

Edukasi Kelompok Dalam Mengurangi Kecanduan Bermain Game Terhadap Siswa SD

by Nudin Nudin

Submission date: 17-Jul-2024 02:24PM (UTC+0700)

Submission ID: 2418141095

File name: AKSI_NYATA_VOLUME_1,_NO._3,_JULI_2024_HAL._94-103.pdf (1.21M)

Word count: 3335

Character count: 20180



Edukasi Kelompok Dalam Mengurangi Kecanduan Bermain Game Terhadap Siswa SD

¹Nudin Nudin, ²Wa Ode Reska Prasetya, ³Wa Ode Arwati Wangi

¹⁻³ Sekolah Tinggi Agama Islam (STAI) YPIQ Baubau, Indonesia.

Email: gaulnudin@gmail.com, reskaprasety25@gmail.com, waodearwatiwangi@gmail.com

Article History:

Received: Juni 12, 2024;

Revised: Juni 26, 2024;

Accepted: Juli 13, 2024;

Published: Juli 15, 2024

Keywords: Group Discussion, Game addiction, class action.

Abstract. Online game addiction is a problem that has received attention from the wider community. Currently, much research is focused on efforts to reduce the level of online game addiction. This research aims to reduce the habit of playing online games through group discussion techniques among students at SDN 64 Buton District, Lasalimu, Kab. Buton, Southeast Sulawesi. This type of research is classroom action research. The research subjects were 10 students who were determined using purposive sampling techniques. Data collection instruments include a questionnaire on online game playing habits and observation guidelines. Testing the differences in students' online game playing habits from before being given guidance services using group discussion techniques to after being given guidance services using group discussion techniques was analyzed using the *t*-test formula. The results of data analysis show that the percentage of online game playing habits is 90.9%, while the average posttest percentage result is 57.6%. The research results showed that there was a decrease in the habit of playing online games through group discussion techniques among class VI students at SDN 64 Buton, Kec. Lasalimu, Kab. Buton, Southeast Sulawesi. This research is useful for teachers as consideration in reducing the habit of playing online games through group discussion techniques.

Abstrak

Kecanduan *game online* merupakan salah satu masalah yang mendapat perhatian dari masyarakat luas. Saat ini banyak penelitian yang lebih fokus terhadap upaya untuk mereduksi tingkat kecanduan *game online*. Penelitian ini bertujuan untuk mereduksi kebiasaan bermain *game online* melalui teknik diskusi kelompok pada siswa di SDN 64 Buton Kec. Lasalimu, Kab. Buton, Sulawesi Tenggara. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Subjek penelitian berjumlah 10 siswa yang ditentukan melalui teknik *purposive sampling*. Instrumen pengumpulan data berupa angket kebiasaan bermain *game online* dan pedoman observasi. Pengujian perbedaan kebiasaan bermain *game online* siswa dari sebelum diberikan layanan bimbingan dengan teknik diskusi kelompok dengan sesudah diberikan layanan bimbingan dengan teknik diskusi kelompok dianalisis menggunakan rumus *t*-test. Hasil analisis data menunjukkan persentase kebiasaan bermain *game online* sebesar 90,9%, sedangkan hasil persentase rerata *posttest* sebesar 57,6%. Hasil penelitian menunjukkan terdapat penurunan kebiasaan bermain *game online* melalui teknik diskusi kelompok pada siswa kelas VI di SDN 64 Buton Kec. Lasalimu, Kab. Buton, Sulawesi Tenggara. Penelitian ini bermanfaat bagi guru sebagai bahan pertimbangan dalam mereduksi kebiasaan bermain *game online* melalui teknik diskusi kelompok.

Kata Kunci: Diskusi Kelompok, Kecanduan *game*, tindakan kelas.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi di era sekarang ini semakin pesat, salah satunya adalah teknologi internet. Berbagai kemajuan teknologi dengan mudah kita peroleh, sehingga membawa banyak manfaat dan memudahkan kehidupan manusia, seperti membantu siswa

* Nudin Nudin, gaulnudin@gmail.com

dalam proses belajar dan mencari informasi pendidikan. Namun seiring dengan perkembangan teknologi saat ini, banyak siswa yang menyalah gunakan internet tidak hanya untuk mempengaruhi proses belajar tetapi juga digunakan untuk bermain *game*. Kemudahan akses dapat berdampak buruk jika tidak sikapi dengan baik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa anak anak dan remaja merupakan kelompok usia terbanyak yang mengalami permasalahan dengan penggunaan teknologi, seperti internet, *smartphone*, dan *game online*.

Permasalahan yang terkait dengan penggunaan *game online* telah banyak mendapatkan perhatian dari masyarakat luas. *Game online* adalah permainan yang dapat dimainkan oleh banyak orang pada waktu bersamaan melalui jaringan internet (Adams, 2013). Sejak kemunculannya *game online* menjadi sangat populer dan mudah untuk diakses. *Game online* dapat dimainkan di berbagai *platform*, seperti komputer pribadi, *konsul game* (alat khusus untuk bermain game) dan *smartphone*

Menurut Fauzi A. (Bimo Aryo, 2016) *game* ialah suatu bentuk mainan dan seringkali dijadikan sebagai penyebar pikiran dari rasa penat yang disebabkan oleh aktivitas dan rutinitas kita. Sedangkan menurut Ivan C. (Raka, 2014) *game* merupakan aplikasi yang paling banyak dipakai dan dinikmati para pengguna media elektronik saat ini. Ditambah pendapat Ernest Adam (2010), mengatakan *game* “sebuah permainan adalah jenis kegiatan bermain, dilakukan dalam konteks realitas yang berlaga dimana peserta mencoba untuk mencapai setidaknya satu sewenang-wenang dengan tujuan memberikan permainan pertanyaan (*quiz*) yang bertindak sesuai dengan aturan. Jadi, *game* merupakan suatu permainan dengan menggunakan media elektronik yang dimainkan dari kalangan anak-anak, remaja hingga dewasa dengan tujuan sebagai hiburan atau untuk *refresing*.

Dalam beberapa tahun terakhir, terutama di tahun COVID-19, video *game* yang biasa kita sebut *game online* berkembang sangat pesat. *Game online* telah menyebar tidak hanya ke kota, tetapi juga ke desa-desa terpencil. *Game online* adalah permainan yang dimainkan oleh banyak orang secara bersamaan dengan menggunakan sarana elektronik seperti laptop, komputer, *handphone* dengan koneksi internet. Era globalisasi, budaya asing telah mempengaruhi budaya masyarakat, khususnya di kalangan pelajar. Kenikmatan bermain *game online* sangat besar pengaruhnya terutama terhadap perkembangan aspek psikologis, emosional, dan kepribadian terutama pada usia sekolah. Seperti yang kita ketahui bersama, saat ini banyak siswa yang mengalami sendiri dampak negatif dan positif dari *game online*, sehingga perubahan dalam belajar dan perilaku secara bertahap semakin berkurang.

Fenomena bermain *game online* secara berlebihan sebagian besar terjadi di kalangan remaja, baik pelajar maupun mahasiswa. Kurangnya perhatian dan pengawasan orang tua

terhadap anak dapat meningkatkan kesempatan anak untuk melakukan kesenangan bermain *game online* secara leluasa. Harapan orang tua yang tinggi terhadap anaknya untuk berprestasi di sekolah, tidak jarang dapat memperburuk keadaan ini. Padatnya berbagai jadwal kegiatan seperti kursus atau les tanpa disadari dapat mengakibatkan berkurangnya pemenuhan kebutuhan primer anak, seperti kebersamaan dan bermain dengan keluarga. Padahal, rentang usia anak keremaja adalah masa transisi yang masih sangat membutuhkan peran penting keluarga terutama orang tua dalam mendampingi perkembangan psikologis hingga mencapai kematangan sesuai tahap perkembangan.

Berdasarkan hasil observasi dan interview yang dilakukan peneliti terhadap delapan orang siswa di VI di SDN 64 Buton Kec. Lasalimu, Kab. Buton, Sulawesi Tenggara pada bulan Juli sampai September 2022, penulis menemukan banyak sekali siswa yang sangat menyukai permainan *game online*. Pada awalnya mereka mulai tertarik untuk mencoba memainkan permainan secara *online* tersebut. Intensitas permainan akan semakin meningkat seiring dengan derajat peningkatan permainan yang dimainkan. Tidak jarang peningkatan ketertarikan anak terhadap *game online* sampai berlebihan dan lupa akan waktu dan tanggungjawab sebagai seorang siswa. Tanda- tanda kelebihan bermain *game online* yang sering muncul di antaranya anak mulai tertidur di kelas, sering melalaikan tugas, prestasi belajar rendah, lebih senang bermain *game* dari pada bermain bersama teman, menghindari diri dari kelompok sosialnya, atau menjadi sering khawatir dan gampang marah apabila tidak dapat bermain *game*.

Berbagai hal tentang *game online* menjadi bahan pembicaraan yang selalu menarik. Salah satu contohnya terjadi ketika peneliti melakukan observasi kepada 5 orang siswa di SDN 64 Buton kec. Lasalimu, Kab. Buton, Sulawesi Tenggara pada bulan Juli sampai September 2023 diperoleh hasil bahwa siswa seringkali asik membicarakan *game online* di kelas ketika pelajaran sedang berlangsung. Tidak jarang guru menegur dan memberikan sanksi tetapi tidak membuat siswa jera dan masih mengulangi di kemudian hari. Padahal dengan terganggunya konsentrasi belajar siswa oleh kesenangan kesenangan akan *game online*, membuat siswa mengalami banyak permasalahan dalam pembelajaran. Salah satunya adalah kesulitan mengikuti pelajaran dan dapat berdampak pada rendahnya prestasi belajar siswa di sekolah. Setiap saat pikiran akan diselimuti berbagai hal tentang *game online*, tentang menemukan dan mencari cara memenangkan kompetisi, tentang kemungkinan kelebihan dan kelemahan baik diri sendiri dan lawan dan lain sebagainya. Hal ini akan sangat menyita waktu, tenaga, biaya dan pikiran.

Pengaruh buruk *game online* secara psikis yakni pikiran terus-menerus memikirkan *game* yang sedang dimainkan. Oleh sebab itu, orang yang mengalami bermain *game online* secara berlebihan biasanya kesulitan berkonsentrasi pada studi, pekerjaan, sering bolos atau menghindari pekerjaan, membuat seseorang acuh tak acuh, kurang peduli pada berbagai hal di sekeliling. Selain itu, pemain *game online* secara berlebihan akan melakukan berbagai cara demi bisa bermain *game*, seperti berbohong hingga mencuri uang. Kebiasaan berinteraksi satu arah dengan komputer membuat *gamer* jadi tertutup, sulit mengekspresikan diri saat berada di lingkungan nyata.

Anak yang bermain *game online* secara berlebihan dapat gampang emosional, berperilaku lebih agresif serta gampang marah, mudah mengucapkan kalimat kasar serta kotor. Hal ini dapat terjadi karena beberapa hal antara lain apabila gagal menaklukkan lawannya di layar monitor, *game* terhenti di dalam jalur seseorang atau dipaksa melepas kesenangan untuk berhenti bermain *game*. Secara fisik, paparan cahaya radiasi komputer dapat merusak saraf mata dan otak. Kesehatan jantung menurun akibat begadang sehari semalam setiap hari untuk bermain *online game*. Ginjal dan lambung juga terpengaruh akibat banyak duduk, kurang minum, lupa makan karena asyik bermain. Berat badan menurun karena lupa makan, atau bisa juga bertambah karena banyak ngemil dan kurang olahraga. Mudah lelah saat melakukan aktivitas fisik, kesehatan tubuh menurun akibat kurang olahraga. Dampak paling parah adalah dapat mengakibatkan kematian.

Upaya untuk mengurangi kecanduan dari bermain *game* siswa tersebut memerlukan pendekatan khusus. Hal ini disebabkan siswa yang bermain *game* secara berlebihan biasanya kurang dapat menerima kehadiran orang lain selain dari golongannya yakni sesama pemain *game*. Oleh sebab itu, upaya untuk menanganinya dapat dilakukan dengan menggunakan pendekatan yang tidak jauh berbeda dari kesenangan mereka bermain *game*, yakni melalui teknik diskusi kelompok. Diskusi kelompok merupakan teknik yang dilakukan secara berkelompok saja. Suryosubroto (2001 : 176) “menerangkan bahwa, diskusi merupakan salah satu percakapan ilmiah oleh beberapa yang tergabung dalam suatu kelompok untuk saling bertukar pendapat tentang suatu masalah atau bersama-sama mencari pemecahan mendapatkan jawaban dan kebenaran atas suatu masalah “. Hal ini dilatarbelakangi oleh hasil penelitian dan percobaan yang dilakukan oleh para ahli yang menunjukkan bahwa teknik diskusi kelompok merupakan salah satu model yang dapat digunakan secara efektif dalam pembelajaran.

Penelitian ini bertujuan untuk mereduksi kebiasaan bermain *game online* melalui teknik diskusi kelompok pada siswa. Melalui teknik diskusi kelompok, siswa dalam kelompok

diarahkan pada pemecahan masalah untuk mereduksi kebiasaan bermain *game online* secara berlebihan yang dapat menyebabkan menurunnya prestasi akademik. Penelitian ini bermanfaat bagi guru bimbingan dan konseling sebagai bahan pertimbangan dalam mereduksi kebiasaan bermain *game online* melalui teknik diskusi kelompok.

2. METODE PENELITIAN

Pendekatan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam tiga siklus. Satu siklus terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Pengujian validitas butir instrumen dilakukan dengan analisis butir yaitu mengkorelasikan skor butir dengan skor total. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VI di SDN 64 Buton Kec. Lasalimu, Kab. Buton, Sulawesi Tenggara yang berjumlah 10 siswa yang terindikasi kecanduan *game online*. Instrumen yang digunakan adalah angket dan pedoman observasi. Penelitian ini untuk mengukur reliabilitas instrument peneliti menggunakan rumus *Alpha Cronbach* dengan reliabilitas internal. Analisis data statistik pada penelitian ini menggunakan rumus *t-test* untuk menguji perbedaan hasil. Tujuannya adalah untuk memperoleh deskripsi yang utuh dari sebuah entitas dan data diperoleh melalui observasi, wawancara dan dokumentasi.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil analisis data menunjukkan bahwa “ada penurunan kebiasaan bermain *game online* secara berlebihan melalui diskusi kelompok pada siswa kelas VI di SDN 64 Buton Kec. Lasalimu, Kab. Buton, Sulawesi Tenggara Tahun ajaran 2022/2023”. Penurunan tersebut dapat dilihat pada rerata skor *pretest* dan *posttest*. Hasil penurunan kebiasaan bermain *game online* berlebihan dapat dilihat pada tabel 1.

Skor Angket Kebiasaan Bermain Game Online Berlebihan Sebelum dan Setelah Diberi Teknik Diskusi Kelompok

Subyek	X1	X2
1	85	76
2	86	75
3	93	74
4	91	75
5	88	78
6	95	80
7	96	81
8	86	77
9	91	72
10	97	80
Total	908	768

Keterangan :

X1 : Skor jawaban siswa sebelum diberi tindakan

(pre)

X2 : Skor jawaban siswa setelah diberi tindakan

(post akhir/siklus II)

Kebiasaan bermain *game online* pada setiap siswa mengalami penurunan. Menurunnya kebiasaan bermain *game online* secara berlebihan tersebut dapat diketahui dari hasil pemberian angket *pretest* dan *posttest* kebiasaan bermain *game online* berlebihan serta hasil mean yang menurun saat *pretest* dan *posttest*. Saat penerapan teknik diskusi kelompok, siswa memperhatikan ketika materi disampaikan, antusias dalam mengikuti layanan diskusi kelompok, dan mau bertanya materi atau topik yang dibahas. Selain itu metode penyampaian diskusi kelompok menarik perhatian siswa serta materi yang menjadi topik diskusi dapat menarik perhatian siswa.

Hasil penelitian ini membuktikan pendapat Romlah (2007: 90) yang menyatakan bahwa teknik diskusi kelompok membuat anggota kelompok menjadi lebih aktif, anggota kelompok dapat saling bertukar pikiran, dapat meningkatkan pengertian sosialisasi, anggota kelompok belajar mendengarkan pendapat orang lain, serta memberi kesempatan terhadap anggota untuk menjadi pemimpin kelompok. Dengan diskusi kelompok, siswa dapat saling bertukar pikiran mengenai kebiasaan bermain *game online* berlebihan. Satu sama lain siswa dapat mengungkapkan hal-hal negatif yang dirasakan dengan bermain *game online* secara terus-menerus pada prestasi belajar siswa.

Berdasarkan hasil diskusi kelompok menunjukkan siswa pada awalnya bermain *game online* sebagai sarana hiburan melalui internet. Namun lama kelamaan semakin tertarik dan tertantang hingga frekuensi maupun durasi memainkannya semakin sering dan akhirnya kecanduan. Dengan kebiasaan bermain *game online* berlebihan membuat peserta didik menjadi lupa waktu, lupa diri dan melupakan hal-hal lainnya yang ada dalam lingkungan sehingga tidak dapat berkonsentrasi dalam belajar, dan berdampak pada rendahnya prestasi belajar. Menurut para siswi bermain *game* hanya akan membawa pengaruh buruk bagi kegiatan siswa yang sebenarnya seperti belajar. Namun, saat kami menerapkan teknik diskusi kelompok, siswa-siswanya sangat antusias dalam mengikutinya, mereka yang tidak bermain *game* pun semangat mengeluarkan pendapatnya tentang *game*. Mereka memperhatikan ketika menyampaikan materi, dan banyak yang mau bertanya tentang materi yang dibahas. Tidak hanya dari peneliti yang memberikan arahan bahkan sesama mereka pun saling memberikan dan saling beradu pendapat mengenai hal ini, banyak dari mereka ada yang mengatakan bermain *game* itu hanya

untuk menghibur saja, untuk menghilangkan rasa bosan, bahkan ada yang mengatakan dari bermain *game* ini bisa kita menghasilkan uang. Tetapi sedikit dari mereka ada yang mengatakan bahwa *game* itu bisa membuat kita jadi tidak pintar(bodoh), selalu tidak mengerjakan tugas, bahkan ada siswi yang mengatakan ketika ada guru yang menjelaskan materinya didepan mereka hanya bermain *game* dibelakang atau tidak memperhatikan penjelasan guru tersebut. Selain itu penyampaian dalam diskusi kelompok juga ini menarik perhatian siswa serta materi yang menjadi topik diskusi dapat menarik perhatian siswa. Melalui teknik diskusi kelompok, maka siswa akan menjadi aktif dan dapat memecahkan masalah yang ada terkait masalah kebiasaan bermain *game online* berlebihan.

Berdasarkan data pengamatan ini melalui lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran melalui teknik diskusi kelompok juga menunjukkan peningkatan setiap siklusnya. Peningkatan pembelajaran melalui teknik diskusi terjadi pada setiap siklus tindakan yang diberikan. Hasil peningkatan skor pelaksanaan diskusi kelompok dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2
Skor Hasil Observasi Pelaksanaan Diskusi Kelompok dalam Nilai Skala 10

No	Nama	Pertemuan Ke			
		1	2	3	4
1	AS	5.83	6.25	8.75	9.17
2	BY	4.58	6.67	8.75	9.58
3	FA	5.83	5.83	9.17	9.17
4	DW	4.58	6.25	9.17	9.58
5	FN	5.42	6.25	9.17	9.58
6	SD	5.00	7.08	8.75	9.17
7	WT	5.00	7.08	8.33	9.17
8	YU	5.00	7.50	8.75	9.58
9	DS	5.83	7.50	8.33	9.58
10	TG	5.83	7.50	8.33	8.33
Σ	53.92	69.92	90.50	96.92	
Mean	9.71	12.53	16.18	17.26	

Skor hasil observasi perkembangan siswa tersebut kemudian ditransformasikan pada tabel 3 berikut mengenai hasil deskripsi data perkembangan siswa pada setiap siklus

Tabel 3
Deskripsi Hasil Observasi Pelaksanaan Diskusi kelompok

No	Nama	Siklus	
		1	2
1	AS	Cukup	Baik
2	BY	Cukup	Baik
3	FA	Cukup	Baik
4	DW	Cukup	Baik
5	FN	Cukup	Baik
6	SD	Cukup	Baik
7	WT	Cukup	Baik
8	YU	Cukup	Baik
9	DS	Baik	Baik
10	TG	Baik	Baik

Keterangan skor penilaian:

1. Baik = 6,67 – 10
2. Cukup = 3,34 – 6,66
3. Kurang = 0,48 – 3,33

Skor rata-rata ketercapaian proses layanan teknik diskusi kelompok pada siklus I sebesar 2 berada pada kategori cukup dan pada siklus II mengalami peningkatan menjadi skor rata-rata sebesar 3 berada pada kategori baik. Selain itu berdasarkan hasil penelitian, kebiasaan bermain *game online* berlebihan siswa dapat berkurang setelah adanya penerapan teknik diskusi kelompok pada siswa kelas VI di SDN 64 Buton Kec. Lasalimu, Kab. Buton, Sulawesi Tenggara. Hal ini dapat dilihat dari hasil kategorisasi bahwa pada siklus I sebagian besar kebiasaan bermain *game online* berlebihan sebagian besar siswa dalam kategori sedang sebanyak 30 orang (90,9%) sedangkan pada siklus II menurun sebagian besar menjadi pada kategori rendah yaitu sebanyak 19 orang (57,6%).

Dengan demikian adanya penerapan teknik diskusi kelompok telah efektif menurunkan kebiasaan bermain *game online* berlebihan siswa kelas VI di SDN 64 Buton Kec. Lasalimu, Kab. Buton, Sulawesi Tenggara. Adanya penurunan kebiasaan bermain *game online* berlebihan sebagaimana besar dalam kategori sedang sebanyak 30 orang (90,9%) sedangkan

pada siklus II menurun sebagian besar menjadi pada kategori rendah yaitu sebanyak 19 orang (57,6%). Dengan demikian adanya penerapan teknik edukasi kelompok telah efektif menurunkan kebiasaan bermain *game online* berlebihan pada siswa kelas VI di SDN 64 Buton Kec. Lasalimu, Kab. Buton, Sulawesi Tenggara adanya penurunan kebiasaan bermain game online secara berlebihan . kegiatan pada siklus kedua ini berjalan efektif dan efisien sehingga sesuai dengan indikator keberhasilan pembelajaran .

4. KESIMPULAN

Perkembangan teknologi pada era digital ini tidak dapat dipungkiri sangat pesat. Salah satu produk perkembangan teknologi yang saat ini di gemari anak-anak adalah game online. *Game online* adalah suatu aktivitas yang bertujuan untuk menghibur pemainnya, dalam *game* memiliki aturan main sehingga permainannya itu ada yang menang dan yang kalah. Dalam *game* juga terdapat target yang dijadikan sebagai penentu prestasi pemainnya.

Kesimpulan dari hasil penelitian mengenai edukasi kelompok dalam mengurangi kecanduan bermain game terhadap siswa pada kelas VI SD Negeri 64 Buton Tahun Ajaran 2022/2023 yaitu Ada penurunan kebiasaan bermain *game online* berlebihan melalui teknik edukasi kelompok pada siswa kelas VI SD Negeri 64 Buton tahun pelajaran 2022/2023. Penelitian ini juga bermanfaat bagi guru dan tenaga kependidikan sebagai bahan pertimbangan dalam mereduksi kebiasaan bermain game online melalui teknik edukasi kelompok.

DAFTAR PUSTAKA

- Adams, E. (2013). *Fundamental of game design* (2nded. New york: New Riders Publishing
- Kamus Besar Bahasa Indonesia.<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/daring>, diakses pada tanggal 22 Juli 2022. Jam 18.51 Wib.
- Muchlisin Riadi, Muchlisin. "Kecanduan Game (Pengertian, Ciri, Aspek, Penyebab dan Dampak Negatif)". *kajianpustaka.com*, 7 November 2020. <https://www.kajianpustaka.com/2020/11/kecanduan-game.html> (22 Juli 2022).
- Masya, H., & Candra, D. A. (2016). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan *Game Online* pada Peserta Didik Kelas X Di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016. *KONSELI: Jurnal Bimbingan Dan Konseling (E-Journal)*, 3(2), 106–112.
- Nisrinafatin. (2020). Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 119–121.
- Romlah, Tatiek. (2007). *Teori dan Praktek Bimbingan Kelompok*. Malang: Universitas Negeri Malang.

- Rizal, M. Misbachul dan Hendro Aryanto. *Perancang Game “Si Ali (Aku Peduli) Melawan Korupsi” Sebagai Media Interaktif Bernilai Budaya. Jurnal Pendidikan Seni Rupa 05*, no.1(2017): h.79-81.
- S, Anita. “Pengertian Game Menurut Para Ahli dan Definisinya Secara Umum”.*ArtikelBaca.com*,17 Desember 2017. [https://www.artikelbaca.com/pengertian-game/\(22 Juli 2022\)](https://www.artikelbaca.com/pengertian-game/(22%20Juli%202022)).
- Walgito, Bimo. (2004). *Bimbingan dan Konseling*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Wibowo, Aris. “*Game Berdasarkan Jenis atau Platform*”.*pricebook.co.id*, 16 November 2017.[https://www.pricebook.co.id/article/review/3593/ada-4-jenis-dan-11-genre-game-yang-mana-favorit-kamu\(22 Juli 2022\)](https://www.pricebook.co.id/article/review/3593/ada-4-jenis-dan-11-genre-game-yang-mana-favorit-kamu(22%20Juli%202022))

Edukasi Kelompok Dalam Mengurangi Kecanduan Bermain Game Terhadap Siswa SD

ORIGINALITY REPORT

19%

SIMILARITY INDEX

16%

INTERNET SOURCES

11%

PUBLICATIONS

6%

STUDENT PAPERS

MATCH ALL SOURCES (ONLY SELECTED SOURCE PRINTED)

1%

★ journal.stkipsingkawang.ac.id

Internet Source

Exclude quotes On

Exclude matches Off

Exclude bibliography On

Edukasi Kelompok Dalam Mengurangi Kecanduan Bermain Game Terhadap Siswa SD

GRADEMARK REPORT

FINAL GRADE

GENERAL COMMENTS

/0

PAGE 1

PAGE 2

PAGE 3

PAGE 4

PAGE 5

PAGE 6

PAGE 7

PAGE 8

PAGE 9

PAGE 10
