

# BAB I

## PENDAHULUAN

### Konteks Penelitian

Pendidikan merupakan edukasi ataupun bantuan yang diserahkan oleh orang dewasa pada kemajuan anak agar mampu menggapai kedewasaannya dengan tujuan supaya anak sungguh-sungguh melakukan kewajiban hidupnya sendiri tanpa dorongan orang lain. Dengan adanya layanan pendidikan sangat diperlukan di sekolah yaitu adanya sebuah layanan konseling. Layanan konseling individu merupakan suatu serangkaian program yang diberikan pada peserta/anak didik agar anak didik tersebut mampu cepat berkembang layanan konseling adalah proses bantuan atau pertolongan yang mampu diberikan oleh pembimbing/konselor pada individu atau kepada klien, Dan hal ini sangat berkaitan jika dilihat dari proses pendidikan salah satu perilaku yang membutuhkan layanan konseling adalah kecanduan *Game Online*<sup>1</sup>

*Game Online* menurut Kim Dkk adalah *game* atau permainan dimana banyak orang yang dapat bermain pada waktu yang sama dengan melalui suatu jaringan komunikasi *online*, Serta bisa dikatakan dengan *multiplayer online game* yang mana pengembangan dari *game online* itu dimainkan satu orang atau lebih, dalam bagian yang besar menggunakan bentuk dan metode yang sama serta melibatkan konsep umum secara sama seperti semua *game* yang lainnya. Perbedaannya adalah bahwa untuk *multiplayer game* yang dapat dimainkan oleh banyak orang dalam waktu yang sama.<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup> KBBI 2021

<sup>2</sup> Diakses pada web <https://www.smkn1perhentianraja.sch.id/read/5/pengertian-pendidikan-menurut-ahli> pada 01 april pukul 09.30

*Game Online* didefinisikan menurut Burhan *Game* adalah *computer* yang dimainkan oleh pemain yang ahli. Biasanya disediakan sebagai tambahan layanan perusahaan penyedia jasa *online* atau dapat diakses langsung dari suatu perusahaan yang dikhususkan menyediakan *game*. Dalam memainkan *game online* terdapat dua perangkat penting yang harus dimiliki yaitu, seperangkat *computer* dengan spesifikasi yang menandakan dan koneksi dengan data internet.<sup>3</sup>

Kecanduan *game online* merupakan salah satu jenis bentuk kecanduan yang bisa disebabkan oleh teknologi internet. Perkembangan *game online* sendiri tidak lepas dari suatu perkembangan teknologi computer serta jaringannya itu sendiri, maraknya *game online* itu sendiri merupakan sebuah cerminan dari pesatnya jaringan *computer* yang dahulunya mempunyai skala kecil. Sampai menjadi internet dan terus menerus berkembang sampai saat ini, pada saat muncul pertama kalinya tahun 1969, *computer* hanya dipakai oleh dua orang saja untuk bermain *game online* lalu pada saat itu muncullah computer dengan kemampuan *time sharing*, sehingga pemain yang bisa memainkan *game online* tersebut bisa lebih banyak serta tidak harus berada di suatu ruangan yang sama..<sup>4</sup>

Melalui pendidikan seseorang dapat dipandang terhormat, mempunyai karir yang baik serta dapat berperilaku sesuai dengan norma-norma yang berlaku. Sesuai dengan tujuan dari pendidikan dasar yaitu memberikan bekal kemampuan dasar kepada peserta didik untuk mengembangkan kehidupannya baik dalam kehidupan pribadi maupun sosial. Indonesia merupakan salah satu

---

<sup>3</sup> Abd Rahman Dkk. Pengertian Pendidikan Ilmu Pendidikan Dan Unsur-Unsur Pendidikan. 2015. Universitas Muhammadiyah Makassar. 23

<sup>4</sup> Mansour Fakih, Pendidikan Populer Membangun Keasadaran Kritis, Insint dan PACT Indonesia. 2010.34

Negara yang pendidikan cukup berkembang di asia tenggara, terbukti dengan banyaknya pesantren dank amps yang maju diberbagai kota, contoh UI, UGM, dan kampus lainnya.<sup>5</sup>

Namun di era ini yang disebut 5.0 teknologi berkembang pesat salah satunya aplikasi-aplikasi *Game Online*. Namun fenomena *Game Online* berdampak besar pada pemuda khususnya kaum pelajar baik itu siswa, mahasiswa, maupun santri. Banyak hal positifnya ada juga hal negative. Akibatnya adalah berefek pada pembelajaran.

Berbicara tentang permainan *Game Online* tentunya identic dengan remaja. Remaja merupakan generasi muda bangsa, bahkan salah satu kemajuan bangsa ditentukan oleh bagaimmana kualitas pemudanya atau keadaan remaja. Namun ada remaja yang sadar akan pendidikan ada pula yang auch tak acuh dan lain sebagainya.

Remaja saat ini tentunya berbeda dengan remaja yang lahir pada tahun 2000 kebawah, mulai dari aktifitas bergaul, berpakaian, pendidikan, dan bahkan permainan. Di era 5.0 semua serba teknologi mungkin secara social budaya nilai-nilainya menurun namun secara teknologi jauh berkembang pesat. Tetapi tidak semua remaja bisa menyikapi perkembangan teknologi ini. Ada juga yang justru salah menggunakan kecanggihan teknologi ini. Misalnya mengakses video yang tidaksenonok, penipuan, judi online, dan over bermain *Game Online* sehingga berpengaruh pada perkembangan dirinya bahkan perbuatan kriminalitas nuuga terjadi, contoh kecilnya yang terjadi diakhir-akhir ini yaitu kecanduan *Game Online*.<sup>6</sup>

---

<sup>5</sup> Ibid

<sup>6</sup> Ibid

Kemajuan dan perkembangan dunia internet, membawa banyak pengaruh dan dampak bagi pelajar. Salah satunya dengan kehadiran *Game Online*, permainan ini dapat mengganggu dan mempengaruhi prestasi belajar Remaja dan dapat berdampak kepada perubahan perilaku Remaja. Ini karena permainan internet memiliki sifat pembentuk kebiasaan atau membuat candu, itulah sebabnya kenapa banyak anak yang terobsesi untuk bermain *Game Online* sehingga mereka susah untuk berhenti dan ingin untuk terus memainkannya. Dengan demikian, anak-anak yang tahu tentang *Game Online* akan lebih sering terkena dampaknya dan akan terobsesi untuk terus memainkannya, baik secara langsung atau dengan implikasi. Remaja sekolah adalah salah satu kelompok yang mudah terpengaruh oleh permainan internet. Waktu yang seharusnya digunakan untuk belajar dan beristirahat, sekarang hanya digunakan untuk duduk di depan PC atau komputer dan menikmati permainan *Game Online* tersebut.<sup>7</sup>

Berdasarkan hasil observasi bermain *Game Online* di kalangan remaja atau pelajar sudah menjadi fenomena yang memprihatinkan dan perlu ditanggapi secara serius karena ketertarikan orang untuk bermain *game online* berdampak krusial bagi beberapa kalangan remaja atau pelajar, fenomena *game online* juga menjadi satu ketakutan *public* di seluruh dunia, secara umum, dan di Indonesia, secara khusus, karena dampak *game online* ini sudah mulai merajarela dan sudah terjadi secara universal di berbagai media *online* maupun media cetak.

---

<sup>7</sup> Renaldi Anggi, Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Siswa V D Madrasah Btidaiyah Kurnia Asparagus Kota Jambi, 12

Nugrahanto dari departemen komunikasi dan informasi (depkominfo) mengatakan, bahwa di Negara Indonesia yang memainkan *game online* sekitar ada tiga puluh juta orang dan bisa dikatakan lebih dari itu, satu dari delapan orang Indonesia adalah kebanyakan pemain *Game Online* terlalu bersemangat terhadap sesuatu yang dapat meningkatkan minat, para siswa-siswi yang dinilai lebih terancam melakukan penyimpangan penggunaan internet, seperti melarikan diri dari kehidupan nyata ke dunia maya seringkali berhubungan dengan masalah yang serius di dalam remaja kegemaran bermain *game online* dikalangan remaja bisa menimbulkan berbagai pengaruh negatif dalam suatu perkembangan remaja.<sup>8</sup>

*Game Online* merupakan permainan yang tersambung melalui jaringan *internet* yang dapat dimainkan kapan saja, juga bisa dimainkan secara kelompok di belahan dunia dan permainan ini sendiri menampilkan gambaran-gambaran menarik seperti yang di inginkan, yang di dukung oleh perangkat untuk *game* ini sendiri.

Fenomena kecanduan *Game Online* sangat berpengaruh pada proses pembelajaran, motivasi belajar menurun dan lain sebagainya. Namun hal positifnya juga amat banyak dengan adanya teknologi membuat peradaban manusia jauh lebih praktis dan gampang tidak hanya itu tetapi juga mempengaruhi pada kemajuan Negara misalnya memanfaatkan kemajuan teknologi ini sebagai mempertajam pengetahuan (pendidikan).<sup>9</sup> Pada jaman modern ini dampak siswa yang mengalami kecanduan dalam handphone atau

---

<sup>8</sup> Ibid

<sup>9</sup> Buku Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab II Pasal 3. hal. 3.

permainan berbasis internet (*Game Online*) sangat besar. Seseorang yang mengalami adiksi, di samping mengalami keluhan secara fisik juga mengalami perubahan struktur dan fungsi otak.

Dampak *Game Online* munculnya kekerasan di lingkungan masyarakat. Anak-anak akan bertingkah laku yang buruk di karenakan mencontoh yang di lihat dalam *Game Online*. Permainan *Game Online* bisa menghambat anak dalam belajar atau tidak suka membaca di karenakan kecanduan berlebihan di dapat game tersebut maka anak akan males untuk melakukan aktivitas belajar di sekolah.

Selain itu Dampak *Game Online* ini juga mempengaruhi motivasi belajar Remaja, dalam proses belajar mengajar seringkali siswa mengalami kurangnya motivasi dalam belajar, motivasi itu sendiri juga merupakan bagian penting dalam proses belajar agar yang ingin di capai dari pembelajaran tersebut. Berjalan dengan baik sesuai dengan tujuannya.<sup>10</sup>

Beberapa sebab yang membuat siswa kecanduan *Game Online*, salah satunya tantangan dalam setiap game ada tantangan yang membuat pecandunya terus merasa tertantang, sehingga pada akhirnya orang kecanduan *Game Online* akan merasa ketergantungan terus menerus dan tidak terlepas dari game. *Game Online* akan mengurangi aktivitas positif yang seharusnya di jalani oleh Remaja pada usia perkembangan mereka Remaja yang mengalami ketergantungan pada aktivitas games akan mempengaruhi motivasi belajar sehingga mengurangi waktu belajar dan tidak mempunyai waktu untuk memikirkan pembelajaran

---

<sup>10</sup> Maurice Andrew Suplig, Pengaruh Kecanduan Game Online Siswa SMA Kelas X Terhadap Kecerdasan Sosial Sekolah Kristen Swasta Di Makassar, Jurnal Jaffray, Vol. 15, No. 2, Oktober 2017. 18

yang ada dalam sekolah, maka dari situ sangatlah sulit untuk memperkembangkan potensi yang ada dalam diri siswa di sekolah.<sup>11</sup> Dalam hal ini fenomena kecanduan game online juga terjadi pada komunitas game online remaja Panglegur sehingga membuat peneliti tertarik mengangkat judul “Dampak Kecanduan *Game Online* Pada remaja Komunitas game di Desa Panglegur”

### Fokus penelitian

1. Bagaimana Gambaran perilaku remaja komunitas *game online* di Desa Panglegur?
2. Bagaimana dampak kecanduan *Game Online* bagi remaja komunitas game di op?
3. Bagaimana upaya orang tua dalam mengatasi anak yang kecanduan *Game Online* di Desa Panglegur?

### Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang penulis rumuskan, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui bagaimana remaja terhadap bermain *Game Online* di desa panglegur
2. Untuk mengetahui bagaimana Dampak *Game Online* terhadap remaja komunitas game di desa panglegur.
3. Untuk mengetahui Upaya orang tua dalam mengatasi anak yang kecanduan *Game Online*.

---

<sup>11</sup> Ibid

## Kegunaan Penelitian

### 1. Kegunaan teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan dalam menambah pengetahuan tentang pengaruh kecanduan *Game Online* melalui layanan Bimbingan Individual sebagai Cara atau upaya untuk mengurangi kecanduan *Game Online*.

### 2. Kegunaan praktis

Secara di lakukan penelitian ini dapat memberikan kegunaan adalah sebagai berikut:

- a. Bagi kepala desa panglegur Pamekasan dapat di jadikan evaluasi dalam melihat perkembangan remaja panglegur
- b. Bagi guru, sebagai bahan agar mencari uapaya meminimalisis bermain *Game Online* remaja yang masih duduk dibangku sekolah
- c. Bigi remaja yang kecanduan *Game Online* sebagai pengetahuan bahwa bermain *Game Online* secara berlebihan tidak baik terhadap perkembangan dirinya.
- d. Bagi peneliti, hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan bagi penelitian selanjutnya yang membahas masalah yang sama dan untuk menambah pengalaman yang sudah diperoleh di bangku kuliah.

## Definisi Istilah

Untuk memenuhi kesalahan dalam memenuhi judul penelitian, maka dari situ sangat perlu untuk menjelaskan terlebih dahulu yang di maksud

dengan judul “ **Dampak kecanduan *Game Online* komunitas *game* remaja panglegur**” Adapun penjelasan masing-masingnya sebagai berikut:

#### 1. Dampak

Dampak merupakan suatu sebab atau akibat dari suatu perilaku atau peristiwa terjadi sebelumnya yang memiliki pengaruh serta perubahan signifikan terhadap pola perilaku atau peristiwa yang akan terjadi setelahnya.

#### 2. Kecanduan

Kecanduan adalah suatu sikap dan perilaku yang dilakukan secara sadar yang bersifat kontinyu atau terus menerus tanpa adanya control diri bahwa menyatakan kecanduan yang terlalu tinggi dapat menyebabkan gangguan fungsi otak. Sehingga bisa control dirinya yang tinggi akan memiliki adanya potensi untuk kecanduan individu.

#### 3. *Game Online*

*Game Online* merupakan suatu permainan yang dimainkan oleh banyak orang dari berbagai penjuru dunia di waktu yang sama dan terhubung melalui jaringan internet. Seperti pubg, mobile legend dan lain sebagainya.

#### 4. Remaja kecanduan *Game Online*

Remaja artinya generasi yang baru masuk masa pubertas serta masih aktif dibangku belajar. Pada era sekarang remaja banyak mengalami keanduan *Game Online*. Remaja kecanduan *Game Online* artinya remaja yang secara over dalam bermain *Game Online*

## Kajian Penelitian Terdahulu

Berikut dipaparkan beberapa hasil penelitian terdahulu yang memiliki kemiripan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti untuk menunjang validitas hasil penelitian ini. Beberapa penelitian terdahulu tersebut di antaranya adalah sebagai berikut:

**Pertama** penelitian yang dilakukan oleh Rahyuni dkk, yang berjudul “Pengaruh *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar dan Prestasi Belajar Siswa SD Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo” Penelitian ini dilatarbelakangi oleh perkembangan teknologi yang semakin pesat, dikarenakan perkembangan era globalisasi dan perkembangan teknologi yang semakin canggih dan bisa berdampak pada siswa, membuat orang tua semakin resah atas perkembangan teknologi terutama pada permainan *Game Online*. Penulis tertarik untuk meneliti siswa yang kecanduan bermain *Game Online*, tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh *Game Online* terhadap motivasi belajar dan prestasi belajar siswa SD Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo. Jenis penelitian yang digunakan adalah *ex post facto*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SD Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo yang terdiri dari 39 sekolah. Penentuan sampel menggunakan metode multistage random sampling sehingga diperoleh SDN 101 Tadangpalie, SDN 104 Abbanuangge, SDN 99 Lampulung, dan SDN 244 Pammana yang menjadi sampel. Data yang diperoleh dengan menggunakan angket yang dianalisis secara statistik deskriptif dan inferensial. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Game Online* dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa SD Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo.

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa (1) berdasarkan nilai rata-rata yaitu 91,21 menunjukkan intensitas siswa kelas V dalam menggunakan *Game Online* berada dalam kategori tinggi atau sangat berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa SD Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo, (2) berdasarkan nilai rata-rata 83,44 menunjukkan prestasi belajar siswa berada dalam kategori tinggi atau berpengaruh pada prestasi belajar siswa SD Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo, (3) tidak ada pengaruh positif *Game Online* terhadap motivasi belajar dan prestasi belajar siswa SD Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo. Persamaan penelitian ini yaitu sama sama meneliti tentang dampak *Game online* terhadap motivasi belajar siswa. Sedangkan perbedaannya yaitu terletak di objek penelitiannya.<sup>12</sup>

**Kedua** penelitian yang dilakukan oleh Rahman nico suryanto, yang berjudul “Dampak Positif Dan Negatif Permainan *Game Online* Dikalangan Pelajar” Pengguna games online yang memiliki kontrol diri yang tinggi mampu mengatur penggunaan games online sehingga tidak tenggelam dalam games online, mampu menggunakan games online sesuai dengan kebutuhan, mampu memadukan aktivitas online dengan aktivitas-aktivitas lain dalam kehidupannya. Sebaliknya, pengguna games online dengan kontrol diri yang rendah tidak mampu mengarahkan dan mengatur perilaku online-nya. Mereka tidak mampu menginterpretasi stimulus yang dihadapi, dan tidak mampu memilih tindakan yang tepat. Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan diatas, maka penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul :

---

<sup>12</sup> Rahyuni1 , Muhammad Yunus , Sundari Hamid, *Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar dan Prestasi Belajar Siswa SD Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo*. BJE 1(2): 65-70, Juni 2021, Program Studi Studi Pendidikan Dasar, Program Pascasarjana, Universitas Bosowa.

“Dampak Positif dan Negatif Permainan *Game Online* Dikalangan Pelajar”. Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: 1) Karakteristik pelajar yang bermain *Game Online*. 2) Bagaimanakah dampak positif dan negatif dari kecanduan *Game Online* dikalangan pelajar. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut: 1) Observasi 2) wawancara. Analisa data yang dilakukan untuk menjawab permasalahan dalam penelitian ini adalah Statistik Deskriptif. Berdasarkan hasil penelitian, maka diperoleh kesimpulan terhadap penelitian ini yaitu dampak positif dan negatif permainan *Game Online* dikalangan remaja dapat disimpulkan bahwa:

1) Karakter pemain yang sering bermain *Game Online* dari 30 responden sebagian besar responden adalah: a) pelajar atau remaja sekolah yang letak sekolahnya berdekatan dengan warnet, b) pelajar berjenis kelamin laki-laki dengan jumlah 28 orang, c) responden terbanyak adalah pelajar berusia 13-17 tahun dengan jumlah 22 orang, dan d) responden terbanyak adalah pelajar yang orang tuanya bekerja sebagai PNS/ karyawan dengan jumlah 12 orang. 2) Dampak Positif, dapat menghilangkan stres akibat rutinitas sekolah, nilai mata pelajaran komputer paling menonjol di sekolah, cepat menyelesaikan soal permasalahan (problem solving) dalam pelajaran, dan mudah berkenalan dengan teman baru yang memiliki hobby sama. 3) Dampak Negatif, sering bolos agar bisa bermain *Game Online* di warnet, prestasi akademik yang rendah, penggunaan uang jajan yang tidak tepat sebagaimana mestinya, jarang berolahraga dalam setiap minggu, dan boros jika mempunyai uang. Persamaan penelitian ini yaitu sama-sama meneliti tentang dampak

permainan gameterhadap proses pemebelajaran siswa, pebedaanya yaitu di banyaknya responden serta objek penelitiannya.<sup>13</sup>

**Ketiga** penelitian yang dilakukan oleh Yuli Pebriant, yang berjudul “Dampak Bermain *Game Online* Terhadap Kepribadian Sosial Anak Sdn - 1 Bahaur Kabupaten Seruyan” *Game Online* saat ini menjadi salah satu permainan yang marak saat ini dimainkan oleh generasi muda bahkan anak-anak diusia sekolah dasar. Sehingga dengan bermain *Game Online* anak akan menjadi kurang berkegiatan di dunia nyata seperti berinteraksi dengan teman sebaya dan belajar.

Orang tua harus selalu mengawasi dan membimbing anak agar tidak terpengaruh interaksi sosial anak terhadap lingkungan sekitar dan dunia nyatanya. Untuk itu tujuan penelitian ini adalah, 1) untuk mengidentifikasi dampak positif dari permainan *Game Online* terhadap kepribadian sosial anak SDN – 1 Bahaur Kabupaten Seruyan. 2) untuk mengidentifikasi dampak negatif dari permainan *Game Online* terhadap kepribadian sosial anak SDN – 1 Bahaur Kabupaten Seruyan Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif dengan subjek penelitian berjumlah tujuh orang anak SDN – 1 Bahaur sedangkan sebagai informan adalah dua orang guru dan tiga orang tua.

Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dokumentasi dan pada teknik pengabsahan datanya menggunakan triangulasi sumber, adapun analisis data menggunakan empat tahapan, yaitu pengumpulan

---

<sup>13</sup> Rahmad nico suryanto, *Dampak Positif dan Negatif Permainan Game Online Dikalangan Pelajar*, Jurusan Sosiologi Fisip UR Jl. H. R. Soebrantas Km 12,5, Kampus Bina Widya Simpang Baru. Jom FISIP Volume 2 No. 2 – Oktober 2015

data, reduksi data, penyajian data, dan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) dampak positif bermain *Game Online* terhadap kepribadian sosial anak SDN – 1 Bahaur meliputi a) membantu bersosialisasi; b) kerja sama; c) simpati 2) sedangkan dampak negatif bermain *Game Online* terhadap kepribadian sosial anak SDN – 1 Bahaur adalah a) adiksi/ kecanduan b) berbicara kasar dan kotor, c) pembangkang; d) berselisih atau bertengkar; e) mengganggu orang lain. Persaman penelitian ini yaitu sama-sama meneliti tentang dampak *Game Online* terhadap proses atau motivasi siswa. Perbedaannya yaitu di objek penelitiannya. Objek penelitiannya yaitu Siswa SDN.<sup>14</sup>

**Keempat** penelitian yang dilkakukan oleh Maurice Andrew Suplig dengan judul “Pengaruh Kecanduan *Game Online* Siswa SMA Kelas X Terhadap Kecerdasan Sosial Sekolah Kristen Swasta Di Makassar” Perkembangan teknologi pada masa ini sangat berkembang pesat. Salah satu bagian dari hal ini adalah perkembangan *Game Online* yang berbasis pada internet. Perkembangan *Game Online* ini sudah menguasai banyak orang dan terutama kepada anak-anak remaja. Banyak anak-anak remaja mengalami kecanduan *Game Online*. Anak-anak ini menghabiskan banyak waktu untuk bermain *Game Online*. Karena menghabiskan waktu yang sangat banyak membuat anak-anak ini kurang bergaul dengan teman-teman di dalam dunia nyata. Oleh karena itu, tujuan dari penelitian ini adalah: Pertama, untuk mengetahui bagaimana *Game Online* mengakibatkan seorang pemain *Game*

---

<sup>14</sup> Yuli Pebrianti, yang berjudul “*Dampak Permainan Game Online Terhadap Kepribadian Sosial Anak SDN-1 Bhaur Kabupaten Seruyan*”. Institut Agama Islam Negeri Palangkaranya Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Jurusan Tarbiyah Program Studi Pendidikan Agama Islam.

*Online* menjadi kecanduan. Kedua, untuk mengetahui apakah kecanduan *Game Online* memengaruhi kecerdasan sosial bagi pengguna *Game Online*. Ketiga, supaya siswa kelas X dan remaja pada umumnya memahami bahaya dari kecanduan *Game Online*. Keempat, menolong para pemuda remaja untuk terhindar dari masalah kecanduan *Game Online* yang berdampak negatif pada kecerdasan sosial. Persamaan penelitian ini yaitu sama sama meneliti tentang kecanduan *Game Online*, sedang perbedaannya yaitu objek penelitiannya.<sup>15</sup>

---

<sup>15</sup> Maurice Andrew Suplig dengan judul “Pengaruh Kecanduan Game Online Siswa SMA Kelas X Terhadap Kecerdasan Sosial Sekolah Kristen Swasta Di Makassar”. 10