

DAMPAK KECANDUAN GAME ONLINE TERHADAP SISWA SMK PGRI KABUPATEN KEPULAUAN ARU

Anggrek Kamsy (Anggrekchelsia@gmail.com), Herry R. Lekatompessy,
Hellen Pattiruhu (ellensonic68@gmail.com)
Guru Honorer, Institut Agama Kristen Negeri Ambon

Abstract: *This research is directed to find the factors that cause the rise of online games among students, especially at the high school level, and its impact on their attitudes and behavior both at school and at home. The data collection process used a descriptive qualitative method with a purposive sampling technique to determine informants. Through observation, interviews, and documentation techniques, data and information in the field were processed, analyzed, interpreted, and then concluded for 30 students, involving guidance, counseling, homeroom teachers, and school principals at SMK PGRI Dobo, Aru Islands Regency. Based on the results of the study, it was found that online games had a psychological impact on students so that it influenced their attitudes and behavior in communicating, acting, socializing, and in the learning process in class. There are efforts made by the school in overcoming the impact of online games on student behavior through providing guidance, advice, sanctions, and establishing good coordination with parents. Collaboration and coaching collaboration between schools and parents is a model that is considered capable of solving problems faced by students both now and in the future.*

Keywords: *Impact of Addiction, Online Game, Behavior.* **Keywords:** *Impact of Addiction, Online Game, Behavior.*

1. Pengantar

Perkembangan teknologi di era globalisasi pada saat ini semakin pesat. Kreativitas manusia semakin hari semakin meningkat membuat semua orang menggunakan teknologi hampir di segala bidang sehingga mendorong diperolehnya temuan-temuan baru dalam teknologi yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana peningkatan kesejahteraan umat manusia (Wicaksono, 2013). Menurut Elul (Miarso, 2007), teknologi adalah keseluruhan dari metode yang secara rasional mengarah dan memiliki ciri-ciri dalam setiap kegiatan manusia. Perkembangan dunia komputer dan komunikasi menjadi satu hingga membentuk suatu cabang ilmu baru yang sering dikenal dengan istilah internet (Johonathan, 2006). Internet merupakan ikon dari perkembangan teknologi di era globalisasi saat ini. sehingga, hal inilah yang membuat setiap individu terus berusaha agar dapat mengikuti setiap perkembangan teknologi yang ada, maka pengetahuan semakin bertambah dan maju seiring dengan berkembangnya zaman.

Mulai dari perkantoran hingga ke sekolah-sekolah, kini berusaha menggunakan kecanggihan internet untuk melakukan aktivitas sehari-hari (Wicaksono, 2007).

Salah satu teknologi yang berkembang saat ini adalah *Android*. Fungsi dari *android* atau *gadget* menggabungkan fungsi-fungsi *Personal Digital Assistant* (PDA) seperti kalender, *personal schedule*, *address book*, dan memiliki kemampuan untuk mengakses internet, membuka *email*, membuka dokumen, membuka aplikasi lain serta bermain *game* (Shofiah, 2016). *Android* yang di dalamnya terdapat berbagai *game* muncul di pasaran. Fenomena ini menunjukkan betapa teknologi *game* sudah meluas ke berbagai sektor kehidupan. *Game* dapat diperoleh dengan mudah melalui aplikasi dalam *android* dan media *internet*. Pertumbuhan *game* masih akan sangat fenomenal di masa mendatang (Hendri Samuel, 2010). *Game online* memiliki pengaruh yang cukup besar bagi orang yang memainkan *game* tersebut. Salah satunya adalah anak-anak karena mereka sudah memiliki dan memainkan