

# **PERSEPSI SISWA SMA TENTANG GAME ONLINE**

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan Untuk Memperoleh Gelar Sarjana  
Pendidikan Srata Satu (S1) Bimbingan Dan Konseling*



Oleh :

MONI DWI PUTRI

NIM. 18006071

**DEPARTEMEN BIMBINGAN DAN KONSELING**

**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

**2022**

**PERSETUJUAN SKRIPSI**

**PERSEPSI SISWA SMA TENTANG GAME ONLINE**

Nama : Moni Dwi Putri  
NIM/BP : 18006071/2018  
Departemen/Prodi : Bimbingan dan Konseling  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 02 November 2022

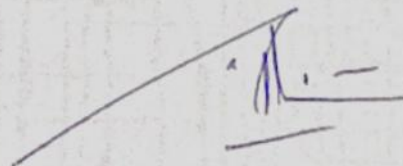
Disetujui oleh

Kepala Departemen



Prof. Dr. Firman, M.S., Kons.  
NIP. 19610225 198602 1 001

Pembimbing Akademik



Drs. Afrizal Sano, M.Pd., Kons.  
NIP.19600409 198503 1 005

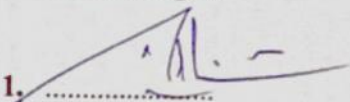
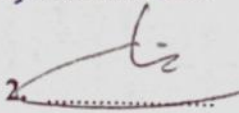
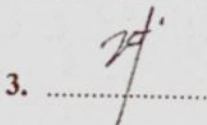
## PENGESAHAN TIM PENGUJI

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji  
Departemen Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan,  
Universitas Negeri Padang

Judul : Persepsi Siswa SMA Tentang Game Online  
Nama : Moni Dwi Putri  
NIM : 18006071  
Departemen/Prodi : Bimbingan dan Konseling  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 02 November 2022

Tim Penguji,

	Nama	Tanda tangan
1. Ketua	: Drs. Afrizal Sano, M.Pd., Kons.	1. 
2. Anggota 1	: Prof. Ifdil, S.HI., S.Pd., M.Pd., Ph. D., Kons.	2. 
3. Anggota 2	: Dr. Zadrian Ardi, S.Pd., M.Pd., Kons.	3. 



## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

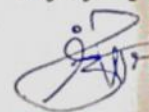
Nama : Moni Dwi Putri  
NIM/BP : 18006071/2018  
Departemen/Prodi : Bimbingan dan Konseling  
Fakultas : Ilmu Pendidikan  
Judul : Persepsi Siswa SMA Tentang Game Online

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat ini merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata dikemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan, maka saya bersedia bertanggung jawab, sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku.

Demikian, pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan.

Padang, 02 November 2022

Saya yang



Moni Dwi Putri

NIM.18006071



## ABSTRAK

**Putri, Moni Dwi. 2022. Persepsi Siswa SMA Tentang Game Online. Skripsi. Departemen Bimbingan Dan Konseling. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.**

Penelitian ini dilaksanakan berdasarkan data yang dikumpulkan untuk siswa yang kurang memikirkan dampak game online dalam belajarnya, kurang waktu belajar dan sosialisasi, sering datang terlambat, membolos saat jam pembelajaran dan siswa yang ketergantungan pada aktivitas bermain game online. Penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan persepsi siswa tentang *game online* dilihat dari aspek kognitif, (2) mendeskripsikan persepsi siswa tentang *game online* dilihat dari aspek afektif, (3) mendeskripsikan persepsi siswa tentang *game online* dilihat dari aspek konatif.

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan deskriptif. Populasi penelitian yaitu siswa kelas X, XI, dan XII SMA Negeri 1 Rao. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini sebanyak 1060 orang siswa yang terdaftar pada tahun ajaran 2022/2023 dengan sampel sebanyak 290 orang dengan teknik *proporsional random sampling*. Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan angket.

Hasil penelitian mengungkapkan bahwa (1) persepsi siswa SMA tentang *game online* di SMA Negeri 1 Rao berdasarkan aspek kognitif berada pada tingkat kurang positif dengan persentase 42,4%, (2) persepsi siswa SMA tentang *game online* di SMA Negeri 1 Rao berdasarkan aspek afektif berada pada tingkat kurang positif dengan persentase 48,3%, dan (3) persepsi siswa SMA tentang *game online* di SMA Negeri 1 Rao berdasarkan aspek konatif berada pada tingkat kurang positif dengan persentase 42,4%.

**Kata Kunci : Persepsi, Game Online**

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji syukur kehadirat Allah SWT. atas segala limpahan rahmat dan hidayahnya sehingga peneliti dapat menyelesaikan penulisan skripsi sebagai salah satu pemenuhan syarat memperoleh gelar Strata 1 (S1) dengan judul penelitian “*Persepsi Siswa SMA Tentang Game Online*” dapat berjalan dengan lancar. Dalam penulisan skripsi ini, peneliti mendapat bantuan dari berbagai pihak, maka pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Drs. Afrizal Sano, M.Pd., Kons., selaku Pembimbing Akademik peneliti yang penuh kesabaran serta kesediaan beliau meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan, arahan serta dukungan kepada penulis ditengah kesibukan beliau dari awal penyusunan proposal hingga akhir skripsi ini hingga dapat peneliti selesaikan dengan sebaik mungkin.
2. Bapak Ifdil, S.HI, S.Pd, M.Pd, Ph.D.,Kons. Selaku dosen kontributor I yang dengan sabar dan selalu menyediakan waktunya untuk memberikan bimbingan, arahan, masukanserta dukungannya kepada peneliti ditengah kesibukan beliau, hingga akhirnya peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan sebaik mungkin.
3. Bapak Dr. Zadrian Ardi, M.Pd., Kons. Selaku dosen kontributor II yang selalu sedia membimbing dan memberi arahan dan masukan yang sangat bermanfaat untuk peeliti dikala kesibukan beliau, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan sebaik mungkin
4. Bapak Prof. Dr. Firman, M.S., Kons. Dan juga Bapak Dr. Afdal, M.Pd., Kons. Selaku ketua dan sekretaris departemen Bimbingan dan Konseling, serta

segenap karyawan Departemen BK FIP UNP yang telah memberikan pelayanan terbaik bagi peneliti dalam rangka penyelesaian skripsi

5. Kepada Bapak dan Ibu dosen yang telah membantu peneliti selama menuntut ilmu di program studi Bimbingan dan Konseling Universitas Negeri Padang.
6. Bapak Kepala Sekolah SMA Negeri 1 Raobeserta wakil dan majlis guru terutama guru BK dan staff yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian di SMA Negeri 1 Rao
7. Siswa dan siswi SMA Negeri 1 Rao yang menjadi subjek dalam penelitian ini yang telah mau bekerjasama dan meluangkan waktunya untuk penelitian ini, sehingga skripsi ini bisa terselesaikan
8. Ayahhanda Tersayang dan Ibunda tersayang. Kakak dan adik tersayang, beserta keluarga besar tersayang dan tercinta, yang tak hentinya mecurahkan kasih dan sayang, perhatian, bimbingan, arahan serta memberikan do'a dan dukungan baik moril maupun materil kepada peneliti, hingga peneliti berhasil bertahan hingga ketitik ini.
9. Sahabat-sahabat peneliti Barangin Squad Putri Nurhasanah, Nisa Fajri, Yona Mita Soma, Yola Endriani, Nurul Islami Yetti, Rizka Lailatul dan Indah Maulisan yang telah bersedia mendengarkan dan mendampingi peneliti dalam keadaan senang dan susah, suka dan duka, tangis dan tawa. Telah memberikan dukungan dan semangat serta bimbingan kepada peneliti.
10. Pihak-pihak yang tidak dapat peneliti sebutkan satu demi satu, yang telah memberikan bantuan kepada peneliti dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.

Semoga bimbingan, bantuan dan dorongan yang telah diberikan kepada penulis mendapat balasan dari Allah SWT, Amin. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih terdapat kekurangan mengingat keterbatasan informasi, ilmu pengetahuan dan pengalaman penulis, oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun dari dosen kontributor sehingga dilaksanakan penelitian dengan sebaik-baiknya.

Padang, Oktober 2022

Moni Dwi Putri  
18006071



## DAFTAR ISI

Halaman

<b>ABSTRAK</b> .....	i
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	iii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	v
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	vii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	viii
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	ix
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	6
C. Batasan Masalah .....	6
D. Rumusan Masalah .....	7
E. Asumsi Penelitian .....	7
F. Tujuan Penelitian .....	7
G. Manfaat Penelitian .....	7
<b>BAB II KAJIAN TEORI</b> .....	9
A. Persepsi .....	9
1. Pengertian Persepsi .....	9
2. Faktor yang Mempengaruhi Persepsi .....	11
3. Proses Terjadinya Persepsi .....	14
4. Aspek-Aspek Persepsi .....	15
B. Game Online .....	16
1. Pengertian Game Online .....	16
2. Jenis-Jenis Game Online .....	18
3. Faktor Pendorong Bermain Game Online .....	19
4. Dampak Bermain Game Online .....	23
C. Implikasi Terhadap Layanan Bimbingan dan Konseling .....	25
D. Penelitian Relevan .....	26
E. Kerangka Konseptual .....	27
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	29

A. Jenis Penelitian.....	29
B. Populasi dan Sampel .....	29
1. Populasi .....	29
2. Sampel .....	30
C. Jenis Data dan Sumber Data .....	32
D. Definisi Operasional .....	33
E. Instrumen Penelitian dan Pengembangannya .....	33
F. Teknik Pengumpulan Data.....	36
G. Teknik Analisis Data.....	37
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>40</b>
A. Hasil Penelitian .....	40
1. Persepsi Siswa SMA Tentang Game Online Di SMA Negeri 1 Rao Secara Keseluruhan .....	40
2. Persepsi Siswa SMA Tentang Game Online Pada Aspek Kognitif Di SMA Negeri 1 Rao .....	41
3. Persepsi Siswa SMA Tentang Game Online Pada Aspek Afektif Di SMA Negeri 1 Rao .....	45
4. Persepsi Siswa SMA Tentang Game Online Pada Aspek Konatif Di SMA Negeri 1 Rao .....	47
B. Pembahasan Hasil Penelitian .....	51
1. Persepsi Siswa SMA Tentang Game Online Dilihat Dari Aspek Kognitif Di SMA Negeri 1 Rao.....	51
2. Persepsi Siswa SMA Tentang Game Online Dilihat Dari Aspek Afektif Di SMA Negeri 1 Rao.....	53
3. Persepsi Siswa SMA Tentang Game Online Dilihat Dari Aspek Konatif Di SMA Negeri 1 Rao.....	53
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>55</b>
A. Kesimpulan .....	55
B. Saran .....	55
<b>KEPUSTAKAAN .....</b>	<b>57</b>

## **DAFTAR TABEL**

Tabel 1. Populasi Penelitian.....	30
Tabel 2. Sampel Penelitian.....	32
Tabel 3. Skor Alternatif jawaban .....	34
Tabel 4. Kisi-kisi Instrumen Penelitian.....	35
Tabel 5. Skor Interval Data Penelitian Secara Keseluruhan .....	39
Tabel 6. Persepsi Siswa SMA Tentang Game Online Keseluruhan .....	41
Tabel 7. Distribusi Aspek Kognitif.....	42
Tabel 8. Distribusi Indikator Pengetahuan .....	43
Tabel 9. Distribusi Indikator Pandangan.....	43
Tabel 10. Distribusi Indikator Pengharapan .....	44
Tabel 11. Distribusi Aspek Afektif.....	45
Tabel 12. Distribusi Indikator Perasaan.....	46
Tabel 13. Distribusi Indikator Evaluasi .....	47
Tabel 14. Distribusi Aspek Konatif .....	48
Tabel 15. Distribusi Indikator Motivasi.....	49
Tabel 16. Distribusi Indikator Sikap.....	49
Tabel 17. Distribusi Indikator Perilaku .....	50
Tabel 18. Rekapitulasi Persepsi Siswa SMA Tentang Game Online .....	51

**DAFTAR GAMBAR**

Gambar 1. Kerangka Konseptual .....28

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1. Kisi-kisi Instrumen.....	60
Lampiran 2. Rekap Judge Instrumen Penelitian .....	62
Lampiran 3. Hasil Uji Validitas Instrumen Penelitian .....	68
Lampiran 4. Instrumen Penelitian.....	73
Lampiran 5. Tabulasi Pengolahan Data .....	79
Lampiran 6. Surat Penugasan Menyeminarkan Proposal Penelitian .....	114
Lampiran 7. Surat Izin Menimbang Instrumen.....	116
Lampiran 8. Surat Izin Penelitian dari Jurusan Bimbingan dan Konseling .....	118
Lampiran 9. Surat Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan Provinsi.....	120
Lampiran 10. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian di SMA Negeri 1 Rao.....	122

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Di zaman yang sangat modern ini perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi seakan tidak pernah berhenti menghasilkan produk-produk teknologi yang tidak terhitung jumlahnya. Tentunya perkembangan teknologi akan membawa perubahan yang begitu besar pada kehidupan manusia dengan segala peradaban dan kebudayaan. Produk teknologi yang beragam jenis tentu dimaksudkan untuk memenuhi kebutuhan manusia akan berpendidikan, ilmu pengetahuan, kesehatan, atau bahkan hanya untuk sekedar hiburan semata (Amanda, 2016).

Perkembangan teknologi yang terjadi telah mencapai kemajuan yang cukup berarti bagi kemajuan kualitas hidup manusia. Perkembangan ini memegang peranan penting dalam kelangsungan hidup manusia, baik di masa kini maupun di masa yang akan datang (Sari, Ifdil, Sano, & Yendi, 2020)

Berbagai macam penemuan baru diciptakan oleh para ahli dengan tujuan dan fungsi tertentu. Seperti pada komunikasi, banyak berkembang teknologi sebab kebutuhan masyarakat akan informasi yang semakin meningkat. Dengan adanya alat komunikasi yang canggih maka masyarakat dapat memperoleh informasi dan berkomunikasi secara efektif dan efisien. Akibatnya, segala informasi yang bernilai positif dan negatif



dapat dengan mudah diakses oleh masyarakat. Salah satu produk teknologi yang terus berkembang dan dengan mudah diakses adalah *game online* (Septia, 2018)

*Game online* atau sering disebut dengan *online games* adalah sebuah permainan (*games*) yang dimainkan di dalam suatu jaringan (baik LAN maupun Internet), permainan ini biasanya dimainkan secara bersamaan dengan pemain yang tidak terbatas banyaknya (Amanda, 2016). Menurut Rahmawati, Mulyana, & Amar (2021) *game online* adalah permainan dengan jaringan, dimana interaksi antara satu orang dengan yang lainnya untuk mencapai tujuan, melaksanakan misi, dan meraih nilai tertinggi dalam dunia virtual.

*Game online* adalah sebagai salah satu jenis hiburan terbaru dan sangat digemari oleh anak-anak dan remaja. Keberadaan *game online* ini adalah sebagai salah satu teknologi yang memiliki manfaat sebagai hiburan. Meskipun ada sisi positif dari game online ini, tetapi tanpa disadari banyak *game online* yang memberikan pengaruh negatif bagi para pecandunya. Banyak orang berasumsi bahwa *game online* hanyalah sebuah hiburan atau pengisi waktu senggang saja, padahal *game online* akan merusak melalui banyak sisi. Teori sosial memandang hal ini merupakan suatu fakta sosial yang telah menjamur dikalangan masyarakat tanpa banyak orang menyadari adanya perubahan-perubahan baik dalam segi komunikasi maupun interaksi sosial (Ismi, 2020).

*Game online* ini banyak dijumpai di kehidupan sehari-hari. Walaupun beberapa orang berpikir bahwa game online identik dengan komputer padahal *game online* dapat berupa konsol, handheld, bahkan game juga ada di telepon genggam. *Game online* berguna untuk refreshing atau menghilangkan rasa jenuh si pemain baik itu dari kegiatan sehari-hari (kerja, belajar, dan faktor lainnya) maupun sekadar mengisi waktu luang. Diketahui bahwa dalam mengurangi stres akademik siswa melakukan berbagai kegiatan seperti bermain *game online*, bermain sosial media, dan menonton youtube (Zulmai, Yenti, & Sano, 2021)

Menurut Surbakti (2017) *game online* merupakan cara gaya hidup baru bagi beberapa orang disetiap kalangan anak muda ataupun pelajar. Sekarang ini banyak dijumpai warung internet (warnet) dikota maupun di desa dan mereka memfasilitasi akan adanya *game online* tersebut. Banyak kita temui berbagai macam jenis *game online* mulai dari yang bergenre perang, balapan, olahraga, dan lain sebagainya. *Game* dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah. Menurut Fauzan, Ma'arif, & Arif (2021) *game online* ialah sebagai *game* komputer yang dapat dimainkan oleh multi pemain melalui internet.

Riset Kominfo dan UNICEF tahun 2014 menemukan fakta bahwa setidaknya 30 juta anak-anak dan remaja di Indonesia merupakan pengguna internet, dan media digital saat ini menjadi pilihan utama saluran komunikasi yang mereka gunakan. Hasil studi menemukan bahwa 80% responden yang disurvei merupakan pengguna internet, dengan bukti

kesenjangan digital yang kuat antara mereka yang tinggal di wilayah perkotaan dan lebih sejahtera di Indonesia, dengan mereka yang tinggal di daerah perdesaan (dan kurang sejahtera).

Menurut data yang tercantum dalam situs [statista.com](https://www.statista.com) (Rahmawati et al., 2021) pemain *game online* yang aktif diperkirakan adalah lebih dari 1 miliar orang atau 22% dari jumlah pengguna internet yaitu sekitar 4,5 miliar.

Diketahui rata-rata siswa menggunakan *smartphone* dalam sehari adalah 4-6 jam. Aktivitas yang sering dilakukan siswa di *smartphone* adalah menggunakan sosial media, bermain *game* dan mencari sumber rujukan yang digunakan dalam menunjang tugas sekolah, siswa menyatakan bahwa menggunakan *smartphone* ketika belajar untuk mengakses media sosial, bermain *game* dan kegiatan lainnya dilakukan karena merasa bosan dan membutuhkan hiburan sejenak (Sari et al., 2020)

Maraknya *game online* di Indonesia membuat fenomena baru di kalangan penggemar *game*. Bermain *game* mempunyai dua sisi yaitu negatif dan positif. *Game online* berbahaya karena ketergantungan pada aktivitas pemain *game*. Banyak anak yang menyisihkan uang jajan mereka demi bisa bermain *game online*. Ketergantungan pada aktivitas *gamers* pada *game* akan mengurangi aktivitas yang seharusnya dijalani oleh perkembangan anak untuk bermain dengan kawan mereka.

Kecanduan *game online* khususnya sudah sangat meluas dan ini terjadi baik mulai dari anak TK hingga orang-orang yang sudah bekerja

sekalipun, *game online* ini tidak memandang usia. Fenomena ini bisa ditemukan di warnet-warnet dekat rumah. Banyak pelajar-pelajar yang mengalami ketergantungan pada aktivitas *game* akan mengurangi waktu belajar dan waktu bersosialisasi dengan teman sebaya mereka. Jika ini berlangsung terus menerus dalam waktu lama, diperkirakan akan menarik diri pada pergaulan sosial, tidak peka dengan lingkungan, bahkan bisa membentuk kepribadian asosial, dimana anak tidak mempunyai kemampuan beradaptasi dengan lingkungan sosialnya.

Pada fenomena yang ditemukan penulis selama melakukan PL di SMA Negeri 1 Rao, ditemukan siswa SMA Negeri 1 Rao yang melanggar peraturan sekolah sebagai akibat dari bermain *game online*, seperti tidak mengerjakan tugas, sering terlambat masuk sekolah, menyalahgunakan uang SPP dan yang lebih parah lagi banyak siswa membolos sekolah.

Berdasarkan wawancara yang penulis lakukan kepada salah seorang guru BK pada tanggal 24 Maret 2022 yang menyatakan bahwa banyaknya waktu yang dihabiskan hanya untuk bermain *game online* akan berpengaruh terhadap perilaku siswa, seperti menunda mengerjakan tugas sekolah dan mengakses *game online* ketika jam pelajaran. Dan yang lebih parah lagi banyak siswa membolos sekolah sampai batas maksimal. Selain itu, nilai-nilai ulangan harian dan nilai semester siswa juga mengalami banyak penurunan, dan hal ini mengakibatkan hasil belajar siswa juga mengalami penurunan.

Dilihat dari semakin berkembangnya *game online* dikalangan siswa. Berdasarkan uraian diatas maka peneliti tertarik melakukan penelitian yang berjudul “**Persepsi Siswa Tentang Game Online di SMA Negeri 1 Rao**”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, dapat diidentifikasi masalah yaitu :

1. Fenomena bermain *game online* dikalangan siswa
2. Adanya siswa yang kurang memikirkan dampak *game online* dalam belajarnya
3. Kurangnya waktu belajar dan waktu bersosialisasi dengan teman sebaya karena *game online*
4. Adanya siswa yang ketergantungan pada aktivitas bermain *game online*
5. Adanya siswa datang terlambat ke sekolah
6. Adanya siswa yang membolos saat jam pembelajaran

## **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah, maka peneliti membatasi permasalahan dalam penelitian ini, yaitu :

1. Persepsi siswa mengenai *game online* dilihat dari aspek kognitif.
2. Persepsi siswa mengenai *game online* dilihat dari aspek afektif.
3. Persepsi siswa mengenai *game online* dilihat dari aspek konatif.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dikemukakan maka perumusan masalah penelitian ini adalah “Bagaimana persepsi siswa SMA tentang *game online*”.

#### **E. Asumsi Penelitian**

Adapun asumsi penelitian ini adalah :

1. Kecanduan *game online* dapat mengganggu proses dan hasil belajar siswa
2. Banyaknya waktu yang dihabiskan bermain *game online* akan berpengaruh terhadap perilaku siswa
3. Guru BK dan guru mata pelajaran perlu memberikan pemahaman kepada siswa mengenai *game online*

#### **F. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan diatas maka dapat diketahui tujuan penelitian yaitu :

1. Mendeskripsikan persepsi siswa tentang *game online* dilihat dari aspek kognitif.
2. Mendeskripsikan persepsi siswa tentang *game online* dilihat dari aspek afektif.
3. Mendeskripsikan persepsi siswa tentang *game online* dilihat dari aspek konatif.

#### **G. Manfaat Penelitian**

1. Manfaat Teoritis



- a. Diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan referensi atau rujukan penelitian selanjutnya yang membahas tentang persepsi siswa terhadap *game online*.
- b. Diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat dijadikan bahan bacaan di perpustakaan kampus UNP.
- c. Diharapkan dengan adanya penelitian ini, dapat dijadikan sebagai sarana pembelajaran bagi penulis dalam mengamati persepsi siswa terhadap *game online*.

## 2. Manfaat Praktis

- a. Menjadi masukan bagi guru BK/Konselor dalam memberikan layanan bimbingan dan konseling terutama yang berkenaan persepsi siswa terhadap *game online*.
- b. Bagi siswa dapat memberi pengetahuan mengenai *game online*.
- c. Bagi peneliti dapat menambah pengetahuan dalam melaksanakan kajian tentang persepsi siswa terhadap *game online* dan implikasi dalam layanan BK.