

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Seiring berkembangnya teknologi di zaman globalisasi ini membuat kita bisa mengakses apa pun tanpa ada batasannya, seperti teknologi internet banyak hal yang bisa kita temukan di dalamnya dan dapat di akses oleh siapa pun tidak terkecuali oleh remaja. Internet dapat menjadi sumber utama dalam membuka wawasan masyarakat seperti halnya banyaknya permainan yang ada di internet atau biasa disebut *game online*. Hingga 10 tahun terakhir permainan elektronik atau yang sering disebut dengan *game online* telah mengalami kemajuan yang sangat pesat. Fenomena ini bisa dilihat dari banyaknya *game centre* yang muncul di berbagai kota baik kota-kota besar, maupun kota-kota kecil (Gede dalam Feprinca, 2014).

*Game online* dahulunya hanya bisa maksimal dimainkan dua orang, sekarang dengan kemajuan teknologi terutama jaringan internet, *game* bisa dimainkan 100 orang lebih sekaligus dalam waktu yang bersamaan, *game online* juga membawa dampak yang besar terutama pada perkembangan anak maupun jiwa seseorang. Walaupun dapat bersosialisasi dalam *game online* dengan pemain lainnya, *game online* kerap membuat pemainnya melupakan kehidupan sosial dalam kehidupan sebenarnya (Gede & Hermawan, 2009). *Game* dahulunya harus terinstal dan dapat dimainkan pada komputer-komputer tertentu, Sekarang permainan itu dapat dilakukan dari mana saja. Saat ini

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

banyak sekali *game online* yang di mainkan bersama-sama. Internet membuat semuanya terkoneksi dengan mudah dan cepat. Tanpa peduli dimana, kapan saja. Jika mencermati di tempat-tempat *game center*, melihat banyak sekali remaja yang memainkan *game online*. Permainan *game online* memang menarik untuk hiburan, namun banyak sekali yang terjerumus (Techno & Siswoutomo, 2010).

*Game online* merupakan permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh suatu jaringan (Adams & Rollings, 2010). *Game online* merupakan situs yang menyediakan berbagai jenis permainan yang dapat melibatkan beberapa pengguna internet di berbagai tempat yang berbeda untuk saling terhubung di waktu yang sama dengan melalui jaringan komunikasi *online* (Young, 2009).

Dimana *game online* sangat digemari oleh masyarakat khususnya remaja, biasanya para remaja memainkan *game online* diwarung internet maupun di gadget yang dia miliki.

Tim Yustisi yang dipimpin oleh Ahmad Zaki dan Kabid Trantib Dasril (2015) menyatakan bahwa di Riau, Kampar pada tanggal 15 Desember ditemukan pelajar yang sedang bermain *game online* pada jam pelajaran, bahkan masih mengenakan seragam sekolah. Kejadian ini ditemukan setelah digelar razia terhadap seluruh warung internet oleh tim Yustisi Kampar, Riau yang dipimpin oleh Kabid Linmas Ahmad Zaki dan Kabid Trantib Dasril tersebut menjaring sebanyak 43 murid sekolah dan 6 orang pemilik warnet. Hal ini dilakukan karena diketahui bahwa banyaknya warnet-warnet yang dijadikan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

anak sekolah sebagai tempat area bermain pada jam pelajaran sekolah. Siswa yang terjaring terdiri dari murid SD, SMP, dan SMA tersebut dibawa ke Kantor Satpol PP untuk dilakukan pendataan dan membuat pernyataan dan perjanjian untuk tidak lagi mengulangi perbuatannya yang masih berada pada jam sekolah tersebut.

Sedangkan Riau Televisi (2016) dua orang pemuda, yakni M-F dan A-F Minggu pagi, dibekuk satreskrim polres Kampar, usai melakukan aksi perampokan terhadap pasangan muda mudi di daerah Bukit Candika, Kecamatan Bangkinang Kota Kabupaten Kampar. Keduanya nekat melakukan aksi tersebut, karena butuh uang untuk bermain *game online* jenis foker di warnet.

Fenomena kecanduan *game online* adalah fenomena secara umum apalagi dengan perkembangan zaman sekarang permainan *game online* bisa diakses melalui hp, serta dimanapun dan kapan pun siswa siswi remaja SMAN 1 Kuok bisa bermain *game online*.

Kecanduan *game online* adalah suatu perilaku yang tidak sehat yang berlangsung terus menerus yang sulit diakhiri oleh individu bersangkutan (Yee, 2006). Adanya perilaku kecanduan *game online* seperti hasil penelitian Yee 2006 bahwa sebanyak 64,45% remaja laki-laki dan 47,85% remaja perempuan usia 12-22 tahun yang bermain *game online* menyatakan bahwa mereka kecanduan terhadap *game online*. Survei yang dilakukan oleh media *analysis laboratory* pada tahun 1998 mengungkapkan bahwa pengguna *game online*

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

terbanyak adalah remaja (Syahrani, 2015). Penggila *game online* di Indonesia saat ini diperkirakan telah mencapai 15 juta pengguna (Yudhianto, 2013).

Dimana *game online* sangat digemari oleh masyarakat khususnya remaja, biasanya para remaja memainkan *game online* diwarung internet maupun di gadget yang dia miliki.

Ciri-ciri remaja yang kecanduan *game online* menurut Rachmat (dalam Wulandari, 2015) diantaranya anak lebih banyak menghabiskan waktu bermain *game* pada jam di luar sekolah, tertidur di sekolah, sering melalaikan tugas, nilai di sekolah jelek, berbohong soal berapa lama waktu yang sudah dihabiskan untuk bermain *game*, lebih memilih bermain *game* dari pada bermain dengan teman, menjauhkan diri dari kelompok sosialnya (klub atau kegiatan ekstrakurikuler), merasa cemas dan mudah marah jika tidak bermain *game*. Orang dikatakan kecanduan *game online* apabila dalam satu hari melakukan kegiatan yang sama sebanyak lima kali atau lebih (Dyah dalam Wulandari, 2015).

Masa remaja merupakan masa yang sangat dinamis dalam tahapan kehidupan manusia yang ditandai berbagai percepatan bagi individu yang bersangkutan, baik dalam perkembangan fisik, kognitif, afektif, moral maupun sosialnya (Santrock, 2007).

Pada tanggal 6 Januari 2017 dari hasil wawancara yang dilakukan peneliti pada subjek H yang salah satu siswa siswi remaja SMAN 1 Kuok mengatakan bahwa dengan bermain *game online* semua beban menjadi hilang dan subjek lebih memilih bermain *game online* dari pada mengikuti kegiatan



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

lain serta subjek merasa bersemangat kembali ketika bermain *game online*. Subjek bermain *game online* 4 jam sampai dengan 6 jam setiap kali bermain *game online*.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan pada tanggal 3 Januari 2017 kepada salah satu guru di sekolah SMAN 1 Kuok yang berinisial AK yang menyatakan bahwa benar di sekolah SMAN 1 Kuok banyak siswa yang bermain *game online*.

Menurut menteri komunikasi dan informasi, Tifatul Sembiring, sebagian besar koneksi internet yang tersedia di Indonesia digunakan untuk mengakses *game online*, *chatting*, dan jejaring sosial yang tersedia di dunia maya tersebut (Burhani, 2012).

Salah satu faktor lainnya yang dapat mengarahkan seseorang kepada adiksi internet adalah tipe kepribadian (Nurfadhilah, 2014). Adiksi internet adalah kecanduan internet yang berhubungan dengan *game online*, *chatting*, jejaring sosial dan lain-lainnya. Kepribadian adalah karakteristik seseorang yang menyebabkan munculnya konsistensi perasaan, pemikiran, dan perilaku (A Pervin, 2010), perilaku yang muncul dan uniknya tiap kepribadian dapat dilihat melalui tipe kepribadian *big five* yang dianggap dapat menerangkan sebagian besar kepribadian manusia yang menjadi dasar dan landasan perilaku (Paunonen dalam Ohorella, 2015).

Dampak negatif dari kecanduan *game online* salah satunya adalah menyebabkan seseorang bolos ke sekolah (Syahran, 2015). Adapun pengaruh *game online* antara lain gangguan fisik, penurunan prestasi, suka berbohong

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dan hidupnya dirampas oleh *game*, sedangkan menurut para ahli beberapa dampak fisik yang ditemukan pada anak dengan kecanduan *game* adalah sakit mata, paparan cahaya radiasi komputer dapat merusak syaraf mata karena terlalu lama berinteraksi dengan layar komputer, sakit yang menekan bagian syaraf melalui pergelangan tangan, sakit kepala sebelah atau pada titik tertentu kepala, gangguan tidur, sakit punggung, gangguan makan (Miftahul dalam Flageo, 2015).

Nurfadhilah (2014) menemukan bahwa ekstraversi (*ekstraversion*) memiliki koefisien regresi negatif terhadap adiksi internet, hasil ini menunjukkan bahwa tipe kepribadian ekstraversi (*ekstraversion*) tidak berpengaruh signifikan terhadap adiksi internet, keramahan (*agreeableness*) tidak berpengaruh signifikan terhadap adiksi internet, dikarenakan koefisien regresi tersebut negatif. Kesadaran/hati nurani (*conscientiousness*) memiliki koefisien regresi negatif terhadap adiksi internet, hasil ini menunjukkan bahwa tipe kepribadian kesadaran/hati nurani (*conscientiousness*) tidak berpengaruh signifikan terhadap adiksi internet, *neuroticism* memiliki koefisien regresi positif terhadap adiksi internet, hasil ini menunjukkan bahwa tipe kepribadian *neuroticism* berpengaruh signifikan terhadap adiksi internet dikarenakan koefisien regresi tersebut positif. Keterbukaan (*openness to experience*) memiliki koefisien regresi negatif terhadap adiksi internet, hasil ini menunjukkan bahwa tipe kepribadian keterbukaan (*openness to experience*) tidak berpengaruh signifikan terhadap adiksi internet, dikarenakan koefisien regresi tersebut negatif.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Pada beberapa karakteristik diantara tipe kepribadian *big five*, seseorang akan mengalihkan permasalahan hidup dengan melakukan apa yang menyenangkan baginya, termasuk dengan bermain *game online*. Berdasarkan penjelasan diatas dan melihat besarnya dampak dari perilaku kecanduan *game online* ini maka peneliti melakukan penelitian untuk mengetahui tentang “Hubungan Antara Tipe Kepribadian *Big Five* Dengan Kecanduan *Game Online* Pada Siswa SMA”

### B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Apakah ada hubungan antara tipe kepribadian ekstraversi (*ekstraversion*) dengan kecanduan *game online* pada siswa SMA?
2. Apakah ada hubungan antara tipe kepribadian keramahan (*agreeableness*) dengan kecanduan *game online* pada siswa SMA?
3. Apakah ada hubungan antara tipe kepribadian kesadaran/ hati nurani (*conscientious*) dengan kecanduan *game online* pada siswa SMA?
4. Apakah ada hubungan antara tipe kepribadian stabilitas emosional (*neurotisme*) dengan kecanduan *game online* pada siswa SMA?
5. Apakah ada hubungan antara tipe kepribadian keterbukaan (*opennesst to experience*) dengan kecanduan *game online* pada siswa SMA?

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

### C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk meneliti dan mengkaji secara ilmiah ada tidaknya:

1. Hubungan antara tipe kepribadian ekstrasversi (*ekstraversion*) dengan kecanduan *game online* pada siswa SMA?
2. Hubungan antara tipe kepribadian keramahan (*agreeableness*) dengan kecanduan *game online* pada siswa SMA?
3. Hubungan antara tipe kepribadian kesadaran/ hati nurani (*conscientious*) dengan kecanduan *game online* pada siswa SMA?
4. Hubungan antara tipe kepribadian stabilitas emosional (*neurotisme*) dengan kecanduan *game online* pada siswa SMA?
5. Hubungan antara tipe kepribadian keterbukaan (*opennesst to experience*) dengan kecanduan *game online* pada siswa SMA?

### D. Keaslian Penelitian

Keaslian penelitian dalam penelitian ini dapat dilihat dari persamaan dan perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya. Yakni sebagai berikut:

Penelitian mengenai tipe kepribadian *big five* dengan kecanduan *game online* telah banyak dilakukan oleh peneliti sebelumnya, persamaan penelitian ini adalah sama-sama meneliti dengan tipe kepribadian *big five* serta perbedaan penelitian ini dengan sebelumnya adalah penelitian sebelumnya meneliti tentang adiksi internet yaitu kecanduan internet meliputi segala hal yang berhubungan dengan internet seperti jejaring sosial, email, *game online*,



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

chatting dan lain-lain. Jadi, penelitiannya mencakup umum yaitu secara keseluruhan.

Seperti penelitian yang dilakukan oleh Nurfadhilah (2014) yang berjudul pengaruh *parenting style* dan tipe kepribadian *big five* terhadap kecenderungan adiksi internet. Tujuan mengetahui adanya pengaruh yang signifikan antara *parenting style* dan tipe kepribadian *big five* terhadap kecenderungan adiksi internet pada mahasiswa UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, mengetahui besarnya pengaruh jenis *parenting style* dan dimensi-dimensi tipe kepribadian *big five* terhadap kecenderungan adiksi internet pada mahasiswa/I UIN Syarif Hidayatullah Jakarta. Hasil penelitian berdasarkan hasil uji hipotesis penelitian, maka kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian ini adalah ada pengaruh yang signifikan dari pengaruh *parenting style* dan tipe kepribadian *big five* terhadap kecenderungan adiksi internet. Kesamaan pada variable bebasnya yaitu tipe kepribadian *big five* dan variable terikatnya adiksi internet yaitu kecanduan internet yang berhubungan dengan *game online*, chatting, jejaring sosial dan lain-lainnya. Perbedaan dalam penelitian ini adalah terletak pada tempat penelitiannya.

Penelitian oleh Wulandari (2015) yang berjudul hubungan antara kontrol diri dengan kecanduan *game online* pada remaja di warnet Lorong Cempak dalam Kelurahan 26 Ilir Palembang. Tujuan untuk mengetahui secara empiris mengenai hubungan antara kontrol diri dengan kecanduan *game online* pada remaja di warnet Lorong Cempak dalam Kelurahan 26 Ilir Palembang. Hasil penelitian dapat dilihat bahwa hipotesis yang diajukan peneliti dalam

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

penelitian ini diterima. Ada hubungan yang signifikan antara kontrol diri dengan kecanduan *game online* pada remaja di warnet Lorong Cempak dalam Kelurahan 26 Ilir Palembang. Kesamaan pada variable terikatnya yaitu sama-sama meneliti tentang kecanduan *game online*. Perbedaannya dalam penelitian ini adalah terletak pada tempat penelitiannya.

Penelitian mengenai *big five personality* diteliti oleh Melawati (2014) tentang hubungan antara kepribadian *big five* dengan perilaku agresi pada anggota TNI Batalyon Infanteri 301/ Prabu Kiansantang (Yonif 301/Pks). Tujuan untuk mengetahui hubungan antara kepribadian *big five* dengan perilaku agresi pada anggota TNI Batalyon Infanteri 301/ Prabu Kiansantang (Yonif 301/Pks). Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa dalam penelitian ini H1 diterima dan H0 ditolak, yang berarti bahwa ada hubungan antara motivasi bermain *game online* dengan perilaku kecanduan *game online* yang positif dengan kategori korelasi kuat. Kesamaan pada variable yang diteliti yaitu tentang *big five personality* sebagai variable bebasnya. perbedaan dalam penelitian ini adalah terletak pada tempat penelitiannya. Ohorella (2009) dengan judul *big five personality* dengan kecanduan internet. Tujuan untuk mengetahui mengenai fenomena *big five personality* dengan kecanduan internet. Hasil penelitian menunjukkan adanya hubungan positif antara faktor *neuroticism*, *openness to experience* dan *agreeableness* terhadap kecanduan internet, sedangkan untuk faktor *extraversion* dan *conscientiousness* menunjukkan adanya hubungan negatif dengan kecanduan internet. Kesamaan

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

pada kedua variabelnya. Perbedaan dalam penelitian ini adalah terletak pada tempat penelitiannya dan subjek yang dijadikan penelitian.

Jadi dapat disimpulkan bahwa, penelitian tentang hubungan antara tipe kepribadian *big five* dengan kecanduan *game online* pada siswa SMA, berbeda dengan penelitian-penelitian sebelumnya yang telah meneliti tentang hal yang sama. Perbedaannya terletak pada variabel bebas dan variabel terikat, teknik pengambilan sampel, tempat dan subjek penelitian serta skala yang digunakan dalam penelitian sehingga penelitian ini masih dapat dikatakan penelitian asli yang belum pernah diteliti sebelumnya.

### E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini secara teoritis dan praktis, antara lain adalah:

#### 1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis diharapkan penelitian ini dapat memberikan manfaat untuk pengembangan ilmu psikologi, khususnya psikologi pendidikan selain itu juga dapat memberikan informasi mengenai hubungan antara tipe kepribadian *big five* dengan kecanduan *game online* pada siswa SMA.

#### 2. Manfaat Praktis

##### a. Bagi Orang Tua dan Siswa

1. Mengetahui pentingnya pengawasan orang tua serta peran orang tua terhadap anaknya mengenai kecanduan *game online*.
2. Memberikan pemahaman kepada orang tua bahwa kecanduan *game online* sangat berbahaya bagi anak.

**Hak Cipta Diindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**b. Bagi Guru**

Mengetahui bahwa siswa siswi yang kecanduan *game online* dapat dipengaruhi oleh kepribadian. Sehingga, guru perlu meningkatkan pengajaran moral yang berkarakter dan menanamkan akhlak kepribadian yang baik kepada siswa.

**c. Bagi Sekolah**

Mengetahui banyaknya dampak negatif bagi anak yang kecanduan *game online*. Agar pihak sekolah melakukan perhatian lebih terhadap anak yang kecanduan *game online*.