



IMPLEMENTASI LITERASI DIGITAL DALAM BERMAIN GAME ONLINE SISWA SMP NEGERI 2 ENREKANG

Fakhrul Hanip¹, Muhammad Junaedi Mahyuddin², Fitriyanti Sulaiman³

^{1,2,3}Program Studi Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Enrekang, Jalan Jenderal Sudirman No 17, Enrekang, Sulawesi Selatan, 91711, Indonesia

*penulis koresponden, e-mail: fahchrulhanip97@gmail.com

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Diterima: 11-03-2022

Disetujui: 29-05-2022

Kata kunci:

Bimbingan karir,
Kesiapan Kerja,

ABSTRAK

Abstract: The purpose of this research is to find out how the level of online gaming habits is and how to implement digital literacy in playing online games. The subjects in this study were students of SMP Negeri 2 Enrekang, while the data collection techniques used were observation, interviews, and documentation. The analysis in this study are: data reduction, data display, data verification and drawing conclusions. The results of this study indicate that the level of gaming habits can be seen in three things, namely the views of online game addicts, the feelings of online game addicts, and the self-concept of online game addicts. The implementation of digital literacy in playing online games can be seen in four things, namely searching on the internet (internet searching), hypertext directions (hypertextual navigation), evaluation of information content (content evaluation), and knowledge assembly (knowledge assembly).

Abstrak: Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana tingkat kebiasaan game online dan bagaimana implementasi literasi digital dalam bermain game online. subjek dalam penelitian ini adalah siswa smp negeri 2 enrekang, adapun teknik pengumpulam data yang digunakan adalah observasi , wawancara, dokumentasi. Analisis dalam penelitian ini yaitu : reduksi data, display data, verifikasi data dan mengambil kesimpulan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Tingkat kebiasaan game dapat dilihat pada tiga hal yaitu pandangan pecandu game online, perasaan pecandu game online, konsep diri pecandu game online. Adapun implementasi literasi digital dalam bermain game online dapat dilihat pada empat hal yaitu pencarian di internet (internet searching), pandu arah hypertext (hypertextual navigation), evaluasi konten informasi (conten evaluation), dan penyusunan pengetahuan (*knowledge assembly*).

PENDAHULUAN

Literasi digital adalah ketertarikan , sikap dan kemampuan individu yang secara langsung menggunakan tekhnologi digital dan alat komunikasi untuk mengakses, mengelola, mengintegrasikan, menganalisis dan mengevaluasi informasi, membangun pengetahuan baru dan berkomunikasi dengan orang lain agar dapat berpartisipasi secara efektif dalam masyarakat. Literasi media saat ini menjurus pada penggunaan media sosial yang dapat lebih di despesifikan pada literasi digital yang merupakan turunan dari literasi media yang lebih luas.

Menurut kurniawati dan baroroh,(2016) pengertian literasi media terdiri dari dua kata, yakni literasi dan media. Secara sederhana dapat diartikan sebagai kemampuan membaca dan menulis atau kata lain melek media aksara sedangkan media dapat diartikan sebagai suatu perantara baik dalam wujud benda , manusia , peristiwa , maka literasi digital dapat diartikan sebagai kemampuan untuk mencari dan mempelajari dan memanfaatkan berbagai sumber media dalam berbagai bentuk.

Era digital yang berkembang saat ini diharapkan memacu siswa literasi digital dalam bidang akademik. Keuntungan yang dapat diambil dari era digital ini adalah salah satunya adalah siswa dapat mengakses informasi edukatif. kegiatan ini dapat dilakukan dengan memanfaatkan media-media digital, seperti computer, laptop, atau smartphone yang terhubung melalui jaringan internet yang dapat dengan mudah diakses oleh siswa sekolah. Namun demikian masih rendahnya pengetahuan tentang literasi digital menjadi kendala serius dalam penerapannya.

Terkait ulasan di atas, maka implementasi literasi digital dalam Gerakan literasi sekolah perlu di tanamkan dalam proses pembelajaran yang terstruktur, atau setidaknya terintegrasi dalam proses pembelajaran , dan tujuannya adalah agar ada pengawasan terhadap penggunaan media-media digital .keterampilan ini harus terakomodasi di ruang kelas maupun di lingkungan sekolah sehingga harus di manfaatkan secara maksimal untuk kecakapan kognitif, sosial, Bahasa, visual dan spiritual. Literasi sekolah diharapkan memberikan keuntungan lebih bagi para siswa untuk dapat menyebarkan gagasan dan mencari informasi yang dapat di tanggung jawabkan.

Dan seiring perkembangan teknologi internet, game online juga mengalami perkembangan yang begitu pesat, game online adalah game yang berbasis elektronik dan visual. Adapun game online mengalami perkembangan yang begitu pesat . game online adalah game yang berbasis elektronik dan visual. Siswa dianggap lebih sering dan rentan terhadap penggunaan game online daripada orang dewasa. adiksi game online dapat ditandai dengan dengan sejauh mana pemain game bermain game online secara berlebihan yang berpengaruh negative bagi pemain game tersebut.

Game online itu sendiri dapat di artikan sebagai program permainan yang dapat dimainkan menggunakan jaringan internet yang dapat dimainkan kapan saja dan dimana saja dan juga dapat dimainkan secara berkelompok dan permainan itu sendiri menampilkan gambar-gambar menarik yang di dukung oleh perangkat game itu sendiri. Game online juga bisa di artikan sebagai permainan yang dapat melatih kelincahan intelektualitas seseorang

dalam mengambil keputusan aksi dalam permainan dengan mencapai target tertentu. Game online dapat dihubungkan dengan orang lain dalam radius yang jauh dan juga bisa berinteraksi antar sesama pemain game. salah satu contoh game yang peneliti angkat ialah seperti mobile legend, pubg, freefire yang populer sekarang ini, yang banyak dimainkan oleh kalangan remaja. permainan tersebut juga dapat kita ambil nilai positifnya maupun negativenya.

Menurut syekh Muhammad (2016), Adapun dampak positif bagi seseorang yang bermain game online adalah untuk mendapatkan kesenangan dan kepuasan serta sebagai hiburan penghilang stress setelah seharian beraktivitas dan khusus kepada siswa dengan bermain game memberikan rasa santai dan tenang setelah mereka bergulat dengan buku pelajaran di sekolah dan di rumah. selain itu game online memiliki dampak positif tidak hanya meningkatkan keterampilan fisik namun juga keterampilan intelektual dan fantasi pada siswa. Lanjut syekh Muhammad (2016), mengatakan adapun dampak negatif yang ditimbulkan dari permainan game online adalah munculnya kekerasan di kalangan remaja khususnya anak sekolah. Anak-anak akan bertingkah laku buruk dikarenakan mencontoh apa yang mereka lihat dalam game online tersebut yang menampilkan adegan-adegan kekerasan seperti pada game fighter. Hal tersebut dapat membuat anak tersebut malas untuk belajar dikarenakan permainan game online tersebut.

Kecanduan game online tersebut dapat mempengaruhi literasi digital, kecanduan dalam bermain game online dapat memunculkan sifat malas belajar pada diri siswa, misalnya sekarang ini siswa dianjurkan belajar menggunakan fasilitas internet yang di mana hal tersebut dapat berimbas terhadap prestasi belajar yang di dapat oleh siswa. Untuk mengatasi kemungkinan dampak negatif game online pada siswa smp negeri 2 enrekang, perlu dilakukan pemberdayaan personal, dan pemberdayaan kelembagaan, pemberdayaan pribadi, berarti literasi media/digital atau literasi game pada khususnya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan tipe penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif, dan penelitian deskriptif pada umumnya dilakukan dengan tujuan utama, yaitu menggambarkan secara sistematis fakta dan karakteristik objek dan subjek yang di teliti secara tepat.. menurut nurul (2015:47), penelitian deskriptif adalah penelitian yang di arahkan untuk memberikan gejala-gejala dan fakta atau kejadian secara sistematis dan akurat. Adapun Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan beberapa taktik seperti observasi,

wawancara, dokumentasi dan untuk analisis data itu sendiri setelah semua data terkumpul yang dilakukan adalah analisis data , proses analisis data merupakan salah satu usaha untuk merumuskan jawaban dan pertanyaan dari perihal perumusan-perumusan dan pelajaran adalah hal-hal yang kita peroleh dari obyek penelitian. Dalam penelitian ini , peneliti menggunakan 3 tahapan yaitu, reduksi kata, display data, verifikasi data dan mengambil kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil prnrelitian ini diperoleh melalui Teknik wawancara dengan informan sebagai bentuk pencarian data dan dokumentasi langsung di lapangan yang kemudian peneliti analisis. analisis itu sendiri terfokus pada siswa yang sering bermain game online , yang di kaitkan dengan beberapa unsur atau identifikasi masalah. Agar penelitian ini lebih objektif dan akurat, peneliti mencari informasi tambahan dengan melakukan wawancara mendalam dengan siswa yang sering bermain game online. Agar pembahasan lebih sistematis dan terarah maka peneliti membagi ke dalam 3 pembahasan dan penjelasan deskriptif beserta analisisnya yang di lihat dari data yang diperoleh peneliti melalui wawancara yang telah di lakukan, yaitu:

Pandangan Pecandu Game Online Di Smp Negeri 2 Enrekang

Sebagian informan mengetahui dari situs yang menyediakan aplikasi untuk memainkan game online, maka awalnya mengunduh game tersebut dan mereka coba mainkan. Sebagaimana hasil wawancara dengan informan berinisial AA mengenai pertanyaan” dari mana adinda mengetahui dalam hal ini tentang game online?” dia mengatakan:

“saya mengetahui game online dari sebuah situs yang menyediakan layanan game online, dari situs tersebut saya mengunduh permainan yang menurut saya menarik dan terus saya coba untuk mainkan game tersebut”.

Dan berdasarkan jawaban informan dan hasil observasi peneliti tersebut dapat saya simpulkan bahwa Sebagian informan menyatakan mereka mengetahui tentang game online dari sebuah situs yang mereka dapatkan Ketika mereka iseng browsing di internet. Selain mereka mengetahui dari situs tersebut mereka mengetahui tentang game online dari teman mereka dimana mereka ditawari oleh temanya itu untuk memainkan permainan yang dimainkan oleh temanya tersebut, yang akhirnya mencoba untuk memainkan game sama yang di mainkan oleh temanya.

Perasaan Pecandu Game Online Di Smp Negeri 2 Enrekang

Menurut wawancara dan observasi yang telah dilakukan oleh peneliti. Seluruh informan memiliki perasaan yang hampir sama dengan apa yang mereka rasakan ketika mereka memainkan game online mereka lebih happy dibandingkan ketika mereka sedang tidak bermain game online. Sesuai hasil wawancara dengan salah satu informan yani siswa yang berinisial (AA) dengan pertanyaan peneliti yaitu “Apa yang membuat anda senang bermain game online? Sang informan menjawab:

“Bisa membuat saya senang, selain itu game online bisa membuat saya lupa dengan masalah-masalah yang ada dipikiran saya, contohnya jika saya sedang ada masalah di rumah atau berkelahi dengan adek/abang bahkan orang tua sekali pun”.

Kemudian peneliti memberikan pertanyaan kepada informan siswa yang berinisial (FS), “Pernahkah anda membuat upaya-upaya untuk mengendalikan, mengurangi, atau berhenti bermain game online?”. Informan menjawab, “Pernah saya membuat upaya untuk berhenti, namun hasilnya tidak ada, saya mencoba mencari kegiatan lain, seperti mencari kegiatan yang dapat melupakan game online, namun hasilnya tetap saja saya mencari warnet untuk bisa bermain game online”. Jadi pada intinya kedua informan pernah membuat upaya mereka untuk mengurangi bahkan untuk berhenti bermain game online, tetapi upaya yang mereka lakukan tidak menghasilkan apa-apa, malah membuat mereka semakin sulit untuk melepaskan game online di dalam kehidupan mereka. Sesuai dengan hasil observasi peneliti siswa yang kecanduan game online banyak menghabiskan waktu mereka hanya dengan bermain game tanpa memperdulikan pelajaran mereka.

Konsep diri pecandu game online di SMP Negeri 2 Enrekang

Konsep diri merupakan faktor yang sangat menentukan dalam pembentuk pola perkembangan kepribadian seorang siswa yang akan mempengaruhi berbagai bentuk sifat. Pada konsep diri pecandu game online biasanya memiliki konsep diri yang negatif, karena pada game online dapat membuat siswa pecandu menjadi lupa segalanya, hal tersebut dapat membuat kepribadian siswa berubah, seperti pola tidur yang tidak normal, selain itu pergaulannya yang hanya pada komunitas atau sesama pemain game online, mereka lebih sering menutup diri dengan dunia luar, mereka lebih senang berkomunikasi dengan teman yang mereka kenal di warnet tempat mereka bermain game online atau dunia maya, ketimbang mereka berkomunikasi di dunia nyata. Lamanya penggunaan dalam bermain, membuat mereka lupa akan kehidupan yang nyata atau yang real.

Peneliti mencoba menanyakan kepada informan siswa yang berinisial (AA), tentang

apa yang membuat mereka menjadi seorang pecandu game online, dengan pertanyaan sebagai berikut: “Apakah yang membuat anda menjadi seorang pecandu game online?” informan menjawab: “Yang membuat menjadi seorang pecandu game onlie, itu ketika saat saya bermain *game Review Player Unknown’s Battle Grounds* (PUBG), karena permainan ini berkelompok saya yang mendapat poin yang paling tinggi karna paling banyak membunuh musuh, sehingga banyak kawan-kawan yang di dalam satu kelompok memanggil saya dengan sebutan manusia setengah dewa. ucapan dari teman-teman itulah yang membuat saya bahagia. padahal saya baru pertama kali bermain pada saat itu, itulah yang membuat saya menjadi senang bermain game online”.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa yang dapat membuat seseorang menjadi pecandu game online pada awalnya hanya iseng untuk memainkan permainan, hingga akhirnya mereka menjadi terkenal di dalam game tersebut, yang menjadikan mereka menjadi seorang yang kecanduan game online. Peneliti kemudian kembali mengajukan pertanyaan kepada informan siswa yang berinisial (AA) yaitu: “Apakah anda sering berkomunikasi dengan pemain di dalam game online?” Semua informan memiliki jawaban yang sama, “Iya, saya sering berkomunikasi dengan pemain lain, seperti menggunakan media chatting yang ada didalam game online agar kami dapat berkomunikasi dengan pemain lainnya, selain menggunakan fasilitas yang disediakan di dalam game online kami juga membuat upaya-upaya untuk janjian online bareng, seperti menggunakan media WA, kami biasanya membuat forum group didalam media WA, agar kami dapat bertukar pemikiran untuk menyelesaikan masalah yang ada didalam game tersebut”. Besarnya hubungan yang mereka buat didalam game online tersebut yang membuat mereka lebih peduli dengan teman di dalam game online ketimbang dengan teman di dunia nyata.

IMPLEMENTASI LITERASI DIGITAL DALAM BERMAIN GAME ONLINE

a. Pencarian di Internet (Internet Searching)

Literasi digital merupakan kemampuan untuk membaca dan memahami informasi dalam bentuk hypertext atau format multimedia. Seperti yang diketahui bahwa literasi multimedia sangat berbeda dari literasi tradisional, dimana sumber digital yang ada saat ini bisa menghasilkan berbagai bentuk informasi berupa teks, gambar, suara, dan lain-lain, sehingga membutuhkan literasi untuk memahami bentuk-bentuk informasi tersebut.

Gilster dikutip oleh Dyna Herlina S (2017:23) menjelaskan kompetensi ini sebagai suatu kemampuan seseorang untuk menggunakan internet dan melakukan berbagai

aktivitas di dalamnya. Kompetensi ini mencakup beberapa komponen yakni kemampuan untuk melakukan pencarian informasi di internet dengan menggunakan search engine, serta melakukan berbagai aktivitas di dalamnya. Gilster menyebutkan beberapa jenis aktivitas dalam menggunakan internet seperti Kepemilikan akun email dan pengelolaan akun yang dimiliki seperti memeriksa email, masuk secara berkala, menghapus mailbox/spam dan lain-lain, Keanggotaan dalam suatu newsgroup atau mailling list untuk berlangganan informasi, Aktivitas membaca koran melalui internet, Penggunaan internet untuk keperluan tugas pendidikan seperti pengajaran online, mencari referensi bahan ajar, dan pengunduhan materi guna dijadikan bahan ajar, serta Pemanfaatan multimedia melalui internet seperti streaming TV, radio online, dan lain-lain.

Sesuai dengan penjelasan dari Subrahmanyam & Smahel (2011:1-12) juga menjelaskan mengenai aktivitas yang dilakukan remaja ketika menggunakan media digital antara lain: bergabung dalam SNSs (situs jejaring sosial), menggunakan blog ataupun mikroblog, melakukan chatting melalui pesan instan (instant messaging), bermain game online, bergabung dalam dunia maya (virtual world), menggunakan papan buletin (bulletin boards), hingga mengunduh musik dan video secara online. Hal tersebut diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh Qory Qurratun A'yuni (2011) dengan Hasil penelitian ini menunjukkan tingkat literasi digital berdasarkan 4 aspek sebagai berikut: tingkat literasi digital remaja berdasarkan aspek internet searching sudah tergolong tinggi, tingkat literasi digital remaja berdasarkan aspek hypertextual navigation sudah tergolong tinggi, tingkat literasi digital remaja berdasarkan aspek content evaluation masih tergolong sedang, serta tingkat literasi digital remaja berdasarkan aspek knowledge assembly sudah tergolong tinggi.

Jika dihubungkan dengan game online maka Game online merupakan permainan (games) yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh suatu jaringan yang hanya bisa diakses oleh penggunanya lewat internet. Jadi dapat disimpulkan bahwa game online hanya dapat dimainkan melalui fasilitas internet searching.

b. Pandu Arah Hypertext (Hypertextual Navigation)

Kompetensi pandu arah hypertext (hypertextual navigation) diukur menggunakan beberapa indikator antara lain: pengetahuan siswa tentang hypertext dan hyperlink, pengetahuan siswa tentang karakteristik hypertext, pengetahuan tentang informasi dalam internet dan buku teks, pengetahuan tentang cara kerja web, serta pengetahuan tentang

karakteristik halaman web. Tingkat kompetensi literasi digital siswa berdasarkan aspek pandu arah hypertext (hypertextual navigation) dilihat berdasarkan rata-rata skor keseluruhan yang diperoleh dari masing-masing skor ketiga kompoen pandu arah hypertext (hypertextual navigation) tersebut.

Gilster (2017), menjelaskan kompetensi ini sebagai suatu keterampilan untuk membaca serta pemahaman secara dinamis terhadap lingkungan hypertext. Jadi seseorang dituntut untuk memahami navigasi (pandu arah) suatu hypertext dalam web browser yang tentunya sangat berbeda dengan teks yang dijumpai dalam buku teks. Kompetensi ini mencakup beberapa komponen antara lain: Pengetahuan tentang hypertext dan hyperlink beserta cara kerjanya, Pengetahuan tentang perbedaan antara membaca buku teks dengan melakukan browsing via internet. Pengetahuan tentang cara kerja web meliputi pengetahuan tentang bandwidth, http, html, dan url, serta Kemampuan memahami karakteristik halaman web.

Sesuai dengan penjelasan dari Bawden (2008:18) menjelaskan bahwa literasi digital merupakan kemampuan untuk membaca dan memahami informasi dalam bentuk hypertext atau format multimedia. Seperti yang diketahui bahwa literasi multimedia sangat berbeda dari literasi tradisional, dimana sumber digital yang ada saat ini bisa menghasilkan berbagai bentuk informasi berupa teks, gambar, suara, dan lain-lain, sehingga membutuhkan literasi untuk memahami bentuk-bentuk informasi tersebut. Hal tersebut diperkuat hasil studi yang dilakukan oleh Astutik (2009) mengenai perilaku remaja di perkotaan, dapat diketahui bahwa remaja tingkat SMP dan SMA sebagai remaja awal juga melakukan akses internet untuk keperluan tugas dan beberapa aktivitas lainnya. Hasil studi tersebut juga menyebutkan bahwa ketergantungan siswa-siswi pada internet untuk mencari sumber atau bahan terkait tugas atau pelajaran semakin meningkat dewasa ini. Selanjutnya, mahasiswa sebagai remaja akhir juga menggunakan internet dalam kehidupan sehari-harinya.

Jika dihubungkan dengan game online maka hal tersebut berkaitan dengan kemampuan pemain game online dalam memahami sebuah hypertext yang berhubungan dengan suatu jenis game online, karena tanpa adanya pemahaman tentang suatu hypertext maka biasanya seorang pemain game online akan sulit memahami game itu sendiri.

c. Evaluasi Konten Informasi (Content Evaluation)

Kemampuan literasi di era digital mengandung seperangkat kompetensi. Kompetensi yang dianggap paling penting yakni kemampuan untuk membuat keputusan terhadap apa

yang ditemukan secara online. Informasi yang tersedia di internet tidak tersaring dengan baik berdasarkan editor atau kepengarangannya dan cenderung bersifat terbuka sehingga terkadang informasi yang tersedia menjadi kurang valid. Jadi seni berpikir kritis mengendalikan bagaimana pengguna mampu menggunakan apa yang ditemukan secara online. Pengguna perlu membentuk penilaian yang seimbang antara apa yang ditampilkan di layar dengan konten informasi tersebut.

Kompetensi evaluasi konten informasi (content evaluation) diukur menggunakan beberapa indikator antara lain: kemampuan membedakan antara tampilan dan konten informasi, kesadaran untuk melakukan analisa terhadap latar belakang informasi, kesadaran untuk melakukan analisa terhadap halaman web, serta pengetahuan tentang fungsi FAQ dalam grup diskusi. Tingkat kompetensi literasi digital remaja berdasarkan aspek evaluasi konten informasi (content evaluation) dilihat berdasarkan rata-rata skor keseluruhan yang diperoleh dari masing-masing skor ketiga komponen evaluasi konten informasi (content evaluation) tersebut.

Hal tersebut diperjelas oleh Spires dan Bartlett (2012) yang juga menjelaskan bahwa evaluasi kritis penting dalam literasi digital, seseorang harus mengembangkan kecenderungan evaluatif mereka ketika mengakses konten digital. Pola pikir yang mendalam sangat penting dimiliki ketika berinteraksi dengan sumber online yang akurat. Tanpa evaluasi kritis, seseorang akan mudah diarahkan oleh teknologi daripada mereka yang mengarahkan teknologi. Sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Segi Sagita Sari dengan judul Kemampuan Literasi Digital Kalangan Siswa SMP dan SMA di Daerah Pedesaan Kabupaten Blitar. Dengan hasil Hasilnya, tingkat literasi digital di kalangan siswa SMP dan SMA di sangat dipengaruhi oleh tingkat evaluasi content yang dimiliki oleh siswa.

Jika dihubungkan dengan game online maka hal tersebut berkaitan dengan bagaimana seorang pemain dapat mengevaluasi tampilan sebuah game online, karena tampilan sebuah game online biasanya berbeda dengan konten atau isi game online itu sendiri. Maksudnya, biasanya sebuah game memiliki tampilan yang menarik tapi isi gamenya kurangnya menarik. Jadi kesimpulannya adalah seorang pemain harus dapat memahami tentang content evaluation agar dapat mengetahui tampilan dengan isi sebuah game.

d. Penyusunan Pengetahuan (Knowledge Assembly)

Sesuai dengan apa yang telah dijelaskan oleh Gilster bahwa kompetensi yang berhubungan dengan Penyusunan Pengetahuan (Knowledge Assembly) adalah sebagai suatu kemampuan untuk menyusun pengetahuan, membangun suatu kumpulan informasi yang diperoleh dari berbagai sumber dengan kemampuan untuk mengumpulkan dan mengevaluasi fakta dan opini dengan baik serta tanpa prasangka. Hal ini dilakukan untuk kepentingan tertentu baik pendidikan maupun pekerjaan. Gilster (2017:3) juga menjelaskan bahwa selain seni berpikir kritis, kompetensi yang dibutuhkan yakni mempelajari bagaimana merakit pengetahuan, serta membangun sekumpulan informasi yang dapat diandalkan dari beberapa sumber yang berbeda. Selanjutnya, dari sekian banyak informasi yang didapatkan pengguna dituntut untuk mampu mengumpulkannya untuk membentuk suatu pengetahuan baru.

Jika dihubungkan dengan game online maka kompetensi literasi digital yang berhubungan dengan Penyusunan Pengetahuan (Knowledge Assembly) sangatlah penting karena tanpa adanya Knowledge Assembly maka seorang gamers tidak dapat memainkan sebuah game. Jika dihubungkan dengan beberapa kompetensi yang terdapat pada Penyusunan Pengetahuan (Knowledge Assembly) maka seorang gamers harus dapat: Pertama. Harus mampu melakukan pencarian informasi di internet tentang game online yang akan dimainkan, karena tanpa informasi tentang sebuah game online maka akan sangat sulit untuk dimainkan. Kedua, seorang gamers hendaknya memiliki sebuah grup game online, karena tanpa adanya grup game online, biasanya sebuah game online akan sulit dimainkan, karena ada jenis game online yang hanya bisa dimainkan dalam bentuk berkelompok dan tidak bisa dimainkan dalam bentuk perseorangan. Ketiga, seorang pemain game hendaknya dapat melakukan pemeriksaan ulang tentang kebenaran informasi game online yang telah diperoleh.

Karena tanpa adanya crosscheck maka akan membuat pemain game akan kesulitan dalam bermain game online. Keempat, dan yang terakhir adalah diharapkan bahwa seorang pemain game, selain bermain game online seorang pemain game online juga diharapkan mampu menyusun informasi yang diperoleh di internet dengan kehidupan nyata yang tidak terhubung dengan internet sehingga nantinya akan membawa dampak yang positif terhadap si pemain dalam hal ini Siswa SMP Negeri 2 Enrekang.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai implementasi literasi digital dalam bermain game online dapat kita Tarik kesimpulannya yaitu sebagai berikut : Adapun tingkat kebiasaan game online siswa pada smp negeri 2 enrekang dapat dilihat dari hal berikut yang pertama pandangan pecandu game online dapat dilihat Sebagian siswa , kegiatan bermain game online adalah kegiatan yang menyenangkan dan Sebagian lagi mengetahui kegiatan bermain game online adalah kegiatan yang menyenangkan dan Sebagian lagi menyatakan kegiatan bermain game online yaitu kegiatan yang dilakukan untuk mengisi waktu luang. Kedua, Adapun perasaan siswa yang bermain game online , mereka merasakan perasaan yang membosankan jika tidak bermain game online , dan yang ketiga konsep diri mereka lebih banyak menghabiskan waktu di depan laptop atau smartphone mereka dengan durasi yang lama sehingga waktu untuk bermain lebih banyak daripada waktu untuk belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Aditia, Rivan. Dampak Positif dan Negatif Bermain Game online. (Online). (2015). Tersedia: <https://www.gudangilmukomputer.com/2015/01/dampak-positif-dan-negative-bermain-game.html> (diakses pada tanggal 30 Mei 2018).
- Akbar, Rofiq.. Analisis Pembelajaran Aktif dengan Pendidikan Collaborative Learning pada Mata Kuliah Manajemen Pendidikan Di STAIN Kudus. (Journal. Diakses pada tanggal 12 April 2018. (<http://journal.stain.kudus.ac.id> 2017).
- Akmarina, Yeni Nabilla.. Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Efektivitas Berkomunikasi dalam Keluarga di Kelurahan Swarga Bara Kota Sangatta Kab. Kutai Timur. (E-jurnal Ilmu Komunikasi. 4 : 1 : 189-199 2016)
- Al-Munajjid, Syekh Muhammad.. Bahaya Game. (Aqam Media Profetika, Solo. 2016).
- Arisman, Dwi.. Analisis Korelasi Bermain Game Online Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Purwokerto. (E-jurnal Fakultas Teknik UMP. 3 : 1 : 4-15., 2015)
- B.M Winn, dan J.W, Fisher, Design of Communication, Competition, and Collaboration in Online Games. Dipresentasikan dalam computergame technology conference.(Toronto, Canada 2015)
- C.Y. Chen, & S.L. Chang, An Exploration Of Tendency To Online Game Addiction Due To User's Liking Of Design Features (2010)
- Chen et al., Are Family Firms More Tax Aggressive Than Non-Family Firms?(Journal of Financial Economics, 41-61, 2010)
- C.Z.Aji, Berburu Rupiah Lewat Game online, (Jakarta: Bounabooks, 2012).
- Dewandari, Saptarini.. Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Online dengan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Smk Negeri 1 Sapuran Kabupaten Wonosobo. (Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan. 1 : 1 : 1-13, 2013)
- Freeman, Cindy B.. Internet Gaming Addiction. The Journal of Nurse Practitioners (JNP). 3 : 4 : 42-47, 2018)
- Gempur Santoso, Fundamental Metodologi Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif. (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2005).

- Gilster, P. Digital literacy, New York: Wiley,. Gunawan, Agustin dkk, 7 langkah literasi informasi: knowlarge management, (Jakarta. : Universitas Atma Jaya.2017).
- Herlina Dyna S, Membangun Karakter Bangsa Melalui Literasi Digital. <http://staff.uny.ac.id/sites/...msc/membangun-karakter-bangsa-melalui-literasi-digital.pdf> diakses 15 maret 2017.
- Husna, Nahdiatul.. Hubungan Bermain Games dengan Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Menengah Pertama (SMP) di Kecamatan Banjarmasin-Barat. (JPG (Jurnal Pendidikan Geografi). 4 : 3 : 1-14. 2017)
- Maria.. Hubungan Intensitas Bermain Game Online dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Jarakan Kabupaten Bantul Yogyakarta. Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar. 6 : 5 : 494-501, 2016)
- Masya, Hardiyansyah.. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online Pada Peserta Didik Kelas X di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumul i h Tahun Pelajaran 2015/2016. (Jurnal Bimbingan dan Konseling. 3 : 1 : 153-169, 2016)
- M Fahrul Alam, Pengertian Game online dan Sejarahnya (Bandung: Pustaka Setia, 2010)
- Nana Syaodih Sukmadinata, Landasan Psikologi Proses Pendidikan, (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2015),
- Oliver, Richard L. . Satisfaction, A Behavioral Perspective on The Customer. (New York: Mc Graw-Hill. Companies Inc, 2010)
- Price, S.A., dan Wilson, L. M., Pathofisiologi Konsep Klinik Proses- ... (Tangerang (Indonesia) : Binarupa Aksara; 2015)
- Purwanto, Evaluasi Hasil Belajar, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2019).
- Razak, Abdul., dan Azrin, Dr. Factor That Influence The Usage Of Social Media In Marketing. (Journal of Research In Business and Management. Vol 4. ISSN: 2347-3002, 2016).
- Rosma Hartiny Sam's. Teknik Bermain Konstruktif untuk Peningkatan Hasil Belajar Matematika, (Yogyakarta: Teras, 2010).
- S.Margaretha, Dampak Buruk Kecanduan Bermain Game online (Jakarta: Bahana, 2008).
- Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan, (Bandung: Alfabeta, 2012).
- Suharsimi Arikunto, Preosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik, Edisi Revisi VI, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006),
- Surbakti, Krista.. Pengaruh Game Online Terhadap Remaja. (Jurnal Curere. 1 : 1 : 28-38, 2017).
- Ulfa, Mimi.. Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Remaja di Mabes Game Center Jalan Hr. Subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru. (JOM Fisip. 4 : 1 : 1-13, 2017)
- Yee. 2012. Motivation of Playi ng Online Games. (Jurnal of Cyber Psychology and Behavior. 3 : 4 : 765-776.)