

---

---

**ANTISIPASI KECANDUAN GAME ONLINE BAGI SISWA SMK DENGAN  
GAMING ADDICTION AWARENESS PROGRAMME (GAME)**

**J. Ariati**

*Fakultas Psikologi, Universitas Diponegoro*

e-mail korespondensi : ariati.jati@undip.ac.id

**ABSTRAK**

Perilaku bermain game sebenarnya merupakan hal yang positif dan dampak dari digital culture yang juga positif. Namun, dikarenakan kurangnya pengetahuan mengenai perilaku ini (ketika dilakukan secara berlebihan) dan pengaruh lingkungan mengakibatkan remaja bisa menjadi kecanduan (gaming addiction). Dampak lebih lanjut yang mungkin terjadi adalah penurunan prestasi, perilaku antisosial, dan perilaku agresi. Perlu adanya suatu intervensi yang melibatkan siswa dan guru, yang menambah pengetahuan kelompok sasaran tentang gaming addiction. Gaming Addiction Awareness Programme (GAME) disusun sesuai dengan kebutuhan siswa dengan dukungan penyampaian materi yang multimedia. Mitra yang terlibat adalah SMK Palebon dan SMK Muhammadiyah 2 (N = 120). Data screening menunjukkan perilaku bermain internet yang masih terkendali. Kegiatan ini dilakukan menggunakan pendekatan eksperimen dengan nonrandomized pretest-posttest control group design. Hasil evaluasi menunjukkan adanya perbedaan skor post test antar kedua SMK karena kondisi lapangan yang jauh berbeda. Luaran yang ditargetkan adalah artikel publikasi, diseminasi hasil di konferensi internasional, dan media yang dapat diakses oleh selain masyarakat sasaran.

***Kata kunci ; Gaming Addiction Awareness Programme, SMK, kecanduan***

**ABSTRACT**

Gaming behavior is the one of positive consequence of digital culture. However, lack of knowledge and environment influence can trigger gaming addiction behavior. Long term bad impacts are achievement decrease, antisocial behavior, and aggression behavior. This condition need an intervention that students and teacher

involvement. Gaming Addiction Awareness Programme (GAME) is delivered in multimedia strategies that combine video, game, and interactive lecturing. Two vocational school namely SMK Palebon and SMK Muhammadiyah (N = 120 students) got involved in this activity. Screening shown gaming behavior was still controlled. Experimental approach with nonrandomized pretest-posttest control group design was used in this activity. Evaluation described there is posttest difference score between these two schools because of the gap in class condition. Outputs of this program are article, seminar, and creating media that can be accessed by other population.

***Keywords: Gaming Addiction Awareness Programme, vocational school addiction***

## PENDAHULUAN

Kehidupan masyarakat pada satu dekade terakhir sangat dipengaruhi oleh perkembangan teknologi informasi, dalam segala aspek, baik dalam hal ekonomi, aktivitas organisasi, pendidikan, maupun untuk kepentingan pribadi, seperti kegiatan mengisi waktu luang. Pengaruh ini memunculkan sebuah istilah baru yaitu dunia virtual atau dunia maya. Bukan hanya itu, bahkan ada pula komunitas yang terbentuk dikarenakan interaksi melalui dunia virtual. Salah satu fenomena yang mewabah pada remaja, khususnya remaja laki-laki yaitu bermain *game online*.

*Game online* adalah game yang dimainkan oleh sekelompok orang dengan menggunakan personal computer masing-masing. Kondisi ini memungkinkan situasi munculnya komunitas *game online* yang disebut dengan *Massive Multiplayer Online Role Playing Games* (MMORPGs) (Bray & Konsynki, 2007). *Game online* merupakan aktivitas yang mengandung unsur hiburan (*enjoyment*) ketika aktivitas ini dilakukan untuk memenuhi kebutuhan mengisi waktu luang dan sifatnya adalah menghibur (Venkatesh, 2000). *Game online* mulai menjadi masalah, ketika pelakunya mulai mengalami kecanduan.

Definisi kecanduan adalah keadaan bergantung secara fisik pada obat bius. Kecanduan menambah toleransi pada obat bius, ketergantungan fisik dan psikologis menambah gejala pengasingan diri, ketika obat bius dihentikan (Chaplin, 2006). Istilah kecanduan berkembang, tidak hanya terkait dengan zat adiktif tertentu, tetapi juga kegiatan seperti kecanduan internet dan game online. Perilaku disebut kecanduan ketika tidak mampu mengontrol keinginan untuk menggunakan dan menyebabkan dampak negative pada individu, baik fisik maupun psikis.

Di Indonesia, kecanduan game online juga terjadi, khususnya pada remaja laki-laki. Beberapa kasus melaporkan, remaja sampai harus mencuri dikarenakan mereka kehabisan uang diakibatkan bermain game online dalam kurun waktu terus-menerus (Sipahutar, 2013). Penelitian yang dilakukan di Manado, Yogyakarta, Medan, dan Pontianak dengan melibatkan 1.477 siswa SMP (N= 907) dan SMA (N= 570) dengan jumlah siswa perempuan (N= 590) dan

laki-laki (N= 882) menemukan bahwa siswa dapat menghabiskan uang antara Rp 20.000,- sampai dengan Rp 200.000,- per minggu dengan mayoritas durasi 2-3 hari per minggu dan setiap kali bermain menghabiskan 2-3 jam (Jap, Tiatri, Jaya, Suteja, 2013). Secara lebih lanjut, juga ditemukan bahwa kecanduan game lain berkorelasi positif dengan munculnya perilaku agresif (Sherry, 2001) dan luka fisik (Weinstein, 2010).

Sebenarnya kecanduan bermain game tidak hanya terjadi pada game online melainkan juga memainkan game dari *gadget* (Hellstrom, Nilsson, Leppert, Aslund, 2012), seperti *personal computer, smart phone, tab* atau *pad*. Saat ini hampir tidak mungkin menemui remaja tanpa *gadget*, meskipun dengan harga yang bervariasi. Bisa jadi aktivitas memainkan *game*, juga membuat remaja sulit lepas dari gadgetnya. Sebenarnya, ketika bermain *game* dilakukan secara terarah maka akan diperoleh dampak positifnya dalam bidang pendidikan, sosial, dan

peningkatan ketrampilan spasial. Namun, apabila tidak terarah, maka akan menjadikan kecanduan bahkan perilaku kriminal.

Untuk menanggulangi dampak negatif dari perkembangan teknologi dunia maya, khususnya perilaku kecanduan *game*, memerlukan penanganan yang sifatnya integratif, tidak hanya melibatkan siswa sebagai pelaku *game*, tetapi juga sekolah, sebagai institusi formal yang mendidik siswa dan orangtua sebagai pendidik pertama dan terdekat serta *role model* bagi anak.

Secara spesifik, mitra yang terlibat dalam kegiatan ini adalah Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) swasta dengan satu sekolah proporsi jumlah siswa laki-laki lebih tinggi dibanding dengan siswa perempuan, sedangkan sekolah lainnya proporsi siswa laki-laki dan perempuan hampir berimbang. Kedua SMK ini yaitu SMK Muhammadiyah 2 dan SMK Palebon. Secara geografis, kedua SMK berlokasi di tengah-tengah kota Semarang, di mana sangat Tujuan dan Manfaat:

dimungkinkan adanya fasilitas, seperti warnet, sehingga memudahkan bagi siswa untuk melakukan game online, baik secara individu maupun berkelompok, disamping hampir setiap siswa juga memiliki *smartphone* yang memungkinkan bagi mereka untuk main *game* setiap saat. Kedua SMK ini tergabung dalam gugus yang berbeda, sehingga diharapkan dengan pemberian Gaming Addiction Awareness Programme (GAME) pada sekolah terkait, materi dan media yang diberikan dapat disampaikan pada pertemuan di setiap gugus dan dapat digunakan sebagai upaya awal menanggulangi dampak negatif dari gaming addiction pada remaja di Kota Semarang.

SMK Muhammadiyah 2 dan SMK Palebon merupakan sekolah swasta dengan sebagian besar siswanya berasal dari kalangan menengah ke bawah. Pada sebagian besar siswa dari kedua SMK ditemukan permasalahan sebagai berikut:

1. Kegiatan ini bertujuan untuk menambah pemahaman siswa mengenai pemanfaatan teknologi informasi saat ini melalui gadget
  2. Menyampaikan pengetahuan mengenai gejala awal kecanduan game online dan internet yang diakses menggunakan gadget
  3. Menyampaikan pengetahuan tentang strategi mengatasi kecanduan baik dari diri sendiri maupun melibatkan peran orangtua.
1. Kondisi keluarga dan peran orangtua  
Orangtua lebih fokus pada pemenuhan kebutuhan ekonomi keluarga. Peran orangtua dalam pendidikan hanya sebatas bertanya secara formal mengenai kemajuan pendidikan. Mengenai kegiatan di waktu luang, orangtua cenderung menyerahkan kepada anak. Bagi orangtua yang penting anak mengerjakan tugas, tidak membolos, dan

dapat naik kelas. Ketika anak mengalami kendala dikarenakan pengelolaan waktunya yang tidak optimal, orangtua tidak dapat memberikan saran dan bantuan yang diperlukan. Orangtua tidak mengetahui kegiatan anak di luar waktu sekolah, salah satunya adalah apakah ada kemungkinan anaknya kecanduan game atau tidak, karena orangtua tidak mengerti tanda-tanda seorang anak kecanduan game.

2. Pengaruh teman sebaya  
Bagi remaja, seperti siswa SMK, teman sebaya adalah sosok kedua terpenting setelah keluarga, bahkan bisa jadi ketika hubungan antara anak dengan orangtua tidak dekat, anak lebih dekat dengan teman sebayanya. Teman sebaya memberikan pengaruh bukan hanya untuk tugas-tugas sekolah tetapi juga untuk kegiatan mengisi waktu luang. Ada kemungkinan siswa yang semula kurang mengerti game,

menjadi kecanduan dikarenakan pengaruh teman sebaya.

3. Guru kurang memiliki pengetahuan tentang bahaya gaming addiction

Pengetahuan tentang bahaya gaming addiction ternyata kurang dimiliki oleh guru. Kondisi ini menyebabkan guru kurang dapat memberikan langkah nyata ketika melihat siswa ada yang memiliki masalah dengan hal ini.

4. Kurangnya ketrampilan pengaturan diri (self regulation)  
Kurangnya ketrampilan pengaturan diri secara umum pada diri siswa menyebabkan siswa dapat mengalami kecanduan, salah satunya kecanduan dalam hal gaming. Manfaat dari gaming yang sebenarnya positif menjadi sebaliknya, dikarenakan kurangnya ketrampilan diri, termasuk kegagalan siswa dalam mengantisipasi ajakan yang negatif dari teman sebaya.

## METODE PEMECAHAN

### MASALAH

Perilaku kecanduan game (gaming addiction) pada siswa SMK terjadi karena adanya faktor eksternal yaitu pengaruh teman sebaya. Ajakan teman untuk bermain game online sulit untuk ditolak. Selain itu kepemilikan gadget secara individu juga merupakan faktor esensial yang menyuburkan gaming addiction. Oleh karena itu diperlukan penanganan yang tidak hanya berfokus pada siswa, melainkan juga institusi dan orang dewasa yang terkait dengan siswa yaitu guru dan orangtua, sehingga guru dan orangtua dapat berperan aktif dalam mengenali dan menanggulangi dampak negatif dari bermain *game*.

Berdasarkan kebutuhan pemecahan terhadap sejumlah masalah yang telah dikemukakan di atas, maka dipilihlah Gaming Addiction Awareness Programme (GAME), yaitu sebuah program integratif sebagai upaya penanggulangan gaming addiction dengan melibatkan siswa, guru, dan orangtua. Bentuk kegiatan yang

ditawarkan adalah kegiatan pengenalan gejala dan bahaya gaming addiction serta pembuatan media sosialisasi pengenalan dan bahaya gaming addiction tersebut. Kegiatan ini merupakan pelatihan yang diberikan kepada siswa dengan rincian materi sebagai berikut:

1. Pengetahuan tentang digital culture

Pada transfer informasi mengenai digital culture meliputi definisi, ciri-ciri digital culture, dampak positif dan negatif dari digital culture, terutama pada bidang pendidikan

2. Pengetahuan tentang gaming behavior dan gaming addiction

Transfer informasi mengenai gaming behavior dan gaming addiction meliputi definisi dari masing-masing istilah tersebut, tanda-tanda gaming addiction, dan jenis-jenis gaming addiction, serta penyebab dari gaming addiction

3. Strategi mengantisipasi dan menanggulangi gaming addiction bagi siswa dan guru

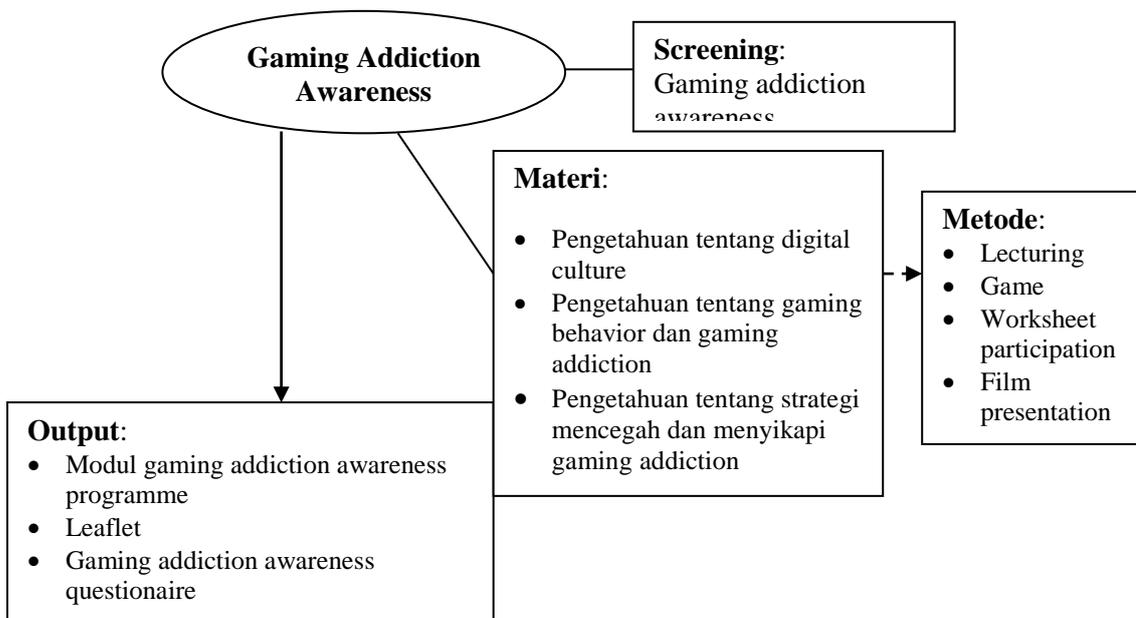
Pada luaran ini ditargetkan terjadi transfer informasi terhadap siswa dan guru cara-cara menghindari gaming addiction. Selain itu, ketika telah terjadi gaming addiction, diharapkan siswa dan guru tahu cara mengatasinya.

Khalayak yang dijadikan sasaran dalam kegiatan ini adalah dua SMK swasta, yaitu SMK Palebon dan SMK Muhammadiyah 2, khususnya siswa kelas 1. Alasan pemilihan kelas 1 karena semakin awal informasi ini diberikan, diharapkan semakin dapat dimanfaatkan untuk mengantisipasi dampak negatif dari era digital. Di setiap sekolah ada dua kelas yang terlibat, sehingga pemanfaatan kegiatan lebih dirasakan oleh banyak pihak. Di awal sebelum pelatihan, setiap kelas yang terlibat diberikan pretest, sedangkan di akhir diberikan posttest. Manfaat pretest dan posttest untuk mengetahui dampak perlakuan

yang telah diberikan. Jumlah seluruh siswa yang terlibat dalam kegiatan ini adalah 120 siswa, dengan perincian SMK Palebon, yaitu kelas X PM (N=41) and X MM (N=32); dan SMK Muhammadiyah 2 X TKR1 (N=25) dan X TKR2 (22)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelatihan yang dilakukan selama tiga kali tatap muka di setiap sekolah, menggunakan langkah kerja sebagai berikut:



Pada awalnya di setiap kelompok dilakukan screening, mengenai kecanduan siswa terhadap game online. Pengukuran ini dilakukan dengan menggunakan Indonesian Online Game Addiction Questionnaire yang terdiri dari 7 aitem,  $\alpha = .73$  (Jap, Tiatri, Jaya, Suteja, 2013). Selain itu, juga dilakukan pendataan mengenai

jumlah alokasi waktu, uang, dan jenis gadget yang biasa mereka gunakan serta aplikasi yang biasa diakses. Alat ukur yang digunakan terlampir dalam laporan ini. Screening dilakukan bukan untuk homogenisasi subjek, tetapi lebih untuk memetakan kondisi siswa. Hasil screening dijadikan sebagai bahan diskusi selama

pelatihan berlangsung. Berikut ini screening tersebut. Data akan akan dipaparkan hasil lengkap dari disajikan per sekolah.

#### Data SMK Palebon

#### Jenis Gadget

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Smartphone	54	74.0	74.0	74.0
Komputer PC	8	11.0	11.0	84.9
Laptop/Netbook	5	6.8	6.8	91.8
Lebih dari satu	5	6.8	6.8	98.6
Tidak ada	1	1.4	1.4	100.0
Total	73	100.0	100.0	

#### Jenis Aplikasi

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Game offline	2	2.7	2.7	2.7
Game online	16	21.9	21.9	24.7
Internet	16	21.9	21.9	46.6
Media sosial	28	38.4	38.4	84.9
Lebih dari satu	11	15.1	15.1	100.0
Total	73	100.0	100.0	

#### Waktu yang dibutuhkan

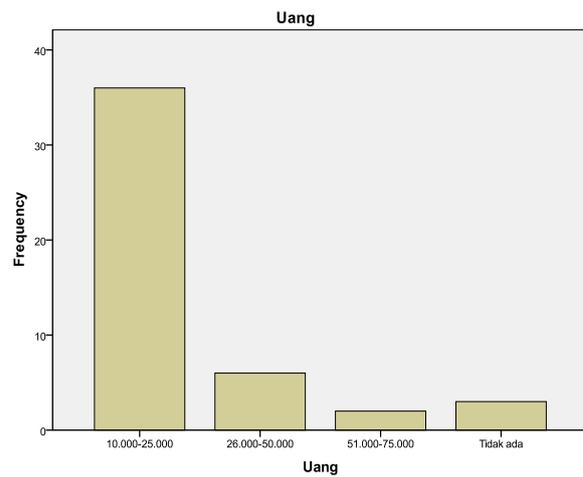
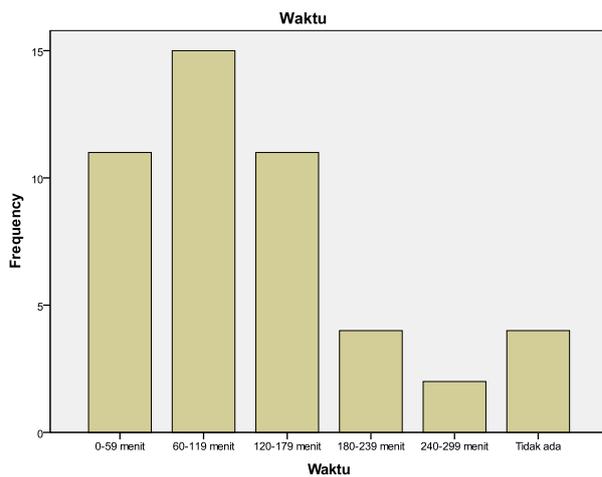
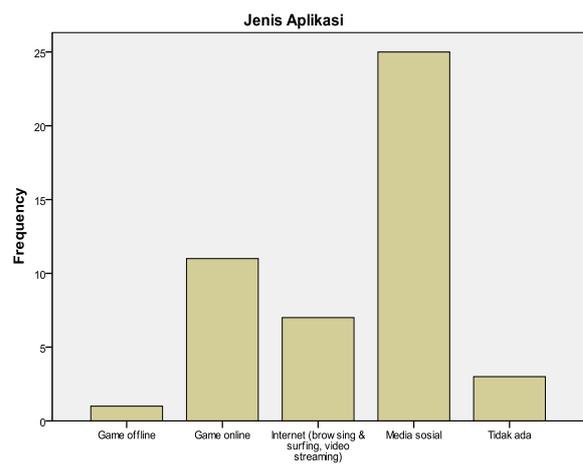
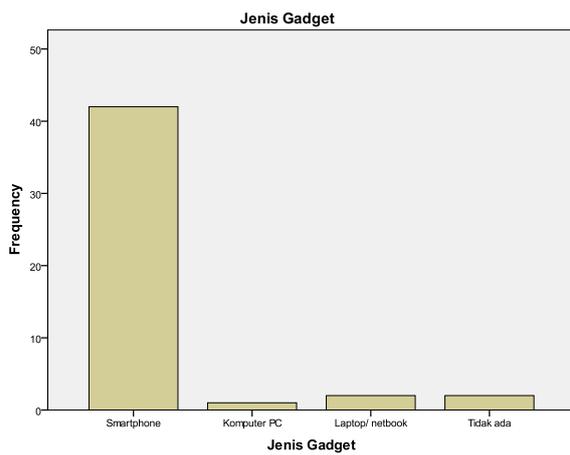
	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 0-59 menit	24	32.9	32.9	32.9
60-119 menit	23	31.5	31.5	64.4
120-179 menit	14	19.2	19.2	83.6
180-239 menit	5	6.8	6.8	90.4
240-299 menit	4	5.5	5.5	95.9
Lebih dari satu	2	2.7	2.7	98.6
Tidak ada	1	1.4	1.4	100.0
Total	73	100.0	100.0	

#### Uang yang dibutuhkan

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 10.000-25.000	44	60.3	60.3	60.3

26.000-50.000	8	11.0	11.0	71.2
51.000-75.000	15	20.5	20.5	91.8
76.000-100.000	2	2.7	2.7	94.5
> 150.000	2	2.7	2.7	97.3
Lebih dari satu	2	2.7	2.7	100.0
Total	73	100.0	100.0	

SMK Muhammadiyah 2



Data dari dua sekolah menunjukkan bahwa siswa memilih menggunakan internet atau akses game online dengan menggunakan smartphone,

dengan aplikasi yang paling sering diakses adalah media sosial. Untuk alokasi waktu yang digunakan cukup bervariasi yaitu berkisar 1-5 jam. Namun, untuk

jumlah uang yang dihabiskan data menunjukkan tidak berbeda jauh antara SMK Palebon dan SMK Muhammadiyah 2.

Data durasi perilaku bermain game online / internet dihitung dengan menggunakan skala likert dengan 5 skala yaitu mulai dari tidak pernah (1) sampai dengan selalu (5). Ada tujuh pertanyaan yang diajukan yaitu:

1. Saya memikirkan (game offline/online/internet/media sosial) \* sepanjang hari
2. Waktu bermain (game offline/online/internet/media sosial)\* bertambah dari bulan-bulan sebelumnya
3. Saya bermain (game offline /online/internet/media sosial)\* untuk lari dari masalah
4. Orang lain gagal saat membantu saya untuk mengurangi waktu bermain (game offline / online / internet/media sosial)\*

5. Saya merasa tidak nyaman ketika tidak bisa bermain / mengakses (game offline /online/internet/media sosial)\*
6. Bermain (game offline/online/internet/media sosial)\* membuat hubungan saya dengan orang lain (keluarga, guru, teman dan lain-lain) menjadi bermasalah
7. Waktu yang saya habiskan untuk bermain (game offline/online/internet/media sosial)\* membuat saya kekurangan jam tidur

Dari ketujuh pertanyaan tersebut, secara umum, siswa dari dua sekolah memberikan respon tidak pernah, jarang dan kadang. Hal ini mengindikasikan bahwa perilaku mereka dalam menggunakan smartphone masih terkendali. Namun, ada data yang berbeda ketika perilaku bermain smartphone ini dilihat dari aspek waktu dan uang yang dibutuhkan. Berikut data lengkapnya.

#### **Correlations (SMK Palebon)**

		Jenis gadget	Jenis aplikasi	Waktu	Uang	Self report
Jenis gadget	Pearson Correlation	1	-.146	.343**	.103	-.067
	Sig. (2-tailed)		.217	.003	.384	.573
	N	73	73	73	73	73
Jenis aplikasi	Pearson Correlation	-.146	1	.052	.232*	.176
	Sig. (2-tailed)	.217		.659	.048	.135
	N	73	73	73	73	73
Waktu	Pearson Correlation	.343**	.052	1	.312**	.309**
	Sig. (2-tailed)	.003	.659		.007	.008
	N	73	73	73	73	73
Uang	Pearson Correlation	.103	.232*	.312**	1	.370**
	Sig. (2-tailed)	.384	.048	.007		.001
	N	73	73	73	73	73
Self report	Pearson Correlation	-.067	.176	.309**	.370**	1
	Sig. (2-tailed)	.573	.135	.008	.001	
	N	73	73	73	73	73

\*\* . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

\* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

## Correlations

		Jenis Gadget	Jenis Aplikasi	Waktu	Uang	Self report
Jenis Gadget	Pearson Correlation	1	-.097	.161	-.090	-.057
	Sig. (2-tailed)		.517	.280	.548	.701
	N	47	47	47	47	47
Jenis Aplikasi	Pearson Correlation	-.097	1	-.185	.135	-.576**
	Sig. (2-tailed)	.517		.213	.367	.000
	N	47	47	47	47	47
Waktu	Pearson Correlation	.161	-.185	1	-.251	.316*
	Sig. (2-tailed)	.280	.213		.089	.031
	N	47	47	47	47	47
Uang	Pearson Correlation	-.090	.135	-.251	1	.099
	Sig. (2-tailed)	.548	.367	.089		.507
	N	47	47	47	47	47
Self report	Pearson Correlation	-.057	-.576**	.316*	.099	1
	Sig. (2-tailed)	.701	.000	.031	.507	
	N	47	47	47	47	47

\*\* . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

\* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Data dari SMK Palebon menunjukkan bahwa terdapat korelasi yang positif antara jumlah uang yang harus disediakan siswa dengan perilaku bermain gadget mereka. Artinya, semakin mereka sering bermain smartphone, maka uang yang mereka perlukan semakin besar. Sedangkan data dari SMK Muhammadiyah 2 menunjukkan bahwa perilaku bermain smartphone siswa masih tergolong

aman. Perilaku ini berkorelasi positif dengan waktu yang mereka butuhkan untuk bermain smartphone.

Data screening dari kedua SMK menunjukkan kondisi yang tidak berbeda jauh di antara keduanya. Berdasarkan data ini, pelatihan yang diberikan lebih bersifat antisipasi terhadap bahaya smartphone, sehingga diharapkan siswa lebih peka dengan akibat dari internet atau game online.

Hasil dari analisa uji T menunjukkan secara umum adanya perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest dari kedua sekolah, yaitu nilai post test ( $M=53.08$ ,  $SD=6.4$ ) lebih tinggi dari nilai pre test ( $M=20.88$ ,  $SD=4.9$ ),  $t(119) = -44.77$ ,  $p<.05$ . Sedangkan apabila hasil antara pretest dan posttest dibandingkan antar sekolah, hasilnya adalah sebagai berikut: skor pretest SMK Palebon ( $M=23.36$ ,  $SD=6.4$ ) lebih tinggi daripada skor pretest SMK Muhammadiyah 2 ( $M=17.02$ ,  $SD=4.1$ ),  $t(118) = 6.02$ ,  $p<.05$ . Skor posttest SMK Palebon ( $M=54.59$ ,  $SD=4.76$ ) lebih tinggi daripada skor posttest SMK Muhammadiyah 2 ( $M=50.74$ ,  $SD=4.16$ ),  $t(118) = 4.52$ ,  $p<.05$ .

Di akhir perlakuan, dilakukan evaluasi untuk mengetahui evaluasi reaksi siswa terhadap kegiatan yang dilakukan dan evaluasi belajar untuk mengetahui penyerapan siswa terhadap informasi yang disampaikan.

Secara umum, siswa menyambut baik kegiatan ini. Mereka senang dengan aktivitas yang diselenggarakan, namun, dari segi durasi waktu dirasa kurang.

Berikut adalah hasil analisis dari evaluasi belajar ada perbedaan mean skor posttest yang signifikan antara SMK Palebon dengan SMK Muhammadiyah 2. SMK Palebon memiliki rata-rata mean 80.77 sementara SMK Muhammadiyah 2 mendapat rata-rata mean sebesar 77.53. Kondisi yang menyebabkan hal ini adalah adanya perbedaan ruang pelaksanaan pelatihan. SMK Palebon dilaksanakan di ruang kelas sementara SMK Muhammadiyah 2 dilaksanakan di bengkel kerja. Di SMK Muhammadiyah 2 siswa duduk saling berdempetan dikarenakan keterbatasan kursi. Namun secara umum dapat diambil kesimpulan bahwa ada perubahan pengetahuan siswa mengenai dunia digital.

### KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pengabdian ini dapat diterima dan terlaksana dengan baik oleh kedua pihak mitra. Saat pelaksanaan, siswa-siswi tampak antusias mengikuti pelatihan. Kondisi ini terjadi disamping karena adanya interaksi yang baik antara fasilitator dan siswa, juga dikarenakan pemilihan tema yang sesuai dengan yang dihadapi oleh remaja saat ini. Siswa menyadari bahwa saat ini mereka berada dalam situasi yang memberikan mereka kemudahan untuk mengakses informasi. Namun, di sisi lain, mereka juga tahu bahwa ada bahaya yang lebih besar ketika mereka mengakses informasi ini secara berlebihan. Mereka akan menarik diri dari kegiatan sosial yang sesungguhnya, menjadi apatis terhadap sekitar, dan kemungkinan bisa terkena bahaya yang lebih besar, yaitu pornografi. Oleh karena itu, untuk mengatasi hal ini disampaikan mengenai dampak dari akses internet atau game online secara berlebihan dan beberapa strategi yang dapat dilakukan untuk mengantisipasi dan menyasati hal ini.

Berdasar hasil post test yang dilakukan di kedua SMK, nampak bahwa ada perbedaan yang signifikan antara nilai yang diperoleh siswa di SMK Palebon dengan siswa di SMK Muhammadiyah 2. Hal ini disebabkan adanya ruang pelaksanaan pelatihan yang berbeda. SMK Palebon diselenggarakan di ruang kelas, sementara SMK Muhammadiyah 2 diselenggarakan di bengkel kerja.

Saran yang dapat diberikan terkait dengan penyelenggaraan program adalah:

1. Perlu koordinasi yang lebih baik dengan pihak sekolah, sehingga dapat disediakan ruang yang lebih representatif karena akan mempengaruhi daya serap siswa terhadap informasi yang disampaikan.
2. Perlu dibuat media yang membuat dampak dari pelatihan ini dapat dirasakan juga oleh siswa yang tidak mendapat pelatihan. Media yang dibuat bisa berupa poster ataupun leaflet, dan buku populer.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Bray, D. A. & Konsynski, B. R. (2007). Virtual worlds: Multi-disciplinary research opportunities. *The DATA BASE or Advances in Information Systems*, 38 (4), 17-25.
- Chaplin, J.P. (2006). *Kamus lengkap psikologi*. Penerjemah: Kartini Kartono. Jakarta: Rajagrafindo Persada Press.
- Hellstrom, C., Nilsson, K.W., Leppert, J., & Aslund, C. (2012). Influences of motives to play and time spent gaming on the negative consequences of adolescent online computer gaming. *Computers in Human Behavior*, 28, 1379-1387.
- Jap, T., Tiatri, S., Jaya, E.S., & Suteja, M.S. (2013). The development of Indonesian online game addiction. *PLoS ONE*, 8(4), 1-5. doi:10.1371/journal
- Sherry, J.L. (2001). The effect of violent video games on aggression: A meta analysis. *Human Communications Research*, 27, 409–431.
- Sipahutar, I.G. 20 Nopember 2013. Anak di Bawah Umur Bobol 2 Toko karena Kecanduan Game Online. *Tribunnews.com*.
- Venkatesh, V. (2000). Determinants of perceived ease of use: Integrating control, intrinsic motivation, and emotion into the technology acceptance model. *Information Systems Research*, 11 (4), 342-365.
- Weinstein, A.M. (2010). Computer and video game addiction-A comparison between game users and non-game users. *The American Journal of Drug and Alcohol Abuse*, 36, 268–276.