



**GAME ONLINE DAN PRODUKTIVITAS PADA REMAJA DESA GUNONG
KLENG KECAMATAN MEUREUBO**

Nadia Rahmi¹, Syahril² dan Adlin³

Ekonomi, Prodi Ekonomi Pembangunan Universitas Teuku Umar Aceh, Indonesia^{1,2} dan

Sekcam Meureubo Aceh Barat, Indonesia³

nadyarahmi128@gmail.com¹, syahril@utu.ac.id² dan adlinfadaruddin@gmail.com³

Abstrak

Latar belakang: Seiring perkembangannya zaman saat ini dunia sudah mulai memasuki era revolusi industri 4.0 membuat teknologi semakin lebih canggih.

Tujuan penelitian: Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan pengaruh *game online* terhadap produktivitas belajar pada remaja yang ada di Desa Gunong Kleng Kecamatan Meureubo Kabupaten Aceh Barat.

Metode penelitian: Data yang di gunakan dalam penelitian ini adalah data primer bersumber dari 50 responden yang di jadikan sampel pada remaja yang memainkan *game online* di Desa Gunong Kleng. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data langsung. Adapun pengumpulan data yang digunakan adalah berupa angket/kuesioner yang berisi pertanyaan dengan permasalahan. Angket akan ditunjukkan kepada para pemain *game online* yang ada di Desa Gunong Kleng.

Hasil penelitian: Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kecanduan *game online* yang berlebihan akan menimbulkan sikap ketergantungan terhadap *game online* tersebut. Sikap ketergantungan ini akan menimbulkan dampak negatif terhadap produktivitas belajar remaja. Dimana, remaja lebih banyak menghabiskan waktu untuk bermain *game online* dari pada harus belajar yang seharusnya dilakukan sebanyak 8 sampai 10 jam perhari pada remaja. penelitian ini diharapkan mampu memberikan pemahaman atau gambaran motivasi bagi pelajar maupun remaja yang membaca untuk tidak terlalu ketergantungan aktivitas *game online* dan agar selalu melakukan hal-hal yang berdampak positif maupun berpotensi bagi kalangan remaja maupun pelajar.

Kesimpulan: Penelitian ini diharapkan mampu memberikan pemahaman atau motivasi bagi pelajar maupun remaja yang membaca untuk tidak terlalu ketergantungan aktivitas *game online* dan agar melakukan hal-hal yang berdampak positif maupun berpotensi bagi kalangan remaja maupun pelajar.

Kata kunci : **Game Online, Remaja, Produktivitas, Permasalahan**

Abstract

Background: As the current era develops the world has begun to enter the era of the industrial revolution 4.0 making technology more sophisticated.

Research Objectives: This study aims to explain the influence of online games on learning productivity in adolescents in Gunong Kleng Village, Meureubo District, West Aceh Regency.

Research method: The data used in this study is primary data sourced from 50 respondents who were sampled in teenagers who played online games in Gunong Kleng Village. The method used in this research is a qualitative descriptive research method with direct data collection techniques. The data collection used is in the form of questionnaires / questionnaires that contain questions with problems. Angket will be addressed to online game players in Gunong Kleng Village.

Results: The results of this study show that excessive online gaming addiction will lead to an attitude of dependence on online games. This attitude of dependence will have a negative impact on adolescent learning productivity. Where, teenagers spend more time playing online games than should learn which should be done as much as 8 to 10 hours per day in teenagers. This research is expected to provide an understanding or picture of motivation for students and adolescents who read not to be too dependent on online gaming activities and to always do things that have a positive and potential impact on teenagers and students.

Conclusion: This study is expected to provide understanding or motivation for students and adolescents who read not to be too dependent on online gaming activities and to do things that

have a positive or potential impact on adolescents and students.

Keywords : *Online Games, Youth, Productivity, Problems.*

Diterima: **21-9-2021**; Direvisi: **3-10-2021**; Disetujui: **14-10-2021**

PENDAHULUAN

Kemajuan pengetahuan dan teknologi yang semakin maju ternyata membawa perubahan ke berbagai aspek lapisan kehidupan (KA Bukhori & Ummahatul, 2018). Salah satunya hasil dari perkembangan teknologi yaitu internet (Priana, 2017). Kini internet semakin berkembang pesat (Isyanto & Nandiwardhana, 2019) bahkan banyak digemari oleh kalangan remaja untuk dijadikan sebagai sarana hiburan (Syahrani, 2015). Salah satunya adalah *game* dengan menggunakan jaringan internet (Zamzami & Telkom, 2013), hal ini disebut atau dikenal dengan sebutan *game online* (Syaripulloh, 2020).

Game online adalah sebuah permainan tren pada saat ini banyak digunakan diberbagai kalangan anak muda maupun remaja (Tedjasukmana, 2014). Bahkan sekarang ini banyak sekali kita jumpai pemain *game online* di warung-warung (Fadli, 2014) maupun disekitaran lingkungan desa atau kota, mereka memfasilitasi akan adanya *game online* tersebut (Safitri, 2021). Adapun permainan yang sering dimainkan mulai dari jenis perang-perangan seperti *Mobile Legend, PUBG, Free Fire, Domino* hingga permainan judi online seperti yang dilakukan pemain dengan menggunakan uang sebagai taruhan. Hal ini tentu saja membawah dampak yang sangat besar terhadap pelajar maupun remaja yang memainkan *game online* tersebut sehingga akan menyebabkan ketagihan bahkan bisa mengalami ketergantungan aktivitas *game* (Masfiah & Putri, 2019).

Produktivitas yaitu memiliki arti sikap mental yang selalu memiliki pandangan manusia untuk membuat kehidupan hari besok harus lebih baik dari sekarang (Hamali, 2013) dan membuat kehidupan hari ini harus lebih baik dari hari kemarin (Maharani, 2013). Bermain *game online* berlebihan bisa memengaruhi produktivitas pada remaja sehingga lebih malas untuk belajar maupun melakukan aktivitas lain (Aini, 2020) seperti bekerja. Selain bikin remaja tidak produktif, permainan *game online* juga bisa membuat perilaku negatif pada mental remaja (Adiwinata, 2021). Remaja akan lebih mudah tersinggung, lebih malas berfikir dan tidak mau untuk beraktivitas yang berat. Selain mempengaruhi perilaku, dampak permainan game online dalam jangka waktu lama bisa mempengaruhi kesehatan. Seperti terus menerus melihat layar handphone yang cukup lama akan berpengaruh pada resiko gangguan mata seperti miopia dan juga lelah.

Remaja merupakan sewaktu seseorang masih berusia belasan tahun. Fase remaja ialah fase dimana seseorang mulai terikut pada hal-hal baru. Apalagi dengan adanya teknologi yang semakin canggih, seperti bermunculan game-game baru yang membuat remaja dilihat lebih sering atau lebih mudah kecanduan bermain permainan game online ketimbang orang dewasa. Pada umumnya remaja diartikan sebagai masa perubahan dari masa anak-anak menuju masa dewasa yang terjadi pada usia 12 tahun sampai 18 tahun dan berakhir pada 21 tahun.

Pendapat Kusumawardani (2015:156) menjelaskan *game online* yaitu suatu game atau suatu permainan digital dapat dipergunakan pada waktu perangkat tersambung pada jaringan internet, bisa jadi penggunaannya bisa berhubung pada pemain-pemain lainnya yang mengakses *game* tersebut diwaktu bersamaan. Sedangkan pendapat adams dan rollings (2017:9) menyatakan *game online* ialah bagian sebuah permainan *game* yang diakses oleh banyaknya pengguna *game*, dimana mesin-mesin yang dipakai pemain terhubung oleh jaringan internet. Permainan *game online* juga memiliki berbagai gaya ketertarikan yang bisa membuat kalangan remaja senang bermain *game online* dari pada harus belajar atau melakukan aktivitas lain. Permainan *game online* sudah menjadi

kebiasaan bagi kalangan remaja, Selain mendapatkan pemain yang menarik *game online* juga bisa bikin kecanduan karena saat sedang bermain terus kalah akan mencobanya kembali sampai menang (Nisrinafatin, 2020).

Produktivitas merupakan rasio suatu besaran volume output terhadap besaran input yang digunakan. Defisi lainnya menjelaskan suatu hal yang sama, yaitu rasio antara output dari pekerjaan atau input dari sumber daya yang digunakan dalam proses menciptakan kesejahteraan. Dengan itu, produktivitas disimpulkan dengan persamaan berikut:

$$\frac{\text{Output}}{\text{Input}}$$

Produktivitas merupakan suatu teori yang memperjelaskan kaitan suatu hasil (jumlah barang dan jasa yang diproduksi) pada sumber (jumlah tenaga kerja, modal, tanah, dan lainnya) digunakan sebagai penghasil tersebut. teori produktivitas memiliki kaitan pada banyaknya sesuatu perubahan menghasilkan pengeluaran dengan mengkonsumsi pemasukan tersebut. Produktivitas yaitu rasio perbandingan masukan dan pengeluaran dengan fokus perhatian pada keluaran yang menghasilkan pada perubahan. Biasanya suatu kombinasi dapat digunakan untuk menghasilkan suatu tingkat keluaran tertentu. Produktivitas secara filosofi dapat dimaksud dengan suatu usaha yang menciptakan pengalaman kehidupan dimana sekarang harus lebih bagus dari kemarin.

Produktivitas dapat memengaruhi beberapa faktor seperti umur, pendidikan, pengalaman kerja, bayaran dan tenaga kerja serta jenis kelamin. Pendidikan ialah suatu pembelajaran, pemahaman, keterampilan, dan kebiasaan sekelompok orang yang diturunkan dari generasi kegenerasi melalui pengajaran, pelatihan, atau penelitian. Pendidikan yang lebih tinggi akan menyebabkan produktivitas kerja yang semakin tinggi juga, karena pendidikan ialah suatu variabel penting dalam pengembangan sumber daya manusia.

Pengukuran produktivitas memerlukan indikator sebagai berikut memiliki kemampuan agar mengerjakan tugas kemampuan seseorang sangat tergantung terhadap ilmu yang dimiliki serta keahlian dalam bekerja, agar menyelesaikan tugas-tugas yang dihadapinya pada mereka, mempunyai suatu target keberhasilan untuk diraih keberhasilan adalah suatu yang dapat dirasakan pada seseorang yang menjalankan ataupun yang menikmati hasil pekerjaan tersebut. Semangat kerja. Mengembangkan diri. Mengembangkan diri bisa dijalankan dengan melihat suatu tantangan dan harapan apa yang akan dihadapi. Efisiensi membandingkan antara suatu hasil yang diraih dengan seluruh sumber daya yang digunakan.

Masa remaja ialah masa pergantian dari sebelumnya masa anak-anak ke masa orang dewasa hingga menandai pada bertumbuhan dan perkembangan biologis dan psikologis. Masa biologis ditandai pada tumbuh dan berkembangnya seks primer dan seks skunder sedangkan secara psikologis ditandai pada sikap dan perasaan, kemauan dan emosi yang labil atau tidak menentu. sedangkan psikologi ialah suatu periode transisi dari masa awal anak-anak hingga masa awal dewasa. Masa ini memasuki dari usia 10 hingga 12 tahun dan berakhir pada usia 18 tahun atau 21 tahun. Masa remaja juga disebut masa pubertas, ialah masa perkembangan yang unik ditandai dengan berbagai perubahan fisik, emosi dan psikis. Remaja juga ada dalam situasi yang sangat peka terhadap pengaruh nilai baru. Pada perkembangan masa ini, pencapaian kemandirian dan identitas sangat menonjol pada remaja. Fikiran menjadi semakin logis dan idealistis sehingga lebih banyak membuang waktu diluar dari pada bersama keluarga. Remaja juga ditandai dengan adanya kekompakan, kepedulian, solidaritas yang sangat tinggi terhadap kelompok sesama teman sebayanya. Sehingga dapat mengalahkan kesetiaan dan kepatuhan terhadap orang tua atau guru disekolah.

Ada beberapa ciri-ciri remaja diantaranya sebagai berikut:

- a. Masa perkembangan fisik
Perkembangan fisik bisa menyebabkan perubahan sangat cepat, lebih cepat dari masa anak-anak atau masa dewasa.
- b. Pertumbuhan seksual
Seksual menyebabkan suatu masalah dan bisa membuat datangnya perkelahian, bunuh diri dan sebagainya.
- c. Cara berfikir
Cara berfikir ialah mengakibatkan suatu penyebab atau akibat. Misalkan remaja terduduk didepan pintu, terus seseorang melarangnya dengan berbicara “pantang”. misalkan yang dilarang itu anak kecil, pasti ia akan menuruti perintah seseorang, namu yang dilarang itu adalah remaja maka ia akan mempertanyakan mengapa ia tidak boleh duduk didepan pintu.
- d. Emosi yang Mejadi-jadi
Pada masa ini emosi remaja masih labil dikarenakan ada kaitannya pada keadaan hormon. Pada hari itu ia sedih sekali, dilain waktu ia bisa marah sekali.
- e. Mulai menyukai lawan jenis
Dalam kehidupan sehari-hari, remaja mulai menampakan ketertarik lawan jenisnya dan mulai pacaran.
- f. Menarik perhatian banyak orang
Usia ini remaja lebih mencari perhatian banyak orang, agar mendapatkan status dan peran yang diinginkannya seperti melakukan sesuatu kegiatan remaja dikampung-kampung.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan agar mengetahui pengaruh *game online* terhadap produktivitas belajar pada remaja. Data yang dipakai untuk penelitian ini ialah data primer dengan pengambilan data di lapangan langsung. Adapun jenis metode yang dipakai dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif dengan penyebaran angket/kuensioner kepada 50 narasumber yang dijadikan sampel pada pemain *game online* di Desa Gunong Kleng Kecamatan Meureubo berupa berisi pertanyaan dan permasalahan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bermainan *game online* terus menerus bisa menyebabkan sikap ketergantungan kepada permainan *game online* tersebut. Sikap ketergantungan bisa menimbulkan pengaruh buruk terhadap produktivitas belajar remaja. Jika remaja sudah memiliki sikap ketergantungan kepada permainan *game online*, maka remaja akan menganggap bahwa *game online* semakin penting dalam kehidupannya. Dengan timbulnya sikap tersebut, pemain *game online* akan sangat berpengaruh terhadap kehidupannya, baik itu berpengaruh positif maupun berpengaruh negatif.

Pengaruh Positif Game Online

1. Dapat memberi meditasi
Dr. Jo Bryce, kepala penelitian menyampaikan pencandu *game online* mempunyai meditasi tinggi yang mampu menyelesaikan beberapa tugas permainan.
2. Memiliki kefokusian indera pengelihatan

Rochester niversity menyatakan remaja yang bermain *game online* setiap hari mempunyai kefokusannya yang lebih cepat dari pada mereka yang terbiasa tidak bermain *game online*

3. Dapat menghilangkan stres
Seperti yang kita ketahui bahwa *game* diciptakan untuk menghibur dikala waktu senggang. Dengan bermain *game* bisa melepas stres dan melupakan masalah-masalah sementara waktu.
4. banyak mengenal pertemanan didunia luar
bermain *game online* juga bisa memperbanyak pertemanan atau kekompakan diberbagai daerah, kota, bahkan negara lainnya. Hal ini dapat dimainkan secara bersamaan oleh sekelompok orang sehingga muncullah sebuah istilah yang disebut *abar* alias main bareng.

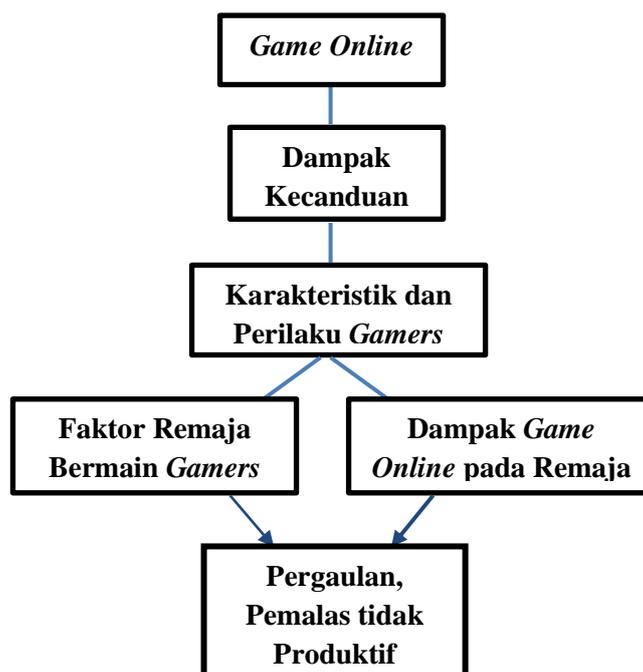
Pengaruh Negatif *Game Online*

- a. Bisa merubah perilaku yang tidak wajar
Menurut Dr. Gumillar, S.pd.,MM.,CH.,CHt., pNNLP, yang diakses pada blok pribadinya <http://www.gumilar.net/>, menyampaikan bahwa berlebihan *game online* bisa membuat perilaku yang tidak wajar. Kecanduan *game* ini biasa terjadi kecemasan dan kegelisahan saat diminta untuk berhenti bermain.
- b. Bisa menyebabkan cendera stres
Harvard Health Publishing (HHP) menyampaikan, bermain *game* yang berlebihan bisa mempengaruhi cendera stres terkait *game* serta kecanduan. Kondisinya ditimbulkan oleh aktivitas yang melibatkan penggunaan otot dan tendon berulang kali.
- c. Dapat menyebabkan berbicara kasar dan kotor
Remaja yang bermain *game online* sering mengucapkan perkataan yang kotor dan kasar pada saat bermain bersama temannya.
- d. Dapat merusak bagian otak
Profesor Ryuta Kawashima di Universitas Sendai's Tokoh menyampaikan permainan *game* bisa menyebabkan rusaknya bagian otak.
- e. Pemborosan
Bermain *game online* dapat menyebabkan pemborosan karena membeli paket internet demi bisa memainkan *game*. Belum lagi dengan uang yang dihabiskan disuatu tongkrongan saat bermain *game*.
- f. Dapat merubah pola makan dan istirahat
game online bisa juga mempengaruhi remaja dalam pola makan dan istirahat serta dapat menyebabkan menurunnya kontrol diri. Makan jadi tidak teratur remaja sering sekali tidak tidur karena *game online*
- g. Dapat menyebabkan kelalaian dan tidak memperdulikan sekitar
Akibat sering bermain *game online* berlama-lama juga akan menyebabkan remaja kelalaian dan tidak memperdulikan sekitar
- h. Dapat mengganggu kesehatan pada remaja
Bermain *game* terus menerus juga dapat menyebabkan gangguan pada tubuh seperti penyakit yang didapat kelelahan mata, ambien, ketegangan pada saraf dipergelangan tangan, menurunkan metabolisme
- i. Seperti yang telah disampaikan di Official iNews pelajar laki-laki kelas 1 smp meninggal dunia akibat bermain *game online*. Diduga mengalami penyakit diagnosa gangguan syaraf awalnya pelajar smp ini mengeluh karna sakit kepala, lemas, bahkan tidak mampu menggerakkan tangan dan kakinya akibat kecanduan *game online*.

Pengaruh *Game Online* terhadap Produktivitas pada Remaja

Permainan *game online* yang banyak dan sering sekali dimainkan pada kalangan remaja mulai dari SD, SMP, SMA maupun Mahasiswa, bahkan bisa menyebabkan mereka menjadi ketagihan atau kecanduan. Kecanduan bermain *game online* bisa berpengaruh negatif terhadap produktivitas pada remaja. Dimana, para remaja yang menggunakan uang sakunya untuk dipergunakan permainan *game online*, sampai berjam-jam dan lama kelamaan menjadi kecanduan. Dampaknya, remaja melupakan banyak hal yang lebih penting seperti belajar, bekerja bahkan kesehatan diri. *Game online* juga membawa pengaruh besar pada perkembangan remaja maupun jiwa seseorang. Walaupun dapat bersosialisasi dengan pemain yang lain dalam pemain *game online* namun, *game online* mudah bikin pemain melupakan kehidupan sosial dan kehidupan sebenarnya.

Remaja yang dikatakan produktif adalah remaja yang mampu mempunyai kekuatan untuk menghasilkan suatu hasil kerja keras yang berkualitas dan berdampak. Semua itu bisa dilakukan dalam jangka waktu yang singkat. Namun hal ini akan sulit diraih jika remaja tidak niat untuk mengerjakannya dan terus menerus lalai bermain *game online* ketimbang harus bekerja atau belajar. Karena pada dasarnya belajar adalah sesuatu hal yang sangat penting khususnya pada remaja, hal itu bisa berpengaruh pada keberhasilan dimasa yang akan datang.



Gambar 1. Kerangka Pemikiran dan Konsep.

Beberapa cara untuk mengatasi pengaruh Negatif Bermain *Game Online*

1. Tanamkan Niat di dalam Diri

Dalam mengatasi kecanduan bermain *game online* yang paling utama ialah menanamkan niat yang sungguh-sungguh pada kita agar mengurangi bermain permainan *game online* dengan berlebihan. Karena sesuatu niat yang ditanamkan didiri manusia akan mempermudah untuk menghadapi hal tersebut.

2. Menemukan Aktivitas lain

Menemukan Aktivitas lain sesuatu yang disukai atau yang positif, seperti berolahraga, berbisnis, bekerja, atau belajar. Sehingga tidak mempunyai waktu untuk bermain *game online*

3. Mengurangi jangka waktu dalam bermain *game online*
Kurangi perlahan-lahan, setelah tahu bahwa pemain menghabiskan waktu 20 jam dalam 1 minggu, maka berhentilah dengan mengurangi menjadi 10 jam perminggu
4. Mengingat-ingat kembali jumlah uang yang telah dihabiskan
Dengan mengingat banyaknya jumlah uang yang dihabiskan akan seseorang berfikir agar tidak lagi menghabiskan uangnya dengan *game online*
5. Meminta pertolongan keluarga dan teman
Dengan meminta pertolongan keluarga, akan mendapatkan saran atau solusi untuk mengurangi diri dari kecanduan bermain *game online*.

Hasil penelitian ini merupakan hasil berdasarkan angket yang dilakukan dari beberapa narasumber bermain *game online* didesa Gunong Kleng Kecamatan Meureubo. Angket ini diambil dari 50 narasumber yang dijadikan sample untuk diberi pertanyaan mengenai *Game Online*.

Tabel 1. Jenis Kelamin Pemain *Game Online*.

No	Katagori	Frekuensi	Persentase
1	Laki-laki	38	76%
2	Perempuan	12	24%
Total		50	100%

Sumber: hasil angket penelitian, 2021

Dari tabel 1 di atas menunjukkan bahwa remaja yang sering sekali memainkan *game online* terbanyak didesa gunong kleng adalah remaja laki-laki sebanyak 38 orang (76%).

Tab 2. Jenis Permainan yang dimaikan Pemain.

No	Katagori	Frekuensi	Persentase
1	Free Fire	16	32%
2	Mobile Lagend	19	38%
3	Domino	12	24%
4	Pugb	3	6%
Total		50	100%

Sumber: Hasil angket penelitian, 2021

Pada tabel 2 diatas menunjukkan bahwa permainan yang paling banyak digemari oleh remaja adalah Mobile Lagend sebanyak 19 orang (38%).

Tabel 3. Jumlah Jam Bermain dalam Sehari.

No	Katagori	Frekuensi	Persentase
1	1-2 Jam	13	26%
2	2-3 Jam	9	18%
3	>3 Jam	28	56%
Total		50	100%

Sumber: Hasil angket penelitian, 2021

Dari tabel 3 di atas dapat disimpulkan jumlah partisipan terbanyak menghabiskan waktu bermain *game online* dalam sehari adalah lebih dari 3 jam pada 28 remaja dengan presentase (56%).

Tabel 4. Motivasi Bermain *Game Online*.

No	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	Hobby	29	58%
2	Menghilangkan Stres	6	12%
3	Ikut-ikutan	13	26%
4	Bosan Dirumah	2	4%
Total		50	100%

Sumber: hasil angket penelitian, 2021

Berdasarkan tabel 4 di atas dapat disimpulkan bahwa ada sebanyak 29 Remaja (58%) yang bermain *game online* dikarenakan hobi.

Tabel 5. Jumlah Uang yang Dhabiskan untuk Bermain *Game Online*.

No	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	>50.000	13	26%
2	<50.000	9	18%
3	20.000	28	56%
Total		50	100%

Sumber: Hasil angket penelitian, 2021

Berdasarkan hasil penelitian tabel 5 di atas dapat disimpulkan bahwa remaja mengeluarkan uang dalam sehari untuk memainkan *game online* sebanyak 20.000 sebanyak 20 remaja 56%

Tabel 6. Manfaat Bermain *Game Online*.

No	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	Bermanfaat	29	58%
2	Tidak	21	42%
Total		50	100%

Sumber: Hasil angket penelitian, 2021

Berdasarkan tabel 6 di atas dapat disimpulkan bahwa 29 remaja (58%) menganggap *game online* sangat bermanfaat karena bisa menghasilkan uang dari permainan antar menang kalahnya dengan lawan. Hal ini berdampak negatif terhadap produktivitas pada remaja karena sudah termasuk dengan kategori judi online.

KESIMPULAN

Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat beberapa dampak pada permainan *game online* terhadap produktivitas belajar remaja didesa Gunong Kleng. dimana penggunaan *games* berlebihan akan menimbulkan sikap ketergantungan terhadap permainan *game online*. Sikap inilah yang memberi dampak pada produktivitas belajar remaja. dampaknya, remaja menjadikan permainan *game online* sebagai hobby dan menghabiskan uang untuk pertarungan antara menang dan kalahnya permainan *game online*. Tentu saja hal ini membawak dampak yang sangat buruk terhadap remaja.

Dimana yang tadinya remaja harus pergi sekolah untuk belajar dengan baik dan menciptakan kreativitas yang ada didiri remaja malah harus bermain *game online* atau judi online, belum lagi dengan waktu yang seharusnya dihabiskan untuk belajar sebanyak 8 sampai 10 jam perhari kini telah terganti dengan *game online* yang dimainkan oleh para remaja lebih dari 3 jam perharinya.

Semenjak adanya permainan *game online* yang telah merajalela dikalangan remaja pada saat ini patut untuk diawasi oleh orang tua remaja atau sekitarnya, agar tidak menyebabkan pengaruh yang berlebihan pada pengaruh negatif dari permainan *game online* tersebut, agar remaja bisa memfokuskan diri terhadap aktivitas sekolah seperti pelajaran dan aktivitas lainnya. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan pemahaman atau motivasi bagi pelajar maupun remaja yang membaca untuk tidak terlalu ketergantungan aktivitas permainan *game online* dan agar selalu melakukan hal-hal yang berdampak positif maupun berpotensi bagi kalangan remaja maupun pelajar.

BIBLIOGRAFI

- Adiwinata, A. J. (2021). *Hubungan neuroticism dengan adiksi online games pada remaja akhir*. Universitas Pelita Harapan.
- Aini, N. (2020). *Game Online dan Efek Problematikanya Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VII MTsN 2 Pamekasan*. INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI MADURA.
- Fadli, Z. (2014). Membentuk Karakter Anak dengan Olahraga Tradisional. *Jurnal Ilmu Keolahragaan*, 14(2), 49–56.
- Hamali, A. Y. (2013). Pengaruh Motivasi terhadap Produktivitas Kerja: Studi Kasus pada PT X Bandung. *The Winners*, 14(2), 77–86.
- Isyanto, H., & Nandiwardhana, A. (2019). Perancangan DC Cooler Berbasis Internet of Things. *RESISTOR (ElektRONika KEndali TelekomunikaSI Tenaga LiSTrik KOmputeR)*, 2(2), 95–104.
- KA Bukhori, K. A., & Ummahatul, M. (2018). *Pengaruh Penggunaan Handphone Terhadap Perilaku Keagamaan Remaja (Studi Kasus Desa Kuang Dalam Kecamatan Rambang Kuang Kabupaten Ogan Ilir)*. UIN Raden Fatah Palembang.
- Maharani, A. (2013). *Hubungan budaya kerja karyawan dengan produktivitas kerja karyawan PT. Bank Tabungan Negara (Persero) Tbk Kantor Cabang Syariah Malang*. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Masfiah, S., & Putri, R. V. (2019). Gambaran motivasi belajar siswa yang kecanduan game online. *FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling Dalam Pendidikan)*, 2(1), 1–8.
- Nisrinafatin, N. (2020). Pengaruh game online terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 1(2), 135–142.
- Priana, R. Y. S. (2017). Pemanfaatan Vlog Sebagai Media Pembelajaran Terintegrasi Teknologi Informasi. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 1(2).
- Safitri, N. I. (2021). *Pengorganisasian pemuda karang taruna dalam mengurangi limbah cangkang kerang melalui Rumah Kreatif di Desa Ngemplakrejo Kecamatan Panggungrejo Kota Pasuruan*. UIN Sunan Ampel Surabaya.
- Syahrani, R. (2015). Ketergantungan online game dan penanganannya. *Jurnal Psikologi Pendidikan Dan Konseling: Jurnal Kajian Psikologi Pendidikan Dan Bimbingan Konseling*, 1(1), 84–92.
- Syaripulloh, S. (2020). Pembinaan Dzikir Penyembuhan di Inabah XV Pada Kasus Kecanduan Narkoba dan Game Online (Studi Pada Pondok Pesantren Suryalaya, Tasikmalaya, Jawa Barat). *Jurnal Alasma: Media Informasi Dan Komunikasi*

Ilmiah, 2(2), 253–268.

Tedjasukmana, A. A. (2014). *Hubungan Antara Kelekatan Teman Sebaya Dan Kecerdasan Emosi Dengan Ketergantungan Game Online Pada Remaja*. UNIVERSITAS AIRLANGGA.

Zamzami, N. F., & Telkom, P. (2013). Implementasi load balancing dan failover menggunakan mikrotik router os berdasarkan multihomed gateway pada warung internet” diga”. *DIGA””, Skripsi. UDINUS: Indonesia*.



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)