



**FENOMENA KECANDUAN *GAME ONLINE* PADA SISWA  
(Studi Kasus pada Siswa SMK Negeri 2 Jember)**

**SKRIPSI**

oleh :

**Riska Wulan Rama Dani  
NIM 090210301050**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI  
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS JEMBER  
2014**



**FENOMENA KECANDUAN *GAME ONLINE* PADA SISWA  
(Studi Kasus pada Siswa SMK Negeri 2 Jember)**

**SKRIPSI**

diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat  
untuk menyelesaikan Program Studi Pendidikan Ekonomi (S1)  
dan mencapai gelar Sarjana Pendidikan

oleh :

**Riska Wulan Rama Dani  
NIM 090210301050**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI  
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS JEMBER  
2014**

## **PERSEMBAHAN**

Skripsi ini saya persembahkan kepada orang-orang yang selama ini mendukung saya, memberi semangat serta do'a sehingga saya bisa menyelesaikan skripsi ini:

1. Yang terhormat dan tercinta Ayahanda Satariono, ibunda Siti Sholikhah dan suami Muhammad Handy hidayat, S.P yang selalu memberi kasih sayang, segenap do'a, keringat, pengorbanan, air matanya demi kesuksesan perjalanan hidup penulis di dunia dan akhirat;
2. Keluargaku tersayang terima kasih atas nasehat dan perhatian yang diberikan untuk semua keberhasilanku selama ini;
3. Guru-guruku sejak TK sampai Perguruan Tinggi terhormat, yang telah memberikan ilmu dan membimbing dengan penuh kesabaran;
4. Teman-teman seperjuangan yang selalu menyemangatiku terimakasih atas segala dukungan dan bantuannya sampai saat ini;
5. Almamater yang kubanggakan Program Studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember sebagai tempat menuntut ilmu.

## MOTTO

Sesungguhnya Allah tidak merubah keadaan suatu kaum, sehingga mereka mengubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri.

(Terjemahan Qs. Ar-Raid, surat ke 13 ayat 11) \*)

Sesungguhnya kehidupan di dunia itu hanyalah permainan dan suatu yang melalaikan, perhiasan dan bermegah-megah antara kamu serta berbangga-bangga tentang banyaknya harta dan anak. dan kehidupan dunia ini tidak lain hanyalah kesenangan yang menipu

(Terjemahan Qs. Al-Hadid, surat ke 57 ayat 20)\*)

Anak membutuhkan orang lain dalam perkembangannya dan orang lain yang paling utama dan pertama bertanggung jawab adalah orang tua sendiri. Orang tuanyalah yang bertanggung jawab memperkembangkan keseluruhan eksistensi si anak. \*\*)

---

\* Departemen Agama RI. 2005. Al-Qur'an dan Terjemahannya. Bandung : CV. J-Art

\*\* Dr. Singgih D, Gunarsa. 2002. Psikologi untuk Membimbing. Jakarta : PT BPK Gunung Mulia.

## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

**Nama : Riska Wulan Rama Dani**

**NIM : 090210301050**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya tulis ilmiah yang berjudul “**Fenomena Kecanduan *Game Online* pada Siswa (Studi Kasus pada Siswa SMK Negeri 2 Jember)**” adalah benar hasil karya sendiri, kecuali jika disebutkan sumbernya, belum pernah diajukan pada institusi manapun, dan bukan karya jiplakan. Saya bertanggungjawab atas keabsahan dan kebenaran isi sesuai dengan dengan sikap ilmiah yang harus di junjung tinggi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, tanpa ada tekanan dan paksaan dari pihak manapun serta bersedia mendapatkan sanksi akademik jika ternyata dikemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, 14 Februari 2014

Yang Menyatakan

Riska Wulan Rama Dani

NIM. 090210301050

## **SKRIPSI**

### **FENOMENA KECANDUAN *GAME ONLINE* PADA SISWA (STUDI KASUS PADA SISWA SMK NEGERI 2 JEMBER)**

Diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Studi Pendidikan Ekonomi Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (S1) dan mencapai gelar Sarjana Pendidikan

Oleh :

Nama : Riska Wulan Rama Dani  
NIM : 090210301050  
Angkatan Tahun : 2009  
Tempat, tanggal lahir : Jember, 1 April 1990  
Jurusan/Program Studi : P. IPS/Pendidikan Ekonomi

Disetujui oleh :

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Dr. Sukidin, M.Pd  
NIP. 19660323 199301 1 001

Dra. Retna Ngesti S, M.P  
NIP. 19670715 199403 2 004

## PENGESAHAN

Skripsi berjudul “ Fenomena Kecanduan *Game Online* pada Siswa (Studi Kasus pada Siswa SMK Negeri 2 Jember)” telah diuji dan disahkan oleh Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember pada :

Hari, tanggal : Jum’at, 14 Februari 2014

Tempat : Ruang sidang skripsi Gedung 1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember

### Tim Penguji

Ketua

Sekretaris

Dr. Sukidin, M.Pd  
NIP. 19660323 199301 1 001

Dra. Retna Ngesti S, M.P  
NIP. 19670715 199403 2 004

Anggota I

Anggota II

Drs. Djoko Widodo, M.M  
NIP. 19600217 198603 1 003

Dr. Sri Kantun, M.Ed  
NIP. 19581007 198602 2 001

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Prof. Dr. Sunardi, M.Pd  
NIP. 19540501 198303 1 005

## RINGKASAN

**Fenomena Kecanduan *Game Online* pada Siswa (Studi Kasus pada Siswa SMK Negeri 2 Jember)**, Riska Wulan Rama Dani, 090210301050, 2014, 78 hlm, Program Studi Pendidikan Ekonomi, Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember.

*Game online* merupakan suatu permainan yang sangat disukai para kalangan remaja saat ini dan salah satunya adalah siswa SMK Negeri 2 Jember. Terdapat perbedaan sudut pandang jika dilihat dari fenomena kecanduan *game online* yang terjadi pada siswa. Untuk mengantisipasi adanya dampak buruk yang akan terjadi bagi para *gamer* dan untuk meminimalisir kecanduan *game online* maka diperlukan sebuah bimbingan dari sekolah dan terutama dari orang tua siswa itu sendiri.

Penelitian ini bertujuan untuk : 1) mengetahui dampak kecanduan *game online* terhadap pola perilaku akademis siswa dan hasil belajar siswa SMK Negeri 2 Jember; dan 2) solusi yang diberikan SMK Negeri 2 Jember untuk mengurangi kecanduan *game online* pada siswa

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif untuk mendeskripsikan fenomena siswa kecanduan *game online* yang berhubungan dengan kegiatan akademik siswa. Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Penelitian ini menggunakan analisis data deskriptif kualitatif dengan cara menelaah data, mereduksi data, menyusun data dalam satuan-satuan, mengkategorisasi data, menentukan keabsahan data, dan menafsiran data.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa yang kecanduan *game online* merasakan berbagai dampak akibat dari permainan itu sendiri. Dampak terhadap pola perilaku akademis dan hasil belajar siswa SMK Negeri 2 Jember, hal ini berkaitan dengan perilaku siswa ketika berada di dalam lingkungan sekolah dan nilai-nilai raport yang dimiliki siswa kecanduan *game online*. Dampak positif akibat kecanduan *game online* yaitu siswa menjadi semangat belajar, mudah untuk berkonsentrasi, lebih giat masuk sekolah, menjadikan siswa lebih kreatif. Perilaku akademis yang dialami



siswa kecanduan *game online* dapat dikatakan mempunyai perilaku yang baik, hal ini dapat terjadi karena adanya pengaturan waktu yang baik serta adanya kontrol yang baik dari *gamer* dan siswa lebih memprioritaskan belajar dari pada bermain *game online* serta *game online* hanya digunakan untuk mengisi waktu luang, menghilangkan stress dan rasa jenuh sehingga hasil belajar yang diperoleh siswa akan meningkat.

*Game online* akan membawa dampak negatif bagi penggunanya apabila permainan ini dimainkan secara berlebihan seperti siswa tidak mengerjakan tugas yang diberikan sekolah, tidak konsentrasi pada waktu proses pembelajaran, tidur di dalam kelas bahkan sampai bolos sekolah serta penyelewengan uang SPP. Hal ini dapat terjadi karena tidak adanya self control dari siswa tersebut sehingga terjadi penyimpangan pada perilaku akademis siswa dan menyebabkan hasil belajar siswa mengalami penurunan. Untuk mengatasi adanya dampak negatif akibat kecanduan *game online*, diperlukan bimbingan dan konseling dari sekolah. Bimbingan dan konseling SMK Negeri 2 Jember menyediakan 4 penanganan khusus bagi siswa yang kecanduan *game online*, diantaranya menggunakan fungsi pencegahan, fungsi pemahaman, fungsi pengentasan dan fungsi pengawasan (*advokasi*). Pada fungsi pencegahan, fungsi pemahaman dan fungsi pengentasan hanya guru BK dan personal sekolah yang menangani siswa tersebut. Apabila guru BK dan sekolah sudah mengalami kesulitan dalam penanganan siswa tersebut maka diberlakukan fungsi pengawasan yaitu pihak sekolah dibantu oleh pihak keluarga siswa dalam penanganan dan pengawasan siswa kecanduan *game online*.

## PRAKATA

Bismillahirrahmanirrahim

Syukur Alhamdulillah atas hidayah, doa dan anugerah yang telah diberikan Allah SWT, dalam semangat, harapan, do'a dan kekuatan yang telah diberikan kepada penulis sehingga tulisan karya ilmiah yang berjudul "Fenomena Kecanduan *Game Online* pada Siswa SMK Negeri 2 Jember" ini bisa terselesaikan dengan baik. Tulisan ini adalah salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan strata satu (S1) pada Program Studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Proses penyusunan karya ilmiah ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak, dan untuk hal itu ucapan terimakasih yang sedalam-dalamnya penulis sampaikan kepada :

1. Prof. Dr. Sunardi, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
2. Drs. Pudjo Suharso, M.Si, selaku Ketua Jurusan Pendidikan IPS Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
3. Dr. Sukidin, M.Pd dan Dra. Retna Ngesti S, M.P yang telah mencurahkan perhatian, bimbingan dan arahan dengan segala kearifan, ketulusan, kesabaran, keikhlasan, tanggungjawab dan dukungan yang diberikan kepada penulis dari awal sampai penyusunan skripsi ini selesai.
4. Drs. Djoko Widodo, M.M dan Dr. Sri Kantun, M.Ed selaku tim penguji skripsi yang telah memberikan kritik dan saran atas skripsi penulis.
5. Dr. Sri Kantun, M.Ed selaku Dosen Pembimbing Akademik yang selalu memberikan bimbingan dan motivasi kepada penulis selama masa studi di Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.
6. Orang tua (Bpk. Satariono dan Ibu Siti Sholikah), kakak (Agus Siswanto dan Veka Deviwati) dan adik (Elmagfiroh Rezqi Qurrotaa'yun) tercinta yang telah

memberikan dorongan semangat, pengertian, pengorbanan, serta dukungan baik moril maupun materil

7. Teristimewa kepada suami (Muhammad Handy Hidayat, S.P) tercinta yang telah memberikan motivasi dan selalu mendukung dalam penyusunan skripsi dan do'a yang selalu diberikan untukku.
8. Sahabat-sahabat yang berbagi pengalaman dan mendukung dengan do'a.
9. Rekan-rekan seperjuangan angkatan 2009 yang saling memberikan semangat dalam menyusun skripsi
10. Pihak-pihak yang mendukung dalam pengumpulan data dan semua partisipasinya yang telah menyediakan diri dan waktunya

Kebaikan kalian semua semoga menjadi amal ibadah yang mampu mengangkat derajat kesempurnaan kehadiran Allah SWT nanti... Amin...

Tulisan ini adalah karya insani yang penulis sendiri sadari tidak sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari semua pihak demi kesempurnaan skripsi. Dengan segala kerendahan hati penulis berdo'a semoga karya ilmiah ini dapat memberikan banyak manfaat bagi seluruh pembaca.

Jember, 14 Februari 2014

Penulis

## DAFTAR ISI

|   |      |
|---|------|
| <b>HALAMAN JUDUL</b> .....  | i    |
| <b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....                                  | ii   |
| <b>HALAMAN MOTTO</b> .....  | iii  |
| <b>HALAMAN PERNYATAAN</b> .....                                   | iv   |
| <b>HALAMAN PEMBIMBINGAN</b> .....                                 | v    |
| <b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....                                   | vi   |
| <b>RINGKASAN</b> .....  | vii  |
| <b>PRAKATA</b> .....  | ix   |
| <b>DAFTAR ISI</b> .....   | xi   |
| <b>DAFTAR TABEL</b> .....   | xv   |
| <b>DAFTAR GAMBAR</b> .....  | xvi  |
| <b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....                                      | xvii |
| <b>BAB 1. PENDAHULUAN</b>   |      |
| 1.1 Latar Belakang .....  | 1    |
| 1.2 Rumusan Masalah .....   | 6    |
| 1.3 Tujuan Penelitian .....                                       | 6    |
| 1.4 Manfaat Penelitian .....                                      | 7    |
| <b>BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA</b>                                    |      |
| 2.1 Tinjauan Penelitian Terdahulu .....                           | 8    |
| 2.2 Dinamika Kehidupan Remaja .....                               | 9    |
| 2.3 <i>Game Online</i>  |      |
| 2.3.1 Pengertian <i>Game Online</i> .....                         | 11   |
| 2.3.2 Jenis <i>Game Online</i> .....                              | 12   |
| 2.4 Kecanduan <i>Game Online</i> .....                            | 14   |
| 2.4.1 Indikator Kecanduan <i>Game Online</i> .....                | 16   |
| 2.4.2 Faktor yang Mempengaruhi Kecanduan <i>Game Online</i> ..... | 16   |
| 2.4.3 Dampak Kecanduan <i>Game Online</i>                         |      |

|   |    |
|---|----|
| 2.4.3.1 Dampak Kecanduan <i>Game Online</i> Secara Umum .....     | 18 |
| 2.4.3.2 Dampak Kecanduan <i>Game Online</i> Secara Khusus .....   | 19 |
| 2.5 Peran BK untuk Pecandu <i>Game Online</i> .....               | 27 |
| 2.6 Kerangka Berpikir .....                                       | 29 |
| <b>BAB 3. METODE PENELITIAN</b>                                   |    |
| 3.1 Pendekatan dan Jenis Penelitian .....                         | 30 |
| 3.2 Kehadiran Peneliti .....                                      | 30 |
| 3.3 Lokasi Penelitian .....                                       | 31 |
| 3.4 Data dan Sumber Data .....                                    | 31 |
| 3.5 Prosedur Pengumpulan / Perekam Data                           |    |
| 3.5.1 Struktur .....  | 32 |
| 3.5.2 Fidelitas (Dokumentasi) .....                               | 33 |
| 3.6 Analisis Data .....   | 34 |
| 3.7 Pengecekan Keabsahan Temuan .....                             | 35 |
| <b>BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN</b>                                |    |
| 4.1 Gambaran Umum SMK Negeri 2 Jember                             |    |
| 4.1.1 Sejarah Berdirinya SMK Negeri 2 Jember .....                | 37 |
| 4.1.2 Visi, Misi dan Tujuan .....                                 | 39 |
| 4.1.3 Tenaga Personal dan Sarana Prasarana SMK Negeri 2 Jember .. | 40 |
| 4.1.4 Jumlah Siswa .....  | 41 |
| 4.1.5 Kegiatan Ekstrakurikuler .....                              | 42 |
| 4.1.6 Struktur Organisasi SMK Negeri 2 Jember .....               | 44 |
| 4.2 Pembahasan  |    |
| 4.2.1 Analisis Subyek .....                                       | 45 |
| 4.2.2 Dampak terhadap Akademis Siswa                              |    |
| 4.2.2.1 Dampak terhadap Pola Perilaku Akademis Siswa .....        | 47 |
| 4.2.2.2 Dampak terhadap Hasil Belajar Siswa .....                 | 54 |
| 4.3.4 Peran BK untuk Pecandu <i>Game Online</i> .....             | 59 |

|  |    |
|--|----|
| 4.3 Temuan Peneliti  |    |
| 4.3.1 Deskripsi Subyek .....   | 65 |
| 4.3.2 Alasan Bermain <i>Game Online</i> .....  | 66 |
| 4.3.3 Jenis Permainan <i>Game Online</i> yang Paling Disukai Siswa .....                       | 67 |
| 4.3.4 Hubungan antara Kecanduan <i>Game Online</i> terhadap Pola Perilaku Akademis Siswa ..... | 68 |
| 4.3.5 Hubungan antara Kecanduan <i>Game Online</i> terhadap Hasil Belajar Siswa .....          | 70 |
| <b>BAB 5. PENUTUP</b>  |    |
| 5.1 Kesimpulan .....   | 74 |
| 5.2 Saran .....  | 75 |
| <b>DAFTAR BACAAN</b> .....   | 76 |
| <b>LAMPIRAN – LAMPIRAN</b> .....   | 79 |

## DAFTAR TABEL

|   |    |
|---|----|
| 4.1 Tenaga Administrasi, Tenaga Teknis Keuangan, dan Tenaga Teknis Saran dan Prasarana Menurut Status Kepegawaian di SMK Negeri 2 Jember Tahun Ajaran 2013/2014 ..... | 40 |
| 4.2 Deskripsi Subyek .....  | 66 |
| 4.3 Faktor yang Mempengaruhi Siswa Kecanduan <i>Game Online</i> .....   | 66 |
| 4.4 Jenis Permainan <i>Game Online</i> yang Dimainkan Siswa .....   | 67 |
| 4.5 Perilaku Akademis Siswa di Dalam dan di Luar Kelas .....  | 69 |
| 4.6 Presensi Siswa Semester Ganjil Tahun Ajaran 2013/2014 dan Hasil Belajar Siswa .....   | 72 |

## DAFTAR GAMBAR

|   |    |
|---|----|
| 2.1 Kerangka Berpikir .....   | 29 |
| 4.1 Struktur Organisasi SMK Negeri 2 Jember Tahun Ajaran 2013/2014 .....  | 44 |
| 4.2 Grafik Ketidakhadiran Siswa Kecanduan <i>Game Online</i> pada Semester Ganjil<br>Tahun Ajaran 2013/2014 .....   | 70 |
| 4.3 Grafik Hasil Belajar Siswa SMK Negeri 2 Jember Kelas XII dan Kelas X yang<br>Kecanduan <i>Game Online</i> ..... | 71 |



## DAFTAR LAMPIRAN

|  |     |
|--|-----|
| A. Matriks Penelitian .....  | 80  |
| B. Tuntunan Penelitian .....   | 81  |
| C. Pedoman Wawancara .....   |     |
| C.1 Subyek .....   | 83  |
| C.2 Informan .....   | 86  |
| D. Transkrip Hasil Wawancara   |     |
| D.1 Transkrip Hasil Wawancara dengan Subyek .....  | 91  |
| D.2 Transkrip Hasil Wawancara dengan Informan Orang Tua Murid SMK Negeri 2<br>Jember ..... | 112 |
| D.3 Transkrip Hasil Wawancara dengan Informan Guru SMK Negeri 2 Jember                     | 118 |
| D.4 Transkrip Hasil Wawancara dengan Operator <i>Game Online</i> .....                     | 127 |
| E. Tenaga Personal di SMK Negeri 2 Jember Tahun Ajaran 2013/2014 .....                     | 131 |
| F. Sarana dan Prasaran SMK Negeri 2 Jember .....   | 133 |
| G. Jumlah Siswa SMK Negeri 2 Jember Tahun Ajaran 2013/2014 .....                           | 135 |
| H. Informan yang Menjadi Informan Tambahan pada Penelitian ini .....                       | 136 |
| I. Foto Kegiatan .....   | 137 |
| J. Daftar Riwayat Hidup .....  | 140 |