

KECANDUAN *GAME ONLINE MOBILE LEGENDS* DAN EMOSI SISWA SMAN 3 BATUSANGKAR

Ali Amran¹, Eddy Marheni², Tjung Hauw Sin³, Ronni Yenes⁴

^{1, 2, 3, 4}, Program Studi Pendidikan Kepelatihan Olahraga,

Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Padang

E-mail : aliamran.batusangkar2017@gmail.com¹, marheni_kurai@yahoo.co.id²,

thj_sin@yahoo.com³, ronniyenes@fik.unp.ac.id⁴

ABSTRAK

Game online merupakan sebuah permainan yang dimainkan melalui koneksi internet atau jaringan yang bertujuan sebagai hiburan *game online* semakin marak terutama dikalangan pelajar, salah satu *game online* yang sering dimainkan yaitu *game online Mobile Legends*. Pada dasarnya, *game online Mobile Legends* bertujuan sebagai hiburan untuk menghilangkan penat setelah belajar, tapi kenyataannya *game online Mobile Legends* dijadikan sebagai rutinitas yang dimainkan secara terus menerus dengan intensitas tinggi yang membuat kecanduan atau ketergantungan dan memberikan pengaruh pada emosi siswa. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan bagaimana kecanduan *game online Mobile Legends* dan emosi siswa SMAN 3 Batusangkar. Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 21 September 2020 hingga 06 Oktober 2020 di SMAN 3 Batusangkar. Penelitian ini melibatkan 10 orang siswa, 9 orang tua, dan 4 orang guru. Adapun teknik yang digunakan dalam penelitian ini yaitu, pengumpulan data, reduksi data, *display data*, verifikasi data dan triangulasi. Hasil temuan menunjukkan siswa SMAN 3 Batusangkar mengalami kecanduan bermain *game online Mobile Legends*. Hal ini terbukti dengan lamanya siswa bermain *game online* dan intensitas waktu yang dimainkan sehingga mempengaruhi emosi sensoris dan emosi psikis siswa. Dalam permasalahan kecanduan *game online* pada siswa ditemukan bahwa orang tua dan guru ternyata memiliki peran penting untuk mengawasi anak yang kecanduan *game online* tersebut, dengan cara memberikan arahan atau nasehat serta melakukan pendekatan.

Kata kunci: Emosi; Kecanduan *Game Online*; *Mobile Legends*

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat ternyata membawa perubahan dalam segala lapisan masyarakat. Kreatifitas manusia semakin berkembang sehingga mendorong diperolehnya teman-teman baru melalui teknologi yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana peningkatan kesejahteraan manusia, salah satu produk manusia tersebut adalah internet. Teknologi saat ini semakin berkembang pesat, salah satunya sebagai sarana hiburan, misalnya untuk bermain. Permainan dengan menggunakan koneksi internet dikenal dengan *game online*. Menurut Young *game online* merupakan situs yang menyediakan berbagai jenis permainan yang mana pengguna internet dapat saling terhubung di berbagai tempat yang berbeda dan diwaktu yang sama melalui jaringan komunikasi *online* (Febriandari et al., 2016).

Di Indonesia penyebaran permainan *game online* sangatlah pesat dan luas. Salah satunya Provinsi Sumatera Barat, banyak masyarakatnya yang bermain *game online* terutama dari kalangan siswa, dia sering berkumpul bersama teman-teman di suatu tempat yang memiliki celokan. Begitu juga yang terjadi di Batusangkar, Tanah Datar, banyak dari kalangan siswa yang berada di daerah Batusangkar salah satunya di SMAN 3 Batusangkar mereka berkumpul bersama disuatu tempat untuk memanfaatkan internet di *gedget* sebagai hiburan dengan bermain *game online*. Awalnya bermain *game online* hanya sebagai sebuah hiburan (Rosyati et al., 2020). *Game* bertujuan untuk bersenang-senang, menghilangkan kejenuhan dari padatnya jadwal sekolah dan juga tugas yang diberikan oleh guru. Sebab, dengan dia bermain *game online* dapat menimbulkan rasa gembira, dan juga dapat menghilangkan stress yang siswa alami. Hal ini terjadi karena adanya keinginan dalam diri.

Game online tidak hanya memberikan hiburan tetapi juga memberikan tantangan yang menarik untuk diselesaikan sehingga timbul minat siswa bermain *game online* tanpa memperhitungkan waktu demi mencapai kepuasan. Minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh (Baidawi, 2019). Hal inilah yang membuat siswa tidak hanya menjadi penikmat *game online* tetapi juga dapat menjadi pecandu *game online*. *Game online* yang paling digemari, populer dan paling banyak di download di *playstore* adalah *game online Mobile Legends*. *Game* inilah yang sering dimainkan oleh siswa secara berkelompok untuk memenangkan tantangan yang ada pada *game* tersebut. Untuk mencapai kemenangan yang diinginkan dibutuhkan dorongan agar tujuan tersebut tercapai (Indra & Marheni, 2020). Untuk menaikkan level yang lebih tinggi membutuhkan pemain untuk bekerja sama untuk mencapai tujuan (Van Rooij et al., 2011). Selain itu, mereka juga dapat menjadi lebih hebat dan superior jika mereka memenangkan tantangan yang ada pada *game*. Ketika mereka kalah dalam memainkan tantangan *game* tersebut maka *rank*-nya akan menurun. Hal inilah yang membuat siswa menjadi kecanduan untuk memainkan *game online Mobile Legends*.

Kecanduan *game online* merupakan salah satu jenis kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang lebih dikenal dengan internet *addictive disorder*. Internet dapat menyebabkan kecanduan, salah satunya adalah *computer game addiction* yaitu berlebihan dalam bermain *game* (Ulfa & Risdayati, 2017). Jadi, kecanduan tidak hanya ditujukan kepada pengguna obat-obatan terlarang tetapi kecanduan juga ditujukan kepada

siswa yang bermain *game online* dan dapat memberikan dampak negatif bagi siswa jika dimainkan secara berlebihan atau secara terus menerus dalam waktu yang lama.

Siswa yang sudah mengalami kecanduan *game online Mobile Legends* akan susah untuk berhenti. Sebab, dalam *game online Mobile Legends* pemain tidak akan pernah bisa menyelesaikan permainan sampai tuntas. Karena *game online Mobile Legends* tidak memiliki batas akhir permainan atau pun dapat dihentikan sementara. Didalam Permainan *Mobile Legends* akan ada pergantian season yang mana seluruh pengguna *game Mobile Legends* akan turun ranknya dan juga akan ada hero baru yang dimunculkan. Hal inilah yang membuat penggunaannya menjadi tertarik untuk memainkan dan membuat pengguna menjadi kecanduan.

Ketika seorang siswa mencoba-coba untuk bermain *game online Mobile Legends* maka dari situlah dia akan mendapatkan sebuah kenikmatan untuk bermain *game*, yang mana berawal dari mencoba sampai menjadi suatu kecanduan dan menjadi rutinitas dalam kehidupan yang membuat pola hidupnya berubah total, dimana dia akan menghabiskan waktunya hanya untuk bermain *game online* saja. Jika hal tersebut terjadi secara terus menerus dalam waktu yang lama akan berdampak pada emosi siswa.

Menurut Goleman emosi merupakan hasrat untuk bertindak, rencana seketika untuk mengatasi masalah yang telah ditanamkan secara berangsur-angsur oleh evolusi (Eddy Marheni et al., 2012). Perilaku individu yang muncul sangat banyak diwarnai emosi. Emosi dasar individu mencakup emosi positif dan emosi negatif. Menurut Goleman emosi positif yaitu perasaan yang diinginkan dan membawa rasa nyaman, sedangkan emosi negatif yaitu perasaan-perasaan yang tidak diinginkan dan menjadikan kondisi psikologis yang tidak nyaman (Yuliani, 2013). Emosi negatif yang menjadikan perasaan tidak nyaman itu dapat mempersempit cadangan pikiran tindakan individu untuk berperilaku dalam cara tertentu misalnya melakukan kekerasan kepada orang tua dengan alasan tidak diberi uang untuk membeli paket atau lari ketika takut. Sebaliknya beragam tentang emosi-emosi positif seperti rasa gembira, rasa kepuasan dalam hati.

Pada saat siswa sudah kecanduan bermain *game online Mobile Legends* maka hal ini dapat mempengaruhi emosinya. Emosi yang dipengaruhi yaitu emosi positif dan emosi negatif, emosi positifnya yaitu anak yang bermain *game online Mobile Legends* bisa menimbulkan rasa senang dalam dirinya, gembira saat bisa memenangkan tantangan yang ada pada *game online* dan juga dapat menghilangkan stress dari konflik keluarga dan sekolah

yang dihadapi oleh siswa. Kecanduan bermain *game online Mobile Legends* tidak selalu mengandung hal positif bagi emosi, tetapi juga mengandung hal negatif bagi emosi membuat siswa menarik diri dari pergaulan sosial, tidak peka dengan lingkungan, bahkan membentuk kepribadian asosial, dimana siswa tidak mempunyai kemampuan beradaptasi dengan lingkungan sekitarnya. Masa remajanya penuh dengan masalah-masalah karena ketidakstabilan emosi, dengan ketidakstabilan emosi dan juga intensitas bermain *game online* yang tinggi dapat mempengaruhi mental siswa terutama persepsinya terhadap lingkungan. Misalnya berkata-kata kasar saat bermain *game online*, perilaku agresif karena ada gangguan saat bermain, pandangan sosial karena meniru karakter yang ditampilkan pada *game* dan sering marah. Hal itu pada dasarnya karena pada taraf perkembangan anak-anak dalam pembelajaran melakukan imitasi atau peniruan.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subyek penelitian seperti perilaku, persepsi, motivasi dan tindakan secara holistik dengan mendeskripsikannya kedalam bentuk kata-kata dan bahasa dengan metode ilmiah (Moleong, 2009). Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dimana data deskriptif yang diperoleh berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati. Tempat penelitian ini dilaksanakan di SMAN 3 Batusangkar, waktu penelitian yaitu bulan September sampai Oktober 2020. Informan dalam penelitian ini yaitu teman, orang tua, guru dan kepala sekolah SMAN 3 batusangkar. Teknik dalam pengumpulan data ini menggunakan metode observasi, wawancara dan dokumentasi. Data yang telah diperoleh akan dianalisis secara kualitatif serta diuraikan dalam bentuk deskriptif (Purnomo et al., 2018).

HASIL

Penelitian ini dilakukan di SMAN 3 Batusangkar, sekolah ini terletak di Komplek Pendidikan Bukik Gombak, Kecamatan Lima Kaum, Kabupaten Tanah Datar. Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan *purposive sampling* yaitu teknik pengumpulan informasi yang dilandasi dengan tujuan, maksud, kegunaan atau pertimbangan tertentu terlebih dahulu (Sugiyono, 2012), peneliti mengambil sampel berdasarkan siswa yang sering bermain *game online Mobile Legends*.

Kecanduan *Game Online* Siswa SMAN 3 Batusangkar

Young menjelaskan *game online* sebagai sebuah permainan yang dimainkan dengan menggunakan koneksi atau jaringan yang mana tujuan untuk sebagai hiburan (Febriandari et al., 2016) Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi memberikan dampak yang sangat besar terhadap dunia *game*. Banyak jenis-jenis *game online* yang baru muncul, salah satunya yaitu jenis *game online* MOBA, jenis *game online* MOBA yang paling banyak dimainkan oleh pengemarnya yaitu *Mobile Legends*.

Hasil temuan penelitian menunjukkan siswa SMAN 3 Batusangkar sering bermain *game online Mobile Legends*. *Game online Mobile Legends* sangat menarik untuk dimainkan, banyak kelebihan yang membuat mereka memainkannya secara terus menerus. Kelebihan yang dimiliki dari jenis *game online* ini yaitu memiliki penyimpanan data yang sangat kecil, sehingga bisa disimpan atau dimainkan bagi pengguna HP dengan spek yang rendah, cara dalam memainkan *game online Mobile Legends* sangat mudah dan *simple*, kemudian didukung dengan grafis yang sangat memuaskan, tiap musim ada pertukaran *season* dan tantangan baru yang membuat siswa ingin mencapai *rank* tertinggi.

Emosi Siswa SMAN 3 Batusangkar

Siswa yang kecanduan bermain *game online* akan memberikan dampak negatif bagi dirinya, salah satu dampaknya yaitu terhadap emosi siswa. Menurut Alfirdaus (Al-Firdaus, 2011) emosi dibagi menjadi 2 yaitu ;

a. Emosi Sensoris

Emosi sensoris yaitu emosi yang ditimbulkan oleh rangsangan dari luar terhadap tubuh, seperti rasa lelah dan rasa sakit. *Game online Mobile Legends* sangat menarik untuk dimainkan karena adanya tantangan untuk menaikkan *rank* yang ada pada *game* tersebut.. Sehingga membuat siswa lupa waktu, bahkan bermain sampai larut malam, membuat siswa kurang istirahat, merasa lelah dan jatuh sakit.

Temuan peneliti menunjukkan siswa sering menghabiskan waktunya untuk bermain *game online* mulai dari siang, sore, dan malam. Hal ini dilakukan karena ada dorongan untuk mencapai prestasi atau *rank* (Cahyani & Marheni, 2018). Tetapi, Jika hal ini terjadi secara terus menerus akan mempengaruhi emosi sensoris siswa, yang

mana siswa akan merasa lelah karena sering bermain *game online* sampai larut malam dan membuat siswa jatuh sakit.

b. Emosi Psikis

Emosi psikis yaitu emosi yang mempunyai alasan-alasan kejiwaan atau psikologisnya. Anak yang sudah kecanduan bermain *game online* akan berdampak pada psikisnya. Menurut Drajad Edi Kuniawan (Kurniawan, 2017) dampak psikis yang ditimbulkan yaitu individu menjadi mudah marah, tidak dapat mengontrol emosi yang disebabkan kekalahan dalam bermain *game*.

Temuan peneliti menunjukkan saat siswa gagal dalam memenangkan tantangan yang ada pada *game online Mobile Legends* membuat siswa menjadi mudah marah, kesal dan sakit hati, bahkan mengeluarkan kata-kata kasar dan juga emosional, emosional adalah setiap kegiatan pengolahan pikiran, perasaan nafsu setiap keadaan mental yang hebat atau meluap-luap (Prasetia & Sin, 2019). Hal ini terjadi karena adanya teman mengalami AFK atau *nub* yang membuat beban dalam tim dan menjadi gagal memenangkan tantangan pada *game*, sehingga timbul lah emosi marah.

1. Peran lingkungan terhadap kecanduan *game online Mobile Legends* dan emosi siswa SMAN 3 Batusangkar.

Adanya kecanduan *game online* akan memberikan pengaruh negatif bagi siswa, oleh karena itu harus ada upaya untuk mengurangi kecanduan *game online* yang berdampak negatif bagi siswa. Apabila kecanduan *game online* dibiarkan terus menerus akan menjadi permasalahan bagi siswa dan berdampak buruk terhadap emosi siswa. Jadi disini orang tua dan guru sangat berperan penting dalam mengurangi dan mengatasi kecanduan bermain *game online* dikalangan siswa.

a. Orang Tua

Temuan peneliti orang tua sering mengontrol anaknya untuk tidak terus menerus bermain *game online*. Anaknya diberi nasehat dan juga peringatan mengenai dampak buruk terhadap *game online*. Karena orang tua tau kalau anaknya bermain *game online* secara terus menerus akan memberikan dampak negatif pada dirinya. Sebagai orang tua tentu tidak ingin melihat anaknya terpengaruh oleh *game online*.

b. Guru

Temuan peneliti peran guru disekolah dalam melihat *problem* tentang siswa yang kecanduan *game online* adalah dengan cara salah satunya memberikan peraturan tentang larangan membawa HP ke sekolah. Selain itu dengan memberikan pendekatan, pencerahan dan motivasi tentang *game online* diharap mampu mengurangi kecanduan *game online* pada siswa.

PEMBAHASAN

1. Kecanduan *Game Online* Siswa SMAN 3 Batusangkar

Game online merupakan sebuah permainan yang dimainkan melalui koneksi internet atau jaringan yang bertujuan sebagai hiburan (Febriandari et al., 2016). Dengan berkembangnya ilmu teknologi menimbulkan banyak bermunculan *game* baru salah satunya *game online Mobile Legends*, *game* ini lah yang paling banyak dimainkan oleh kalangan pelajar dan membuat siswa menjadi kecanduan.

Menurut Weinstein (Pande & Marhen, 2015) menyatakan kecanduan *game online* sebagai penggunaan berlebih atau kompulsif terhadap *game online* yang mengganggu kehidupan sehari-hari. Ada empat komponen yang mengkategorikan siswa yang kecanduan *game online*, diantaranya :

a. *Compulsion* (Kompulsif atau Dorongan untuk Melakukan Secara Terus Menerus).

Siswa bermain *game online* sampai larut malam karena adanya dorongan dalam dirinya untuk terus menerus bermain. Menurut young Bahwa internet dapat menyebabkan kecanduan, salah satunya adalah *computer game addiction* (berlebihan dalam bermain *game*) (Anhar, 2014). Siswa terus menerus bermain *game online* dikarenakan adanya keinginan untuk menyelesaikan tantangan pada setiap tingkatan permainan dengan tujuan memperoleh rank tertinggi. Agar keinginan yang kita capai itu berhasil tentu adanya dorongan dan minat (Yasmitika, Y., Sin, T. H., 2015).

b. *Withdrawal* (Pendarikan Diri)

Siswa yang kecanduan *game online Mobile Legends* tidak bisa menarik dirinya untuk berhenti bermain *game online* karena adanya keterikatan atau kebiasaan untuk melakukan hal itu. Siswa mengisi waktu luangnya hanya untuk bermain *game Mobile Legend*, hal ini disebabkan oleh ketertarikan mereka yang begitu kuat untuk bermain *game online* sehingga sulit untuk meninggalkan permainan tersebut. Disini

Kharisma (Kharisma et al., 2020) mengatakan Seseorang yang sering bermain *game online* akan memiliki keterikatan dengan *game* yang dimainkan.

c. *Tolerance* (Toleransi)

Tolerance yaitu lama waktu yang dihabiskan untuk bermain *game* (Xu et al., 2012). Siswa yang kecanduan bermain *game online* akan sering menghabiskan waktunya untuk bermain *game*, bahkan ia bisa lupa dengan waktu karena terlalu asyik bermain *game online*. Apalagi bermain bersama teman-teman, ini akan menghabiskan waktu lebih lama lagi, karena bermain akan menjadi lebih seru dan menarik dan ini akan membuat siswa menjadi sulit berhenti bermain *game online*. Siswa akan berhenti bermain *game online* ketika ia telah merasa puas bermain *game*.

d. *Interpersonal and Health Related Problems* (Masalah Hubungan Interpersonal dan Kesehatan).

Terdapat dampak negatif pada kinerja akademis serta kemerosotan hubungan interpersonal dan kesehatan fisik (Chin & Chang, 2008). Siswa yang kecanduan *game online* cenderung ia akan lebih cuek dan tidak peduli dengan lingkungan sekitarnya, ia hanya fokus pada *game online* yang dimainkan. Menurut Indramurni Siswa yang kecanduan *game online* kontra sosialnya tidak akan bagus, karena ia kurang beradaptasi dengan lingkungan, ia hanya sibuk dengan kesendiriannya untuk bermain *game online*, sehingga membuat siswa kesulitan menyesuaikan diri dengan lingkungan Irdamurni (Inarta & Aziz, 2019). Berdasarkan hasil wawancara dengan orang tua, siswa sering mengabaikan dan menunda-menunda apa yang disuruh oleh orang tua dan juga sering tidak mendengar kalau orang tua memanggilnya. Hal ini membuktikan siswa yang kecanduan bermain *game online* tidak peduli dengan lingkungan sekitarnya, bahkan siswa tidak peduli dengan apa yang diperintahkan oleh orang tuanya, siswa hanya tetap fokus bermain *game online*.

2. Emosi Siswa SMAN 3 Batusangkar

a. Emosi Sensoris

Emosi sensoris yaitu emosi yang ditimbulkan oleh rangsangan dari luar terhadap tubuh, seperti rasa dingin, manis, sakit, lapar, lelah dan kenyang. Siswa yang kecanduan *game online* sering lupa waktu dan tidak peduli dengan lama durasi yang dimainkan. Ia akan terus bermain menyelesaikan tantangan yang ada pada

game. Ini lah yang mengakibatkan siswa, lupa makan, kurang tidur dan kurang istirahat. Hal ini terjadi karena keinginan yang akan mendorong seseorang berperilaku (Arwandi, 2002), dorongan atau keinginan inilah yang membuat siswa untuk terus bermain *game online* tanpa peduli dengan kesehatan dirinya. Jika ini terjadi secara terus menerus maka akan berdampak negatif terhadap emosi sensoris siswa yaitu siswa akan mengalami kelelahan dan jatuh sakit karena mengabaikan masalah kesehatan karena terlalu fokus dengan *game online*.

b. Emosi Psikis

Emosi psikis yaitu emosi yang mempunyai alasan-alasan psikologis atau kejiwaan. Seseorang yang sudah kecanduan bermain *game online* akan berdampak pada kondisi psikisnya. Siswa yang kecanduan bermain *game online* akan sering marah dan kesal karena mengalami kekalahan atau kegagalan dalam memenangkan tantangan pada *game* yang ia mainkan yang berpengaruh pada turunnya rank (pangkat/level permainan). Siswa juga merasa kesal jika temannya yang keluar dari pertempuran, selain itu ia juga merasa sakit hati jika teman bermain secara *nub* (istilah dalam permainan untuk seseorang yang dianggap tidak bisa bermain) bahkan ada siswa yang mengeluarkan kata-kata yang tidak wajar dan kasar dan ini sudah termasuk kedalam kekerasan psikis, mengelompokkan bentuk-bentuk kekerasan dalam beberapa macam diantaranya kekerasan fisik, kekerasan psikis atau mental dan kekerasan verbal (Putri & Marheni, 2020) .

Seseorang yang dapat mengatur emosinya akan lebih mudah mencapai suatu keberhasilan (Anggraini & Alnedral, 2019). Siswa yang kecanduan bermain *game online* cenderung tidak dapat mengatur emosinya saat bermain *game online* sehingga keinginan untuk menaikkan rank pada *game online Mobile Legends* sering gagal atau tidak berhasil.

3. Peran Lingkungan Terhadap Kecanduan *Game Online Mobil Legends* dan Emosi Siswa SMAN 3 Batusangkar

Terkait dengan siswa yang kecanduan *game online* banyak hal-hal yang ditimbulkan, untuk itu orang tua dan guru diharapkan mampu mengawasi perkembangan anak agar tidak kecanduan *game online*. Apabila orang tua berperan mengawasi anak ketika dirumah, maka guru dianggap sebagai *figure* utama pengganti orang tua disekolah.

a. Orang Tua

Peran orang tua dalam mengatasi anaknya yang kecanduan *game online* yaitu memberikan nasehat kepada anak agar tidak bermain *game online*. Orang tua memberikan teguran, petunjuk, anjuran dan pelajaran untuk mengingatkan anak bahwa segala macam perbuatan memiliki konsekuensi/ganjaran. Hal ini disampaikan melalui penyampaian yang halus, bijaksana dan penuh motivasi, selain itu pemberian sanksi juga dapat diterapkan.

b. Guru

Selain orang tua guru juga berperan penting dalam mendidik, mengontrol, membimbing dan juga mengatasi siswa yang kecanduan *game online*. Sebab guru orang tua ke dua bagi siswa. Jika siswa ada masalah disekolah guru lah yang berperan mengatasinya, begitu juga dengan siswa yang kecanduan bermain *game online*, guru juga berperan aktif mengatasi masalah tersebut. Guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik (Atradinah, 2017).

KESIMPULAN

Siswa SMAN 3 Batusangkar mengalami kecanduan bermain *game online* yang memberikan dampak pada emosi sensoris dan emosi psikis siswa yang mana siswa sering kurang istirahat dan membuanya lelah dan jatuh sakit, dengan kecanduan *game online* siswa sering marah-marah, sakit hati, bahkan sampai berkata-kata kotor akibat kalah atau gagal dalam memenangkan tantangan yang ada *game online* tersebut.

Dari hasil penelitian ini dapat diketahui bahwasanya kecanduan bermain *game online* tidak memiliki dampak positif bagi penggunanya, tetapi dengan kecanduan bermain *game online* hanya memberikan dampak negatif bagi penggunanya. Oleh karena itu, Orang tua dan guru sangat berperan penting dalam mengatasi anak yang kecanduan *game online*, orang tua dapat memberikan batasan-batasan penggunaan hp dan juga memberikan nasehat bahwasanya kecanduan bermain *game online* dapat memberikan dampak negatif bagi dirinya begitu juga dengan guru yang mana memberikan pengawasan kepada siswa dan juga melakukan pendekatan.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Firdaus, I. (2011). *Dampak Emosi Bagi Kesehatan*. flashback.
- Anggraini, S., & Alnedral. (2019). Hubungan Kebugaran Jasmani Terhadap Kecerdasan Emosional Atlet Pencak Silat. *Jurnal JP&O, Jurnal Pendidikan Dan Olahraga*, 2(1), 114–118.
- Anhar, R. (2014). Hubungan Kecanduan Game Online dengan Keterampilan Sosial Remaja di 4 Game Centre di Kecamatan Klojen Kota Malang. *Skripsi Psikologi*, 1–133.
- Arwandi, J. (2002). *Kontribusi Motivasi Berprestasi terhadap Kinerja Guru Sekolah Dasar Kecamatan Padang Utara*. 107–120.
- Atradinal. (2017). *Hubungan Motivasi Kerja dengan Kinerja Guru Penjasorkes Padang Utara Kota Padang*. 112–119.
- Baidawi, T. (2019). Minat Siswa Terhadap Pembelajaran Bolavoli. *NASPA Journal*, 42(4), 1.
- Cahyani, F. I., & Marheni, E. (2018). Karakter dan Motivasi Terhadap Prestasi Atlet Usia Muda PASI Kota Padang. *Patriot*, 152–159.
- Chin, C. Y., & Chang, S. L. (2008). An Exploration of the Tendency to Online Game Addiction Due to User's Liking of Design Features. *Asian Journal of Health and Information Sciences*, 3(4), 38–51.
- Eddy Marheni, Rahmalia, A., & Nelavani, R. (2012). *Bullying Versus Tawuran (Studi Tentang Kematangan Emosional Siswa SMK Kota Padang)*. Universitas Negeri Padang.
- Febriandari, D., Nauli, F. A., & Rahmalia, S. (2016). Hubungan Kecanduan Bermain Game Online terhadap Identitas Diri Remaja. *Jurnal Keperawatan Jiwa*, 4(1), 50–56.
- Inarta, G. U., & Aziz, I. (2019). Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Jasmani Pada Anak Berkebutuhan Khusus di SLB YPPLB Kota Padang. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Indra, P., & Marheni, E. (2020). Pengaruh Metode Latihan dan Motivasi Berlatih terhadap Keterampilan Bermain Sepakbola Ssb Persika Jaya Sikabau. *Performa Olahraga*, 5(1), 39–47.
- Kharisma, A. C., Fitryasari, R., & Rahmawati, P. D. (2020). Online Games Addiction and

The Decline in Sleep Quality of College Student Gamers in The Online Game Communities in Surabaya, Indonesia. *International Journal of Psychosocial Rehabilitation*, 24(7), 8987–8993.

Kurniawan, D. E. (2017). Pengaruh Intensitas Bermain Game Online terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta. *Jurnal Koseling Gusjigang*, 3(1), 97–103.

Moleong, L. J. (2009). *Metode Penelitian Kualitatif*. PT Remaja Rosdakarya.

Pande, N. P. A. M., & Marhen, A. (2015). Hubungan Kecanduan Game Online dengan Prestasi Belajar Siswa SMP Negeri 1 Kuta. *Jurnal Psikologi Udayana*, 2(2), 163–171.

Prasetia, I., & Sin, T. H. (2019). Hubungan Emosional dan Koordinasi Mata-Tangan Terhadap Kemampuan Passing Atas Bolavoli. *Patriot*, 2(4), 810–819.

Purnomo, E., Marheni, E., & Cahyani, F. . (2018). Kepribadian Mahasiswa Kepelatihan: Perspektif Psikologi Olahraga. *Jurnal Artikel Performa Olahraga* •, 3(29 September), 26–34.

Putri, S. R., & Marheni, E. (2020). Perilaku Masyarakat terhadap Anak Berkebutuhan Khusus Sekolah Luar Biasa Perwari Padang. *Performa Olahraga*, 5(1), 39–47.

Rosyati, T., Purwanto, M. R., Gumelar, G., Yulianti, R. T., & Mukharrom, T. (2020). Effects of Games and How Parents Overcome Addiction to Children. *Journal of Critical Reviews*, 7(1), 65–67. <https://doi.org/10.22159/jcr.07.01.12>

Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Alfabeta.

Ulfa, M., & Risdhayati. (2017). Pengaruh Kecanduan Game Online terhadap Perilaku Remaja di Mabes Game Center jalan Hr. Subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru. *Jom. FISIP*, 4(1), 1–13.

Van Rooij, A. J., Schoenmakers, T. M., Vermulst, A. A., Van Den Eijnden, R. J. J. M., & Van De Mheen, D. (2011). Online Video Game Addiction: Identification of Addicted Adolescent Gamers. *Addiction*, 106(1), 205–212. <https://doi.org/10.1111/j.1360-0443.2010.03104.x>

Xu, Z., Turel, O., & Yuan, Y. (2012). Online Game Addiction Among Adolescents:

Motivation and Prevention Factors. *European Journal of Information Systems*, 21(3), 321–340. <https://doi.org/10.1057/ejis.2011.56>

Yasmitika, Y., Sin, T. H., D. (2015). Tinjauan Minat Latihan Karateka Dojo POLRES INKANAS Bukittinggi. *The SAGE Dictionary of Social Research Methods*, 2, 782–795. <https://doi.org/10.4135/9780857020116.n162>

Yuliani, R. (2013). Emosi Negatif Siswa Kelas XI SMAN 1 Sungai Limau. *Konselor*, 2(1), 151–155. <https://doi.org/10.24036/0201321883-0-00>