling penting dalam kehidupan individu. Komponen ini mendominasi pikiran individu (Gangguan Kognitif), Perasaan (merasa sangat butuh) dan tingkah laku (kemunduran dalam perilaku sosial). 2. Tolerance merupakan proses dimana terjadinya peningkatan jumlah penggunaan game online untuk mendapatkan efek perubahan dari mood.

Kepuasan yang diperoleh dalam menggunakan game online akan menurun apabila digunakan secara terus-menerus dalam jumlah waktu yang sama. Pemain tidak akan nmendapatkan perasaan kegembiraan yang sama seperti jumlah waktu pertama bermain sebelum mencapai waktu yang lama. Oleh karena itu, untuk memperoleh pengaruh yang sama kuatnya dengan sebelumnya, jumlah penggunaan harus ditingkatkan agar tidak terjadi toleransi. 3. 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. 4. Komponen negative repercussions mengarah pada dampak negatif yang terjadi antara pengguna game online dengan lingkungan sekitarnya. Komponen ini juga berdampak

pada tugas lainnya seperti pekerjaan, hobby dan 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.

c. Faktor- faktor yang mempengaruhi game online addiction.

1) Gender

Gender dapat mempengaruhi seseorang menjadi kecanduan terhadap game online. Beberapa penelitian menyatakan bahwa laki-laki lebih mudah menjadi kecanduan terhadap game dan menghabiskan lebih banyak waktu berada dalam toko game elektronik dibandingkan anak perempuan (Imanual,2009).

2) Kondisi Psikologis.

Pemain game online sering bermimpi mengenai game, karakter mereka dan berbagai situasi. Fantasi di dalam game menjadi salah satu keuntungan bagi pemain dan kejadian-kejadian yang ada pada game sangat kuat, yang mana hal ini membawa pemain dan alasan mereka untuk melihat permainan itu kembali. Pemain menyatakan dirinya termotivasi bermain karena bermain game itu menyenangkan dan memberi kesempatan untuk bereksperimen. Pemain juga tanpa sadar

termotivasi karena bermain game memberikan kesempatan untuk mengekspresikan dirinya karena jenuh terhadap kehidupan nyata mereka. Kecanduan game online juga dapat menimbulkan masalah- masalah emosional seperti depresi, dan gangguan kecemasan karena ingin memperoleh nilai yang tinggi dalam bermain game online.

3). Jenis Game.

Game merupakan tempat dimana para pemain mungkin bisa mengurangi rasa bosannya terhadap kehidupan nyata. Game online merupakan bagian dari dimensi sosial, yang dapat menghilangkan stereotipe rasa kesepian, ketidakmampuan bersosial bagi pemain yang kecanduan. Jenis game online dapat mempengaruhi seseorang kecanduan game online. Pemain dapat menjadi kecanduan karena pemain yang baru atau permainannya yang menantang. Hal ini menyebabkan pemain semakin sering termotivasi untuk memainkannya.

3) Hubungan kecanduan game online terhadap remaja.

Bermain game online memiliki dampak positif dan negatif. Salah satu dampak positifnya adalah dapat meningkatkan konsentrasi pemain. Selain itu, bermain game online juga dapat mendorong

remaja menjadi cerdas. Game online menuntut daya analisa remaja yang kuat dan perencanaan strategi yang tepat agar bisa menyelesaikan permainan dengan baik.

Bermain game online akan berdampak negatif apabila dimainkan secara berlebihan. Hal ini dapat menyebabkan remaja menjadi kecanduan game online. Pengaruh kecanduan game online berdampak pada psikis, sosial, akademis, dan fisik pada remaja. Dampak psikis pada remaja adalah remaja akan sering bahkan terus-menerus memikirkan game online. Game yang berlatar belakang atau kontennya bersifat kekerasan memicu remaja untuk meningkatkan pikiran agresif, perasaan dan perilaku dan penurunan proporsional membantu. Berdasarkan kajian ilmiah (Anderson & Bushman, 2001). Pengaruh game kekerasan terhadap anak-anak ini diperparah oleh sifat dari permainan yang interaktif.

Prilaku Kecanduan game online terhadap remaja dapat memberikan dampak sosial seperti renggangnya hubungan remaja dengan keluarga dan teman. Hal ini disebabkan oleh kurangnya waktu untuk berinteraksi dengan lingkungan. Prilaku Kecanduan *game online* juga akan membuat remaja menjadi bersikap kasar dan agresif karena terpengaruh oleh permainan yang dimainkannya.

Remaja yang memiliki Prilaku kecanduan *game online* akan cenderung mengalami penurunan prestasi. Pikiran remaja yang memiliki Prilaku kecanduan *game online* akan lebih memikirkan perkembangan permainannya dibandingkan dengan perkembangannya dalam belajar. Remaja juga cenderung bolos sekolah atau kuliah karena bermain game online tidak mengenal waktu lagi. Biasanya remaja yang memiliki Prilaku kecanduan game online sering terlambat bangun karena bermain sampai pagi sehingga remaja malas atau bolos sekolah dan kuliah. Remaja juga akan sulit berkonsentrasi dalam belajar dan ujian sehingga prestasi belajar remaja akan ketinggalan.

Dampak fisik bagi remaja yang memiliki Prilaku kecanduan *game online* adalah pancaran radiasi komputer. Pancaran radiasi tersebut dapat merusak saraf mata dan otak remaja. Selain itu, kesehatan jantung, ginjal, dan lambung juga menurun karena banyak duduk, kurang minum dan lupa makan serta kurang olahraga. Dampak lainnya dapat berupa turunnya berat badan, carpal tunnel syndrome, nyeri pinggang dan kurang tidur akibat kelelahan bermain *game online*.

4) Hubungan Kecanduan Game online dengan prestasi belajar.

Kecanduan game online adalah ketidakmampuan seseorang untuk mengontrol tindakannya dalam memainkan game online yang mempengaruhi prestasi belajar khususnya pada siswa. Pola perilaku sekolah dapat dilihat dari bagaimana mereka melalaikan kegiatan sekolah dan Nilai Raport yang mereka miliki. Biasanya seseorang yang telah kecanduan tidak menyadari bahwa dirinya adalah pecandu game online. Kecanduan internet sebagaimana kecanduan obat-obatan, alkohol dan judi akan mengakibatkan kegagalan akademisi (Young, 1996). Kegagalan akademis akan mempengaruhi prestasi akademis siswa. Siswa yang berprestasi akan menggunakan internet dengan sehat dan wajar sehingga tidak melalaikan kegiatan-kegiatannya, begitu pula sebaliknya.

Pengguna internet yang sehat adalah orang yang menggunakan internet secara wajar untuk berhubungan dengan teman melalui komunikasi elektronik atau menggunakan internet sebagai sarana mencari informasi yang dibutuhkan atrinya golongan ini mampu memadukan kehidupan nyata dengan dunia cyberspace. Pengguna internet yang tidak sehat yaitu pada golongan ini individu-individu memisahkan antara kehidupan nyata dengan dunia

cyberspace, artinya aktifitas cyberspace menjadi dunia tersendiri, tidak dibicarakan dengan orang lain dalam kehidupannya.

Seorang pakar psikologi di America david greenfield, menemukan sekitar 6 % dari pengguna internet khususnya pelajar dan mahasiswa mengalami kecanduan. Para pelajar tersebut memiliki gejala yang hampir sama dengan kecanduan obat bius yakni lupa waktu dalam berinternet ini dikarenakan mereka menemukan kepuasan di internet, yang tidak mereka dapatkan di dunia nyata. Kebanyakan mereka terperangkap pada aktivitas negatif seperti *game online*. Kecanduan bermain *game online* mengakibatkan persoalan dalam prestasi akademik pelajar. Pelajar akan mengalami penurunan motivasi dalam belajar sehingga mereka akan melalaikan tugas-tugas belajar maupun kuliahnya. Pelajar juga akan bolos sekolah atau kuliah karena waktunya tersita untuk bermain *game online*.

5) Indikator Game Online Addiction.

Kecanduan merupakan suatu tingkah laku yang tidak dapat dikontrol atau tidak mempunyai kekuatan untuk menghentikannya (Young, 2009) Prilaku Kecanduan pemain terhadap *Game online* dapat mengakibatkan pemain melalaikan kegiatannya yang lain karena kecanduan permainan ini berlaku secara berulang-ulang. Indikator seseorang yang kecanduan bermain *game online* menurut para ahli

menyatakan bahwa yang disebut adiksi tinggi atau selalu bermain video game adalah apabila anak menghabiskan waktu lebih dari 14 jam per minggu atau 2 jam lebih per hari untuk bermain video game, adiksi rendah atau jarang apabila anak menghabiskan waktu 7 jam per minggu atau 1 jam per hari. Jumlah waktu saja cukup untuk menentukan anak kecanduan video game atau tambahan sedikitnya 5 dari tanda-tanda berikut ini untuk menentukan apakah anak adiksi:

- 1) Terus menerus memikirkan kegiatan bermain video game, bahkan ketika sedang belajar atau mengerjakan PR, sehingga anak jadi tidak dapat berkonsentrasi dengan apa yang sedang dilakukannya. Bahkan setiap pembicaraannya pun selalu berkisar-perilaku, tindakan, dan topik seputar video game. Akibatnya, anak jadi: Tidak mau mengerjakan PR – Ketiduran di sekolah–dan tugas sekolah lainnya Nilai pelajaran menurun.
- 2) Lamanya waktu bermain video game semakin bertambah. Anak tidak pernah merasa cukup dan puas bermain video game, sehingga jumlah waktu yang dihabiskan semakin meningkat dari hari ke hari. Di awal, mungkin hanya ekstra waktu 15 menit, tetapi keinginan anak untuk bermain akan semakin besar, sehingga lamanya waktu bermain pun akan terus meningkat, bahkan sampai beberapa jam pun tidaklah cukup. Dengan kata lain, hampir seluruh waktu di luar

jam sekolah dihabiskan untuk bermain video game, atau bahkan pada kasus tertentu, anak tidak mau sekolah lagi dan menghabiskan seluruh waktunya bermain.

- 3) Ingin mengurangi atau berhenti bermain video game tapi tidak berhasil.
- 4) Gelisah atau lekas marah ketika dilarang bermain video game.
- 5) Bermain game untuk melarikan diri dari masalah atau untuk menghilangkan perasaan tidak nyaman (seperti rasa takut, khawatir, frustrasi, sedih, rasa bersalah, rasa tidak mampu, tidak berdaya).
- 6) Setelah kalah, anak tidak berhenti bermain, bahkan penasaran ingin terus bermain dengan harapan menang.
- 7) Berbohong kepada orang tua atau orang lain mengenai penggunaan video game.
- 8) Tidak peduli melakukan tindakan yang melanggar aturan asalkan bisa bermain video game (tidak peduli terhadap hukuman apapun yang diberikan), misalnya membolos atau mencuri uang.
- 9) Lebih memilih bermain video game daripada berkumpul atau berkegiatan bersama keluarga, teman, atau berolahraga.
- 10) Meminta uang kepada orang lain untuk membiayainya bermain video game.

2. Bermain.

Manusia memiliki kebutuhan dasar untuk bertahan hidup. Salah satu kebutuhan dasar dalam teori keperawatan Virginia Handerson adalah bermain atau berekreasi. Bermain merupakan rancangan aktivitas yang sangat berarti karena melalui kegiatan tersebut individu dapat berinteraksi dengan lingkungan dan dapat berhubungan dengan orang lain. (Potter & Perry, 2006).

a. Definisi Bermain.

Definisi bermain mencakup segala usia baik usia muda maupun tua. Bermain untuk usia anak sekolah merupakan aktivitas atas suatu dorongan dan rasa ingin menang. Aktivitas tersebut membuat mereka dapat berinteraksi dan belajar dengan sesamanya. Bagi remaja dan dewasa muda, bermain merupakan kebutuhan sekunder yang sebaiknya terpenuhi karena dapat memberikan kesegaran baik secara fisik maupun psikis, sehingga terlepas dari rasa lelah dan bosan serta memperoleh semangat yang baru (Nakita, 2010).

Sedangkan untuk kaum yang bekerja, bermain merupakan suatu rekreasi yang membantu mereka untuk mengurangi beban pikiran dalam bekerja. Konsep bermain dapat dihubungkan dengan ranah fisik motorik, ranah kognitif, dan ranah sosial emosional.

Aktifitas fisik motorik dapat ditekankan dalam kegiatan bermain game di computer, yakni gerakan tangan pada keyboard dan mouse serta gerakan otot dan mata pemain. Aspek kognitif tampak dari bagaimana pemain mengolah informasi dalam game, mengambil keputusan dan langkah tindakan berikutnya. Aspek social-emocional tampak ketika pemain mengalami emosi-emosi seperti senang atau sedih atau hal-hal yang berkaitan dengan penghayatan permainan tersebut (Murray, 2007).

b. Definisi *Game Online*

Pengertian *game* adalah aktivitas yang dilakukan untuk fun atau menyenangkan yang memiliki aturan sehingga ada yang menang dan ada yang kalah Selain itu, *game* membawa arti sebuah kontes, fisik atau mental, menurut aturan tertentu, untuk hiburan, rekreasi, atau untuk menang taruhan. (Macmillan, 2011).

Game online adalah sebuah *game* atau permainan yang dimainkan secara online via internet, bisa menggunakan PC (personal computer) atau konsol game biasa seperti PS2 ,X-Box dan sejenisnya. (Eddy Liem, Direktur Indonesia Gamer, sebuah pencinta games di Indonesia, 2007).

Game online disebutkan mengacu pada sejenis games yang dimainkan melalui jaringan komputer, umumnya dimainkan dalam jaringan internet. Biasanya internet games dimainkan oleh banyak pemain dalam waktu yang bersamaan dimana satu sama lain bisa tidak mengenal. *Game online* adalah bentuk teknologi yang hanya bisa diakses melalui jaringan computer. (kamus Wikipedia,2013)

Game online adalah permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh internet. *Game online* merupakan aplikasi permainan yang berupa petualangan, pengaturan strategi, simulasi dan bermain peran yang memiliki aturan main dan tingkatan-tingkatan tertentu. Bermain *game online* membuat pemain merasa senang karena mendapatkan kepuasan psikologis. Kepuasan yang diperoleh dari *game* tersebut akan membuat pemain semakin tertarik dalam memainkannya sehingga dapat menyebabkan Prilaku Kecanduan *game online*. (Adams & Rollings, 2007).

c. Jenis Game Online

Jenis-jenis *game online* menurut fiutami, dapat dikategorikan menjadi tiga jenis, yakni *Massively Multiplayer Online Role Playing*

Game (MMORPG), Massively Multiplayer Online Real Time Strategy (MMORTS), Massively Multiplayer Online First Shooter (MMOFPS) , (Kusumadewi, 2009).

1) Massively Multiplayer Online Role Playing Game (MMORPG)

Massively Multiplayer Online Role Playing Game (MMORPG) adalah salah satu jenis game online yang memainkan karakter tokoh maya. Seorang pemain dapat menghubungkan computer atau laptop ke sebuah server dan memainkannya bersama dengan ribuan pemain di seluruh dunia. Pemain dalam permainan MMORPG akan dihadapkan dengan berbagai tantangan dan kesempatan untuk meningkatkan kemampuan tokoh yang dimainkannya. Permainan ini merupakan permainan yang tidak ada akhirnya karena levelnya selalu meningkat. Contoh permainan MMORPG yang terkenal di Indonesia adalah *Ragnarok, Perfect world, Seal Online, Ran Online, Audition Ayo Dance, Risk Your Life* (Chandra,2006).

Permainan MMORPG memiliki desain *game* yang kompetitif dan kooperatif yang membuat pemain memiliki kecanduan. Pemain MMORPG memiliki beberapa motivasi dalam memainkan permainan-permainan tersebut yang terdiri atas *Relationship, Manipulation, Immersion, Escapism* dan *Achievement* (Yee, 2006).

- a) *Relationship*, didasari oleh pemain yang mempunyai hubungan yang dalam dan bermakna dengan pemain lain untuk membicarakan isu-isu dari kehidupan nyata.
- b) *Manipulation*, didasari oleh pemain yang membuat pemain lain sebagai objek dan memanipulasi mereka untuk kepuasan dan kekayaan diri.
- c) *Immersion*, didasari oleh pemain yang terbawa dalam unsur dan suasana dalam permainan. Pemain sangat tertarik dengan dunia khayal dan sangat menyukai menjadi orang lain.
- d) *Escapism*, didasari oleh pemain yang memiliki dorongan untuk berelaksasi dan bersantai setelah bekerja seharian di dunia nyata atau pemain yang menghindari persoalan di dunia nyata.
- e) *Achivement*, didasari sebuah prestasi oleh pemain yang memiliki keinginan untuk menjadi kuat dalam dunia maya.

2) Massively Multiplayer Online Real Time Strategy (MMORTS).

Massively Multiplayer Online Real Strategy (MMORTS) merupakan permainan yang menggabungkan Real Time Strategy (RTS) dengan banyak pemain secara bersamaan. Permainan ini merupakan permainan yang didalamnya terdapat kegiatan pengembangan teknologi, konstruksi bangunan dan pengolahan

sumber daya alam. Contoh dari permainan ini adalah *Command and Conqueror (1995)*, *War Craft*, *SimCity (1999)*, and other.

3) Massively Multiplayer Online First Person Shooter (MMOFPS).

Massively Multiplayer Online First Person Shooter (MMOFPS) merupakan jenis game online yang menekankan pada penggunaan senjata. Permainan ini memiliki banyak tantangan dibandingkan dengan permainan lainnya karena permainan ini menonjolkan kekerasan sehingga permainan ini sering disebut dengan permainan pertarungan. Pemain MMOFPS dapat bermain sendiri dan dapat juga bermain secara tim untuk melawan musuh. Contoh permainan MMOFPS adalah *Counter Strike (CS)*. Counter Strike merupakan permainan yang terkenal di Indonesia karena permainan ini mengandalkan skill kecepatan dan ketepatan menembak serta dapat memompa adrenalin pemain.

3. Prestasi Belajar.

Prestasi belajar adalah serangkaian kalimat yang terdiri dari dua kata, yaitu prestasi dan belajar, dimana kedua kata tersebut saling berkaitan dan diantara keduanya mempunyai pengertian yang berbeda. Oleh sebab itu, sebelum mengetahui lebih dalam tentang

prestasi belajar, terlebih dahulu kita telusuri kata tersebut satu persatu untuk mengetahui apa pengertian prestasi belajar itu.

a. Definisi Prestasi

- 1) Prestasi adalah suatu kegiatan yang telah dikerjakan, diciptakan baik secara individual atau kelompok. Prestasi merupakan hasil yang telah dicapai, dilakukan, dikerjakan dan sebagainya dengan hasil yang menyenangkan hati dan diperoleh dengan jalan keuletan kerja. Kebutuhan berprestasi merupakan salah satu kebutuhan dasar manusia menurut teori Jean Waston. Kebutuhan tersebut merupakan kebutuhan psikologis atau kebutuhan integrasi yang dimiliki oleh setiap individu. Berprestasi adalah idaman setiap individu, baik itu prestasi dalam bidang pekerjaan, pendidikan sosial, seni, politik, budaya dan lain-lain. Prestasi yang pernah diraih oleh seseorang akan menumbuhkan suatu semangat baru untuk menjalani aktifitas (Potter & Perry, 2006).
- 2) Prestasi adalah apa yang telah diciptakan, hasil pekerjaan yang menyenangkan hati yang memperolehnya dengan jalan keuletan (Mas'ud, 2009).
- 3) Prestasi adalah penilaian pendidikan tentang perkembangan dan kemajuan murid yang berkenaan dengan penguasaan bahan

pelajaran yang disajikan kepada mereka serta nilai-nilai yang terdapat dalam kurikulum (Nasrun Harahap, 2010).

b. Definisi Belajar.

- 1) Belajar adalah proses perubahan tingkah laku pada diri seseorang berkat pengalaman dan pelatihan, dimana penyaluran dan pelatihan itu terjadi melalui interaksi antara individu dan lingkungannya, baik lingkungan alamiah maupun lingkungan social (Hamalik, 2012).
- 2) Hakekat belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Perubahan sebagai hasil proses belajar dapat ditunjukkan dengan berbagai bentuk seperti berubahnya pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah lakunya, keterampilan, kecakapan dan kemampuannya, dan aspek-aspek lain yang ada pada individu (Purwanto, 2007).
- 3) Menurut Morgan belajar adalah setiap perubahan yang relatif menetap dalam tingkah laku yang terjadi sebagai suatu hasil dari latihan dan pengalaman (Morgan, 2008).

c. Definisi Prestasi Belajar.

Prestasi belajar adalah istilah untuk menunjukkan suatu pencapaian tingkat keberhasilan tentang suatu tujuan, karena suatu usaha belajar telah dilakukan oleh seseorang secara optimal.

Prestasi belajar merupakan perubahan dalam hal kecakapan tingkah laku, ataupun kemampuan yang dapat bertambah selama beberapa waktu dan tidak disebabkan proses pertumbuhan, tetapi adanya situasi belajar. Perwujudan bentuk hasil proses belajar tersebut dapat berupa pemecahan lisan maupun tulisan, dan keterampilan serta pemecahan masalah langsung dapat diukur atau dinilai dengan menggunakan tes yang berstandar (Sobur, 2006).

Berdasarkan hal tersebut menurut Sobur (2006), prestasi belajar dapat dirumuskan :

Prestasi belajar adalah hasil belajar yang dicapai ketika mengikuti, mengerjakan tugas dan kegiatan pembelajaran di sekolah.

Prestasi belajar tersebut terutama dinilai aspek kognitifnya karena bersangkutan dengan kemampuan siswa dalam pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesa dan evaluasi.

Prestasi belajar dibuktikan dan ditunjukkan melalui nilai atau angka dari hasil evaluasi yang dilakukan oleh guru.

Jadi prestasi belajar berfokus pada nilai atau angka yang dicapai dalam proses pembelajaran di sekolah.

d. Faktor-faktor yang mempengaruhi Prestasi Belajar.

Prestasi akademik adalah hasil dari suatu kegiatan yang telah dikerjakan dan diciptakan dilingkungan suatu lembaga pendidikan. Prestasi belajar tergantung dari sejauh mana faktor-faktor penunjang mempengaruhi pelajar. Semakin baik atau meningkatnya faktor penunjang tersebut maka semakin baik juga prestasi akademiknya yang diperoleh. Faktor yang mempengaruhi prestasi akademik terdiri atas faktor internal dan faktor eksternal belajar (Syah, 2005).

1) Hal-hal yang termasuk dalam faktor internal adalah sebagai berikut (Kusumaatmaja, 2007).

a) . Kemampuan Intelektual.

Tingkat intelektual individu menentukan keberhasilan belajar peserta didik. Semakin tinggi kecerdasan individu, maka semakin besar juga peluang individu tersebut untuk meraih kesuksesan. Demikian pula sebaliknya, semakin rendah kecerdasan individu, maka semakin kecil pula kesempatan individu tersebut untuk meraih kesuksesan.

b). Minat.

Minat adalah suatu kecenderungan individu untuk merasa tertarik dan senang terhadap bidang studi atau materi

pembelajaran. Pencapaian prestasi akademik dapat dipengaruhi oleh minat individu. Misalnya adalah individu yang sangat tertarik dan menaruh minat dengan mata kuliah keperawatan gerontik. Individu tersebut akan memusatkan perhatiannya dan akan belajar lebih giat dan pada akhirnya individu tersebut akan mencapai prestasi yang memuaskan juga.

c). Bakat Khusus.

Bakat Khusus merupakan suatu kemampuan individu yang menonjol dalam suatu bidang. Bakat seseorang dapat meramalkan prestasi belajar individu di masa mendatang. Prestasi yang diraih individu tersebut akan merefleksikan bakat individu tersebut.

d). Motivasi untuk berprestasi.

Motivasi adalah suatu dorongan pada individu dalam melakukan suatu untuk mencapai kesuksesan. Motivasi merupakan dorongan internal (ide, emosi, kebutuhan fisik) yang menyebabkan seseorang melakukan sesuatu. (Potter &

Perry, 2006). Motivasi berprestasi adalah suatu kemauan yang mendorong individu untuk melakukan tugas-tugas untuk mendapatkan suatu prestasi atau kesuksesan. Motivasi yang rendah pada individu akan menyebabkan individu kurang bersemangat untuk mengikuti proses pembelajaran. Demikian pula sebaliknya, semakin tinggi motivasi individu maka semakin cepat juga kesuksesan yang hendak dicapai.

e). Sikap.

Sikap adalah keputusan untuk melakukan suatu tindakan yang didasarkan pada keyakinan individu. Individu yang bersikap positif akan memandang proses pembelajaran sebagai sesuatu yang bermanfaat bagi diri individu tersebut. Demikian pula sebaliknya, individu yang memiliki sikap negatif terhadap proses pembelajaran akan menganggap proses tersebut sebagai sesuatu yang tidak bermanfaat.

f). Kondisi fisik dan mental.

Prestasi belajar individu dapat dipengaruhi oleh kondisi fisik dan mental. Kondisi fisik yang kurang sehat akan mempengaruhi proses berfikir individu dan mengakibatkan

penurunan konsentrasi untuk mengikuti proses pembelajaran. Kondisi mental yang mempengaruhi prestasi belajar individu dapat berupa kestabilan jiwa dan keadaan emosional. Kestabilan jiwa dan keadaan emosional dapat mengganggu konsentrasi individu ketika belajar maupun ujian di sekolah atau dikampus

g). Kemandirian.

Kemandirian adalah suatu pengalaman untuk mengatur tingkah laku, mengambil inisiatif, menyeleksi dan mengarahkan keputusan untuk menentukan tujuan hidup tanpa pengaruh orang tua maupun norma kelompok. Mahasiswa yang mandiri adalah mahasiswa yang memiliki sifat kreatif, inisiatif, tekun, dan tanggung Jawab. Mahasiswa yang mandiri akan meningkatkan prestasi belajar mahasiswa.

2) Hal-hal yang termasuk dalam faktor eksternal adalah sebagai berikut

Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri mahasiswa yang juga dapat mempengaruhi prestasi belajar. Faktor ini terdiri atas faktor lingkungan kampus, lingkungan keluarga dan faktor situasional. (Gage & Berliner, 1991:kusumaatmaja 2007).

a. Lingkungan Sekolah

Salah satu lingkungan yang mempengaruhi prestasi belajar adalah sekolah. Proses pembelajaran ditentukan oleh sarana dan prasarana, efektifitas mengajar guru, kurikulum pengajaran dan interaksi Guru terhadap Siswa/siswi. Prestasi belajar Siswa/siswi dapat tercapai bila lingkungan sekolah juga berperan dalam meningkatkan prestasi, misalnya menyelenggarakan lomba siswa/siswi berprestasi.

b. Lingkungan Keluarga.

Lingkungan keluarga juga mempengaruhi prestasi belajar khususnya orang tua.pola asuh, keadaan sosial ekonomi dan sosial kultural menentukan keberhasilan individu. Apabila keluarga mendorong dan membimbing terhadap aktifitas belajar anak, maka anak akan memperoleh prestasi belajar yang tinggi.

c. Lingkungan Situasional.

Faktor-faktor termasuk didalamnya adalah keadaan sosial budaya, keadaan negara dan politik, ekonomi. Keadaan-keadaan tersebut dapat mempengaruhi proses pembelajaran. Contoh faktor sosial budaya yang mempengaruhi prestasi adalah pergaulan dengan teman sebaya, keadaan negara yang

mempengaruhi prestasi adalah bencana banjir, kebakaran dan lain-lain. Contoh faktor politik ekonomi yang mempengaruhi prestasi adalah keadaan krisis ekonomi.

e. Standart Nilai.

Penilaian nilai hasil belajar saat ini terdiri dari Pengetahuan, Praktik dan Sikap yang digabungkan sehingga hasil akhir Indeks Prestasi (Depdiknas, 2014). Tabel 2.1

No	Skala Nilai	Huruf	Kualitas
1	90 – 100	A	Sangat baik
2	80 – 89	B	Baik
3	70 – 79	C	Cukup
4	60 – 69	D	Kurang
5	50 – 59	E	Gagal

4. Remaja.

Masa remaja merupakan suatu masa yang sangat menentukan, karena pada masa ini seseorang banyak mengalami perubahan, baik secara fisik maupun *psikis*, dikatakan bahwa perubahan pada masa

remaja meliputi perubahan ukuran tubuh, perubahan proporsi tubuh, munculnya ciri-ciri kelamin yang utama (*primer*) dan ciri-ciri kelamin yang kedua (*sekunder*). Dikatakan juga selain perubahan gender dan fisik terjadi pula perubahan *psikis* yaitu meningginya emosi, perubahan minat dan peran yang diharapkan oleh lingkungan sosial, perubahan minat dan pola tingkah laku, dikatakan juga bahwa, masa remaja pada umumnya dan masa remaja awal pada khususnya tidak datang secara mendadak tetapi melalui pertumbuhan yang simultan, dikatakan juga bahwa remaja merupakan masa perkembangan sikap tergantung (*dependence*) terhadap orang tua kerah kemandirian (*independence*), minat-minat seksual, perenungan diri, perhatian terhadap nilai-nilai estetika dan isu-isu moral (Potter, Patricia, 2005).

a. Konsep pengertian remaja.

- 1) Fase remaja adalah masa transisi atau peralihan dari akhir masa kanak-kanak menuju masa dewasa, dengan demikian, pola pikir dan tingkah lakunya merupakan peralihan dari anak-anak menjadi orang dewasa (Damayanti, 2008).
- 2) Remaja atau adolescence adalah periode diantara pubertas dan selesainya pertumbuhan fisik, secara kasar mulai dari usia 11 sampai 19 tahun (Dorland, 2011).

- 3) Menurut sigmun freud (1856-1939), dalam Sunaryo (2004;44) mengatakan bahwa fase remaja yang berlangsung dari usia 12- 13 tahun hingga 20 tahun.

b. Tahap perkembangan psikologis remaja.

Tahap perkembangan remaja dimulai dari fase pra remaja sampai dengan fase remaja akhir berdasarkan pendapat sullivan (1892-1949). Pada fase-fase ini terdapat beragam ciri khas pada masing-masing fase.

1) Fase remaja.

Periode transisi antara lain masa kanak-kanak dan *adolecense* sering dikenal sebagai praremaja oleh profesional dalam ilmu perilaku (Potter&Perry, 2005). Menurut Hall seorang sarjana psikologi amerika serikat, masa muda (*youth orpreadolescence*) adalah masa perkembangan manusia yang terjadi pada umur 8 – 12 tahun.

Fase remaja ini ditandai dengan kebutuhan menjalin hubungan dengan teman sejenis, kebutuhan akan sahabat yang dapat dipercaya, bekerja sama dalam melaksanakan tugas, dan memecahkan masalah kehidupan, dan kebutuhan dalam membangun hubungan dengan teman sebaya yang memiliki persamaan, kerja sama, tindakan timbal balik, sehingga tidak

keseharian (Sunaryo,2004;56). Tugas perkembangan terpenting dalam fase praremaja yaitu belajar melakukan hubungan dengan teman sebaya dengan berkompetisi berkompromi dan kerja sama.

2) Fase remaja awal (*early adolescence*).

Fase remaja awal merupakan fase yang lanjutan dari praremaja, pada fase ini keterikatan pada lawan jenis mulai nampak, sehingga remaja mencari suatu pola untuk memuaskan dorongan genitalnya, menurut steinberg (dalam santrock,2002;42) mengemukakan bahwa masa remaja awal adalah suatu periode ketika konflik dengan orang tua meningkat melampaui tingkat masa anak-anak.

Sunaryo (2004;56) berpendapat bahwa , hal terpenting pada fase ini antara lain: tantangan utama adalah mengembangkan aktivitas *heterosexual*, 1). terjadi perubahan fisiologis, 2). terdapat pemisahan antara hubungan erotik yang sasarannya adalah lawan jenis dan keintiman dengan jenis kelamin sama, 3). jika erotik dan keintiman tidak dipisahkan maka akan terjadi hubungan *homosexual*, 4). timbul banyak konflik akibat kebutuhan kepuasan seksual, keamanan dan keakraban 5). tugas perkembangan yang penting adalah belajar mandiri dan melakukan hubungan dengan jenis kelamin yang berbeda.

3) Fase remaja Akhir.

Fase remaja akhir merupakan fase dengan ciri khas aktivitas seksual yang sudah terpolakan. Hal ini didapatkan melalui pendidikan hingga terbentuk pola hubungan antara pribadi yang sungguh-sungguh matang. Fase ini merupakan inisiasi ke arah hak, kewajiban, kepuasan, tanggung jawab kehidupan sebagai masyarakat dan warga negara. Sunaryo (2004;57) mengatakan bahwa tugas perkembangan fase remaja akhir adalah *economically, intelctually, dan emotionally self sufficient*.

c. Tahap Perkembangan Fisik Remaja.

1). Fase Pra-Remaja.

- a. Pertumbuhan badan sangat cepat, wanita nampak lebih cepat dari pada laki-laki sehingga dapat menyebabkan seks *antagonis* (terjadi saling menjauhi bahkan saling bermusuhan).
- b. Pertumbuhan anggota badan dan otot-otot sering berjalan tak seimbang sehingga dapat menimbulkan kekakuan dan kekurangan keserasian (canggung).
- c. *Sexs primer* dan *sekunder* mulai berfungsi dan *produktif* ditandai dengan mimpi pertama bagi laki-laki dan menstruasi bagi perempuan.

2). Fase Remaja

- a. Bentuk badan lebih banyak memanjang daripada melebar, terutama bagian badan, kaki dan tangan.
- b. Akibat berproduksinya kelenjar hormon, maka jerawat sering timbul dibagian muka.
- c. Timbulnya dorongan-dorongan seksual terhadap lawan jenis, akibat matangnya kelenjar seks gonad.

3). Fase *adolesence* (akhir masa remaja)

- a. Pertumbuhan badan merupakan batas yang optimal kecuali penambahan berat badan.
- b. Keadaan badan dan anggotanya menjadi berimbang, muka berubah menjadi simetris sebagaimana layaknya orang dewasa.

d. Adapun perubahan-perubahan fisik remaja menurut Dorlland (2011) adalah:

1). Pada Wanita.

- a. Pertumbuhan tulang-tulang anggota tubuh (badan menjadi tinggi, anggota –anggota badan menjadi panjang).
- b. Pertumbuhan payudara
- c. Tumbuh bulu yang halus berwarna gelap disekitar kemaluan.
- d. Mencapai pertumbuhan badan yang maksimal setiap tahunnya.

- e. Bulu kemaluan menjadi keriting.
- f. Haid (menstruasi)
- g. Tumbuh bulu-bulu ketiak.

2). Pada Pria

- a. Pertumbuhan tulang-tulang anggota tubuh.
- b. Testis membesar
- c. Tumbuh bulu kemaluan yang halus dan lurus dan berwarna gelap.
- d. Awal perubahan suara
- e. Ejakulasi (keluar mani)
- f. Bulu kemaluan menjadi keriting
- g. Pertumbuhan tinggi badan mencapai tingkat maksimal setiap tahunnya.
- h. Tumbuh bulu-bulu halus diwajah (kumis, jenggot).
- i. Tumbuh bulu ketiak.
- j. Akhir perubahan suara.
- k. Rambut-rambut diwajah bertambah tebal dan gelap.

e. Faktor –faktor yang mempengaruhi tumbang remaja.

Faktor-faktor yang mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan remaja antara lain:

- 1).Faktor keluarga yaitu meliputi faktor keturunan dan lingkungan keluarga.
- 2).Faktor gizi yang erat hubungannya dengan kondisi sosial ekonomi.
- 3).Faktor emosional yang bertalian dengan gangguan emosional yang dialami selama perkembangannya.
- 4).Faktor jenis kelamin dimana laki-laki cenderung memiliki ukuran tubuh lebih tinggi dan lebih berat dibandingkan wanita.

f. Teori-teori perkembangan remaja

1) Teori Psikoanalisa.

Psikoanalisa merupakan suatu teori yang berdasarkan pada penganalisaan psikologi seseorang. Ahli teori psikoanalitik menegaskan bahwa pengalaman pada masa dini dengan orang tua akan sangat membentuk perkembangan seseorang khususnya remaja. Ciri-ciri tersebut dipelajari dalam teori psikoanalisa yang utama, yaitu dari Sigmund Freud. Asmadi (2004:103) mengatakan bahwa, menurut Freud, struktur kepribadian manusia terdiri atas aspek Das es (*The Id*), Das Ich (*The Ego*), dan Das Ueber Ich (*the super ego*). dari teori besar Freud yaitu *Id*, *ego*, dan *superego*, Freud percaya bahwa

dipenuhi oleh ketegangan dan konflik. Untuk mengurangi ketegangan ini, remaja menyimpan informasi dalam pikiran tidak sadar mereka. Ia juga mengatakan bahwa tingkah laku yang sekecil apapun mempunyai makna khusus bila kekuatan tidak sadar dibalik tingkah laku tersebut ditampilkan.

Cara ego mengatasi konflik antara tuntutan untuk realitas, keinginannya *id* yaitu dengan menggunakan mekanisme pertahanan diri (*defense mechanism*), artinya istilah psikoanalisa ini untuk metode yang tidak disadari ego merusak realitas dan karena itu melindungi dirinya dari rasa cemas. Menurut Freud tahap permulaan dari perkembangan kepribadian, pada masa remaja masuk kedalam tahap genital (*genital stage*) adalah tahap perkembangan yang terjadi pada masa pubertas, pada masa ini adalah masa kebangkitan kembali dorongan seksual, sumber kesenangan seksual yang adalah dari orang lain yang bukan keluarganya, remaja berada dalam tahap ini.

2) Teori Psikososial

Erikson mengembangkan teori psikososial sebagai perkembangan dari teori psikoanalisis Freud. Erik Erikson mengatakan bahwa tahap perkembangan individu selama

hidupnya dipengaruhi oleh interaksi sosial yang menjadikan individu menjadi matang secara fisik dan psikologis.

Menurut Erikson semakin berhasil individu mengatasi konflik, maka semakin sehat perkembangan individu tersebut, seperti pernyataan, sebagai berikut:

Identitas versus kekacauan identitas (identity versus identity confusion) adalah tahap perkembangan yang dialami individu selama masa remaja. Pada masa ini individu diharapkan pada pertanyaan siapa mereka, mereka itu sebenarnya apa, dan kemana mereka menuju dalam kehidupannya.

3) Teori Kognitif

Apabila teori psikoanalisa menekankan pada pentingnya pikiran remaja yang tidak disadari, maka teori-teori kognitif mementingkan pikiran-pikiran sadar mereka. Dua teori kognitif yang penting yaitu teori perkembangan kognitif dan teori pemrosesan informasi.

Menurut teori piaget, remaja secara aktif mengkonstruksikan dunia kognitif mereka sendiri, informasi tidak hanya dicurahkan ke dalam pikiran mereka dilingkungan. Piaget juga menyatakan bahwa remaja menyesuaikan pikiran mereka,

karena tambahan informasi akan mengembangkan pemahaman, tahap operasional formal (formal operational stage) adalah yang terjadi antara usia 11 dan 15 tahun. Pada tahap ini, individu bergerak melebihi dunia pengalaman yang actual dan konkrit, dan mengubah cara berpikir tentang perkembangan berpikir anak dan remaja.

Kemudian Benjamin Bloom (2009) menambahkan 6 tujuan dari sistem klasifikasi kognitif yaitu;

- a) Pengetahuan. Anak remaja mempunyai kemampuan untuk mengingat informasi.
- b) Pemahaman. Anak-anak memahami informasi dan bisa menjelaskan dalam kata-kata mereka sendiri.
- c) *Aplikasi*. Anak-anak menggunakan pengetahuan untuk menyelesaikan masalah dalam kehidupan nyata.
- d) *Analisis*. Anak-anak memecah informasi yang kompleks menjadi bagian-bagian yang lebih kecil dan menghubungkan satu informasi dengan informasi yang lain.
- e) *Sintesis*. Anak-anak mengombinasikan elemen-elemen dan menciptakan informasi baru.
- f) *Evaluasi*. Anak-anak membuat penilaian dan keputusan yang bagus.

4) Teori Perkembangan *Psikomotorik*

Sebagian besar dari kita menghubungkan aktivitas motorik dengan pendidikan fisik dan *atletik*, tetapi banyak mata pelajaran lain seperti tulisan tangan dan memproses data, juga melibatkan gerakan. Dalam ilmu pengetahuan alam, anak harus memanipulasi perlengkapan yang kompleks, seperti seni manual dan visual membutuhkan koordinasi tangan-mata yang baik. Tujuan *psikomotorik* oleh Bloom dalam Santrock (2009;148) meliputi:

- a) Emosi melalui tindakan tubuh, Gerakan refleks. Anak merespons dengan tidak sengaja dan tanpa pemikiran yang sadar untuk sebuah stimulus, seperti pada saat kita mengejapkan mata ketika sebuah objek menuju ke arah kita dengan cepat.
- b) Fundamental dasar, Anak melakukan gerakan dasar yang disengaja yang dilakukan untuk tujuan tertentu.
- c) Kemampuan perseptual, Anak menggunakan indra mereka, seperti melihat, mendengar, atau menyentuh untuk memandu usaha ketrampilan mereka.
- d) Kemampuan Fisik, Anak mengembangkan ketrampilan umum daya tahan, kekuatan, fleksibilitas, dan ketangkasan.

- e) Gerakan yang terampil, Anak melakukan ketrampilan fisik yang kompleks dan membutuhkan kecakapan.
- f) Perilaku *non-verbal*, Anak mengkomunikasikan perasaan.

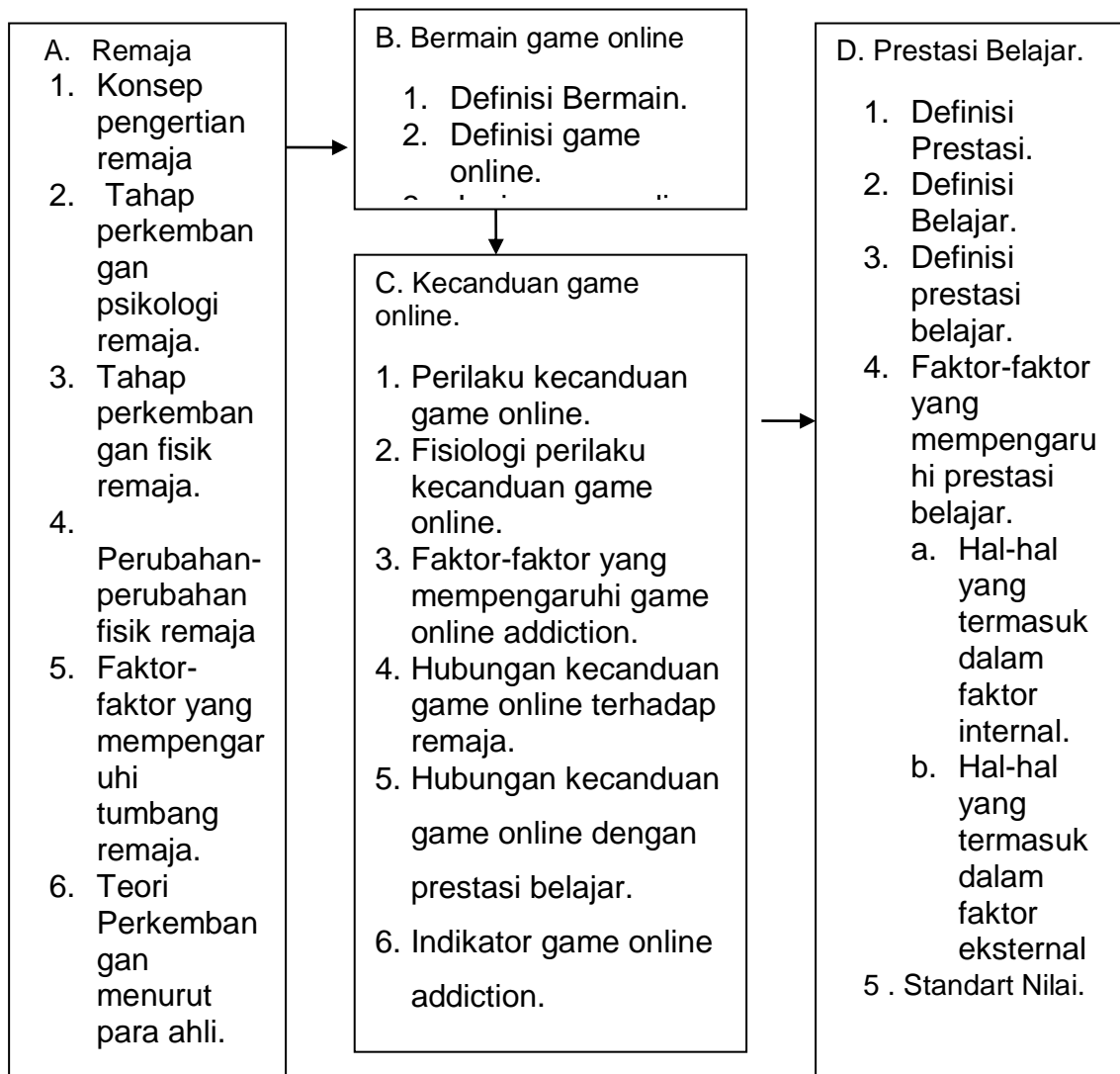
5) Perkembangan *Afektif*

Menurut Krathwohl, Bloom, dan Masia dalam Santrock (2009: 148) menjelaskan bahwa dalam perkembangan afektif memiliki 5 tujuan yang berhubungan dengan respons emosional, antara lain;

- a) Menerima, Anak-anak menjadi sadar atau memperhatikan sesuatu dalam lingkungan.
- b) Merespons, Anak-anak menjadi termotivasi untuk belajar dan memperlihatkan perilaku baru sebagai hasil dari pengalaman.
- c) Menghargai, Anak-anak menjadi lebih terlibat atau berkomitmen dalam beberapa pengalaman.
- d) Mengorganisasi, Anak-anak mengintegrasikan (menggabungkan) nilai baru ke dalam serangkaian nilai yang sudah ada dan memberinya prioritas yang sesuai.
- e) Menghayati nilai-nilai, Anak-anak bertindak sesuai dengan nilai dan berkomitmen terhadap nilai tersebut.

B. Kerangka Teori Penelitian.

Tabel 2.2 Kerangka Teori Penelitian.

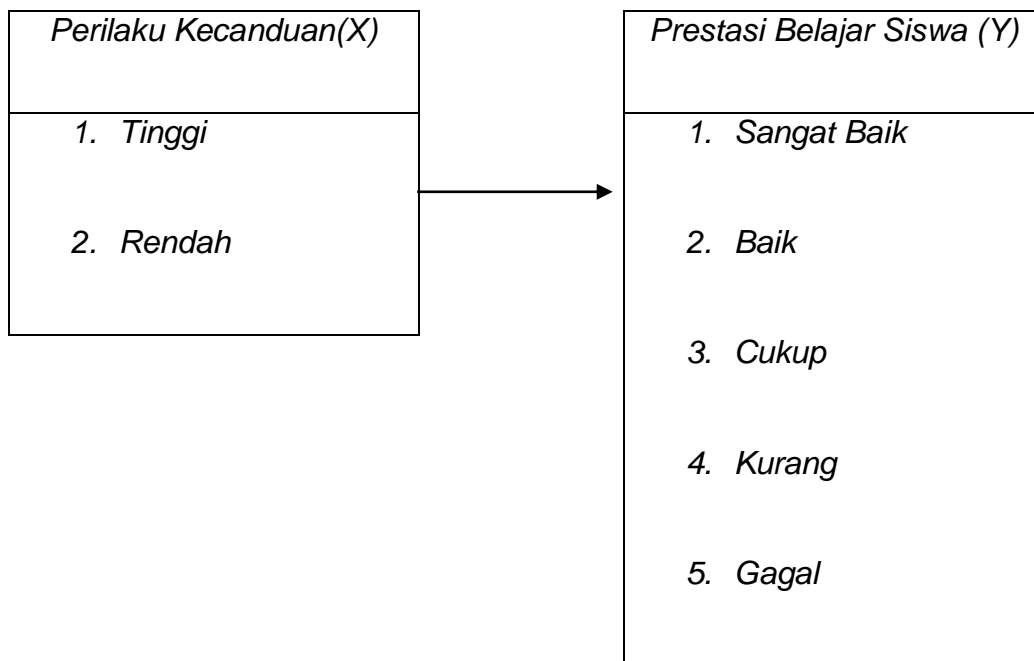


C. Kerangka Konsep Penelitian

Kerangka Konsep dalam Penelitian ialah hubungan-hubungan antara konsep yang satu dengan yang lain dari masalah yang diteliti sesuai dengan apa yang diuraikan pada tinjauan pustaka (Notoadmojo, 2003).

Kerangka konsep merupakan justifik kuat terhadap topik yang dipilih sesuai dengan identifikasi masalahnya (Alimul, 2007). Kerangka konsep yang di gunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 2.3 Kerangka Konsep Hubungan antara Kecanduan bermain game online dengan Prestasi belajar.



D. Hipotesis

Hipotesis adalah sebuah pernyataan sederhana mengenai perkiraan hubungan antara variable-variabel yang sedang di pelajari (Dempsey & Dempsey, 2005). Berdasarkan kerangka konsep di atas maka hipotesis dalam penelitian ini adalah:

Ha: Ada Hubungan Perilaku Kecanduan *Game Online* Dengan Prestasi Belajar Siswa/Siswi di SMK Negeri 7 Samarinda”

Ho: Tidak ada Hubungan Perilaku Kecanduan *Game Online* Dengan Prestasi Belajar Siswa/Siswi di SMK Negeri 7 Samarinda”. Terus menerus memikirkan kegiatan bermain video game, bahkan ketika sedang belajar atau mengerjakan PR, sehingga anak jadi tidak dapat berkonsentrasi dengan apa yang sedang dilakukannya. Bahkan setiap pembicaraannya pun selalu berkisar–perilaku, tindakan, dan topik seputar video game. Akibatnya, anak jadi: Tidak mau mengerjakan PR – Ketiduran di sekolah–dan tugas sekolah lainnya Nilai pelajaran menurun.

BAB V

PENUTUP

Pada bab ini, peneliti akan mengemukakan kesimpulan dari hasil pembahasan serta memberikan saran kepada beberapa pihak agar dapat dijadikan acuan untuk perkembangan keilmuan khususnya dibidang keperawatan.

A. Kesimpulan

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah dibuat maka dapat ditarik suatu kesimpulan yaitu:

Pada pembahasan ini, akan dibahas hasil penelitian yang didapat dari analisa univariat tentang karakteristik responden, variabel independen dan variabel dependen serta pembahasan analisa bivariat dari hubungan kedua variabel tersebut. Adapun hasil pembahasan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Karakteristik Responden

a. Usia

Berdasarkan tabel 4.4 terlihat bahwa responden yang berusia 15 tahun sebanyak 61 orang (32.3%), responden berusia 16 tahun sebanyak 51 orang (27.0 %), kemudian untuk responden berusia 17 tahun sebanyak 64 orang (33.9%), responden berusia 18 tahun

sebanyak 13 orang (6.9 %). Dari data diatas rata-rata usia siswa/siswi SMK Negeri 7 Samarinda yaitu termasuk dalam kategori remaja pertengahan.

Menurut Notoatmodjo (2007), semakin cukup umur, tingkat pematangan dan kekuatan seseorang akan lebih matang dalam berfikir, belajar dan bekerja sehingga pengetahuan pun akan bertambah. Menurut Sarwono (2007) pada tahun 1974, WHO memberikan definisi tentang remaja yang lebih bersifat konseptual. Dalam definisi tersebut dikemukakan tiga kriteria, yaitu biologis, psikologis, dan sosial ekonomi. Maka, secara lengkap definisi tersebut berbunyi sebagai berikut:

- 1) Individu berkembang dari saat pertama kali ia menunjukkan tanda-tanda seksual sekundernya sampai saat ia mencapai kematangan seksual;
- 2) Individu mengalami perkembangan psikologis dan pola identifikasi dari kanak-kanak menjadi dewasa;
- 3) Terjadi peralihan dari ketergantungan sosial-ekonomi yang penuh kepada keadaan yang relatif lebih mandiri.

Dari penelitian yang sudah dilakukan oleh peneliti sebelumnya mengenai dampak negative dari bermain game online yaitu dimana usia sangat mempengaruhi tingkat kecanduan, apalagi masa remaja

sangat berbahaya jika bermain game online tidak dibatasi dan diawasi oleh orang tua.

Dari data diatas peneliti berasumsi bahwa semakin bertambahnya umur seseorang maka semakin matang seseorang dalam menerapkan pengetahuan yang ia miliki, sesuai dengan kompetensi yang ia miliki. Usia remaja merupakan usia peralihan dimana peran serta orang tua sangat diperlukan dalam pembentukan karakter remaja. Usia yang sangat rentan sekali terjadinya kecanduan bermain game online adalah usia remaja sekolah 15-21 tahun karena usia tersebut yang mana mereka akan selalu ikut-ikutan oleh teman sebaya atau seumuran sehingga jika lingkungan atau banyak teman yang memainkan permainan tersebut maka banyak remaja yang ikut juga dalam memainkan permainan game online.

b. Jenis Kelamin

Berdasarkan tabel 4.2 terlihat bahwa responden laki-laki sebanyak 129 orang (68.3 %), responden perempuan sebanyak 60 orang (31.7%). Dari data diatas rata-rata jenis kelamin remaja di kelas X,XI,XII SMK Negeri 7 Samarinda yaitu laki-laki

Menurut Sarwono (2007), peran gender adalah bagian dari peran sosialpula dan tidak hanya ditentukan oleh jenis kelamin orang yang bersangkutan,tetapi oleh lingkungan dan faktor-faktor lainnya.

Gender dapat mempengaruhi seseorang menjadi kecanduan terhadap game online. Beberapa penelitian menyatakan bahwa laki-laki lebih mudah menjadi kecanduan terhadap game dan menghabiskan lebih banyak waktu berada dalam toko game elektronik dibandingkan anak perempuan (Imanual,2009).

Berdasarkan jenis kelamin persentase terbesar adalah laki-laki. Pada kehidupan psikologis remaja, Pemain game online sering bermimpi mengenai game, karakter mereka dan berbagai situasi. Fantasi di dalam game menjadi salah satu keuntungan bagi pemain dan kejadian-kejadian yang ada pada game sangat kuat, yang mana hal ini membawa pemain dan alasan mereka untuk melihat permainan itu kembali. Pemain menyatakan dirinya termotivasi bermain karena bermain game itu menyenangkan dan memberi kesempatan untuk bereksperimen. Pemain juga tanpa sadar termotivasi karena bermain game memberikan kesempatan untuk mengekspresikan dirinya karena jenuh terhadap kehidupan nyata mereka. Kecanduan game online juga dapat menimbulkan masalah-masalah emosional seperti depresi, dan gangguan kecemasan karena ingin memperoleh nilai yang tinggi dalam bermain game online (Santrock, 2003).

Dari data diatas peneliti berasumsi bahwa presentase remaja laki-laki lebih banyak dari pada remaja perempuan, dikarenakan bahwa remaja laki-laki lebih agresif dibandingkan perempuan dalam memainkan permainan game online, remaja laki-laki selalu mencari tahu jenis permainan game online yang lebih menantang dan lebih keren untuk dimainkan, seorang remaja laki-laki selalu ingin terlihat hebat dan kuat diantara teman-temannya sehingga remaja laki-laki berlomba-lomba untuk menjadi yang terkuat didalam memainkan permainan game online sedangkan remaja perempuan biasanya hanya memainkan jenis permainan yang kurang menantang seperti permainan dance, memasak, dll sehingga kecendrungan untuk kecanduan game online sangat kecil.

c. Kelas

Berdasarkan tabel 4.3 terlihat bahwa responden dari kelas X sebanyak 63 orang (33.3%), responden dari kelas XI sebanyak 64 orang (33,9%), dan responden dari kelas XII sebanyak 62 orang (32.8%).

Jadi distribusi jumlah siswa kelas X,XI,XII sebanyak 189 dari 360 siswa/siswi SMK Negeri 7 samarinda.

d. Distribusi lama bermain game online.

Berdasarkan tabel 4.13 terlihat bahwa responden mengisi lama bermain game online untuk 1 jam/Minggu tidak ada, kemudian untuk 2 jam/minggu juga tidak ada, sebanyak 5 orang untuk 3 jam/minggu (2.645%), sebanyak 4 orang untuk 4 jam/minggu (2.116%), sebanyak 3 orang untuk 5 jam/minggu untuk (1.587%), sebanyak 3 orang untuk 6 jam/minggu (1.587%), sebanyak 10 orang untuk 7 jam/minggu (5.291%), sebanyak 15 orang untuk 8 jam/minggu (7.936%), sebanyak 10 orang untuk 9 jam/minggu (5.291%), sebanyak 24 orang untuk 10 jam/minggu (12.687%), sebanyak 15 orang untuk 11 jam/minggu (7.936%), sebanyak 26 orang untuk 12 jam/minggu (13.756%), sebanyak 15 orang untuk 13 jam/minggu (7.936%), sebanyak 10 orang untuk 14 jam/minggu (5.291%), sebanyak 49 orang untuk lebih dari 14 jam/minggu (25.925%).

Kecanduan merupakan suatu tingkah laku yang tidak dapat dikontrol atau tidak mempunyai kekuatan untuk menghentikannya (Young, 2009) Prilaku Kecanduan pemain terhadap *Game online* dapat mengakibatkan pemain melalaikan kegiatannya yang lain karena kecanduan permainan ini berlaku secara berulang-ulang. Indikator seseorang yang kecanduan bermain *game online* menurut para ahli menyatakan bahwa yang disebut adiksi tinggi atau selalu bermain video game adalah apabila anak menghabiskan waktu lebih

dari 14 jam per minggu atau 2 jam lebih per hari untuk bermain video game, adiksi rendah atau jarang apabila anak menghabiskan waktu 7 jam per minggu atau 1 jam per hari. Jumlah waktu saja cukup untuk menentukan anak kecanduan video game atau tambahan sedikitnya 5 dari tanda-tanda berikut ini untuk menentukan apakah anak adiksi:

11) Terus menerus memikirkan kegiatan bermain video game, bahkan ketika sedang belajar atau mengerjakan PR, sehingga anak jadi tidak dapat berkonsentrasi dengan apa yang sedang dilakukannya. Bahkan setiap pembicaraannya pun selalu berkisar-perilaku, tindakan, dan topik seputar video game. Akibatnya, anak jadi: Tidak mau mengerjakan PR – Ketiduran di sekolah–dan tugas sekolah lainnya Nilai pelajaran menurun.

12) Lamanya waktu bermain video game semakin bertambah. Anak tidak pernah merasa cukup dan puas bermain video game, sehingga jumlah waktu yang dihabiskan semakin meningkat dari hari ke hari. Di awal, mungkin hanya ekstra waktu 15 menit, tetapi keinginan anak untuk bermain akan semakin besar, sehingga lamanya waktu bermain pun akan terus meningkat, bahkan sampai beberapa jam pun tidaklah cukup. Dengan kata lain, hampir seluruh waktu di luar jam sekolah dihabiskan untuk bermain video

game, atau bahkan pada kasus tertentu, anak tidak mau sekolah lagi dan menghabiskan seluruh waktunya bermain.

13) Ingin mengurangi atau berhenti bermain video game tapi tidak berhasil.

14) Gelisah atau lekas marah ketika dilarang bermain video game.

15) Bermain game untuk melarikan diri dari masalah atau untuk menghilangkan perasaan tidak nyaman (seperti rasa takut, khawatir, frustrasi, sedih, rasa bersalah, rasa tidak mampu, tidak berdaya).

16) Setelah kalah, anak tidak berhenti bermain, bahkan penasaran ingin terus bermain dengan harapan menang.

17) Berbohong kepada orang tua atau orang lain mengenai penggunaan video game.

18) Tidak peduli melakukan tindakan yang melanggar aturan asalkan bisa bermain video game (tidak peduli terhadap hukuman apapun yang diberikan), misalnya membolos atau mencuri uang.

19) Lebih memilih bermain video game daripada berkumpul atau berkegiatan bersama keluarga, teman, atau berolahraga.

20) Meminta uang kepada orang lain untuk membiayainya bermain video game.

Dari hasil diatas saya berasumsi bahwa seorang siswa/siswi lama dalam bermain game online dikarenakan oleh tingkat kesulitan dalam memecahkan suatu permainan tersebut sehingga seorang siswa/siswi harus selalu mengupdate setiap jam,hari,minggu,bulan dan tahun secara berkelanjutan. Jika seorang pemain game atau gamer tersebut tidak selalu meng update perminan tersebut maka dapat dikatakan gagal dalam bermain game online.

e. Alasan Bermain game online.

Berdasarkan tabel 4.6 terlihat bahwa responden dari keseluruhan yang diteliti memilih alasan dalam bermain game online yaitu sebanyak 36 orang memilih bagian dari komunitas atau group sekitar 19.0 %, sebanyak 43 orang memilih mampu/ada uang sekitar 22.8%, sebanyak 62 orang memilih stress hilang sekitar 32.8 %, sebanyak 28 orang memilih mencari teman sekitar 14.8%, dan yang terakhir memilih ikut-ikutan teman sebanyak 20 orang 10.5% sebagai alasan dalam bermain game online. Jadi responden yang banyak memilih Supaya stress hilang sebanyak 62orang dengan presentasi 32.8%.

Jenis-jenis *game online* menurut fiutami, dapat dikategorikan menjadi tiga jenis, yakni *Massively Multiplayer Online Role Playing*

Game (MMORPG), *Massively Multiplayer Online Real Time Strategy* (MMORTS), *Massively Multiplayer Online First Shooter* (MMOFPS) , (Kusumadewi, 2009).

Asumsi saya yaitu Game merupakan tempat dimana para pemain mungkin bisa mengurangi rasa bosannya terhadap kehidupan nyata. Game online merupakan bagian dari dimensi sosial, yang dapat menghilangkan streatipe rasa kesepian, ketidakmampuan bersosial bagi pemain yang kecanduan. Jenis game online dapat mempengaruhi seseorang kecanduan game online. Pemain dapat menjadi kecanduan karena pemain yang baru atau permainannya yang menantang. Hal ini menyebabkan pemain semakin sering termotivasi untuk memainkannya.

2. Analisa Univariat

a. Tingkat kecanduan Game online.

Berdasarkan tingkat kecanduan bermain game online dengan prestasi belajar sebanyak 164 orang yang memiliki kecanduan tingkat tinggi 86.77%, dan kecanduan rendah sebanyak 25 orang (13,22%).

Bermain game online akan berdampak negatif apabila dimainkan secara berlebihan. Hal ini dapat menyebabkan remaja menjadi kecanduan game online. Pengaruh kecanduan game online

berdampak pada psikis, sosial, akademis, dan fisik pada remaja. Dampak psikis pada remaja adalah remaja akan sering bahkan terus-menerus memikirkan game online. Game yang berlatar belakang atau kontennya bersifat kekerasan memicu remaja untuk meningkatkan pikiran agresif, perasaan dan perilaku dan penurunan proporsional membantu. Berdasarkan kajian ilmiah (Anderson & Bushman, 2001). Pengaruh game kekerasan terhadap anak-anak ini diperparah oleh sifat dari permainan yang interaktif.

Dari data diatas peneliti berasumsi bahwa kecanduan bermain game online masuk dalam kategori tinggi, Penggunaan internet harus selalu diawasi dan dipantau oleh berbagai pihak terutama orang tua/wali sehingga tidak terjerumus kedalam kesalahan pemanfaatan teknologi saat ini, kesalahan dalam memberikan fasilitas dalam bermain game online sangat disayangkan karena orang tua justru bangga melihat anak-anaknya dengan gadget atau hp terbaru tercanggih dan terkenal namun orang tua tidak membatasi penggunaan teknologi tersebut, anak-anak tidak diberikan pengetahuan yang informasi yang lengkap jika menggunakan teknologi seperti Hp atau perangkat computer ditambah dengan jaringan internetnya sangat membahayakan

kesehatan dan jiwa seorang anak.oleh karena itu orang tua siswa/siswi atau orang tua wali harus sangat memperhatikan anak didiknya sehingga dapat menghasilkan anak-anak yang berkualitas baik.

b. Prestasi belajar.

Berdasarkan prestasi belajar terlihat bahwa siswa/siswi memperoleh nilai 90-100 sebanyak 4 orang atau sekitar 2.116 %, kemudian nilai 80 -89 sebanyak 84 orang dengan presentasi 44.444 % kemudian nilai 70-79 sebanyak 42 orang dengan presentasi 22.222 % kemudian nilai 60 – 69 sebanyak 52 orang dengan presentasi 27.513 % dan nilai 50-59 sebanyak 7 orang dengan presentasi 3.703%.

Kecanduan game online adalah ketidakmampuan seseorang untuk mengontrol tindakannya dalam memainkan game online yang mempengaruhi prestasi belajar khususnya pada siswa. Pola perilaku sekolah dapat dilihat dari bagaimana mereka melalaikan kegiatan sekolah dan Nilai Raport yang mereka miliki. Biasanya seseorang yang telah kecanduan tidak menyadari bahwa dirinya adalah pecandu game online. Kecanduan internet sebagaimana kecanduan obat-obatan, alkohol dan judi akan mengakibatkan kegagalan akademisi (Young, 1996).

Dari data diatas peneliti berasumsi bahwa prestasi belajar siswa/siswi SMK negeri 7 samarinda cukup baik. Kegagalan akademis akan mempengaruhi prestasi belajar siswa/siswi. Siswa/siswi yang berprestasi akan menggunakan internet dengan sehat dan wajar sehingga tidak melalaikan kegiatan-kegiatannya, begitu pula sebaliknya siswa/siswi yang menggunakan internet dengan tidak sehat dan tidak wajar akan melalaikan kegiatan-kegiatan atau tugas-tugas disekolah sehingga prestasi mereka akan turun.

3. Analisa Bivariat

Kecanduan merupakan suatu tingkah laku yang tidak dapat dikontrol atau tidak mempunyai kekuatan untuk menghentikannya (Young, 2009) Prilaku Kecanduan pemain terhadap *Game online* dapat mengakibatkan pemain melalaikan kegiatannya yang lain karena kecanduan permainan ini berlaku secara berulang-ulang.

Berdasarkan tabel 4.9 terlihat bahwa hubungan antara tingkat kecanduan bermain game online dengan prestasi belajar dari 189 responden, yang memiliki kecanduan tinggi dengan prestasi belajar yaitu untuk prestasi belajar yang mendapatkan nilai A (90-100) dengan kecanduan tinggi sebanyak 4 orang dan kecanduan rendah tidak ada jadi totalnya sebanyak 4 orang, untuk nilai B (80-89) dengan

kecanduan tingkat tinggi sebanyak 55 orang dan kecanduan tingkat rendah sebanyak 29 orang jadi totalnya sebanyak 84 orang, untuk nilai C (70-79) dengan kecanduan tingkat tinggi sebanyak 35 orang dan kecanduan tingkat rendah 7 orang jadi total untuk nilai C (70-79) yaitu 42 orang, untuk nilai D (60-69) dengan kecanduan tingkat tinggi sebanyak 46 orang dengan kecanduan tingkat rendah hanya 6 orang sehingga total untuk siswa/siswi yang mendapatkan nilai D (60-69) yaitu 52 orang kemudian untuk nilai E (50-59) untuk kecanduan tingkat tinggi sebanyak 6 orang dan untuk kecanduan tingkat rendah sebanyak 1 orang dengan total 7 siswa/siswi yang mendapatkan nilai E.

Berdasarkan hasil statistik dengan menggunakan *Kolmogrov-Smirnov* didapatkan nilai *Asymp. Sig tailed* = 0,059 lebih besar dari $\alpha = 0.05$ Keputusan peneliti yaitu H_0 gagal di tolak yang menyatakan ada hubungan bermakna antara tingkat kecanduan dalam bermain game online dengan prestasi belajar siswa/siswi SMK negeri 7 Samarinda, Kemudian dari hasil analisis diperoleh $OR = 1120.667$ artinya siswa/siswi yang tingkat kecanduan tinggi dalam bermain game online berpeluang 1121 kali memiliki prestasi yang kurang baik dibandingkan siswa/siswi yang tingkat kecanduan dalam bermain game online.

Dari Penelitian sebelumnya (Koepp, 2004) tentang adiksi menunjukkan bahwa faktor-faktor di otak merupakan faktor yang bertanggung jawab pada terjadinya adiksi yakni senyawa neurokimiawi di celah sinaptik yang disebut dopamine. Dopamin merupakan suatu stimulant neurotransmitter yang dihasilkan di batang otak (Giuffre & Digeronimo, 2004). Batang otak adalah bagian dimana otak bagian atas berhubungan dengan sumsum tulang belakang yang mengendalikan system saraf otonom. Senyawa neurokimiawi yang berada di celah sinaptik terdapat diantara ujung satu sel saraf (Neuron) dengan ujung sel saraf yang lain. Dopamin yang dikeluarkan ke celah sinaptik dari ujung sel saraf akan ditarik dan ditangkap oleh reseptor-resptor dopamine pada dinding ujung sel saraf lain pada celah itu. Keluarnya dopamine yang cukup, dalam kondisi normal, akan menimbulkan rasa nyaman secara fisik dan mental pada individu. Bila suatu saat pengeluaran dopamin menurun, maka sirkuit otak yang didukung neurotransmitter lain akan bereaksi meningkatkan dan akibatnya akan tercapai respons kenikmatan lagi.

Dari data diatas peneliti berasumsi bahwa meskipun siswa/siswi yang tingkat kecanduan dalam bermain game online tinggi belum tentu nilai prestasinya kurang baik begitu juga sebaliknya siswa/siswi yang tingkat kecanduan dalam bermain game online rendah belum tentu

prestasinya baik. Dikarenakan siswa/siswi yang memiliki tingkat kecanduan tinggi mungkin sebagian ada yang menganggap biasa saja masalah prestasi belajar sehingga kurang terkontrol dengan baik dalam proses belajar mendapatkan nilai yang kurang baik juga. perilaku kecanduan internet sangat mirip dengan kecanduan terhadap *game online* atau judi. Bentuk kecanduan internet diantaranya adalah ketagihan bermain *game*, mengakses situs porno, chatting, mengakses informasi serta aplikasi lain. Perilaku Kecanduan internet menimbulkan berbagai kerugian bagi individu dan keluarga, berdampak buruk pada prestasi belajar, kerja, kondisi financial dan kehidupan social.

B. Saran

Adapun saran yang dapat disampaikan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat dijadikan pertimbangan untuk dapat dimasukkan ke dalam kurikulum tentang kecanduan dalam bermain game online pada mata pelajaran TIK yang lebih mendetail dan penyuluhan tentang bahaya penggunaan game online secara berlebihan dapat diberikan kepada siswa-siswi melalui bimbingan konseling yang lebih mendalam.

2. Bagi Keluarga/Orang tua

Orang tua dapat memberikan pengetahuan dan mengawasi tentang bahaya kecanduan game online pada remaja sejak usia dini, pemahaman agama yang baik serta memberikan informasi yang baik dan bertanggung jawab agar remaja tidak salah dalam mendapatkan informasi yang dapat mempengaruhi perilakunya.

3. Bagi Peneliti Lain

Karena keterbatasan peneliti maka peneliti selanjutnya dapat membuat responden yang lebih banyak lagi serta lebih luas dalam penelitian selanjutnya.

4. Bagi Keperawatan.

Karena tugas seorang perawat tidak hanya merawat pada aspek jasmani saja namun aspek rohani juga sangat perlu untuk kelangsungan hidup yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

Azis, 2011 *Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Self Esteem Remaja Gamers Di Kecamatan Lowokwaru Kota Malang*. Skripsi Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Adi Satrio , 2005. *Kamus ilmiah populer*. Visi7

Abdullah. 2008. *Pengertian belajar*. Diakses pada 25 february 2014 dari :<http://spesialis-torch.com>

Adam dan Rollings, 2007-2010. Game online diakses 25 february 2014 dari http://www.designersnotebook.com/Books/Fundamentals_of_Game_Design/fundamentals_ch21.pdf

Asnawi, 2012. *Kajian Teoritis Prestasi Belajar*. Diakses tanggal 14 juli 2014 . Dari <http://www.scribd.com/doc/17318020/Prestasi-Belajar-Kajian-Teoritis>

Burhan, 2005. pengertian game online. Diakses tanggal 01 Januari 2014 dari <https://www.wikipedia.org>.

Behrman, 2004. *Remaja*. Diakses pada 25 february 2014 dari : www.library.upnvj.ac.id/pdf/3keperawatanpdf/207312111/bab2.pdf

Beck, 2003. The use of a videogame for assessing sensory-motor and cognitive interference effects in humans. *Proceedings of IEEE 29th Annual Bioengineering Conference*, 264-65

Blais, 2009. Adolescents Online: The Importance of Internet Activity Choice to Salient Relationships. *Journal Youth Adolescence*, 37:522-536

Brian dan Hastigs, 2005. Addiction To The Internet And Game Online Gaming. *Journal Of Cyber Psychology And Behavior* Volume 8, Number 2. Depaul University, Chitagong

Block Jerald, 2008. Pecandu Game Lebih Pemalu dari Pecandu Pornografi. Diakses tanggal 24 febuari 2014 dari <http://www.catroxs.org>

Chandra,Chen & chang, 2006. Faktor yang mempengaruhi game online addiction diakses tanggal 25 februari 2014 dari <http://www.asia.edu.tw/ajhis/vol%203/03.pdf>

Cyber, 2005. *Tips Mengatasi Kecanduan Smartphone*. Diakses tanggal 24 februari 2014 dari <http://www.birotiket.biz/2012/03/tips-mengatasi-kecanduan-smartphone.html>

Depdiknas,2014, Standart nilai Siswa/siswi SMK.

Dodson, 2006. Gamers game online Diakses tanggal 25 februari 2014 dari <http://library.gunadarma.ac.id/repository/files/41951/10503008/bab-i.pdf>

Dorlland,2011, Tumbang remaja, Diakses tanggal 25 februari 2014 dari <http://library.gunadarma.ac.id/repository/files/41951/10503008/bab-i.pdf>

Dwiastuti, 2005. *hubunagan antara traits kepribadian dengan addiction level pada permainan online game*. Skripsi fakultas psikologi unpad bandung

Giuffre & Digeronimo, 2004. An examination of violence and gender role portrayals in video games: Implications for gender socialization and aggressive behavior. *Sex Roles*, 38, 425–42

Henry, 2010. *Cerdas Dengan Game: Apa Saja yang Dipengaruhi oleh Video Game*. Jakarta: Gramedia

Habibi, 2009. *Pengaruh game playstation terhadap prestasi belajar siswa man jombang*. Fakultas psikologi universitas islam nengri (UIN) maulana balik Ibrahim.

Hakim, 2001 . *Belajar Secara Efektif*. Jakarta: Puspa Swara

Hermawan. (2009). *internet game online*. Diakses tanggal 24 februari 2014 dari <https://docs.google.com/>

Lieberman & Remedios, 2007. Do undergraduates' motives for studying change as they progress through their degrees? *British Journal of Educational Psychology*, 77, 379-95

Lee, 2011. *The Positive Effects of Online Video Games on Children*. Diakses pada 25 februari 2014 dari <http://ezinearticles.com/?The-Positive-Effects-of-Online-Video-Games-on-Children&id=3454504>

Lynch & Walsh, 2004. The effects of violent video game habits on adolescent aggressive attitudes and behaviors. *Journal of Adolescence*, 27, 5-22

Murray, 2007. Analisis pengaruh lingkungan sosial ekonomi terhadap perilaku konsumtif siswa. Fakultas Ekonomi UPI

Macmillan, 2011, *Definisi game online menurut teori*. Jakarta : Rineka Cipta.

Masud, 2009, *Belajar Secara Efektif dan efisien* Jakarta: Puspa Swara

Nasrun harahap, 2010, *prestasi gemilang* Jakarta: rineka cipta

Notoaddmodjo, soekidjo, 2005-2010. *Metodologi penelitian kesehatan*. Jakarta : rineka cipta

Nursalam, 2003, *Metodologi penelitian*. Jakarta : karya cipta

Potter dan Perry, 2005. *Buku ajar fundamental keperawatan : konsep, proses, dan praktek* (edisi 4). Jakarta : mosby

Pratama, 2009. *Penelitian Eksploratif Perilaku Gamers Di Kalangan Mahasiswa*. Skripsi Departemen Sains Komunikasi Dan Pengembangan Masyarakat Fakultas Ekologi Manusia Institut Pertanian Bogor

Purwanto, 2007. *Cara belajar yang menyenangkan*, bogor, Niaga permata.

Ridho, 2010. hubungan antara dukungan keluarga dengan prestasi belajar siswa kelas VIII di SMPN 2 Bukittinggi tahun 2011. Skripsi Program Studi Ilmu Keperawatan Fakultas Kedokteran Universitas Andalas

Suveraniam, 2001. *Pengaruh Game Online Terhadap Akademik Pada Siswa Sma Di Kota Medan*. Fakultas Kedokteran Universitas Sumatera Utara Medan

Sobur, 2006. *Belajar dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta : Rineka Cipta.

Syah, Muhibbin, 2005. *Psikologi Belajar*. Jakarta : RajaGrafindo Persada

Theodora, 2012. *Hubungan Antara Kecanduan Internet Game Online dan Keterampilan Sosial pada Remaja(Relation Between Internet Game Online Addiction and Social Skills in Adolescents)*. Fakultas Psikologi Universitas Indonesia

Wieland. 2005. *Addiction Disorder* _Diakses pada 25 february 2014 dari <http://repository.usu.ac.id/bitstream/123456789/31205/4/Chapter%20II.pdf> <http://www.na-businesspress.com/jlae/nykodym.pdf>

Wan, & Chiou, 2006. *Psychological motives and online games addiction: A test of flow theory and humanistic needs*. *CyberPsychology & Behavior*, 9(3), 317-324

Yee, 2010. Facets: 5 2Motivation Factors for Why People Play MMORPG's diakses tanggal 01 januari 2014 dari <http://www.nickyee.com/facets/home.html>

Young, 2009. *Indikator game online addiction,MMRPG*. Diakses pada 25 february 2014 dari [:repository.ipb.ac.id/.../BAB%20II%20Tinjauan%20Pustaka_109pyp](http://repository.ipb.ac.id/.../BAB%20II%20Tinjauan%20Pustaka_109pyp).
-----, 2005. *Hubungan Kecanduan Massively Multiplayer Role Playing Game (MMRPG) dengan Keterampilan Sosial pada Remaja Awal*.