

## MODEL BIMBINGAN PRIBADI SOSIAL SISWA SMP UNTUK MENGATASI KECANDUAN PERMAINAN DARING ELEKTRONIK (PDE DISORDERS)

### PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi komunikasi dan informasi merupakan salah satu wujud hadirnya era globalisasi. Era ini merupakan peningkatan kesiapan transformasi menuju masyarakat informasi Indonesia 2015 serta peningkatan kesra dan daya saing melalui pemerataan akses dan pemanfaatan informasi dan teknologi. Temuan berbagai perangkat teknologi seperti telepon seluler, internet, jejaring maya, dan produk mutakhir lainnya memberikan banyak manfaat dan kemudahan bagi individu khususnya dalam melakukan interaksi dengan sesama. Penggunaan berbagai perangkat teknologi komunikasi menjadikan jarak yang cukup jauh bukan lagi kendala bagi individu untuk melakukan komunikasi verbal dengan individu lainnya. Munculnya perangkat teknologi informasi seperti internet, juga memberikan banyak kemudahan bagi individu dalam mencari segala informasi yang dibutuhkan dalam waktu yang cukup singkat.

Selain dampak positif era globalisasi juga memiliki dampak negatif dan bahkan cenderung merusak (*destructive*) bagi segenap elemen masyarakat termasuk peserta didik di sekolah.

Di dalam tahap perkembangan, peserta didik di tingkat SMP merupakan individu yang berada pada tahap remaja (*adolescence*) yang ditandai dengan rasa ingin tahu dan kebutuhan relasi dengan teman sebaya (*peer group*) yang cukup besar. Di dalam teori perkembangan, tahap remaja diistilahkan dengan masa pencarian jati diri atau identitas diri (*self identity*) (Hurlock,1980), Pada masa ini terdapat kegoncangan pada diri individu remaja terutama di dalam melepaskan nilai-nilai yang lama dan mencari identitas baru (Mappiare, 2000).

Adanya perkembangan yang sangat cepat dalam ilmu pengetahuan dan teknologi, yaitu adanya internet, seorang anak yang kesepian akan menghabiskan waktunya untuk menjelajahi internet (*online video game/ Permainan Daring Elektronik, surfing, browsing, dan lainnya*). Mereka menghabiskan waktunya dengan cara memasuki dunia *on-line* atau menjelajahi *cyberspace* selama beberapa jam.. Suler dan Yaoung (1996) menyatakan bahwa beberapa orang mengalami kesulitan untuk mengetahui kapan harus berhenti menggunakan internet, karena adanya aspek sosial bagi, hubungan secara interpersonal dengan orang lain, yang sedemikian menstimulasi, dan menguntungkan (*rewarding and reinforcement*). Apabila kegiatan untuk bermain internet dilakukan secara berlebihan maka dapat dikatakan tidak wajar.

Pada tataran individu, orang yang menggunakan internet akan mengalami realitas di luar apa yang dijalannya sehari-hari. Pada titik tertentu orang-orang yang mengakses teknologi informasi dengan fasilitas komunikasi via internet misalnya, menjadi tidak peduli dengan tatanan moral, sistem nilai dan norma yang telah disepakati dalam masyarakat selama berabad-abad. Intinya tidak lagi peduli pada aturan yang ada. Belum lagi sikap individualisme yang makin

meninggi makin ditunjang dengan sifat internet sebagai komunikasi interaktif yang tidak mengharuskan komunikasi pertemuan “fisik”.

Dampak negatif paling merisaukan dari video game yaitu membuat kecanduan bagi para pengguna. Video game ini "*dituduh*" menjadi penyebab timbulnya sikap dan perilaku kompulsif, agresif, dan tidak acuh pada kegiatan lain. Demikian pula munculnya gejala aneh, seperti rasa tak tenang, gelisah ketika hasrat bermain tidak segera terpenuhi.

Kondisi memprihatinkan tersebut, tidak luput dari penilaian banyak pihak yang menuding bahwa sekolah kurang berhasil mendidik bagi para siswanya. Pendidikan di sekolah belum mampu membentengi para siswanya dari perilaku menyimpang (M. Rafik, 2010) Hal ini terjadi karena adanya kecenderungan guru yang ada di sekolah selalu memunculkan reaksi emosi seperti melarang, memberitahu sisi negatifnya game-online, menghukum, dan menuduh rental internet sebagai biangnya.

Dari permasalahan tersebut maka dibutuhkan perlu diidentifikasi faktor-faktor apa yang menyebabkan siswa kecanduan permainan daring elektronik pada siswa SMP khususnya di Daerah Istimewa Yogyakarta.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini berupa penelitian survey yang bersifat eksploratif. Pada tahap ini penelitian dilakukan untuk mengetahui faktor-faktor penyebab kecanduan permainan daring elektronik pada siswa SMP di Daerah Istimewa Yogyakarta. Pada tahap awal sekolah-sekolah yang dijadikan objek penelitian adalah di Kotamadya Yoyakarta, Kabupaten Bantul, dan Kabupaten Kulon Progo.

Subjek penelitian adalah siswa Sekolah Menengah Pertama yang memiliki dinamika cukup tinggi sehingga memberi pengaruh yang signifikan terhadap sikap dan perilaku siswanya. Pengambilan lokasi secara insidental pada sekolah yang dianggap mewakili karakteristik remaja di sekolah kota dan desa.

Pada penelitian ini pengampilan sampel secara acak insidental pada siswa di SMP Negeri 5 Kodya Yogyakarta, SMP Negeri 3 Sewon Bantul, dan SMP Negeri 1 Sentolo. Secara insidental karena siswa yang ditemui pada saat bermain game di rental-rental game.

Data dikumpulkan dengan metode angket, wawancara. Dan observasi langsung. Pedoman wawancara dan observasi dikembangkan tim peneliti sebelum terjun ke lapangan, sebagai panduan dalam mengumpulkan informasi yang diperlukan.

Teknik analisa data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif kaulitatif. Hasil survai yang diperoleh diprosentasekan berdasarkan faktor-faktor yang mempengaruhi siswa menjadi pecandu game online (*PDE disorder*).

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Penelitian ini dengan menggunakan analisis deskriptif, yaitu untuk mendeskripsikan data mengenai faktor-faktor yang menyebabkan kecanduan permainan daring *elektronik (PDE Disoreder)* bagi siswa SMP di daerah Istimewa Yogyakarta.

### **1. Temuan dari wawancara**

#### **a. Responden di SMP N 5 Kodya Yogyakarta**

Ada tiga responden yang ditemukan di sekitar SMP Negeri 5 Yogykarta, mreka sedang bermain *Gameonline* di wilayah jalan Urip Soemahardjo. NF (kelas X), A (kelas

X), dan Sr (kelas X). Mereka berada pada satu kelas dan merupakan sahabat yang terbiasa bermain bersama baik di lingkungan sekolah atau pada saat bermain di luar sekolah. Bertiga merupakan tetangga desa yang notabene ada kedekatan secara fisik antar rumah mereka. Kebiasaan bermain *gameonline* bagi mereka adalah sebagai hiburan di saat jenuh atau malas di sekolah. Pada saat ditemui peneliti, mereka baru tidak mengikuti ekstrakurikuler karena merasa capek seharian ada ulangan pada matapelajaran.

Dilihat dari game yang dimainkan oleh ketiganya anak-anak tersebut relatif senang bermain game yang bersifat kompetitif atau sport dalam bidang olah raga tertentu yang memacu keterampilan dan ada tantangan untuk memenangkan dalam permainan.

Alasan dari permainan yang dipilih adalah dengan game mereka mendapatkan hiburan sekaligus mendapatkan keterampilan pada game. Kepuasan dari yang didapatkan adalah ketika mereka bisa memenangkan satu kompetisi yang dipilih. Ada beberapa urutan favorit game yaitu Winning Eleven, Pes 2011, Pes 2012, dan Down Hill

NF mengatakan bahwa di rumah ada Play Station 2 yang dibeli ayahnya ketika ia diterima di SMP 5 sebagai janji atas prestasinya ketika kelas 6 SD. Di rumah ia biasa bermain PS di sela-sela jam belajar. Pada Saat-saat tertentu merasa senang bila bermain game dengan teman-teman lainnya di saat pulang sekolah. Responden A mengatakan hanya bermain di luar rumah dengan memanfaatkan uang saku lebih bila tidak meminta orang tua dengan alasan tertentu ketika ada rencana bermain game. Responden Sr cukup lama bermain game melalui homegame yang ada di komputer rumah, tetapi merasa tidak asyik bila hanya bermain di rumah tanpa ada tawa dan canda dengan teman-teman lainnya.

Ketiganya beramin bersama di sebuah rental internet yang menyediakan *onlinegame*, dan mereka menyewa 1 bilik untuk bertiga dan hanya bergantian atau kadang-kadang satu anak di antara mereka hanya duduk menonton sembari bergantian memegang stik permainan. Jam kunjung yang mereka lakukan hampir sampai sore hari dengan kebiasaan pulang sekolah sampai di rumah jam 5 sore, sehingga sewa mereka tidak pernah ditanya oleh pemilik rental. Nf, A, dan Sr mengaku selama ini belum pernah membolos jam pelajaran untuk bermain game, pada saat ada libur atau hari Minggu saja mereka bertemu untuk bermain dan setelah jenuh bermain baru mereka menyewa game. Tidak pernah direncanakan bermain game ini hanya secara insidental saja ke gameonline tetapi frekuensi ke gameonline dalam satu minggu hampir dua atau tiga kali dilakukannya. Mereka tidak pernah menghitung berapa besar pengeluaran yang dikeluarkan dalam satu minggunya. Selama ini masih memakai seragam sekolah dan tidak pernah ditegur oleh pemilik rental sebab kedatangannya hampir di atas jam 13.00 WIB sehingga anggapan pemilik rental mereka berkunjung di luar jam sekolah. Permainan yang diminta tidak pernah ditegur atau disarankan pada game tertentu. Bila ada game yang baru selalu ditawarkan atau di pajang di tembok bilik internet miliknya.

#### **b. Responden di SMP 3 Sewon Bantul**

Siswa SMP 3 ditemui ketika mereka berada di jalan Parangtritis km 7 atau di sekitar kampus ISI Sewon Bantul. Rental gameonline ada di jalan Parangtritis yang merupakan jalan besar menuju ke pantai Parangtritis. Game Rental ini cukup padat pengunjung mengingat posisinya dekat dengan kampus dan relative jalan besar di wilayah kabupaten Bantul. Pada saat peneliti datang ada banyak siswa yang menikmati game online. Ada sekelompok siswa SMA dan pengunjung umum. Peneliti menemui

siswa-siswa yang memakai seragam SMP. Mereka masih dengan seragam lengkap dengan identitas yang jelas dari mana asal sekolah mereka. Ada empat siswa yang baru asyik menikmati gameonline. AR(siswa kelas XI), N (siswa kelas X), G (siswa Kelas XI), dan D (siswa kelas X). Siswa-siswa tersebut mengatakan mengisi hiburan dengan menyewa game karena hari itu jam kosong sehingga pelajaran dimajukan dan pulang lebih awal. Berempat tidak pernah mempunyai game favorit untuk dimainkan, hanya bagi mereka mana yang asik dimainkan mereka memainkannya.

AR pada saat di temui sedang bermain *Bully Cheat*, namun ia juga senang dengan permainan lain seperti *Grand Theft Auto San Andreas* dan *Pirates The Legend of Black Kat*. AR mengatakan bahwa dalam permainan itu akan memancing adrenalin karena dituntut untuk selalu waspada terhadap musuh. Ia akan puas bahwa dirinya mampu mengalahkan musuh dengan berbagai cara atau ia juga selalu mempelajari dengan membeli buku strategi menghadapi game istilahnya adalah *ceat*. Buku ini merupakan sebuah panduan yang dapat dengan mudah dibeli di toko buku tau lebih mudah di toko kaset PS. AR termasuk anak yang cukup maniak untuk bermain gameonline sehingga hampir setiap hari ia datang dengan waktu tiga atau empat jam sehari. Selama ini juga tidak pernah mendapatkan teguran dari keluarga atau orang tua. Ia cenderung bohong dengan mengatakan pergi tempat teman atau ada kegiatan di sekolah. Dalam bermain tidak selalu dengan teman yang tetap hanya pada teman yang mau, walau cenderung hampir sering dengan responden N,D, dan G.

N bermain *Pimp My Riide Street Racing* dan senang dengan *Smak Down vs RAW*. Ketika peneliti datang pada saat N bermain nampak bahwa N lebih merasa sebagai anak laki yang maco. Ia menunjukkan dirinya dengan mengatakan sering menang dalam *Smak*

*Down* yang dimainkannya. Memilih permainan ini dengan alasan dirinya senang dengan beladiri atau senang dengan adegan perkelahian. Responden N cukup sering datang di warnet hanya dia mengatakan tidak pernah menghitung berapa kali datang di warnet. Pernah juga membolos seharian dari jam 8 pagi hingga pulang sekolah tiba. Responden N hanya mengatakan capek sekolah dan merasa bete.

Responden D bermain *Trans Formers* dengan alasan permainan ini cenderung menggunakan teknolog untuk menjajaki arena musuh dan mengalahkan musuhnya. Responden D memberi alasan sebagai arena hiburan dan pengisi kejenuhan setelah sekolah. D pernah juga membolos kemudian datang di warnet karen ajakan teman-temannya dan sebagai ikatan pertemanan ketika yang lain membolos. Pernah dirinya ditegur orang tua tetapi tak pernah ada teguran lagi hanya dipesan untuk tidak sesering mungkin datang bermain game. Dari sisi keuangan dirinya tidak ada masalah sebab merasa cukup uang sakunya untuk main game online. Dirinya pernah justru meminjami N ketika selesai game ternyata uang N dari sewa kurang. D mengatakan kalau responden N paling sering meminjam dibanding G atau AR.

G bermain *Digimon* dan *Hot Wheels*. Responden G pada awalnya hanyalah ikut-ikutan pada teman-temannya yang lebih dulu menganl game online. Ia merasa cukup puas dengan bermain online game ini. Hal yang pertama ia menjadi tertarik adalah ketika pelajaran teman-temannya sering bercerita berbagai tema game, agar dirinya tidak gaptek kemudian ikut datang di warnet dan mencoba game. Responden G walau tidak sesering temannya namun ia sangat setia bersama dengan kelompoknya datang di warnet atau kadang di rental game. G kadang ia hanya numpang pada temannya atau tidak menyewa sendiri. Tidak jarang pula ia mendapatkan free dari teman-temannya ketika jam sewa



masih sementara temannya sudah merasa jenuh. G cenderung senang dengan kartun seperti *digimon* atau *sponge bob*

Keberadaan rental game ini posisinya sangat strategis mengingat lokasi di jalan besar dan masyarakat cuek dengan aktivitas yang ada di dalamnya. Tempat parkir yang nampak penuh dengan sepeda motor pelanggan bagi masyarakat tidak jadi masalah selama para penyewa tidak bikin kebisingan. Kecenderungan masyarakat juga tidak paham dengan apa yang dilakukan oleh pelanggan yang ada di rental game ini. Masyarakat hanya tahu bahwa mereka sedang internetan. Masyarakat menilai anak datang ke internet karena adanya tugas dari guru atau keperluan untuk face book. Bagi sementara orang menganggap keperluan hanya untuk itu, mereka tidak tahu bahwa internet juga sebagai arena untuk bermain game.

### **c. Responden di SMP Negeri 2 Sentolo**

Beberapa siswa yang ditemui di sebuah rental game online yang tidak memakai seragam sekolah. Ada enam siswa sedang asyik duduk-duduk menikmati di arena permainan yang ada. Di wilayah Sentolo ada beberapa tempat rental game yang biasa mereka pakai untuk berkumpul, alasan adalah dengan ganti-ganti tempat menghindari sidak yang dilakukan oleh guru mereka. Kawasan sekolah berada sangat strategis dalam menunjang perekonomian di Kabupaten Kulonprogo. Lokasi ini banyak ruko-ruko yang tidak terlalu besar namun cukup ramai di wilayah itu.

Di salah satu ruko tersebut ada yang dikontrak untuk rental game. Pada saat peneliti datang menemui beberapa siswa SMP yang tengah asyik bermain game. Mereka masih

dengan seragam sekolah walau ada satu anak yang telah dengan memakai kaos karena bajunya dilepas dan dimasukkan di tasnya.

Responden pertama adalah F (kelas X A) ia tengah memainkan *Point Blank* dengan lawannya adalah temannya sendiri di lain tempat namun secara tiak sengaja ia bertemu di dunia maya. F sangat sering datang di warnet entah ketika dengan teman-temannya atau sendiri datang. F telah mengenal *game online* karena memang di rumah ia punya PS dari kakaknya. PS tersebut orang tuanya yang membeli namun untuk kakak F, hanya karena kakaknya sudah kuliah jarang ia pulang dan bermain PS. Di rumah ada kecenderungan orang tuanya cuek dengan apa yang dilakukan oleh anak-anaknya. F merasa lebih tertantang datang di warnet karena fasilitas dan variasi game yang lebih lengkap. Terlebih dunia maya lebih menantang karena banyak lawan yang ia dapatkan. Game-game yang menantang seperti *GTA* atau *PIRATES* cukup ia gemari. Di game *GTA* ia mengatakan banyak juga penampilan wanita-wanita yang seksi yang merupakan variasi permainan. Rental game yang ada di wilayah Kulonprogo cukup familiar baginya, sebab ia cukup bermain entah di siang atau kadang malam pun ia datang untuk bermain game. Orang tua F tiak melarang sama sekali karena lasannya *just game*. Teguran memang pernah juga tetapi bukan karena ia bermain game tetapi karena F pernah 3 bulan uang sekolah tidak dibayarkan. Di lihat dari prestasi sekolah F termasuk anak yang cerdas namun hal yang seriiing dirasakan oleh guru adalah F sering terlambat dan malas.

## **A. Pembahasan Penelitian**

### **1. Temuan dari Wawancara**

- a) Hampir semua informan tidak paham batasan usia yang diijinkan.

Pemilik rental tidak pernah memberitahu pada pelanggan tentang usia batasan yang diijinkan bagi pelanggan. Hal ini menyebabkan anak-anak usia sekolah dengan bebas memilih apa yang diinginkan dan disukai. Para siswa bebas menjelajahi sesuai dengan apa yang diinginkannya. Dari sinilah ia banyak menemukan musuh atau game-game yang ada di dunia maya. Kesenangan dan pengalamannya menjelajahi dunia maya ini secara tidak sengaja siswa akan menemukan game-game yang sebenarnya belum tepat untuk dimainkan pada usia mereka. Dari pengalaman informan didapatkan bahwa mereka akan dapat bertemu dengan orang lain pada posisi orang lain di tempat yang tidak ia ketahui. Kemudian ia saling komunikasi dan menjadi bermusuhan untuk memenangkan dalam suatu game. Game-game yang sering dimainkan, banyak yang di luar batas umur mereka (*GTA, Point Blank, Atlantica*), walaupun ada juga yang senang dengan *game-game* yang bersifat kompetisi.

Jaringan maya yang ada tidak pernah memberikan larangan bagi anak untuk masuk di dalamnya. Walau ada warning pada user tapi bagi seorang siswa karena rasa keinginan tahunya justru ia masuk untuk memainkan *game* tersebut.

- b) Senang pada aksi kekerasan, terbiasa dengan visualisasi darah, dan senang dengan menggunakan senjata seperti pisau, pedang, dan senapan. Anak-anak merasa sangat puas ketika bisa mengalahkan musuh (membunuh).

Banyak *game* yang memfasilitasi user dengan kekerasan yang tidak hanya dengan kekerasan dalam laga tanpa senjata, tetapi adegan kekerasan seperti peperangan pun menjadi kegemaran bagi siswa. Siswa dengan mudah akan menggunakan senjata

sesuai dengan keinginan mereka. Menjadi hal yang sangat lazim dalam game ini ketika pengguna memakai senjata. Siswa menjadi sangat terbiasan menusuk membacok, atau menembak musuh. Akan sangat bahaya bila hal yang semacam ini karena anak melampaikan emosinya, sebab akan terbawa dalam kehidupan sehari-hari. Perilaku anak akan terkondisi dengan membawa senjata bila kemudian hari ia berkelahi atau mempunyai musuh di luar konteks arena game.

- c) Menirukan latak-latak yang ada dalam game dalam kehidupan sehari-hari.

Kill you, fuck you, dan beberapa contoh yang lain sangat sering muncul pada game-game yang menampilkan kekerasan. Latak yang semacam ini tidak menutup kemungkinan akan dicontoh oleh siswa. Akan menjadi habit latak tersebut dan diucapkan dalam kehidupan sehari-hari. Sangat mempengaruhi karakter anak dalam kehidupan sehari-hari dan tentunya hambatan dalam upaya menanamkan pendidikan karakter pada mereka.

- d) Senang dengan penampilan-penampilan wanita seksi dari game

Dalam setiap game sangat mungkin muncul penampilan-penampilan wanita seksi ini. Tidak hanya terbatas pada adegan laga, pertempuran, tetapi juga pada game-game sport atau otomotif. Biasanya menjadi peran-peran figuran sebagai contoh dalam otomotif muncul *umbrella girl* atau pembawa payung yang dengan pakaian bikini mengiringi tiap pembalap di *grid area* sebelum start dimulai. Pada game olah raga kemenangan dirayakan dengan pemberi hadiah adalah wanita-wanita seksi, bahkan ada permainan dimana user bisa melakukan sentuhan (*touch*) pada wanita-wanita figuran.

- e) Memanfaatkan waktu bermain game sepulang sekolah dengan masih memakai seragam. Mereka belum pernah ditegur oleh petugas warnet.

Pemilik rental bersikap cuek atau tiak peduli dengan konsumen yang datan. Peneliti datang banyak siswa yang masih lengkap dengan seragam yang jelas menunjuk sekolah asal mereka. Lebih-lebih pada jam sekolah ternyata juga dijumpai anak yang menyewa game. Alasan utama pemilik rental adalah profit dan tidak ada larangan selama ini.

- f) Dari sisi keuangan ada yang sampai hutang dengan teman, menipu orang tua, dan hutang pada pengelola warnet.

Kedekatan siswa dengan pemilik rental, membuat nyaman tersendiri. Akibat yang terjadi anak akan merasa nyaman dan aman berada di lingkungan rental. Uang bukan kendala bagi mereka sebab ada beberapa anak yang sampai hutang dengan pemilik rental atau dicatat dulu ketika anak kehabisan uang karena overtime atau waktu yang lebih sementara uang saku telah habis.

## **2. Hasil angket**

### **a. Alasan Main Game**

- Ajakan teman sebanyak 35 %
- Di rumah ada PS (Play Station) sebanyak 16%
- Jenuh di sekolah sebanyak 12 %
- Dekat dengan warnet sebanyak 25 %
- Jenuh dengan belajar sebanyak 9%
- Stress sebanyak 6%

- b. Yang mengenalkan Game
  - Teman sebanyak 42%
  - Pengelola warnet sebanyak 37%
  - Orangtua sebanyak 15%
  - Keinginan sendiri sebanyak 6%
- c. lama bermain dalam sehari
  - 1 jam sebanyak 25%
  - 2 sampai 3 jam sebanyak 45%
  - Lebih dari 3 jam sebanyak 30%
- d. Uang yang dibayarkan dalam sehari
  - Rp 2000 sampai Rp.4000 sebanyak 27%
  - Rp.4500 sampai Rp. 6000 sebanyak 33%
  - Lebih dari Rp. 6000 sebanyak 30 %
  - Tidak pernah menghitung sebanyak 10%
- e. Dampak yang ditimbulkan
  - Paham dampak negatifnya sebanyak 56%
  - Tidak paham sebanyak 30%
  - Masa bodoh sebanyak 14%

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

### Kesimpulan

Dari hasil penelitian pada tahun pertama yang telah diuraikan diatas beserta ditemukan beberapa kesimpulan, antara lain ; (1) Siswa belum paham batasan game yang diijinkan untuk

dimainkan oleh mereka, (2) Dampak negatif yang banyak didapatkan oleh siswa ketika bermain game, (3) Orang tua tidak paham tentang aturan dalam game (4)Faktor terbesar bermain game adalah ajakan dari teman, (5) Dampak kecanduan sudah ada pada mereka hal ini terbukti waktu bermain mereka yang cukup lama dan uang yang dikeluarkan cukup besar, dan (6) Belum adanya panduan yang ada untuk bermain game secara benar

#### Saran

1. Bagi orang tua

Dapat mengambil langkah-langkah preventif dengan memperhatikan pada pola-pola hubungan dengan teman sebayanya sehingga dapat dikontrol kegiatan apa yang dilakukan oleh mereka.

2. Bagi guru bidang studi dan pembimbing

Untuk dapat memahami kemajuan teknologi salah satunya adalah game on line sehingga guru memahami model-model game dan dapat mengarahkan pada anak-anak untuk memainkan game yang memacu kecerdasan.

**Nama Lengkap** : **Agus Basuki, M.Pd.**  
**NIP** : 19690818 200501 1 001  
**Pangkat Golongan** : Penata Muda TK I/IIIb

**Tempat Tanggal Lahir** : Sleman, 18 Agustus 1969  
**Jenis Kelamin** : Laki-laki  
**Bidang Keahlian** : Bimbingan Pribadi Sosial  
**Alamat/Tlp/HP** : Karangmalang Blok D 26 Yk. Telp. HP. 081328327692

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 1993. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*. Yogyakarta: Rineka Cipta.
- Balkin, Jack M. (2006), "*Digital Speech and Democratic Culture: A Theory of Freedom of Expression for the Information Society*", New York University Law Review, <http://ssrn.com/abstract=470842>.
- Digital Content., Accenture Digital Forum, [http://digitalforum.accenture.com/DigitalForum/Global/ViewByTopic/DigitalContent/0209\\_Digital\\_Content\\_Solutions](http://digitalforum.accenture.com/DigitalForum/Global/ViewByTopic/DigitalContent/0209_Digital_Content_Solutions).
- Foundation for Research, Science, and Technology (2003), *R&D Strategy for creative industries a discussion paper*, *Foundation for Research, Science, and Technology*, [www.frst.gov.nz](http://www.frst.gov.nz) accessed February 2010
- Hurlock, B. Elizabeth (1978) *Child Development*. *McGraw-Hill, Inc. Terjemahan : Meitasari Candra*, Perkembangan anak. Surabaya : Erlangga
- Laporan Tim Penelitian Lab. Unsoed (2010), *Dampak Negatif Vidio Game*, makalah diskusi terbatas diselenggarakan UCI UGM



Lorentzen, E., .Norway's strategy for electronic content., describes the virtuous circle of development of infrastructure, leading to increased supply of content and services, leading to improved skills, leading in turn to improved infrastructure

Sugiyono. (2006). *Metode penelitian (pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R & D*. Bandung:

