

**FENOMENA *GAME ONLINE* DI KALANGAN PESERTA DIDIK PADA
SEKOLAH MENENGAH PERTAMA NEGERI 1 MALANGKE
KABUPATEN LUWU UTARA**

Tesis

*Diajukan untuk Melengkapi Syarat Memperoleh Gelar Magister
dalam Bidang Ilmu Pendidikan (M.Pd)*



**PASCASARJANA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
IAIN PALOPO
2021**

**FENOMENA *GAME ONLINE* DI KALANGAN PESERTA DIDIK PADA
SEKOLAH MENENGAH PERTAMA NEGERI 1 MALANGKE
KABUPATEN LUWU UTARA**

Tesis

*Diajukan untuk Melengkapi Syarat Memperoleh Gelar Magister
dalam Bidang Ilmu Pendidikan (M.Pd)*



Oleh

**HUSNAYANI
NIM19.05.01.0015**

**PASCASARJANA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
IAIN PALOPO
2021**

PENGESAHAN

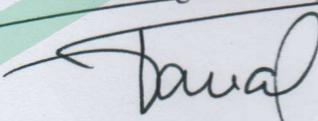
Tesis magister berjudul **Fenomena Game Online di Kalangan Peserta Didik pada Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Malangke Kabupaten Luwu Utara**, yang ditulis oleh **Husnayani, 19.05.01.0015**, mahasiswi Program Studi Pendidikan Agama Islam, Pascasarjana IAIN Palopo, yang dimunaqasyahkan pada hari Senin, tanggal 06 September 2021 M bertepatan 28 Muharam 1443 H telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan Tim Penguji, dan diterima sebagai syarat meraih gelar Magister Pendidikan (M.Pd).

Tim Penguji

1. Dr. H.M. Zuhri Abu Nawas, Lc., MA.
Ketua Sidang/Penguji (.....)
tanggal:
2. Dr. Kaharuddin, M.Pd.I
Penguji I (.....)
tanggal: 15/09/2021 (.....)
3. Dr. Munir Yusuf, M.Pd.
Penguji II (.....)
tanggal:
4. Dr. H. Hisban Taha, M.Ag.
Penguji/Pembimbing I (.....)
tanggal:
5. Dr. Abdain, S.Ag, M.H.I.
Penguji/Pembimbing II (.....)
tanggal:
6. Muh. Akbar, S.H., M.H.
Sekretaris Sidang (.....)
tanggal:

Mengetahui,


An. Rektor IAIN Palopo
Direktur Pascasarjana
Dr. H.M. Zuhri Abu Nawas, Lc., MA.
NIP. 197109272003121002

Ketua Program Studi
Pendidikan Agama Islam,


Dr. Hj. Fauziah Zainuddin, M.Ag.
NIP. 197312292000032001

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Husnayani

NIM : 19.05.01.0015

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa:

1. Tesis ini benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan plagiasi atau duplikasi dari karya orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.
2. Seluruh bagian dari tesis ini adalah karya saya sendiri kecuali kutipan yang ditunjukkan sumbernya, segala kekeliruan yang ada di dalamnya adalah tanggung jawab saya.

Bilamana di kemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi administratif atas perbuatan tersebut dan gelar akademik yang saya peroleh karenanya dibatalkan.

Demikian pernyataan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Palopo, 27 Juli 2021
Yang Membuat Pernyataan



Husnayani
NIM. 19.19.2.01.0015

NOTA DINAS

Lamp : -
Hal : Thesis an. Husnayani

Kepada Yth.
Direktur Pascasarjana IAIN Palopo
Di
Palopo

Assalamu 'Alaikum Wr. Wb.

Setelah menelaah naskah tesis sebagai berikut:

Nama : Husnayani
NIM : 19.05.01.0015
Program studi : Pendidikan Agama Islam
Judul tesis : Fenomena *Game Online* di kalangan Peserta didik pada Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Malangke Kabupaten Luwu Utara

menyatakan bahwa penulisan tesis tersebut:

1. Telah memenuhi ketentuan sebagaimana dalam *Buku Pedoman Penulisan Tesis* yang berlaku pada Pascasarjana IAIN Palopo;
2. Telah sesuai dengan kaidah tata bahasa Indonesia yang baik dan benar.

Demikian untuk proses selanjutnya.

Wassalamu 'alaykum wr. wb.

Yang memverifikasi:

1. Dr. H. Muhazzab/Said, M.Si
tanggal : 30/05/24

PRAKATA

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ
الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى نَبِيِّنَا مُحَمَّدٍ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ وَعَلَى آلِهِ
وَأَصْحَابِهِ أَجْمَعِينَ

Segala puji dan syukur yang tidak terhingga peneliti panjatkan kehadirat Allah swt. karena taufiq dan hidayah-Nya, sehingga tesis yang berjudul *Fenomena Game Online di Kalangan Peserta Didik pada Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Malangke Kabupaten Luwu Utara* dapat peneliti rampungkan, dan peneliti menyadari bahwa tesis ini masih jauh dari kesempurnaan karena kesempurnaan hanyalah milik Allah swt. Salawat dan salam peneliti kirimkan kepada junjungan Nabi Muhammad saw. keluarga dan para sahabatnya.

Sadar atas keterbatasan, sehingga dalam penyelesaian studi peneliti banyak mendapat bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan banyak terima kasih khususnya kepada:

1. Rektor IAIN Palopo, Prof. Dr. Abdul Pirol, M.Ag beserta para Wakil Rektor I, II dan III.
2. Direktur Pascasarjana IAIN Palopo, Dr. H. M. Zuhri Abunawas, Lc., MA beserta jajarannya.
3. Dr. Hj. Fauziah Zainuddin, M.Ag., Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam Pascasarjana IAIN Palopo, yang telah banyak memberi masukan berupa gagasan dan arahan kepada peneliti hingga selesainya penelitian ini.
4. Seluruh Guru besar dan Dosen Pascasarjana IAIN Palopo, yang memberikan ilmunya yang sangat berharga kepada peneliti.
5. Dr. H. Hisban Thaha, M.Ag, selaku Pembimbing I, Dr. Abdain, S.Ag, M.H.I., selaku Pembimbing II yang telah mengarahkan dan membimbing dalam penyusunan tesis ini hingga selesai.

6. Dr. Kaharuddin, M.Pd. I selaku Penguji I, Dr. Munir Yusuf, M.Pd., selaku Penguji II yang telah mengarahkan dalam penyusunan tesis ini hingga selesai.

7. Kepala Perpustakaan, Madehang, S.Ag, M.Pd. dan segenap karyawan perpustakaan IAIN Palopo yang telah memberikan sumbangan berupa peminjaman buku, mulai dari tahap perkuliahan sampai kepada penulisan tesis.

8. Kepala Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kab. Luwu Utara Drs. H. Jasrum, M.Si. Dan Kepala Bidang pembinaan SMP Kabupaten Luwu Utara Bapak Hasbullah, S.Pd., M.Pd. yang telah memberi dukungan kepada peneliti untuk melanjutkan studi.

9. Kepala SMP Negeri 1 Malangke, Bapak Baharuddin BR, S.Pd. yang telah bersedia memfasilitasi peneliti di lokasi penelitian.

10. Kedua orang tua Syahrir, A.Ma (Bapak), Rohana (Ibu), yang melahirkan, merawat, membesarkan, mendidik dan membimbing peneliti.

11. Untuk suami tercinta Surahman, yang setia menemani dalam bahtera rumah tangga dan telah banyak memberikan motivasi, semangat, doa, dan harapan selama kuliah di Pascasarjana IAIN Palopo.

12. serta rekan-rekan mahasiswa Pascasarjana IAIN Palopo atas segala bantuan sehingga dapat menyelesaikan studi dengan baik.

Akhirnya peneliti memohon taufik dan hidayah kepada Allah swt. Semoga tesis ini bermanfaat bagi pembangunan agama, bangsa, dan negara. *Āmīn yā Rabbal ‘ālamīn.*

Palopo, 27 Juli 2021

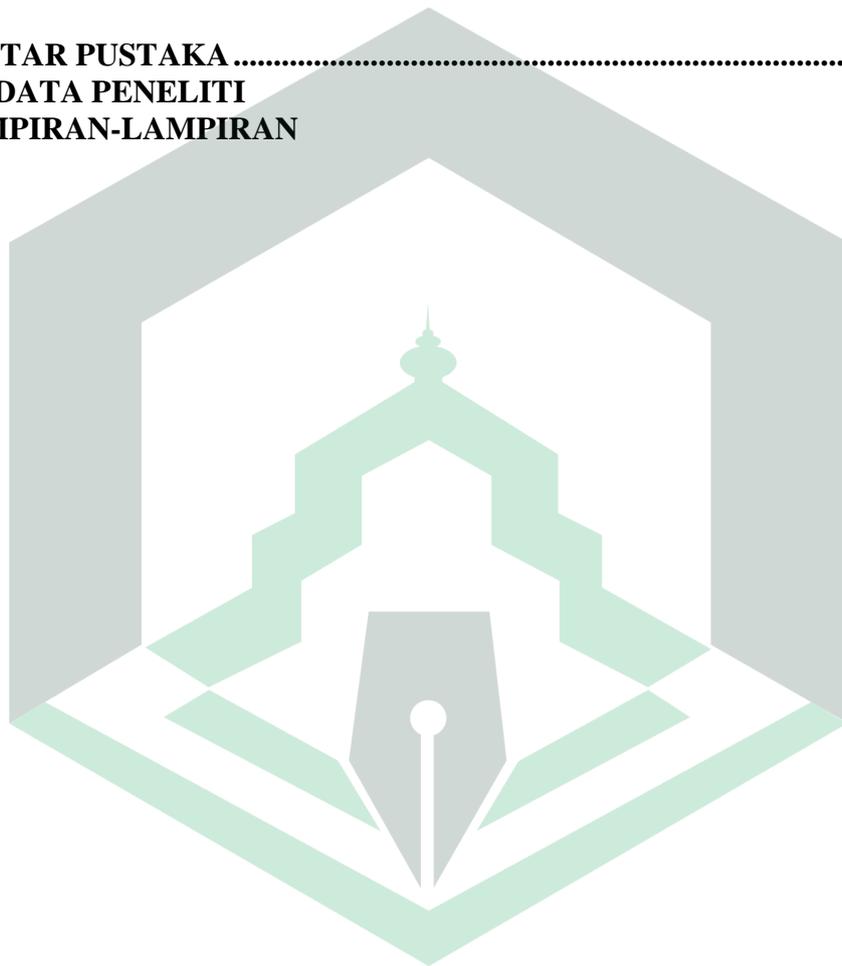
Peneliti

Husnayani

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN	ii
PENGESAHAN	iii
NOTA DINAS	iv
PRAKATA	v
DAFTAR ISI	vii
PEDOMAN TRANSLITERASI	ix
ABSTRAK	xi
ABSTRACT	xii
تجريد البحث	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	11
C. Tujuan Penelitian	11
D. Manfaat Penelitian	11
BAB II KAJIAN TEORI	13
A. Penelitian Terdahulu yang Relevan	13
B. Deskripsi Fokus	17
1. <i>Game Online</i>	17
2. Hasil Belajar dan Prestasi Akademik	33
3. Kecanduan <i>Game Online</i> Terhadap Peserta Didik	47
C. Kerangka Pikir	58
BAB III METODE PENELITIAN	61
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian	61
B. Fokus Penelitian	66
C. Definisi Istilah	67
D. Desain Penelitian	69
E. Data dan Sumber Data	70
F. Instrumen Penelitian	74
G. Teknik Pengumpulan Data	77
H. Pemeriksaan Keabsahan Data	80
I. Teknik Analisa Data	81
BAB IV DESKRIPSI DAN ANALISIS DATA	86
A. Deskripsi Data	86
1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	86
2. Kebiasaan Bermain dengan <i>Game Online</i> pada Peserta Didik di SMP Negeri 1 Malangke	88

3. Dampak <i>game online</i> terhadap peserta didik SMP Negeri 1 Malangke	100
4. Solusi meredam dampak negatif kegemaran bermain dengan <i>game online</i> pada anak didik di SMP Negeri 1 Malangke	119
B. Analisis Data	127
BAB V PENUTUP	151
A. Simpulan	151
B. Saran	152
DAFTAR PUSTAKA	154
BIODATA PENELITI	
LAMPIRAN-LAMPIRAN	



PEDOMAN TRANSLITERASI

Pedoman Transliterasi Arab Latin yang digunakan dalam penelitian ini berdasarkan *ALA-LC ROMANIZATION tables* sebagai berikut:

A. Konsonan

Arab	Latin	Arab	Latin
ا	A	ض	ḍ
ب	B	ط	ṭ
ت	T	ظ	ẓ
ث	Th	ع	‘
ج	J	غ	Gh
ح	ḥ	ف	F
خ	Kh	ق	Q
د	D	ك	K
ذ	Dh	ل	L
ر	R	م	M
ز	Z	ن	N
س	S	هـ	H
ش	Sh	و	W
ص	ṣ	ي	Y

B. Vokal

1. Vokal Tunggal

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
َ	<i>Faḥah</i>	A	A
ِ	<i>Kasrah</i>	I	I
ُ	<i>Ḍamah</i>	U	U

2. Vokal Rangkap

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
َ...ِ	<i>Faḥah dan ya</i>	Ai	a dan i
َ...ُ	<i>Faḥah dan wau</i>	Au	a dan u

3. Vokal Panjang

Tanda	Nama	Gabungan Huruf	Nama
اَ	<i>Faṭḥah</i> dan <i>alif</i>	ā	a dan garis di atas
يَ	<i>Kasrah</i> dan <i>ya</i>	ī	i dan garis di atas
وُ	<i>Ḍammah</i> dan <i>wau</i>	ū	u dan garis di atas

Contoh :

حُسَيْن : Husain حَوْل : ḥaul

C. Ta' Marbūṭah

Transliterasi ta' marbūṭah (ة) di akhir kata, bila dimatikan ditulis "h" baik yang dirangkai dengan kata sesudahnya atau tidak.

Contoh :

مرأة : Mar'ah مدرسة : Madrasah

Ketentuan ini tidak digunakan terhadap kata-kata Arab yang sudah diserap ke dalam bahasa Indonesia seperti shalat, zakat dan sebagainya, kecuali yang dikehendaki lafadz aslinya.

D. Shiddah

Shiddah/Tashdīd ditransliterasi akan dilambangkan dengan huruf, yaitu huruf yang sama dengan huruf yang bershaddah itu.

Contoh :

رَبَّنَا : Rabbanā شَوَّال : Shawwāl

E. Kata Sandang

Kata sandang "ال" dilambangkan berdasarkan huruf yang mengikutinya, jika diikuti huruf *shamsiyah* maka ditulis dengan huruf yang bersangkutan, dan ditulis "al" jika diikuti dengan huruf *qamariyah*.

Contoh :

القلم : al-Qalam الزهرة : al-zahrah

ABSTRAK

Husnayani, 2021. “Fenomena *Game Online* di Kalangan Peserta Didik pada Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Malangke Kabupaten Luwu Utara”. Tesis Pascasarjana Program Studi Pendidikan Agama Islam Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo. Dibimbing oleh H. Hisban Taha dan Abdain.

Tesis ini menggambarkan beberapa fokus penelitian 1) Bagaimana kebiasaan bermain dengan *game online* pada peserta didik pada SMP Negeri 1 Malangke? 2) Bagaimana dampak *game online* terhadap peserta didik SMP Negeri 1 Malangke? 3) Bagaimana solusi meredam dampak negatif kegemaran bermain dengan *game online* pada anak didik di SMP Negeri 1 Malangke?

Penelitian ini adalah penelitian kualitatif yang menggunakan pendekatan fenomenologis. Sumber data yaitu data primer bersumber dari kepala sekolah, wakil kepala sekolah, guru, peserta didik, orang tua dan masyarakat. Sedangkan data sekunder diambil dari dokumen yang ada kaitannya dengan penelitian. Instrumen yang digunakan dalam mengumpulkan data adalah peneliti sendiri yang berfungsi menetapkan dan memilih informan sebagai sumber data, analisis data, menafsirkan data, serta instrumen dalam mengumpulkan data adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) Kebiasaan bermain *game online* peserta didik pada Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Malangke setiap harinya berkisar 4 jam sehari, dengan jenis *game online* favorit mereka adalah *PUBG*, *Mobile Legend* dan *Free Fire*. Perilaku bermain *game online* peserta didik tersebut terbentuk melalui pergaulan dengan teman sebaya atau teman sepermainan dan pola asuh orang tua yang cenderung membiarkan peserta didik bermain *game online*. Sementara kondisi pandemi menjadikan peserta didik lebih sering bersentuhan dengan *handphone* sebagai media pembelajarannya. Namun kenyataannya, peserta didik memanfaatkan kondisi ini untuk bermain *game online* daripada belajar, hingga membuat peserta didik kecanduan pada *game online*., 2) Dampak positif dari bermain *game online* pada peserta didik di sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Malangke berdasarkan data yang ada, yaitu peserta didik dapat menambah kosa kata bahasa Inggris, sebagai hiburan dan menjadi wadah untuk berkomunikasi dengan teman, kerabat yang jauh melalui *game online*. Sedangkan dampak negatif yang ditemukan antara lain *game online* dapat menimbulkan ketagihan atau kecanduan, di mana peserta didik menghabiskan waktu dengan *game online*, tanpa mepedulikan hal-hal di luar dirinya, tidak peduli pada pelajarannya, tidak peduli pada dirinya lupa makan, mandi bahkan tidak jarang mereka tidak tidur sampai pagi, cenderung menutup diri dengan lingkungan sosialnya, berpengaruh pada kemampuan komunikasi verbal, dan juga berpengaruh pula pada perubahan emosi peserta didik serta berpengaruh pada penurunan hasil atau prestasi belajar peserta didik di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Malangke., 3) Berbagai upaya yang dilakukan oleh pihak sekolah sebagai solusi meredam dampak *game online* pada peserta didik di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Malangke antara lain melakukan sosialisasi terkait peraturan sekolah di antaranya adalah larangan membawa *handphone* ke sekolah

kecuali untuk keperluan pembelajaran, melalui kegiatan program penguatan pendidikan karakter. Selain itu secara khusus dilakukan melalui program kerja guru Bimbingan dan Konseling terhadap peserta didik yang bermasalah termasuk peserta didik yang kecanduan game online. Dan membina hubungan baik dengan orang tua peserta didik.

Implikasi penelitian bahwa *game online* berpengaruh lebih besar dampak negatif jika dibandingkan dampak positif, sehingga peran keluarga, sekolah dan masyarakat sangat diperlukan untuk mengurangi kecanduan peserta didik terhadap *game online*.

Kata Kunci: *Kebiasaan, Game Online, Peserta didik*



Husnayani, 2021. “The Impact of Online Game Enjoyment on Student Learning Outcomes at State Junior High School 1 Malangke”. Thesis of Postgraduate, Islamic Education Study Program, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo. Supervised by H. Hisban Thaha and Abdain

This thesis describes several research focuses: 1) How is the habit of playing with online games among students at SMP Negeri 1 Malangke? 2) How is the impact of online games on the learning achievement of SMP Negeri 1 Malangke students? 3) What is the solution to reduce the negative impact of playing online games on students at SMP Negeri 1 Malangke?

This research was a qualitative research that used a phenomenological approach. Sources of data, namely primary data sourced from the principal, vice secretary, teachers, students, parents and the community. Meanwhile, secondary data were taken from documents related to the research. The instrument used in collecting data is the researcher himself who functions to determine and select informants as data sources, analyze data, interpret data, and the instruments in collecting data are observation, interviews, and documentation.

The results shows that 1) The habit of playing online games every day was around 4 hours a day. Students who are excessive in playing games tend to have feelings of emotions that are difficult to control, children claim to be quick to anger, sad, and annoyed when parents suddenly stop their online game playing activities. 2) There is no positive influence in playing online games but only has a negative impact or has a negative impact on students who are addicted to playing online games. The negative impact of online games causes students to be more active in thinking about how to advance to the next stage or how to beat their playing opponents without caring about the lessons at school. reduce the sense of socialization with others. 3) The impact of addiction to playing online games does not only affect the level of interest in children's learning. However, it also affects the learning outcomes of students. The prevention function, understanding function and alleviation function are only PAI and BK teachers and school personnel who handle these students. If the guidance and counseling teachers and schools have experienced difficulties, especially now that the learning epidemic is still online, in handling these students, a supervisory function is applied, namely the school is assisted by the students' families in handling and supervising students addicted to online games.

Implications for the teacher's perspective on students. Teachers must realize that they are individuals who will be examples for their students. So the teacher must set a good example for his students. For example, in punctuality to come to school and go to class.

Keywords: *Impact, Online Game, Learning Outcome*

تجريد البحث

حسنيان، 2021. "تأثير جنون الألعاب عبر الإنترنت على نتائج تعليم الطلبة في المدرسة المتوسطة 1 مالانجكي". بحث الدراسات العليا شعبة التربية الدينية الإسلامية بالجامعة الإسلامية الحكومية بالوبو. أشرف عليها الحاج حسين طه وعبدين.

تصف هذه الدراسة بعض تركيز البحث (1) كيف هي عادة اللعب مع الألعاب عبر الإنترنت على الطلبة في المدرسة المتوسطة 1 مالانجكي؟ (2) كيف تؤثر الألعاب عبر الإنترنت على إنجازات التعليم للطلبة في المدرسة المتوسطة 1 مالانجكي؟ (3) كيف هو الحل للحد من التأثير السلبي للجنون للألعاب عبر الإنترنت على الطلبة في المدرسة المتوسطة 1 مالانجكي؟

هذا البحث هو بحث نوعي الذي يستخدم نهج الظواهر. مصادر البيانات الأساسية هي من مدير المدرسة، نائب المدير، المعلمين، الطلبة، أولياء الأمور والمجتمع. بينما يتم أخذ البيانات الثانوية من الوثائق المتعلقة بالبحث. الأدوات المستخدمة في جمع البيانات هي الباحثة نفسها التي تعمل على إنشاء واختيار المخبرين كمصادر للبيانات، تحليل البيانات، وتفسير البيانات، فضلا عن الأدوات في جمع البيانات هي الملاحظات، المقابلات، والوثائق.

وأظهرت النتائج أن: (1) عادة لعب الألعاب عبر الإنترنت كل يوم يتراوح بين 4 ساعات في اليوم. الطلبة الذين يبالغون في لعب الألعاب يميلون إلى أن يكون لديهم شعور من العاطفة التي يصعب السيطرة عليها، ويعترف الطفل كونه غاضبا بسرعة، حزينا، ومستاء عندما يوقف الآباء فجأة عن لعب الألعاب عبر الإنترنت. (2) ليس هناك تأثير إيجابي في لعب الألعاب عبر الإنترنت ولكن فقط تأثير سلبي أو يكون لها تأثير سلبي على الطلبة الذين هم مدمنون على لعب الألعاب عبر الإنترنت. يؤدي التأثير السلبي للألعاب عبر الإنترنت إلى تفكير الطلبة بشكل أكثر نشاطا حول كيفية التقدم إلى المرحلة التالية أو كيفية التغلب على خصومهم دون الاهتمام بالدروس في مدرستهم، الحد من الشعور بالتنشئة الاجتماعية تجاه الآخرين. (3) تأثير الإدمان على لعب الألعاب عبر الإنترنت لا يؤثر فقط على مستوى الاهتمام بتعليم الأطفال فقط. بل، فإنه يؤثر أيضا على نتائج التعليم للطلاب. وظيفة الوقاية، وظيفة الفهم ووظيفة التخفيف ليست سوى معلمي التربية الدينية الإسلامية ومعلمي الإرشاد الاستشاري وموظفي المدرسة الذين يتعاملون مع الطلبة. إذا كان معلمو الإرشاد الاستشاري والمدرسة قد واجهوا صعوبات بل في فترة جائحة كان التعليم لا يزال على الإنترنت، في التعامل مع المتعلمين ثم يتم تطبيق وظيفة الإشراف الذي هو المدرسة بمساعدة أسر الطلبة في التعامل والإشراف على الطلبة المدمنين على الألعاب عبر الإنترنت.

الآثار المترتبة على وجهة نظر المعلمين على الطلبة. يجب أن يدرك المعلمون أنهم أفراد سيكونون أمثلة لطلبتهم. لذا يجب على المعلمين أن يكونوا قدوة حسنة لطلبتهم. على سبيل المثال في الالتزام بمواعيد المجيء في المدرسة والدخول في الصف.

الكلمات الرئيسية: التأثير، الألعاب عبر الإنترنت، نتائج التعليم

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sektor kehidupan mengalami percepatan pertumbuhan yang begitu pesat, tidak hanya sarana teknologi, komunikasi, maupun transportasi yang mengalami perkembangan begitu pesat, fenomena ini juga berlaku pada banyak pola kehidupan.¹

Perkembangan teknologi yang demikian pesat membuat sistem komunikasi dan komputer berkembang begitu cepat. Ini terjadi karena perkembangan elektronika dengan penemuan-penemuan baru yang sangat menakjubkan. Hal ini membuat dunia industri berlomba untuk memproduksi teknologi informasi secara massal. Perkembangan dunia komunikasi dan komputer menjadi satu sehingga membentuk suatu cabang ilmu baru yang sering dikenal dengan istilah internet.²

Perkembangan teknologi di era globalisasi saat ini, sehingga hal ini yang membuat setiap individu terus berusaha agar dapat mengikuti setiap perkembangan teknologi yang ada, maka pengetahuan semakin bertambah dan maju seiring perkembangan zaman. Mulai dari perkantoran hingga ke sekolah-sekolah, kini berusaha menggunakan kecanggihan internet untuk melakukan

¹Santrock. *Life-Span Development Perkembangan Masa Hidup*, (Jakarta: Erlangga, 2003), h. 24.

² Jonathan Lukas, *Jaringan Komputer*, (Cet. I; Yogyakarta: Graha Ilmu, 2006), h. 2.

aktivitas sehari-hari.³ Terbentuknya suatu jaringan memerlukan yang namanya komputer yang akan digunakan sebagai alat komunikasi.⁴ Seiring dengan perkembangan jaman teknologi internet semakin berkembang pesat, salah satu manfaatnya adalah sebagai sarana hiburan, misalnya untuk bermain.

Permainan *game* dengan menggunakan jaringan internet tersebut dikenal sebagai *game online*. *Game online* merupakan permainan komputer yang dimainkan melalui beberapa bentuk koneksi internet atau media telekomunikasi. *Game online* disukai banyak orang mulai dari anak-anak dan remaja hingga orang dewasa

Industri *game* juga sudah merambah ke berbagai negara di dunia termasuk negara-negara berkembang. *Game* mulai populer ke seluruh dunia dimulai dengan populernya berbagai *game* di Amerika pada era 70-an dan mulai berkembang ke berbagai negara di awal tahun 80-an. Di Indonesia Menurut Ligagame, *game online* muncul pada tahun 2001, dimulai dengan masuknya Nexia Online.⁵

Fenomena bermain *game online* di kalangan remaja merupakan suatu hal yang harus diperhatikan. Munculnya *game online* telah menimbulkan risiko baru bagi peserta didik, yakni risiko kecanduan *game online*. *Game online* memiliki sifat seductive (menggairahkan), yaitu membuat individu merasa bergairah memainkannya hingga menimbulkan perilaku adiksi. Individu rela terpaku di

³ Wiharsono Kurniawan, *Jaringan Komputer*, (Yogyakarta: Andi Offset, 2007), h. 20.

⁴ Jasmadi, *panduan Praktis Menggunakan Fasilitas Internet: Surfing, Email, SMS, Chating, E-Card dan Dowload* (Edisi 1; Yogyakarta: Andi Offset, 2004, h. 80.

⁵Cristin Mardiana, Rizky Gustevan Rayes, *Konsep Desain Meja Komputer Warnet Game Online*, Jurnal Kreatif, Vol. 7, No. 2, April 2020.

depan monitor selama berjam-jam. Apalagi permainan pada *game online* dirancang untuk suatu reinforcement atau penguatan yang bersifat ‘segera’ begitu permainan berhasil melampaui target tertentu. Sehingga *game online* membuat remaja semakin tertantang dan terus menerus menekuninya serta mengakibatkan remaja tidak memiliki skala prioritas dalam menjalani aktivitas sehari-hari. Penelitian di Amerika menunjukkan bahwa 5% remaja usia 8-18 tahun memperlihatkan gejala kecanduan video *game* yang mengarah pada perilaku patologis di antaranya adalah masalah mental emosional.⁶

Game online menjadi tren baru yang banyak diminati karena seseorang tidak lagi bermain sendirian (*single*), tetapi memungkinkan bermain bersama puluhan orang sekaligus dari berbagai lokasi (*multiplayer*). Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang mengandalkan akses internet, *game online* juga mengalami perkembangan yang begitu pesat. *Game online* adalah *game* yang berbasis elektronik dan visual.⁷

Game online sangat berbeda dari *game* lain di mana pemain tidak hanya dapat bermain dengan orang-orang di sekitarnya, tetapi juga dengan beberapa pemain lain di lokasi yang berbeda, bahkan di belahan dunia lain.⁸

Peserta didik dianggap lebih sering dan rentan terhadap penggunaan permainan *game online* daripada orang dewasa. Adiksi *game online* dapat

⁶ Emria Fitri, Lira Erwinda, Ifdil Ifdil, *Konsep Adiksi Game Online dan Dampaknya terhadap Masalah Mental Emosional Remaja Serta Peran Bimbingan Dan Konseling*, Jurnal Konseling dan Pendidikan, Volume 4 Nomor 3, November 2018, h. 211-219.

⁷ A Rini, *Menanggulangi Kecanduan Game On-Line Pada Anak*. (Jakarta: Pustaka Mina, 2011), h. 47

⁸ Maurice Andrew Suplig, *Pengaruh Kecanduan Game Online Siswa SMA Kelas X Terhadap Kecerdasan Sosial Sekolah Kristen Swasta di Makassar*, Jurnal Jaffray, Vol. 15, No. 2, Oktober 2017, h. 178.

ditandai oleh sejauh mana pemain *game* bermain *game* secara berlebihan yang dapat berpengaruh negatif bagi pemain *game* tersebut.

Adiksi *game online* dapat dilihat dari penggunaan waktu selama (rata-rata) 20-25 jam dalam seminggu.⁹ Adiksi *game online* dapat menyebabkan distorsi waktu, kurang perhatian, hiperaktif, tindakan kekerasan, emosi negatif, dan perilaku agresif. Kekerasan pada *game online* memungkinkan memiliki efek lebih kuat menimbulkan agresi terhadap remaja karena *game online* adalah permainan yang sangat menarik dan interaktif, *game online* memiliki permainan yang beberapa di antaranya berpola perilaku kekerasan, remaja akan berperilaku kekerasan berulang karena mereka sedang bermain dalam media *game*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa anak yang bermain *game* aksi dengan unsur kekerasan mengalami peningkatan emosi sehingga berperilaku lebih agresif. Di samping itu juga rentan mengalami stress.¹⁰

Game online yang beredar luas di pasaran bukan hanya berfungsi sebagai hiburan saja tetapi juga dapat berperan merangsang daya imajinasi fantasi, sesuai dengan sifat *game online* yaitu menampilkan masalah kemudian memikirkan masalah tersebut dengan hasil menang atau kalah.¹¹

Pandemi Covid-19 yang melanda seluruh dunia sejak akhir tahun 2019, yang membatasi ruang gerak umat manusia mengakibatkan perubahan luar biasa

⁹ Taufik & Ifdil, *Kondisi Stres Akademik Siswa SMA Negeri di Kota Padang*. Jurnal Konseling dan Pendidikan, 1(2), (2013), h. 143-150.

¹⁰ Ardi Putra, M. R. M., & Ifdil, *IEthics And Legal Issues In Online Counseling Services: Counseling Principles Analysis*. Jurnal Psikologi Pendidikan dan Konseling: Jurnal Kajian Psikologi Pendidikan dan Bimbingan Konseling, (2017), h. 15-22.

¹¹ Maulia Rizka, "*Perancangan Ilustrasi Buku Pop-Up Cerita Rakyat Putri Kumala Sebagai Sarana Mendongeng Untuk Anak*." Tesis, (Semarang: Universitas Negeri Semarang, 2020), h. 4.

pada semua tatanan kehidupan umat manusia, salah satunya adalah lembaga pendidikan. Pembatasan gerak sosial, meminimalisasi kumpulan manusia menyebabkan proses belajar dan mengajar tidak bisa dilakukan secara tatap muka, melainkan harus dalam suatu jaringan internet (daring) dengan berbagai *platform* yang ada, seperti *zoom*, *googlemeet*, dan lain-lain.¹² Situasi tersebut memaksa setiap peserta didik, termasuk anak-anak Sekolah Menengah Pertama setiap mengikuti proses belajar mengajar harus menggunakan *smartphone*. Realitas tersebut mempertinggi tingkat persentuhan peserta didik dengan *smarthphone*, yang dalam situasi normal diminimalisasi, sedangkan dalam situasi pandemic covid 19, harus lebih intens sebab sebahagian besar sumber belajar hanya bisa didapatkan melalui di dunia maya dengan media *smartphone* tersebut. Di sela-sela mengikuti proses belajar tersebut, sebagian besar peserta didik memanfaatkan celah waktu untuk mengenal lebih jauh beragam fitur yang ditawarkan oleh *smartphone*, salah satunya adalah *game online*.

Game online dengan segala macam daya tariknya membuat pemainnya betah berlama-lama duduk di depan komputer atau memandangi *handphone* . Permainan *game online* yang begitu menghibur membuat para pemain *game* menjadi lupa akan waktu belajarnya, melupakan hal yang lain yang ada dalam lingkungan kesehariannya. Anak diajak untuk menjelajahi dunia lain yang penuh tantangan dan bisa meningkatkan *adrenalin* (sebuah hormon yang memicu reaksi terhadap tekanan dan kecepatan gerak tubuh) mereka. Kecanduan yang berlebihan dapat memengaruhi prestasi akademik peserta didik. Kecanduan

¹² Akrim, dkk, *Covid-19 Dan Kampus Merdeka Di Era New Normal (Ditinjau dari Perspektif Ilmu Pengetahuan)*, (Medan: UMSU PRESS, 2020), h. 11.

tersebut dapat memunculkan sifat malas belajar pada diri peserta didik, dimana hal tersebut dapat berimbas terhadap prestasi akademik yang didapat oleh peserta didik.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi ada untuk membantu para peserta didik untuk lebih berkemajuan lagi, akan tetapi faktanya perkembangan teknologi tersebut dan dengan adanya *game online* maka arus balik yang awalnya mereka sangat ingin meraih prestasi dan kini peserta didik lebih mementingkan *game online* atau bisa dibilang kecanduan akan menurunkan motivasi belajar mereka. Prestasi belajar anak adalah harapan semua orang tua dan merupakan cita-cita setiap lembaga pendidikan. Termasuk dalam hal mendidik peserta didik agar menjadi anak yang saleh. Sebagaimana firman Allah swt dalam Q.S. Al-Tahrim/66:6.

يَأْتِيهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا قُوًا أَنفُسِكُمْ وَأَهْلِيكُمْ نَارًا وَقُودُهَا النَّاسُ
وَالْحِجَارَةُ عَلَيْهَا مَلَائِكَةٌ غِلَاظٌ شِدَادٌ لَا يَعْصُونَ اللَّهَ مَا أَمَرَهُمْ
وَيَفْعَلُونَ مَا يُؤْمَرُونَ

Terjemahnya:

Hai orang-orang yang beriman, peliharalah dirimu dan keluargamu dari api neraka yang bahan bakarnya adalah manusia dan batu; penjaganya malaikat-malaikat yang kasar, keras, dan tidak mendurhakai Allah terhadap apa yang diperintahkan-Nya kepada mereka dan selalu mengerjakan apa yang diperintahkan.¹³

Tuntutan untuk mencapai kemuliaan sebagai makhluk terbaik, maka manusia sudah seharusnya dibina dan dididik. Karena setiap manusia yang lahir di

¹³ Kementerian Agama RI, *al-Qur'an dan Terjemahnya*, (Jakarta: Yayasan Penyelenggara Penerjemah/Penafsir al-Qur'an, 2019), h. 561.

muka bumi ini masih dalam keadaan fitrah. Sebagaimana diterangkan dalam sebuah hadits nabi sebagai berikut:

حَدَّثَنَا أَبُو الْيَمَانِ أَخْبَرَنَا شُعَيْبٌ قَالَ ابْنُ شِهَابٍ يُصَلِّي عَلَى كُلِّ مَوْلُودٍ مُتَوَفَّى وَإِنْ كَانَ لِغِيَّةٍ مِنْ أَجْلِ أَنَّهُ وُلِدَ عَلَى فِطْرَةِ الْإِسْلَامِ يَدَّعِي أَبَوَاهُ الْإِسْلَامَ أَوْ أَبُوهُ خَاصَّةً وَإِنْ كَانَتْ أُمُّهُ عَلَى غَيْرِ الْإِسْلَامِ إِذَا اسْتَهَلَ صَارَ خَا صِلِّي عَلَيْهِ وَلَا يُصَلِّي عَلَى مَنْ لَا يَسْتَهَلُّ مِنْ أَجْلِ أَنَّهُ سَقِطٌ فَإِنَّ أَبَا هُرَيْرَةَ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ كَانَ يُحَدِّثُ قَالَ النَّبِيُّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ مَا مِنْ مَوْلُودٍ إِلَّا يُولَدُ عَلَى الْفِطْرَةِ فَأَبَوَاهُ يَهُودَانِهِ أَوْ يُنَصِّرَانِهِ أَوْ يُمَجِّسَانِهِ كَمَا تُنْتَجُ الْبَهِيمَةُ بِبَهِيمَةٍ جَمْعَاءَ هَلْ تُحْسِنُونَ فِيهَا مِنْ جَدْعَاءَ ثُمَّ يَقُولُ أَبُو هُرَيْرَةَ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ فِطْرَةَ اللَّهِ الَّتِي فَطَرَ النَّاسَ عَلَيْهَا الْآيَةَ (صحيح البخاري)¹⁴

Artinya:

Telah menceritakan kepada kami Abu Al Yaman telah mengabarkan kepada kami Syu'aib, berkata Ibnu Syihab: Setiap anak yang wafat wajib dishalatkan sekalipun anak hasil zina karena dia dilahirkan dalam keadaan fithrah Islam, jika kedua orangnya mengaku beragama Islam atau hanya bapaknya yang mengaku beragama Islam meskipun ibunya tidak beragama Islam selama anak itu ketika dilahirkan mengeluarkan suara (menangis) dan tidak dishalatkan bila ketika dilahirkan anak itu tidak sempat mengeluarkan suara (menangis) karena dianggap keguguran sebelum sempurna, berdasarkan perkataan Abu Hurairah radliyallahu 'anhu yang menceritakan bahwa Nabi shallallahu 'alaihi wa sallam bersabda: "Tidak ada seorang anakpun yang terlahir kecuali dia dilahirkan dalam keadaan fithrah. Maka kemudian kedua orang tuanyalah yang akan menjadikan anak itu menjadi Yahudi, Nashrani atau Majusi sebagaimana binatang ternak yang melahirkan binatang ternak dengan sempurna. Apakah kalian melihat ada cacat padanya?". Kemudian Abu Hurairah radliyallahu 'anhu berkata (mengutip firman Allah, yang artinya): {Sebagai fitrah Allah yang telah menciptakan manusia menurut fitrah itu (HR. al-Bukhāri)}

¹⁴ Abū 'Abdillāh Muḥammad Bin Ismā'il Bin Ibrāhīm Ibn al-Mughīrah al-Ju'fi al-Bukhāri (lahir 194 H/810 M, wafat 256 H/870 M), *al-Jāmi' al-Musnad al-Ṣaḥīḥ al-Mukhtaṣar min Umūr Rasūlillāh Sallallah 'Alaihi Wa al-Sallam Wa Sunanihi Wa Ayyāmih* (Ṣaḥīḥ al-Bukhāri) taḥqīq Muḥammad Zuhair Bin Nāṣir al-Nāṣir, *Bāb Idhā Aslama al-Ṣabī Famāta Hal Yuṣallā 'Alaihi Wa Hal Yu'Raḍu 'Ala al-Ṣabī al-Islām*, Cet. I, Juz II, nomor hadis 1358 (Beirut: Dār Ṭauq al-Najāh (Muṣawwarah 'An al-Sulṭānīyah Bi Idāfat Tarqīm Muḥammad Fuād 'Abd al-Bāqī), 1422 H), h. 94.

Ayat dan hadis tersebut menjelaskan bahwa sebagai orang tua harus mengajarkan dan menanamkan nilai-nilai kebaikan kepada anak karena inilah amalan paling nyata dan paling tepat serta efektif yang harus dilakukan oleh orang tua untuk kebahagiaan mereka di dunia dan akhirat. Pembinaan anak secara tepat dan efektif merupakan salah satu tantangan paling besar bagi orang tua masa kini.

Prestasi belajar gemilang yang dicapai oleh peserta didik merupakan lambang kejayaan suatu lembaga pendidikan. Namun perlu diingat bahwa pencapaian prestasi belajar tidak akan menyalahkan pihak sekolah, untuk menghindari hal yang demikian perlu diciptakan komunikasi yang baik antara orang tua dan guru. Guru-guru sering menggunakan insentif untuk membangkitkan motivasi kepada peserta didik untuk mencapai tujuan-tujuan yang diinginkan. Insentif ini akan bermanfaat bila mengandung tujuan yang dapat memberikan kepuasan kepada kebutuhan psikologis peserta didik.¹⁵

Dalam perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin canggih menunjukkan bahwa *game online* membawa dampak besar dalam kegiatan dan proses belajar mengajar peserta didik. Semakin lama permainannya semakin menyenangkan, mulai dari tampilan, gaya bermain dan lain sebagainya. Tak kalah juga bervariasi tipe permainan seperti perang, petualangan, perkelahian dan masih banyak lagi. Semakin menarik suatu permainan maka semakin banyak orang yang memainkan *game online* tersebut. Pelajar yang sering memainkan suatu *game online*, akan menjadi ketagihan. Ketagihannya memainkan *game*

¹⁵ Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2017), h. 10.

online akan berdampak baginya, terutama dari segi akademik ia masih dalam usia sekolah.

Hasil belajar berproses untuk menambah pengetahuan, keterampilan. Prestasi hasil belajar juga dapat diartikan sebagai hasil yang diperoleh dalam belajar yang berupa pengetahuan dan sikap yang diperoleh peserta didik selama mengikuti pelajarannya di sekolah yang dinyatakan dalam bentuk angka. Belajar yang baik dapat menciptakan sebuah prestasi hasil belajar, agar menghasilkan sebuah prestasi hasil belajar hendaknya peserta didik mengetahui aspek-aspek belajar.

Hasil belajar merupakan suatu hal yang harus dicapai oleh setiap peserta didik, supaya bisa menilai sejauh mana tingkat kemampuan anak dalam pencapaian belajar dalam pembelajaran di sekolah, baik ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Demikian halnya dengan Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Malangke terus berupaya meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan berbagai macam cara, namun karena perkembangan zaman yang terus mengalami kemajuan terutama pada aspek teknologi dan komunikasi sehingga tidak jarang fasilitas yang dihasilkan dari hasil produk teknologi memengaruhi pembelajaran peserta didik terutama mengenai *game online* yang marak sekarang pada tingkat anak dan remaja. Perkembangan teknologi tidak dapat dihindari karena di dalamnya mengandung manfaat, namun tidak sedikit berdampak negatif terhadap perkembangan peserta didik. *Game online* misalnya pada saat ini telah merambah ke daerah-daerah yang dijadikan *tren* bagi anak usia sekolah. Demikian pula halnya dengan yang terjadi di Sekolah Menengah

Pertama Negeri 1 Malangke sebagaimana pada observasi awal ditemukan bahwa terdapat 8 orang guru dari 10 guru yang diwawancarai peneliti mengeluh tentang akibat yang ditimbulkan oleh *game online* ini dan menjadi salah satu faktor penurunan belajar peserta didik.¹⁶

Pengaruh permainan yang dimainkannya secara tidak sadar, secara berangsur-angsur peserta didik akan merekam apa saja yang dimainkannya dalam memori bawah sadar dan saat ini permainan yang digemari banyak peserta didik adalah permainan yang bersifat pembunuhan, perkelahian dan permainan perang yang akan menimbulkan masalah mental dan emosional pada remaja. Hal ini juga dibuktikan berdasarkan hasil penelitian Bariyyah yang mengungkapkan ada pengaruh antara kecanduan *game online* terhadap perilaku peserta didik yang menyukai main *games online* di mabes center game.¹⁷

Menurut peneliti permasalahan ini sangat menarik dan sangat penting untuk dibahas dalam suatu penelitian ilmiah karena persoalan *game online* pada saat ini bukan hanya jadi kebiasaan akan tetapi sudah sampai pada tahap kecanduan dan yang lebih bahaya karena berdampak terhadap hasil belajar peserta didik pada anak usia sekolah.

¹⁶Observasi pada tanggal 07 Oktober 2020, ada empat guru di antaranya guru Pendidikan Agama Islam, Matematika, Bahasa Inggris, Bahasa Indonesia.

¹⁷ Bariyyah, *The Effectiveness of Peer-Helping to Reduce Academic-Stress of Students*. Addictive Disorders & Their Treatment, 14(4), (2015), h.176-181.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan latar belakang yang dikemukakan di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam tesis ini adalah:

1. Bagaimana kebiasaan bermain *game online* pada peserta didik di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Malangke?
2. Bagaimana dampak *game online* terhadap peserta didik di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Malangke?
3. Bagaimana solusi meredam dampak negatif kegemaran bermain *game online* pada peserta didik di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Malangke?

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Penelitian
 - a. Mendeskripsikan kebiasaan bermain *game online* pada peserta didik di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Malangke.
 - b. Mengidentifikasi dampak *game online* pada peserta didik di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Malangke.
 - c. Menganalisis solusi meredam dampak negatif kegemaran bermain *game online* pada peserta didik di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Malangke

D. Manfaat Penelitian

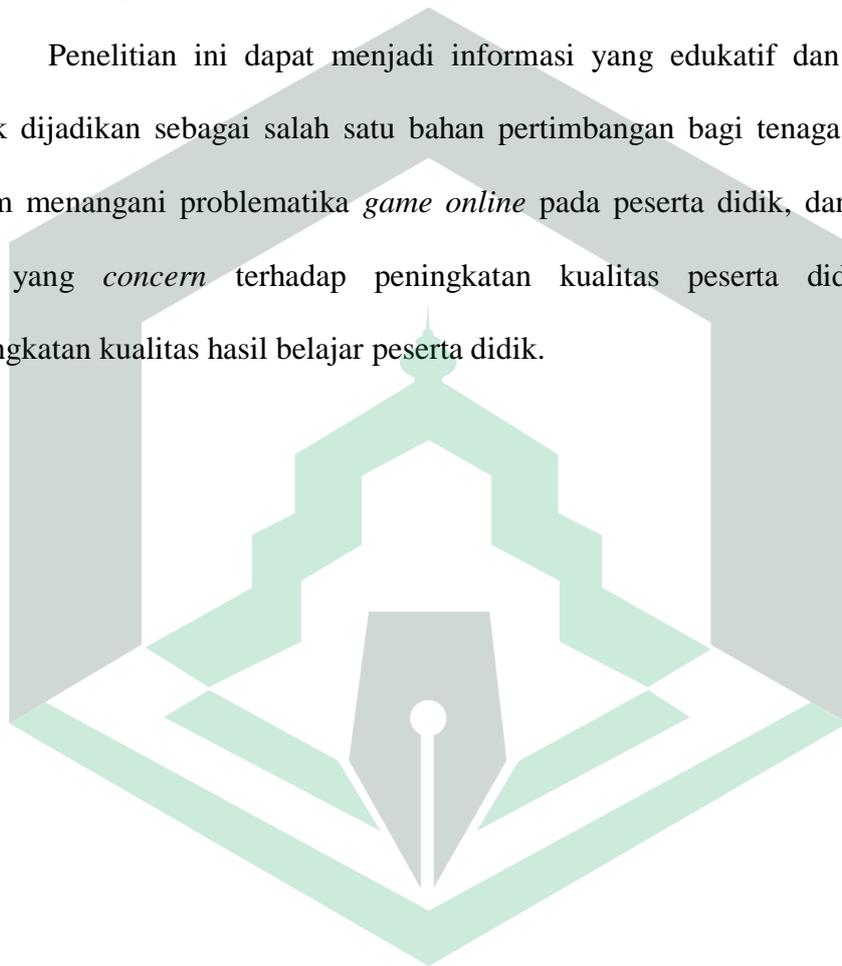
1. Manfaat ilmiah

Hasil penelitian ini diharapkan nantinya dapat menjadi sebuah karya tulis ilmiah yang menjadi referensi yang bermanfaat bagi masyarakat umum dan

masyarakat yang berpotensi menjadi suatu rujukan metodis. Selain itu diharapkan pula dengan penelitian ini nantinya bisa menambah khazanah intelektual seiring dengan dinamika perkembangan lembaga pendidikan formal dalam hubungannya dengan problematika *game online*.

2. Manfaat praktis

Penelitian ini dapat menjadi informasi yang edukatif dan konstruktif untuk dijadikan sebagai salah satu bahan pertimbangan bagi tenaga pendidikan dalam menangani problematika *game online* pada peserta didik, dan bagi siapa saja yang *concern* terhadap peningkatan kualitas peserta didik melalui peningkatan kualitas hasil belajar peserta didik.



BAB II

KAJIAN TEORI

A. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Berbagai penelitian ilmiah yang membahas seputar problematika *game online* yang dilakukan oleh beberapa peneliti dalam berbagai model bentuk dan peruntukan penelitiannya. Penelitian yang secara spesifik relevan dengan penelitian dapat dikemukakan sebagai berikut:

1. Emria Fitri, dkk, *Konsep Adiksi Game Online dan Dampaknya terhadap Masalah Mental Emosional Remaja Serta Peran Bimbingan Dan Konseling*, hasil pengaruh adiksi game online terhadap masalah mental emosional remaja dan peran layanan bimbingan dan konseling dalam penanganannya. Individu yang memperlihatkan gejala kecanduan *game online* mengarah pada masalah mental emosional di antaranya adiksi *game online* dapat menyebabkan distorsi waktu, kurang perhatian, hiperaktif, tindakan kekerasan, emosi negatif, dan perilaku agresif. Peran bimbingan dan konseling diperlukan untuk mereduksi adiksi kecanduan *game online* pada remaja melalui pelayanan konseling di antaranya; konseling individual dengan menggunakan teknik rasional emotif terapi dan konseling kelompok dengan pendekatan *Cognitif Behavior Teraphy* (CBT).¹

2. Penelitian oleh Agus Salim, *Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Belajar Mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan*

¹ Emria Fitri, dkk, *Konsep Adiksi Game Online dan Dampaknya terhadap Masalah Mental Emosional Remaja Serta Peran Bimbingan Dan Konseling*, Jurnal Konseling dan Pendidikan, Vol. 6 No. 2, 2018. h. 211-219

Keguruan UIN Alauddin Makassar,² Agus Salim menemukan bahwa, berdasarkan hasil angket, rumusan masalah dapat terjawab: (1) Realitas penggunaan *game online* di kalangan mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makassar angkatan 2014 yakni berupa bentuk *game online* yang digemari adalah *game online* genre petualangan, *game online* genre *racing*/balapan, *game online* genre pertempuran/tembak-tembakan/peperangan dan *game online* genre strategi, dengan grafis 3D (Dimensi), di mana mahasiswa memainkan *game online* tersebut pada waktu istirahat atau waktu luang di luar jam pelajaran (2) Perilaku belajar mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makassar angkatan 2014 adalah mahasiswa mampu mengimbangi antara bermain *game online* dengan belajar, dalam artian mahasiswa tersebut mampu membagi waktu antara belajar dan bermain *game online*. Ketika waktu belajar, mahasiswa gunakan untuk belajar, membaca buku dan di waktu luang digunakan untuk bermain *game online* dan sebagian mengisinya dengan mengolah bakat seperti bermain musik atau berdiskusi lepas dengan teman kelas (3) Terdapat pengaruh *game online* terhadap perilaku belajar mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makassar angkatan 2014, yakni: *Game online* genre petualangan berpengaruh terhadap aspek belajar asosiasi verbal, belajar aturan, dan belajar pemecahan masalah. *Game online* genre *racing*/balapan juga berpengaruh terhadap aspek belajar rangkaian. *Game*

²Agus Salim, *Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Belajar Mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Uin Alauddin Makassar*, Tesis (Makassar: Program Pascasarjana Universitas Islam Negeri (UIN) Alauddin Makassar, 2016).

online genre peperangan/tembak-tembakan/peperangan juga berpengaruh terhadap aspek belajar diskriminasi. Sedangkan *game online* genre strategi berpengaruh terhadap aspek belajar pemecahan masalah.

3. Febriana Siska Widyastuti, *Kecanduan peserta didik terhadap Game Online: Studi tentang kebiasaan peserta didik bermain game online di Seturan Sleman*. Febriana menemukan bahwa faktor yang mendorong peserta didik menjadi kecanduan bermain *game online* yaitu faktor teman sebaya, jenis *game online* yang dimainkan, faktor banyaknya waktu luang yang dimiliki, faktor kurangnya pengawasan dari orangtua, faktor kondisi ekonomi gamers itu sendiri dan kebijakan pengelola *game centre*. Dampak *game online* pada perilaku sosial yang ditimbulkan, yaitu dampak positif dan dampak negatif. Dampak positif pada perilaku sosial tersebut seperti meningkatkan konsentrasi, meningkatkan kinerja otak dan memacu otak dalam menerima cerita, meningkatkan kemampuan membaca, meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris, membantu bersosialisasi, meningkatkan dalam kemampuan mengetik, melatih kemampuan dalam berdagang, Bisa menghilangkan stress, sebagai ajang menambah teman. Dampak negatif pada perilaku sosial tersebut seperti jadi boros, menimbulkan efek ketagihan, kehidupan real menjadi berantakan, membuat orang terisolasi dengan lingkungan sekitar, mengganggu kesehatan, mengakibatkan pola makan dan tidur yang tidak teratur sehingga mudah terserang penyakit.³

³Febriana Siska Widyastuti, *Kecanduan Mahasiswa Terhadap Game Online: Studi tentang Kebiasaan Mahasiswa Bermain Game Online di Seturan Sleman*, (Yogyakarta: UNY. 2012), h. 10.

Selain penelitian di atas, terdapat sejumlah artikel ilmiah di berbagai jurnal ilmiah dan tesis, namun relevansinya dengan penelitian ini rendah, sehingga kurang signifikan dan tidak urgen bila dikemukakan di sini.

Dari penelitian-penelitian terdahulu yang dikemukakan di atas, tampak bahwa para peneliti sudah melakukan kajian dan pembahasan beberapa aspek yang sama dengan penelitian ini, terutama sekitar fenomena *game online* pada peserta didik. Walaupun demikian terdapat beberapa perbedaan elementer sebagai berikut:

1. Penelitian yang Emria Fitri, dkk, hasil pengaruh adiksi *game online* terhadap masalah mental emosional remaja dan peran layanan bimbingan dan konseling dalam penanganannya.
2. Penelitian yang dikemukakan oleh Agus Salim obyek penelitiannya adalah mahasiswa, sedangkan penelitiannya ini menasar peserta didik jenjang pendidikan dasar, dengan lokus penelitian di desa yang masih merupakan wilayah terpencil.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Febriana Siska Widyastuti obyek penelitiannya adalah mahasiswa dan aspek penekanannya pada perilaku sosial obyek penelitiannya.

Penelusuran literatur yang telah dilakukan tersebut, didapatkan beberapa buah karya tulis ilmiah dalam bentuk tesis yang relevan dengan judul penelitian tesis ini. Dalam tesis yang telah ditelusuri tersebut, meskipun sudah ada yang meneliti tentang hal ini, namun penelitian ini khusus menggali secara dalam tentang Fenomena *Game Online* di Kalangan Peserta Didik pada Sekolah

Menengah Pertama Negeri 1 Malangke Kabupaten Luwu Utara, Inilah yang membedakan penelitian tesis ini dengan penelitian-penelitian yang telah dilakukan sebelumnya.

B. Deskripsi Fokus

1. *Game online*

a. Pengertian *game online*

Menurut Henry Samuel, *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*, kata yang sering digunakan untuk merepresentasikan sebuah permainan digital yang sedang marak di zaman modern ini. *Game online* ini banyak dijumpai di kehidupan sehari-hari. Walaupun beberapa orang berpikir bahwa *game online* identik dengan komputer, game tidak hanya beroperasi di komputer. *Game* dapat berupa konsol, *handed*, 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.⁴

Jadi *game online* adalah suatu permainan yang dimainkan di komputer dan atau gawai (*smartphone*) dilakukan secara online (melalui internet) dan bisa dimainkan oleh banyak orang secara bersamaan dalam satu waktu.

⁴ Henry Samuel, *Pengguna Online game di Indonesia mencapai 6 Juta Pemain! Fantastis*. [Online]. Tersedia di: <http://samuelhenry.com/pengguna-game-online-di-indonesia-mencapai-6-juta-pemain-fantastis>. diakses 16 Februari 2021.

Game online mempunyai jenis-jenis yang bermacam-macam dengan metode yang berbeda-beda walaupun pengkategorian *game online* sudah terbilang tidak mencakup semua tetapi *game online* perlu diklarifikasi untuk memberikan pemahaman mendasar bagi para gamers pemula.⁵ Perkembangan *game online* sangat pesat, namun demikian dapat diklasifikasi berdasarkan genre atau jenisnya sebagai berikut:⁶

- a. *Shooter Game*. *Game* ini konsepnya adalah *game* berjenis tembak menembak. *Game* pada genre ini antara lain *Counter Strike*, *Point Blank*, *Call of Duty*.
- b. *Adventure Game*. *Game* petualang adalah *game* yang paling menarik untuk dikembangkan dan dimainkan. *Game* dengan konsep petualang adalah jenis *game* awal yang nanti kemudian berkembang. *Game* petualang seperti *Mario Bross* dan *Sonic* adalah *game* yang terkenal pada tahun 90an.
- c. *Action Game*. *Game action* mengandalkan teknik dan kecepatan tangan untuk menyelesaikan permainan. *Action game* perkembangannya sering digabungkan dengan *adventure game* dan menjadi genre baru *action adventure game*. *Game* yang mengandalkan teknik dan kecepatan tangan juga mempunyai jalan cerita yang menarik untuk diselesaikan. *Game* genre ini awalnya bisa dilihat di *Mortal Combat* dan *street fighter*.

Berdasarkan uraian di atas banyak jenis *game online* yang dapat dimainkan oleh peserta didik zaman sekarang ini seperti *action game*, *adventure game* dan *shooter game*, ketiga *game* tersebut sangat banyak dimainkan oleh para

⁵ Sri Lutfiwati, *Memahami Kecanduan Game Online Melalui Pendekatan Neurobiologi*, Anfusina: Journal Of Psychology, Volume 1, Nomor 1, Desember Tahun 2018, h. 1.

⁶ Andi Pallawagau, *Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Akademik Siswa di Rumah Susun Jatinegara Barat*, Jurnal Ilmiah POSTULATE, Vol.IX, No.1 Edisi April 2019, h. 32.

pecinta permainan *game online* yang bisa membuat pemainnya ketagihan dalam bermain.

b. Alasan peserta didik bermain *game online*

Menurut pendapat Hanni Sofia dan Budhi Prianto, ada tiga alasan menggunakan internet yaitu memberikan kesenangan dan tantangan, menghilangkan stress, dan mengisi waktu luang.⁷

1) Memberikan kesenangan dan tantangan

Banyak orang merasa tidak punya kekuatan di masyarakat tetapi ketika mereka bermain *game online*, mereka memiliki kekuatan untuk mengendalikan tentara, kota, atau orang lain. Kekuatan ini membawa kegembiraan bagi mereka dan memberikan kepuasan tersendiri.

2) Menghilangkan stress

Bermain *game online* dapat mengendurkan ketegangan syaraf setelah melakukan aktivitas yang padat dan serius.

3) Mengisi waktu luang

Game online sering digunakan untuk mengisi waktu luang setelah beraktifitas yang melelahkan. Hal ini dapat menyegarkan pikiran yang penat.

Alasan peserta didik bermain *game online* adalah sebagai berikut:⁸

a. Membantu bersosialisasi

Game online dapat menumbuhkan interaksi sosial bagi peserta didik.

⁷ Hanni Sofia dan Budhi Prianto. *Panduan Mahir Akses Internet*, (Jakarta: Kriya Pustaka, 2015), h. 36.

⁸ Maurice Andrew Suplig, *Pengaruh Kecanduan Game Online Siswa SMA Kelas X Terhadap Kecerdasan Sosial Sekolah Kristen Swasta di Makassar*, Jurnal Jaffray, Vol. 15, No. 2, Oktober 2017, h. 178.

b. Mengusir stress

Satu hal yang perlu mendapat perhatian adalah *game* ini merupakan hiburan yang murah, mudah, dan dapat dengan mudah untuk mendapatkan perhatian bagi peserta didik sebagai alternatif di saat ada kejenuhan.

c. Memulihkan kondisi tubuh

Game online dapat dilakukan setiap orang dan tidak menuntut kondisi fisik seseorang harus dalam kondisi yang prima. Capek atau lelah pun gamer akan dengan mudah untuk melakukan *game* ini. Pemain *game* atau siapapun justru akan sangat merasakan kesegaran baru dari permainan yang ada sebab seseorang akan berfantasi dengan *game-game* yang ada.

d. Meningkatkan konsentrasi

Pemain *game* sejati punya daya konsentrasi tinggi yang memungkinkan mereka mampu menuntaskan beberapa tugas. Pemain *game* biasanya akan sangat memerhatikan peran-peran dia dalam permainan sehingga seorang peserta didik akan sangat memerhatikan gerakan-gerakan setiap permainan.

c. Faktor pendorong peserta didik bermain *game online*

Faktor pendorong peserta didik gemar bermain *game online* yang dikutip dari beberapa sumber antara lain sebagai berikut:

a. Nilai pengalaman

Nilai pengalaman dapat dijadikan sebagai pedoman serta pembelajaran bagi seseorang dan itu tidak terlepas dari setiap kehidupan manusia. Menurut Ayuba Pandu pengertian nilai (*value*) adalah sesuatu yang berharga, yang penting

dan berguna serta menyenangkan dalam kehidupan manusia yang dipengaruhi pengetahuan dan sikap yang ada pada diri atau hati nuraninya.⁹

Ketut mengatakan pengalaman diartikan sebagai sesuatu yang pernah dialami (dijalani, dirasakan, ditanggung).¹⁰ Nilai pengalaman menyangkut penerimaan dari dunia. Bentuknya pasif (misalnya menikmati dunia, menikmati konser musik, pemandangan dan lain-lain).¹¹ Ada kemungkinan memenuhi arti kehidupan dengan mengalami beberapa segi kehidupan secara intensif, walaupun individu tidak melakukan sesuatu yang positif.

b. Interaksi sosial

Interaksi sosial di dalam *game* itu sendiri yang tidak dibatasi dan pemain *game online* bisa mencari atau mengembangkan potensi diri. Fungsi sosial bisa berjalan dengan lancar bila semua pemain *game online* mau mengembangkan diri dengan cara berinteraksi dengan sesama pemain *game online* tanpa membedakan tempat asal maupun berbau agama.

Menciptakan suatu komunitas di dalam *game online* bisa mewujudkan fungsi sosial menjadi berhasil sehingga terciptalah interaksi sesama pemain *game online* tanpa membeda-bedakan asal muasal masing-masing.

c. Rasa keterlibatan

Pada *game online* rasa memiliki akan timbul bila seorang pemain *game*

⁹ Ayuba Pantu & Buhari Luneto, *Pendidikan Karakter dan Bahasa*, Jurnal Al-Ulum Volume, 14 Nomor 1, Juni 2014, h.153.

¹⁰ Ketut Edy Wirawan, dkk, *Pengaruh Tingkat Pendidikan Dan Pengalaman Kerja Terhadap Kinerja Karyawan*, Bisma: Jurnal Manajemen, Vol. 5 No. 1, Maret Tahun 2019, h. 62.

¹¹ Rahyuni, Muhammad Yunus, Sundari Hamid, *Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar dan Prestasi Belajar Siswa SD Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo*, Jurnal BJE 1(2) Juni 2021, h. 65-70

online mendapatkan seorang sahabat, teman bahkan pacar dalam dunia maya. Menurut Maslow dalam hirarki kebutuhan menyatakan manusia termotivasi untuk memenuhi kebutuhan-kebutuhan hidupnya. Hirarki kebutuhan dari Maslow *states that humans have five kinds of needs, one of which is love and belonging needs*¹² (bahwa manusia memiliki lima macam kebutuhan, salah satunya *love and belonging needs* (kebutuhan akan rasa kasih sayang dan rasa memiliki).

Ketika kedua jenis kebutuhan dari teori hirarki kebutuhan terpenuhi, maka akan mulai timbul kebutuhan akan rasa kasih sayang dan rasa memiliki. Hal ini dapat dilihat dari usaha seseorang pemain *game online* untuk mencari dan mendapatkan teman, pacar atau bahkan keinginan untuk menjadi bagian dari suatu komunitas tertentu.

d. Empati dan *escapism* (lari dari kenyataan)

Menurut Jakob *Empathy can be defined as a person's ability to recognize, perceive, and feel the feelings of others* (Empati dapat didefinisikan sebagai kemampuan seseorang untuk mengenali, mempersepsi, dan merasakan perasaan orang lain).¹³ Menurut Anhar empati adalah suatu proses ketika seseorang merasakan perasaan orang lain dan menangkap arti perasaan itu,

¹² Abraham H. Maslow, *The farther reaches of human nature* (270–286). New York: Arkana (first published Viking, 1971). Reprinted from *Journal of Transpersonal Psychology*, 1969, 1(2), h. 31-47.

¹³ Jakob Håkansson Eklund, Martina Summer Meranius, *Toward a consensus on the nature of empathy: A review of reviews*, *Patient Education and Counseling*, Volume 104, Issue 2, 2021, h. 300.

kemudian mengkomunikasikannya dengan kepekaan sedemikian rupa hingga menunjukkan bahwa ia sungguh-sungguh mengerti perasaan orang lain itu.¹⁴

Escapism merupakan sebuah pengalihan/gangguan jiwa dimana orang yang menderitanya merasakan tekanan batin dan ketidaksenangan akan rutinitas sehari-harinya. Hal itu dapat berupa suatu yang konkret, misalnya tekanan dalam pekerjaan, sekolah atau keluarga. Penderita akan cenderung berusaha menghindari permasalahan tersebut dengan berbagai cara, antara lain dengan hiburan atau rekreasi.¹⁵ *Escapism* juga dapat didefinisikan sebagai tindakan seseorang untuk berusaha menghilangkan beban atau depresi akan kesedihannya. Biasanya, mereka akan mengalihkan permasalahan mereka dengan melakukan kegiatan yang kurang bermanfaat, misalnya bermain game, alkohol atau bahkan obat-obatan (*drugs*).

e. Nilai ekonomis

Nilai ekonomi yang bisa didapat dari provider *game online* bisa dari penjualan barang-barang *game online* yang disediakan untuk pemain *game online* untuk menunjang permainan yang menarik dan menantang. Dari penjualan yang terjadi antara pemain *game online* dan provider *game online* bisa mendapatkan keuntungan yang besar dari pemain *game online* yang royal terhadap game yang

¹⁴ Agus Mulyana, Artini Suparmo, Deli Anhar, *Efektivitas Komunikasi Antarpribadi Remaja Bermasalah Dan Petugas Di Panti Sosial Bina Remaja (Psbr) Budi Satria Provinsi Kalimantan Selatan*, Jurnal Komunikasi Bisnis dan Manajemen, Vol. 1, No. 1 Januari 2014, h. 24.

¹⁵ Lisna Budiarti, "Pengaruh Kebiasaan Bermain Game Online Terhadap Prestasi Nilai Hasil Belajar Penelitian Deskriptif di Kelas V Sekolah Dasar Kecamatan Baleendah, PhD diss., (Bandung: FKIP UNPAS, 2019). h. 3.

dimunculkan terhadap *provider game online* tersebut.¹⁶ Pemain *game online* yang royal terhadap satu *game online* bisa menghabiskan uang berjuta-juta bahkan puluhan juta hanya untuk suatu *game online* yang dimainkannya. Oleh karena itu, *provider game online* sangat dibutuhkan untuk memperhatikan kepuasan pemain *game online* dalam memainkan *game online* dengan terhindar dari suatu yang merugikan seperti *cybercrime*.

f. Mengejar kecepatan dan pemakaian berlebihan

Pada *game online* sering terjadi seorang pemain *game online* yang lupa diri atau terlalu mengejar *level up* pada *game online* itu sendiri, sehingga mengakibatkan banyak para pemain *game online* yang lupa mandi, lupa makan, lupa pulang ke rumah kalau main di *game net*. Apabila seorang pemain *game online* sudah menemukan satu *game* yang bagus dan seru, pasti pemain *game online* tersebut akan lupa diri dan terlalu fokus pada *game* tersebut sehingga kelebihan konsumsi dan mengejar kecepatan untuk *game* tersebut lebih besar dibandingkan untuk kebutuhan pribadi.

g. Gaya hidup

Gaya hidup adalah pola hidup seseorang di dunia yang diekspresikan dalam aktivitas, minat, dan opininya. Gaya hidup menggambarkan “keseluruhan diri seseorang” dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Pemain *game online* yang hobi bermain *game online* merupakan suatu cara untuk mengekspresikan suatu hobi atau pada saat mereka kecewa sehingga terjadi perilaku *escapism*.

¹⁶ Eric Hasma, "Penerapan Inovasi Bisnis Model Pada Media Digital Berdasarkan Pendekatan Bisnis Model Canvas (Studi Kasus Pada IDN Media)." Thesis, (Yogyakarta: Universitas Islam Indonesia, 2018), h. 45.

Gaya hidup sangat berkaitan dengan bagaimana seseorang membentuk image di mata orang lain, sehingga gaya hidup adalah suatu pola atau cara individu mengekspresikan atau mengaktualisasikan, cita-cita, kebiasaan/hobby, opini, dengan lingkungannya melalui cara yang unik, yang menyimbolkan status dan peranan individu bagi lingkungannya.¹⁷

Gaya hidup seseorang dapat dilihat dari perilaku yang dilakukan oleh individu seperti kegiatan-kegiatan untuk mendapatkan atau mempergunakan barang-barang dan jasa, termasuk di dalamnya proses pengambilan keputusan pada penentuan kegiatan-kegiatan tersebut.

Pemain *game online* dengan gaya hidup yang bisa dikatakan tidak teratur pada saat bermain *game online* dengan waktu yang lama untuk bermain sehingga lupa untuk keperluan pribadi seperti makan, tidur, maupun mandi.

h. Mengejar rekreasi dan merasakan kehidupan

Bagi para pemain *game online*, bermain *game online* dapat membuat mereka merasa mendapatkan hiburan tersendiri dan mempunyai nilai hidup.¹⁸ Dengan bermain *game online* para pemain *game online* dapat melupakan hal-hal yang terjadi di sekitarnya dan lebih menikmati permainan yang ada di depan mereka sehingga para pemain *game online* mempunyai ruang khusus sendiri dan kesenangan tersendiri saat bermain *game online*.

¹⁷ Ahmad Kusnan, *Analisis Sikap, Iklim Organisasi, Etos Kerja dan Disiplin Kerja dalam menentukan Efektifitas Kinerja Organisasi di Garnisun Tetap III*, Tesis. (Surabaya: Universitas Airlangga Surabaya, 2004), h. 67.

¹⁸ Hardiyansyah Masya, Dian Adi Candra, *Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online pada Peserta Didik Kelas X di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016*, KONSELI: Jurnal Bimbingan dan Konseling (E-Journal), 03 (2); 2016, h. 103.

Permainan *game online* tersebut bisa diambil juga nilai positifnya maupun nilai negatifnya. Dampak positif bagi seseorang yang memainkan *game online* adalah untuk mendapatkan kesenangan dan kepuasan batin serta sebagai hiburan penghilang stres setelah keseharian beraktivitas. Bahkan untuk sekarang ini sudah banyak *gamers* (sebutan untuk pemain *game*) yang memanfaatkan *game online* tersebut untuk usaha bisnis yang terlarang. Padahal jauh sebelumnya Allah telah memberi peringatan sebagaimana dalam Q.S. al-Hadid (57): 20;

أَعْلَمُوا أَنَّمَا الْحَيَاةُ الدُّنْيَا لَعِبٌ وَهُوَ زِينَةٌ وَتَفَاخُرٌ بَيْنَكُمْ وَتَكَاثُرٌ فِي الْأَمْوَالِ وَالْأَوْلَادِ ۗ كَمَثَلِ غَيْثٍ أَعْجَبَ الْكُفَّارَ نَبَاتُهُ ثُمَّ يَهِيجُ فَتَرَاهُ مُصْفَرًّا ثُمَّ يَكُونُ حُطَمًا ۗ وَفِي الْآخِرَةِ عَذَابٌ شَدِيدٌ وَمَغْفِرَةٌ مِّنَ اللَّهِ وَرِضْوَانٌ ۗ وَمَا الْحَيَاةُ الدُّنْيَا إِلَّا مَتَاعُ الْغُرُورِ ﴿٢٠﴾

Terjemahnya:

Ketahuiilah, bahwa Sesungguhnya kehidupan dunia ini hanyalah permainan dan suatu yang melalaikan, perhiasan dan bermegah-megah antara kamu serta berbangga-banggaan tentang banyaknya harta dan anak, seperti hujan yang tanam-tanamannya mengagumkan Para petani; kemudian tanaman itu menjadi kering dan kamu Lihat warnanya kuning kemudian menjadi hancur. dan di akhirat (nanti) ada azab yang keras dan ampunan dari Allah serta keridhaan-Nya. dan kehidupan dunia ini tidak lain hanyalah kesenangan yang menipu.¹⁹

Ayat ini sebagaimana ditafsirkan dalam Tafsir al-Misbah bahwa:

Allah berfirman: ketahuilah, wahai hamba-hamba Allah yang lengah atau tertipu oleh gemerlap hiasan duniawi, bahwa sesungguhnya kehidupan dunia

¹⁹ Kementerian Agama RI, *al-Qur'an dan Terjemahnya*, (Jakarta: Yayasan Penyelenggara Penerjemah/Penafsir al-Qur'an, 2019), h. 788.

dalam gemerlapnya yang menggiurkan tidak lain hanyalah permainan, yakni aktivitas yang sia-sia dan tanpa tujuan. Apa yang dihasilkannya tidak lain hanyalah hal-hal yang menyenangkan hati tetapi menghabiskan waktu dan mengantar kepada kelengahan, yakni melakukan kegiatan yang menyenangkan hati tetapi tidak atau kurang penting sehingga melengahkan pelakunya dari hal-hal yang penting atau yang lebih penting, serta ia juga merupakan perhiasan dan bermegahmegah antara kamu yang mengantar kepada dengki dan iri hati serta berbangga-bangga tentang banyaknya harta yang mengakibatkan persaingan tidak sehat dan juga berbangga tentang sukses anak-anak keturunan, padahal itu semua hanya bersifat sementara dan tidak kekal. Kehidupan dunia ibarat hujan yang tercurah ke atas tanah yang mengagumkan para petani tanam-tanaman yang ditumbuhkannya kemudian setelah berlalu sekian waktu ia, yakni tanaman itu, menjadi kering atau tumbuh tinggi dan menguat lalu dengan segera engkau lihat dia menguning, lalu beberapa saat kemudian ia menjadi hancur. Demikian itulah perumpamaan keadaan dunia dari segi kecepatan kepunahannya dan di akhirat nanti ada azab yang keras bagi mereka yang menuntutnya dengan mengabaikan akhirat dan ada juga ampunan dari Allah serta keridhaan-Nya bagi mereka yang menjadikan dunia arena perolehan kebahagiaan akhirat dan tidaklah kehidupan dunia bagi mereka yang terlengahkan oleh gemerlapnya kecuali hanyalah kesenangan sementara dan segera lenyap lagi yang menipu manusia-manusia yang lengah itu.²⁰

²⁰Quraish Shihab, *Tafsir al-Misbah Pesan, Kesan dan Keserasian Al-Qur'an*, (Vol. IV, Jakarta; Lentera Hati, 2007), h. 439.

d. Jenis-Jenis *Game Online*

Game online memiliki jenis yang banyak, mulai dari permainan sederhana berbasis teks sampai permainan yang menggunakan grafik kompleks dan membentuk dunia virtual yang ditempati oleh banyak pemain sekaligus. Jenis-jenis *game online* sebagai berikut:²¹

1. *Massively Multiplayer Online First-person Shooter Games (MMOFPS)*

Game online jenis ini mengambil sudut pandang orang pertama sehingga seolah-olah pemain berada dalam permainan tersebut dalam sudut pandang tokoh karakter yang dimainkan, di mana setiap tokoh memiliki kemampuan yang berbeda dalam tingkat akurasi, refleks, dan lainnya. Permainan ini dapat melibatkan banyak orang dan biasanya permainan ini mengambil setting peperangan dengan senjata-senjata militer.

2. *Massively Multiplayer Online Real-time Strategy Games (MMORTS)*

Game jenis ini menekankan kepada kehebatan strategi pemainnya. Permainan ini memiliki ciri khas di mana pemain harus mengatur strategi permainan. Dalam MMORTS, tema permainan bisa berupa sejarah, fantasi dan fiksi ilmiah.

3. *Massively Multiplayer Online Role-playing Games (MMORPG)*

Game jenis ini biasanya memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama. MMORPG biasanya lebih

²¹ Edrizal, "Pengaruh Kecanduan Siswa Terhadap *Game Online* (Studi Tentang Kebiasaan Siswa Bermain *Game Online*) di SMPN 3 Teluk Kuantan." *Jurnal Pajar (Pendidikan dan Pengajaran)* 2, no. 6 (2018), h. 1008.

mengarah ke kolaborasi sosial daripada kompetisi. Pada umumnya dalam MMORPG, para pemain tergabung dalam satu kelompok.²²

4. *Cross Plat Formonline Play*

Jenis ini dapat dimainkan secara online dengan perangkat yang berbeda. Saat ini mesin permainan konsol mulai berkembang menjadi seperti komputer yang dilengkapi dengan jaringan sumber terbuka (*open source networks*).²³

5. *Massively Multiplayer Online Browser Game*

Game jenis ini dimainkan pada browser seperti Mozilla Firefox, Opera, atau Internet Explorer. *Game* sederhana dengan pemain tunggal dapat dimainkan dengan browser melalui html dan teknologi scripting html.

6. *Simulation Games*

Pada *game* jenis ini, pemain akan mendapatkan pengalaman dari simulasi yang diberikan. Ada berbagai macam permainan jenis stimulasi, yaitu *construction and management simulation games*, *vehicle simulation*, dan *life-simulation games*. Karakter pada jenis ini memiliki kebutuhan tokoh yang hidup pada dunia virtual seperti makhluk hidup pada umumnya.

7. *Massively Multiplayer Online Games (MMOG)*

Pemain bermain dalam dunia yang skalanya besar (>100 pemain), di mana setiap pemain dapat berinteraksi langsung seperti halnya dunia nyata. MMOG muncul seiring dengan perkembangan akses internet broadband di negara maju,

²² Krista Surbakti, *Pengaruh Game Online Terhadap Remaja*, Jurnal Curere, Vol. 01, No. 01, April 2017, h. 29

²³ Krista Surbakti, *Pengaruh Game Online Terhadap Remaja*, Jurnal Curere, h. 30.

sehingga memungkinkan ratusan, bahkan ribuan pemain untuk bermain bersama-sama.

8. Musik/*dance game*

Permainan musik/*dance game* adalah jenis pengembangan baru di dunia game. Permainan ini menyajikan fitur yang mengedepankan musik dan tarian. Permainan ini bahkan cukup populer dimainkan di keramaian seperti di mall. Permainan *musik/dance game* di dunia online sangat banyak, salah satunya *ayodance*, *showtime*, dan *streetidol*.²⁴

9. *Cross-platform game*

Game ini mempunyai konsep permainan yang dapat dimainkan di mana saja. *Cross-platform game* adalah pengembangan satu jenis *game* yang dapat dimainkan di semua perangkat *game*, seperti *playstation*.

e. Adiksi *Game Online*

Kecanduan atau *addiction* dalam kamus psikologis diartikan sebagai ketergantungan secara fisik pada suatu obat bius, kecanduan tersebut menambah toleransi terhadap obat bius, ketergantungan fisik dan psikologis dan menambah pengasingan diri dari masyarakat apabila obat dihentikan, biasanya digunakan dalam konteks klinis dan diperhalus dengan perilaku berlebihan.²⁵ Lain halnya dengan Yee, *explains addiction is an unhealthy behavior that is difficult to stop or end by the individual concerned which will have a negative impact on the*

²⁴ Tumiyem, Dessy Nita Br Sembiring. "Program Bimbingan Dan Konseling Dalam Mengurangi Kecanduan Game Online Oleh Siswa Kelas VIII SMP Melati Binjai Tahun Pelajaran 2017/2018." AL-IRSYAD 8, no. 1 (2019), h. 56.

²⁵ Caldwell, & Cunningham, T.J. Internet addiction and students: Implications for school counselors. *Association Counseling of American*, 3(2), (2010), h. 67.

individual himself and others. (Adiksi adalah perilaku yang tidak sehat yang sulit untuk dihentikan atau diakhiri oleh individu yang bersangkutan yang akan menimbulkan dampak negatif bagi individu itu sendiri maupun orang lain).²⁶ Jadi, adiksi merupakan suatu ketergantungan terhadap sesuatu yang dilakukan secara berulang-ulang dan sangat sulit untuk dihentikan yang akan menimbulkan dampak negatif.

Game online merupakan permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh jaringan internet.²⁷ *Game online* merupakan aplikasi permainan yang terdiri dari beberapa genre yang memiliki aturan main dan tingkatan-tingkatan tertentu. Bermain *game online* memberikan rasa penasaran dan kepuasan psikologis sehingga membuat pemain semakin tertarik dalam memainkannya.

Kecanduan *game online* dikenal dengan istilah *Game Addiction*.²⁸ Artinya seorang pemain secara berlebihan seakan-akan tidak ada hal yang ingin dikerjakan selain bermain *game* dan seolah-olah *game* ini adalah hidupnya, serta memiliki pengaruh negatif bagi pemainnya.²⁹ Kecanduan *game online* merupakan salah satu bentuk kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang dikenal dengan istilah *internet addictive disorder*. Jadi, adiksi *game online* adalah

²⁶ N. Yee, Motivations of play in online games, *Journal of CyberPsychology and Behavior*, 9, (2007), h. 772–775.

²⁷ Chandra, *Gambaran Perilaku dan Motivasi Pemain Online Games*, Jurnal Pendidikan Penabur, 7(5), (2006), h. 67.

²⁸ T. Taufik & Ifdil, *Kondisi Stres Akademik Siswa SMA Negeri di Kota Padang*, Jurnal Konseling dan Pendidikan, 1(2), (2013), h. 143-150.

²⁹ Weinstein, Computer and video game addiction—a comparison between game users and nongame users. *The American Journal of Drug and Alcohol Abuse*, 36, (2010), h. 268.

ketergantungan individu secara berlebihan terhadap *game online* dengan ingin melakukan secara terus-menerus yang pada akhirnya menimbulkan efek negatif pada fisik maupun psikologis individu.

1. Aspek Kecanduan *Game Online*

Aspek kecanduan *game online* sebenarnya hampir sama dengan jenis kecanduan yang lain, akan tetapi kecanduan *game online* dimasukkan kedalam golongan kecanduan psikologis dan bukan kecanduan fisik. Terdapat tujuh aspek atau kriteria kecanduan *game online*, yakni *saliance*, *tolerance*, *mood modification*, *withdrawal*, *relapse*, *conflict*, dan *problems*.³⁰ Masing-masing penjelasan aspek kecanduan *game online* adalah sebagai berikut.

- a. *Saliance*, apabila bermain *game* menjadi aktivitas yang sangat penting dalam hidup seseorang dan mendominasi pemikiran, perasaan, dan tingkah lakunya.
- b. *Tolerance*, saat dimana seseorang mulai bermain lebih sering, sehingga meningkatnya waktu yang dibutuhkan untuk bermain.
- c. *Mood modification*, hal ini mengacu pada pengalaman subjektif melalui bermain *game*, mereka mengalami perasaan yang menggairahkan atau merasakan ketenangan.
- d. *Withdrawal*, adalah perasaan tidak nyaman atau efek fisik yang timbul ketika kegiatan bermain *game* dikurangi atau dihentikan, misalnya tremor, murung, mudah marah.

³⁰ Greenfield & Gross, *Childrens Activities and Development, The future of children*, 10(2), (2000), h. 123.

- e. *Relapse*, adalah kecenderungan untuk melakukan kegiatan bermain *game* secara berulang, kembali ke pola awal (kambuh) atau bahkan lebih buruk.
- f. *Conflict*, mengacu kepada konflik antara pemain *game* dan orang-orang disekitar mereka (konflik interpersonal), konflik dengan kegiatan lain (pekerjaan, sekolah, kehidupan sosial, hobi dan minat) atau dari dalam individu itu sendiri yang khawatir karena terlalu banyak menghabiskan waktu bermain *game* (konflik intrapsikis).
- g. *Problem*, mengarah pada masalah yang diakibatkan oleh penggunaan *game* yang berlebih. Masalah bisa timbul terhadap individu itu sendiri seperti konflik intrapsikis dan perasaan subjektif kehilangan kontrol.

2. Faktor-Faktor yang memengaruhi kecanduan *game online*

Young argues that in general, there are 3 factors that influence online game addiction, namely: gender, psychological condition, and type of game (secara umum, terdapat 3 faktor yang memengaruhi kecanduan *game online*, yaitu: gender, kondisi psikologis, dan jenis game).³¹ Adapun penjelasannya adalah sebagai berikut:

a. Gender atau jenis kelamin

Laki-laki dan perempuan sama-sama dapat tertarik dengan *game online*.

Laki-laki lebih mudah untuk bisa menjadi pecandu terhadap *game* dan menghabiskan lebih banyak waktu untuk *game* dibandingkan dengan perempuan.

³¹ Young, Kimberly. S. & Cristiano de Abreu. *Nabuco Internet Addiction – A Handbook and Guide to Evaluation and Treatment*, (Canada: Jhon Willu and Sons Inc, 2011).

b. Kondisi psikologis. Pemain *game online* sering bermimpi mengenai *game*, karakter mereka dan berbagai situasi. Fantasi yang ada pada *game* sangat kuat, membawa pemain dan menjadi alasan bagi pemain untuk melihat permainan itu kembali. Pemain merasa bahwa bermain *game* itu menyenangkan dan memberi kesempatan untuk mengekspresikan dirinya karena jenuh terhadap kehidupan nyata mereka.

c. Jenis *game*. Setiap pemain memiliki ketertarikan yang berbeda pada jenis *game* tertentu. Pemain dapat menjadi kecanduan karena permainan baru atau permainan yang menantang dan menimbulkan rasa penasaran dalam dirinya sehingga pemain semakin termotivasi untuk memainkannya.

2. Hasil Belajar dan Prestasi Akademik

a. Pengertian hasil belajar

Hasil belajar adalah sebuah kalimat yang terdiri dari dua kata yakni “Hasil” dan “Belajar”. Hasil berarti sesuatu yang diadakan (dibuat, dijadikan) oleh usaha. Belajar adalah usaha memperoleh kepandaian atau ilmu. Berikut ini adalah beberapa pengertian hasil belajar menurut para ahli:

1) Hasil belajar merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi yaitu sisi peserta didik dan sisi guru. 1) Dilihat dari sisi peserta didik hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat belum belajar. 2) Dari sisi guru hasil belajar adalah saat terselesaikannya bahan pelajaran.³²

³² Dimiyati dan Mudjiono. *Belajar dan Pembelajaran*, (Bandung: Alfabeta, 2006), h. 23.

2) Hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak mengerti menjadi mengerti.³³

b. Hasil belajar adalah sesuatu yang diperoleh berupa kesan-kesan yang mengakibatkan perubahan dalam diri individu sebagai hasil dari aktivitas belajar.³⁴

Berdasarkan hasil definisi di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik setelah menerima proses pembelajaran atau pengalaman belajarnya. Hasil belajar memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran. Proses penilaian terhadap hasil belajar dapat memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan peserta didik dalam upaya untuk mencapai tujuan-tujuan belajar melalui kegiatan belajar mengajar. Selanjutnya dari informasi tersebut guru dapat menyusun dan membina kegiatan peserta didik lebih lanjut, baik untuk keseluruhan kelas maupun individu. Hasil belajar seringkali digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai bahan yang diajarkan.

Hasil belajar berasal dari dua kata yaitu “hasil” dan “belajar”. Hasil (*product*) merupakan suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional.³⁵ Sedangkan belajar adalah tahapan perubahan seluruh tingkah laku individu yang relatif

³³ Wardhani, Igak, dkk. *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2007), hal. 50.

³⁴ Syaiful Bahri Djamarah, *Hasil Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2001), h. 23.

³⁵ Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), h. 44.

menetap sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif.³⁶

Perubahan tingkah laku dalam hal ini seperti tingkah laku yang diakibatkan oleh proses kematangan fisik, keadaan mabuk, lelah, dan jenuh tidak dipandang sebagai proses belajar. Menurut para ahli ada beberapa pengertian dari hasil belajar, di antaranya:

- 1) Nana Syaodih Sukmadinata hasil belajar merupakan realisasi potensial atau kapasitas yang dimiliki seseorang. Penguasaan hasil belajar seseorang dapat dilihat dari prilakunya, baik perilaku dalam bentuk penguasaan pengetahuan, keterampilan berfikir maupun keterampilan motorik.³⁷
- 2) Gagne dan Briggs dalam Hartiny Sam's, hasil belajar adalah sebagai kemampuan yang diperoleh seseorang sesudah mengikuti proses belajar.³⁸
- 3) Asep Jihad, hasil belajar adalah perubahan tingkah laku peserta didik secara nyata setelah dilakukan proses belajar mengajar yang sesuai tujuan pembelajaran.³⁹

Berdasarkan definisi-definisi para ahli yang di atas dapat ditarik kesimpulan hasil belajar adalah suatu hasil yang telah dicapai setelah mengalami proses belajar atau setelah mengalami interaksi dengan lingkungannya guna untuk memperoleh ilmu pengetahuan yang akan menimbulkan tingkah laku sesuai dengan tujuan pembelajaran. Hasil belajar merupakan perubahan pola-pola

³⁶ Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Raja Grafindo, 2007), h. 64.

³⁷ Nana Syaodih Sukmadinata, *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2005), h. 102.

³⁸ Rosma Hartiny Sam's, *Model PTK Teknik Bermain Konstruktif untuk Peningkatan Hasil Belajar Matematika*, (Yogyakarta: Teras, 2010), h. 33

³⁹ Asep Jihad, *Evaluasi Pembelajaran*, (Yogyakarta: Multi Pressindo, 2009), h. 14.

perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, abilitas dan keterampilan setelah peserta didik melalui proses belajar sebagai akibat dari pengalaman belajar yang dialami peserta didik. Pengalaman tersebut diperoleh melalui aktivitas pengamatan atau mengamati, membaca, meniru, mencoba sesuatu sendiri, mendengar, dan mengikuti perintah.

2. Prestasi akademik

Prestasi akademik adalah perubahan dalam hal kemampuan yang disebabkan karena proses belajar. Bentuk hasil proses belajar dapat berupa pemecahan tulisan atau lisan, keterampilan dan pemecahan masalah yang dapat diukur dan dinilai dengan menggunakan tes yang terstandar.⁴⁰

Prestasi akademik adalah hasil yang dicapai peserta didik dalam kurun waktu tertentu pada mata pelajaran tertentu yang diwujudkan dalam bentuk angka dan dirumuskan dalam rapor. Prestasi akademik adalah tingkat pencapaian keberhasilan terhadap suatu tujuan, karena suatu usaha belajar telah dilakukan secara optimal.⁴¹

Prestasi akademik adalah hasil belajar berupa pemecahan masalah lisan atau tulisan, dan keterampilan serta pemecahan masalah secara langsung yang diwujudkan dalam bentuk angka yaitu melalui rapor. Ciri-ciri individu yang berprestasi memiliki keinginan untuk memperoleh prestasi yang tinggi dihubungkan dengan seperangkat standar. Seperangkat standar tersebut dihubungkan dengan prestasi orang lain, prestasi yang lampau, serta tugas yang

⁴⁰ A. Sobur, *Psikologi Umum*, (Bandung: Pustaka Setia, 2003), h. 30-31

⁴¹ A. R. Hawadi, *Psikologi Perkembangan Anak: Mengenal Sifat, Bakat dan Kemampuan Anak*, (Jakarta: Grasindo, 2001), h. 53.

harus dilakukan.⁴² Memiliki tanggung jawab pribadi terhadap kegiatan yang dilakukan. Adanya kebutuhan untuk mendapatkan umpan balik atas pekerjaan yang dilakukan sehingga dapat diketahui dengan cepat hasil yang diperoleh dari kegiatannya, lebih baik atau lebih buruk. Menghindari tugas yang terlalu sulit atau terlalu mudah, akan tetapi memilih tugas yang tingkat kesulitannya sedang. Inovatif, yaitu dalam melakukan pekerjaan dilakukan dengan cara yang berbeda, efisien dan lebih baik dari pada sebelumnya. Hal ini dilakukan agar individu mendapatkan cara yang lebih baik dan menguntungkan dalam pencapaian tujuan. Tidak menyukai keberhasilan yang bersifat kebetulan atau karena tindakan orang lain, dan ingin merasakan kesuksesan atau kegagalan disebabkan oleh individu itu sendiri.⁴³

Dengan demikian individu yang memiliki keinginan untuk berprestasi tinggi adalah individu yang memiliki standar berprestasi, memiliki tanggung jawab pribadi atas apa yang dilakukannya, individu tidak menyukai keberhasilan yang bersifat kebetulan atau tindakan orang lain, individu suka bekerja pada tingkat kesulitan menengah dan realistis dalam pencapaian tujuannya, individu bersifat inovatif, dimana dalam melakukan tugas selalu dengan cara yang berbeda, efisien dan lebih baik dari sebelumnya, dengan demikian individu merasa lebih dapat menerima kegagalan atas apa yang dilakukannya.

⁴²Green Ferry Mandias, *Analisis Pengaruh Pemanfaatan Smartphone Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer Universitas Klabat*, Cogito Smart Journal, vol. 3, no. 1, Juni 2017, h. 56.

⁴³ Maria Victoria Awi, *Peranan Komunikasi Antar Pribadi Dalam Menciptakan Harmonisasi Keluarga Di Desa Kimaam Kabupaten Merauke*, Journal "Acta Diurna" Volume V. No.2. Tahun 2016, h. 1.

3. Klasifikasi hasil belajar

Sistem pendidikan nasional dan rumusan tujuan pendidikan; baik tujuan kurikuler maupun tujuan instruksional pada umumnya menggunakan klasifikasi hasil belajar Bloom yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah, ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Penjelasan mengenai ketiga ranah hasil belajar di atas selengkapnya ditulis oleh Nana Sudjana berikut ini:⁴⁴

a. Ranah kognitif

Ranah ini berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni:

1) Pengetahuan (*knowledge*)

Tipe hasil pengetahuan termasuk kognitif tingkat rendah. Namun, tipe hasil belajar ini menjadi prasyarat bagi tipe hasil belajar yang berikutnya. Hal ini berlaku bagi semua bidang studi pelajaran. Misalnya hafal suatu rumus akan menyebabkan paham bagaimana menggunakan rumus tersebut; hafal kata-kata akan memudahkan dalam membuat kalimat.

2) Pemahaman

Pemahaman dapat dilihat dari kemampuan individu dalam menjelaskan sesuatu masalah atau pertanyaan.

3) Aplikasi

Aplikasi adalah penggunaan abstraksi pada situasi kongkret atau situasi khusus. Abstraksi tersebut berupa ide, teori, atau petunjuk teknis. Menerapkan

⁴⁴ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014) h. 22

abstraksi ke dalam situasi baru disebut aplikasi. Mengulang-ulang penerapannya pada situasi lama akan beralih menjadi pengetahuan hafalan atau keterampilan.

4) Analisis

Analisis adalah usaha memilih suatu integritas menjadi unsur-unsur atau bagian-bagian sehingga jelas hierarkinya dan atau susunannya. Analisis merupakan kecakapan yang kompleks, yang memanfaatkan kecakapan dari ketiga tipe sebelumnya.

5) Sintesis

Penyatuan unsur-unsur atau bagian-bagian ke dalam bentuk menyeluruh disebut sintesis. Berpikir sintesis adalah berpikir divergen dimana menyatukan unsur-unsur menjadi integritas.

6) Evaluasi

Evaluasi adalah pemberian keputusan tentang nilai sesuatu yang mungkin dilihat dari segi tujuan, gagasan, cara kerja, pemecahan metode, dan lain-lain.

b. Ranah afektif

Ranah afektif berkenaan dengan sikap dan nilai. Ranah ini terdiri dari lima aspek, yakni: penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi.

c. Ranah psikomotoris

Ranah psikomotoris berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak yang terdiri atas enam aspek, yakni gerakan refleks, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perseptual, keharmonisan atau

ketepatan, gerakan keterampilan kompleks, dan gerakan ekspresif dan interpretatif.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka tampak bahwa hasil belajar dapat dilihat dari tiga kategori ranah, yaitu: kognitif, afektif dan psikomotorik. Ranah kognitif, berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, evaluasi. Ranah afektif, berkenaan dengan sikap dan nilai. Ranah afektif meliputi lima jenjang kemampuan, yaitu, menerima, menjawab/reaksi, menilai, organisasi, dan internalisasi. Sedangkan ranah psikomotor, meliputi keterampilan motorik, manipulasi benda-benda, dan kemampuan menghubungkan.

4. Faktor yang Memengaruhi Hasil Belajar

Proses belajar merupakan langkah-langkah yang ditempuh dalam kegiatan belajar mengajar, sehingga dapat mencapai tujuan yang diharapkan oleh tujuan pendidikan. Menurut Abu Ahmad dan Widodo Supriyono bahwa yang memengaruhi hasil belajar atau kesulitan seorang peserta didik pada dasarnya dapat digolongkan ke dalam dua golongan yakni faktor intern atau dari dalam diri individu dan faktor ekstern atau dari luar diri individu.⁴⁵

1. Faktor dari dalam diri peserta didik (*intern*)

Sehubungan dengan faktor intern ini ada tingkat yang perlu dibahas yaitu faktor jasmani, faktor psikologi dan faktor kelelahan.

⁴⁵Abu Ahmad, Widodo Supriyono, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Rienka Cipta, 2003), h. 138.

a) Faktor Jasmani

Dalam faktor jasmaniah ini dapat dibagi menjadi dua yaitu faktor kesehatan dan faktor cacat tubuh.

1. Faktor kesehatan

Faktor kesehatan sangat berpengaruh terhadap proses belajar peserta didik, jika kesehatan seseorang terganggu atau cepat lelah, kurang bersemangat, mudah pusing, mengantuk, jika keadaan badannya lemah dan kurang darah ataupun ada gangguan kelainan alat inderanya.

2. Cacat tubuh

Cacat tubuh adalah sesuatu yang menyebabkan kurang baik atau kurang sempurnanya mengenai tubuh atau badan. Cacat ini berupa buta, setengah buta, tulis, patah kaki, patah tangan, lumpuh, dan lain-lain.⁴⁶

b) Faktor Psikologis

Dapat berupa intelegensi, perhatian, bakat, minat, motivasi, kematangan, kesiapan.

1) Intelegensi

Intelegensi atau kecakapan terdiri dari tiga jenis yaitu kecakapan untuk menghadapi dan menyesuaikan ke dalam situasi yang baru dan cepat efektif mengetahui/menggunakan konsep-konsep yang abstrak secara efektif, mengetahui relasi dan mempelajarinya dengan cepat.⁴⁷

⁴⁶Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), h. 55.

⁴⁷ Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, h. 56.

2) Perhatian

Menurut al-Ghazali dalam Nurviyanti Cholid bahwa perhatian adalah keaktifan jiwa yang dipertinggi jiwa itupun bertujuan semata-mata kepada suatu benda atau hal atau sekumpulan obyek.⁴⁸ Untuk menjamin belajar yang lebih baik maka peserta didik harus mempunyai perhatian terhadap bahan yang dipelajarinya. Jika bahan pelajaran tidak menjadi perhatian peserta didik, maka timbullah kebosanan, sehingga ia tidak lagi suka belajar. Agar peserta didik belajar dengan baik, usahakan buku pelajaran itu sesuai dengan hobi dan bakatnya.

3) Bakat

Bakat adalah *the capacity to learn*. Dengan kata lain, bakat adalah kemampuan untuk belajar. Kemampuan itu akan terealisasi pencapaian kecakapan yang nyata sesudah belajar atau terlatih. Makna lain bakat adalah *fitrah*, kejadian (*al-ibtida*) belahan (*syiqaq*), muncul (*thulu*), dan penciptaan (*khalqun*).⁴⁹ Menurut terminologi, *fitrah* didefinisikan sebagaimana menurut al-Raghib al-Isfahani adalah mewujudkan dan mengadakan sesuatu sesuai kondisi yang dipersiapkan untuk melakukan perbuatan tertentu.⁵⁰ Sedangkan menurut Louis Ma'luf kata *fitrah* berarti mencipta/membuat sesuatu yang belum pernah ada yaitu suatu sifat yang setiap yang ada ini disifati olehnya sejak awal penciptaanya, atau sifat

⁴⁸ Nurviyanti Cholid, *Konsep Kepribadian Al-Ghozali Untuk Mencapai Hasil Konseling yang Maksimal*, Mawasih: Jurnal Dakwah dan Pengembangan Sosial Kemanusiaan Vol. 9, no. 1 (2018), h. 55-75.

⁴⁹ *Al- munjid fi Lughat*, (Libanon: Dar el-Masyrik, 1997), h. 588.

⁵⁰ Al-Raghib al-Asfahaniy, *Mu'jam Mufradat al-Fadl Al-Qur'an*, (Beirut: Dar el-Fikr, 1972), h. 396.

pembawaan, agama dan sunnah.⁵¹ Al-Qur'an sendiri menyebutkan kata fitrah dengan segala bentuk derivasinya sebanyak 20 kali dengan berbagai macam maknanya.⁵² Dari pengertian ini dapat difahami bahwa Allah telah menciptakan manusia dengan potensi yang dimiliki untuk melakukan perbuatan dalam kehidupannya.

4) Minat

Minat besar pengaruhnya terhadap aktivitas belajar peserta didik, peserta didik yang gemar membaca akan dapat memperoleh berbagai pengetahuan dan teknologi. Dengan demikian, wawasan akan bertambah luas sehingga akan sangat mempengaruhi peningkatan atau pencapaian hasil belajar peserta didik yang seoptimal mungkin karena peserta didik yang memiliki minat terhadap suatu pelajaran akan mempelajari dengan sungguh-sungguh karena ada daya tarik baginya.⁵³

5) Motivasi

Bahwa motivasi erat sekali hubungannya dengan tujuan yang akan dicapai dalam belajar, di dalam menentukan tujuan itu dapat disadari atau tidak, akan tetapi untuk mencapai tujuan itu perlu berbuat, sedangkan yang menjadi penyebab berbuat adalah motivasi itu sendiri sebagai daya penggerak atau pendorongnya.

⁵¹ Louis Ma'luf, *al-Munjid fi al-Lughah wa al-A'lam* (Beirut: Dar al-Masyriq, 1986), h. 588.

⁵² Muhammad Fuad Abd al-Baqi, *al-Mu'jam al-Mufahras li Alfaz al-Qur'an al-Karim* (Beirut: Dar al-Fikr, 1981), h. 522-523.

⁵³ Nur Kencana, *Evaluasi Hasil Belajar Mengajar*, (Surabaya: Usaha Nasional, 2005), h. 214.

6) Kematangan

Kematangan adalah suatu tingkat atau fase dalam pertumbuhan seseorang di mana alat-alat tubuhnya sudah siap melaksanakan kecakapan baru. Berdasarkan pendapat di atas, maka kematangan adalah suatu organ atau alat tubuhnya dikatakan sudah matang apabila dalam diri makhluk telah mencapai kesanggupan untuk menjalankan fungsinya masing-masing kematang itu datang atau tiba waktunya dengan sendirinya, sehingga dalam belajarnya akan lebih berhasil jika peserta didik itu sudah siap atau matang untuk mengikuti proses belajar mengajar.⁵⁴

7) Kesiapan

Kesiapan menurut Mato adalah *preparedes to respon or react*, artinya kesediaan untuk memberikan respon atau reaksi.⁵⁵ Jadi, dari pendapat di atas dapat diasumsikan bahwa kesiapan peserta didik dalam proses belajar mengajar, sangat mempengaruhi hasil belajar peserta didik, dengan demikian hasil belajar peserta didik dapat berdampak positif bilamana peserta didik itu sendiri mempunyai kesiapan dalam menerima suatu mata pelajaran dengan baik.

3. Faktor kelelahan

Beberapa faktor kelelahan yang dapat memengaruhi hasil belajar peserta didik antara lain dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu kelelahan jasmani dan kelelahan rohani. "Kelelahan jasmani terlihat dengan lemah lunglainya tubuh dan timbul kecendrungan untuk membaringkan tubuh. Kelelahan jasmani terjadi

⁵⁴Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, h. 58.

⁵⁵Rofinus Mato, "Penerapan Model Pembelajaran Ekspositori Dalam Meningkatkan Aktivitas Dan Prestasi Belajar Siswa Matematika Materi Pokok Fungsi Kelas VIII SMP Negeri 2 Sano Nggoang Tahun Pelajaran 2013/2014." *Jurnal Ilmiah Mandala Education* 1, no. 1 (2015).

karena ada substansi sisa pembakaran di dalam tubuh, sehingga darah kurang lancar pada bagian tertentu. Sedangkan kelelahan rohani dapat terus menerus karena memikirkan masalah yang berarti tanpa istirahat, mengerjakan sesuatu karena terpaksa, tidak sesuai dengan minat dan perhatian”.⁵⁶

Berdasarkan uraian di atas maka kelelahan jasmani dan rohani dapat memengaruhi hasil belajar dan agar peserta didik belajar dengan baik haruslah menghindari jangan sampai terjadi kelelahan dalam belajarnya sehingga perlu diusahakan kondisi yang bebas dari kelelahan rohani seperti memikirkan masalah yang berarti tanpa istirahat, mengerjakan sesuatu karena terpaksa tidak sesuai dengan minat dan perhatian. Ini semua besar sekali pengaruhnya terhadap pencapaian hasil belajar peserta didik. Agar peserta didik selaku pelajar dengan baik harus tidak terjadi kelelahan fisik dan *psikis*.

2. Faktor yang berasal dari luar (faktor ekstern)

Faktor ekstern yang berpengaruh terhadap hasil belajar dapatlah dikelompokkan menjadi tiga faktor yaitu faktor keluarga, faktor sekolah dan faktor masyarakat.⁵⁷

a) Faktor keluarga

Faktor keluarga sangat berperan aktif bagi peserta didik dan dapat memengaruhi dari keluarga antara lain: cara orang tua mendidik, relasi antara

⁵⁶Saputra, Hendra Dani, Faisal Ismet, and Andrizal Andrizal. "Pengaruh motivasi terhadap hasil belajar siswa SMK, Invotek: Jurnal Inovasi Vokasional dan Teknologi 18, no. 1 (2018): h. 25-30.

⁵⁷Ahmad Syafi'i, Tri Marfiyanto, and Siti Kholidatur Rodiyah. "Studi tentang prestasi belajar siswa dalam berbagai aspek dan faktor yang mempengaruhi." Jurnal Komunikasi Pendidikan 2, no. 2 (2018): h. 115-123.

anggota keluarga, keadaan keluarga, pengertian orang tua, keadaan ekonomi keluarga, latar belakang kebudayaan dan suasana rumah.

b) Faktor sekolah

Faktor sekolah merupakan salah satu faktor yang berpengaruh pada hasil belajar peserta didik, diantaranya cara guru mengajar, alat-alat pelajaran, kurikulum, waktu sekolah, interaksi guru dan murid, disiplin sekolah, dan media pendidikan.⁵⁸

c) Faktor Lingkungan Masyarakat

Faktor yang memengaruhi terhadap hasil belajar peserta didik antara lain teman bergaul, kegiatan lain di luar sekolah dan cara hidup di lingkungan keluarganya.

3. Kecanduan *Game online* terhadap Peserta Didik

a. Kecanduan *Game online*

Kata kecanduan (*addiction*) biasanya digunakan dalam konteks klinis dan diperhalus dengan perilaku berlebihan (*excessive*). Konsep kecanduan dapat diterapkan pada perilaku secara luas termasuk kecanduan teknologi komunikasi informasi (ICT). Secara historis, kecanduan telah didefinisikan semata-mata untuk berkenaan dengan zat adiktif (misalnya alkohol, tembakau dan obat-obatan) yang masuk melewati darah dan menuju ke otak, dan dapat merubah komposisi kimia otak.

Istilah kecanduan sendiri berkembang seiring dengan perkembangan kehidupan masyarakat, sehingga istilah kecanduan tidak selamanya melekat pada

⁵⁸ Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Raja Grafindo, 2007), h. 148.

obat-obatan tetapi dapat juga melekat pada kegiatan atau suatu hal tertentu yang dapat membuat seseorang ketergantungan secara fisik atau psikologis. Kim. Hyo-Jun, *Online games are games (games) where many people can play at the same time via an online communication network (LAN or Internet)* (*Game online* adalah game (permainan) dimana banyak orang yang dapat bermain pada waktu yang sama dengan melalui jaringan komunikasi *online* (LAN atau Internet).⁵⁹

Kecanduan *game online* merupakan salah satu jenis bentuk kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang lebih dikenal dengan internet *addictive disorder*. Yang menyatakan bahwa internet dapat menyebabkan kecanduan, salah satunya adalah *computer game addiction* (berlebihan dalam bermain *game*). *Game online* merupakan bagian dari internet yang sering dikunjungi dan sangat digemari dan bahkan bisa mengakibatkan kecanduan yang memiliki intensitas yang tinggi.⁶⁰

Uraian di atas tampak bahwa kecanduan merupakan tingkah laku yang bergantung atau keadaan terikat yang sangat kuat secara fisik maupun psikologis dalam melakukan suatu hal, ada rasa yang tidak menyenangkan jika hal tersebut tidak terpenuhi. Pengertian kecanduan *game online* adalah suatu keadaan seseorang terikat pada kebiasaan yang sangat kuat dan tidak bisa lepas untuk bermain *game online*, dari waktu ke waktu akan terjadi peningkatan frekuensi, durasi, atau jumlah dalam melakukan hal tersebut, tanpa memperdulikan konsekuensi yang

⁵⁹ Kim. Hyo-Jun. *Improving The Vehicle Performance with Active Suspension Using Road-Sensing Algorithm*. (Elsevier Science Ltd. 2002), h. 22.

⁶⁰K Young, *Cyber-Disorders: The Mental Health Concern for the New Millennium*. *Cyber Psychology & Behavior* 3(5), (2000), h. 475-479.

berdampak negatif pada dirinya sehingga menimbulkan sesuatu yang lain dari keinginannya., hal inilah yang kemudian disebut oleh Bourdieu sebagai konsep *habitus*.

Habitus merupakan suatu sistem melalui kombinasi struktur objektif dan sejarah personal, disposisi yang berlangsung lama dan berubahubah yang berfungsi sebagai basis generatif bagi praktikpraktik yang terstruktur dan terpadu secara objektif.⁶¹

b. Aspek kecanduan *game online*

Aspek seseorang kecanduan akan *game online* sebenarnya hampir sama dengan jenis kecanduan yang lain, akan tetapi kecanduan *game online* dimasukkan ke dalam golongan kecanduan psikologis dan bukan kecanduan secara fisik. Chen dan Chang dalam *Asian Journal of Health and Information Sciences*, menyebutkan bahwa sedikitnya ada empat aspek kecanduan *game online*. Keempat aspek tersebut adalah:

1. *Compulsion* (kompulsif/dorongan untuk melakukan secara terus menerus) Merupakan suatu dorongan atau tekanan kuat yang berasal dari dalam diri sendiri untuk melakukan suatu hal secara terus menerus, dimana dalam hal ini merupakan dorongan dari dalam diri untuk terus-menerus bermain *game online*.⁶²
2. *Withdrawal* (penarikan diri) Merupakan suatu upaya untuk menarik diri atau menjauhkan diri dari suatu hal. Seseorang yang kecanduan *game online* merasa tidak mampu untuk menarik atau menjauhkan diri dari hal-hal yang berkenaan

⁶¹Fashri, Fauzi, Pierre Boudieu: *Menyingkap Kuasa Simbol*. (Yogyakarta: Jalasutra, 2014.), 75.

⁶² Maria & Novianti, *Efek Penggunaan Gadget pada Masa Pandemi Covid-19 terhadap Perilaku Anak*, Atfāluna: Journal of Islamic Early Childhood Education, 3(2), (2020), h. 74-81.

dengan *game online*, seperti halnya seorang perokok yang tidak bisa lepas dari kebiasaan merokok.⁶³

3. *Tolerance* (toleransi) Toleransi dalam hal ini diartikan sebagai sikap menerima keadaan diri kita ketika melakukan suatu hal, biasanya toleransi ini berkenaan dengan jumlah waktu yang digunakan atau dihabiskan untuk melakukan sesuatu yang dalam hal ini adalah bermain *game online*, kebanyakan pemain *game online* tidak akan berhenti bermain hingga merasa puas.

4. *Interpersonal and health-related problems* (masalah hubungan interpersonal dan kesehatan). Pecandu *game online* cenderung untuk tidak menghiraukan bagaimana hubungan interpersonal yang mereka miliki dengan orang lain, karena pecandu *game online* hanya terfokus pada *game online* saja. Begitu pula dengan masalah kesehatan, pecandu *game online* kurang memperhatikan masalah kesehatan mereka seperti waktu tidur yang kurang, tidak menjaga kebersihan badan dan pola makan yang tidak teratur. Remaja yang kecanduan dalam permainan *game online* termasuk dalam tiga kriteria yang ditetapkan WHO (*World Health Organization*), yaitu sangat membutuhkan permainan dengan gejala menarik diri dari lingkungan, kehilangan kendali, dan tidak peduli dengan kegiatan lainnya.⁶⁴

Berdasarkan uraian di atas, aspek seseorang kecanduan *game online* akan mengalami kompulsif (dorongan untuk melakukan secara terus menerus),

⁶³ Yusnizal Firdaus, Yulia Pebrianti, Titi Andriyan, *Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Konsumtif Siswa Pengguna Game Online*, Jurnal Riset Terapan Akuntansi Politeknik Negeri Sriwijaya, Volume 2, Nomor 2 Juli 2018, h. 149.

⁶⁴ C. Y. Chen & S. L. Chang, *An Exploration of Tendency To Online Game Addiction Due To User's Liking Of Design Features* (2008), h. 45.

penarikan diri dari pergaulan sosial, menurunnya sikap toleransi, dan berpotensi akan mengalami masalah hubungan interpersonal dan kesehatan.

c. Dampak *game online*

Game online menggiring penggemarnya untuk berada dalam suatu situasi dapat menyebabkan kecanduan bermain *game online*. Menurut para pemain tidak tahu kapan akan dapat menyelesaikan *game* karena para pembuat *game* membuat para pemain ketagihan dengan cara membuat para gamers mencapai suatu level atau posisi baru, ataupun memiliki kekuatan baru secara acak.⁶⁵ Kecanduan adalah suatu kondisi dimana individu merasakan ketergantungan terhadap suatu hal yang disenangi akibat kurangnya kontrol terhadap perilaku ingin mengulangnya secara terus menerus.

Berbagai uraian dari dampak negatif di atas bisa dikatakan bahwa banyak efek negatif dari bermain *game online* ini, di antaranya bisa membuat pemain meniru perbuatan apa yang telah dimainkan dalam permainan *game online*, lupa akan waktu secara percuma, muncul karakter kurang sosial dengan sesama teman dan masyarakat luas karena sering larut dalam bermain *game online*.

Adapun lebih rinci mengenai dampak positif dan negatif dari *game online*, antara lain:

a. Dampak Positif *Game Online*

Adapun dampak positif dari *game online* sebagai berikut.⁶⁶

⁶⁵ S Margaretha, *Dampak Buruk Kecanduan Bermain Game Online* (Jakarta: Bahana, 2008), h. 80-81.

⁶⁶ Greenfield & Gross, *Childrens Activities and Development*, The future of children, 10(2), (2000), h. 123.

1. Penggunaan Bahasa Inggris

Salah satu permainan yang cukup populer di kalangan peserta didik adalah *game online*. Permainan ini biasanya dibuat oleh perusahaan luar negeri yang menggunakan bahasa Inggris. Saat memainkannya, peserta didik secara tak langsung diharuskan untuk menguasai bahasa Inggris agar bisa menyelesaikan tantangannya.

2. Melatih Logika

Game ini bergenre strategi. Saat bermain, peserta didik harus menggunakan berbagai strategi untuk memenangkan *game* tersebut. Permainan bisa membantu melatih penggunaan logika, menganalisa, dan memecahkan masalah yang dihadapi.

3. Melatih Kemampuan Spasial

Melalui permainan, kemampuan peserta didik yang berhubungan dengan kecerdasan gambar dan visualisasi akan terasa atau terlatih. Kemampuan ini akan berpengaruh dengan kemampuan berhitung peserta didik-peserta didik. Selain itu, permainan juga akan membantu penggunaan motorik halus peserta didik.

4. Pengenalan Teknologi

Game online secara tak langsung akan mengajarkan peserta didik untuk lebih memahami teknologi informasi yang sedang berkembang sekarang ini.

5. Kemampuan Membaca

Bagi peserta didik yang belum lancar membaca, *game* konsol bisa jadi alat bantu yang tepat untuk membantu peserta didik belajar membaca. Beberapa *game* ada yang bersifat edukasi dan bisa membantu peserta didik untuk belajar dengan

cara yang lebih menarik. Selain itu, saat bermain peserta didik juga diharuskan membaca setiap perintah yang diberikan oleh tokoh game dan *narrator game*. Maka, secara tak langsung peserta didik bisa belajar membaca dan mengeja secara signifikan.

6. Melatih Kerjasama

Pada *game multiplayer* atau *game* berpasangan, peserta didik diajak untuk bisa berkoordinasi dan menjalin kerjasama dengan teman-temannya (anggota di dalam permainan).

7. Stimulasi Otak

Para pemain bisa membuat permainan sendiri sesuai dengan yang diinginkannya. Hal ini akan membantu stimulasi otak dan proses berpikir untuk menciptakan skenario yang panjang dan rumit sebagai bagian dari pengembangan kreatifitas mereka.

8. Mengembangkan Imajinasi

Permainan bisa membantu peserta didik untuk mengembangkan imajinasi mereka. Peserta didik bisa menggunakan imajinasi ini untuk menyeimbangkan berbagai kejadian dalam *game* dan diaplikasikan di dunia nyata (yang sesuai dan positif).

b. Dampak Negatif *Game Online*

Adapun dampak negatif dari *game online* sebagai berikut:⁶⁷

⁶⁷ Greenfield & Gross, *Childrens Activities and Development*, The future of children, 10(2), (2000), h. 124.

1. Menimbulkan adiksi (kecanduan)

Sebagian besar *game* yang beredar saat ini memang didesain supaya menimbulkan kecanduan para pemainnya. Semakin seseorang kecanduan pada suatu *game* maka pembuat *game* semakin diuntungkan karena peningkatan pembelian gold/tool/karakter dan sejenisnya semakin meningkat. Tapi keuntungan produsen ini justru menghasilkan dampak yang buruk bagi kesehatan psikologis pemainnya.

2. Mendorong melakukan hal-hal yang negatif

Walaupun jumlahnya tidak banyak tetapi cukup sering kita menemukan kasus pemain *game online* yang berusaha mencuri ID pemain lain dengan berbagai cara. Kemudian mengambil uang di dalamnya atau melucuti perlengkapannya yang mahal-mahal. Kegiatan mencuri ID ini biasanya juga berlanjut pada pencurian akun lain seperti facebook maupun email dengan menggunakan *keylogger*, *software cracking* atau yang sejenisnya yang bisa membobol akun seseorang.

3. Berbicara kasar dan kotor

Entah ini terjadi di seluruh dunia atau hanya Indonesia tetapi sejauh yang penulis temui di warnet-warnet diberbagai kota. Para pemain *game online* sering mengucapkan kata-kata kotor dan kasar saat bermain di warnet atau *game center*.

4. Terbengkalainya kegiatan di dunia nyata

Keterikatan pada waktu penyelesaian tugas di *game* dan rasa asik memainkannya seringkali membuat berbagai kegiatan terbengkalai. Waktu beribadah, tugas sekolah, tugas kuliah ataupun pekerjaan menjadi terbengkalai

karena bermain game atau memikirkannya. Apalagi banyak permainan yang terus berjalan meskipun kita sudah offline.

5. Perubahan pola makan dan istirahat

Perubahan pola istirahat dan pola makan sudah lumrah terjadi pada gamers karena menurunnya kontrol diri. Waktu makan menjadi tidak teratur dan mereka sering tidur pagi demi mendapat *happy hour* (internet murah pada malam-pagi hari).

6. Pemborosan Uang untuk membayar sewa komputer di warnet dan membeli gold/poin/karakter kadangkala nilainya bisa mencapai jutaan rupiah. Belum lagi koneksi internet, dan upgrade spesifikasi komputer di rumah.

7. Mengganggu kesehatan duduk terus menerus di depan komputer/*handphone* selama berjam-jam jelas menimbulkan dampak negatif bagi tubuh.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat dipahami bahwa bermain *game online* bagi peserta didik cenderung lebih banyak memberikan dampak negatif dibandingkan dengan dampak positif. Hal tersebut dapat dipahami karena *game online* lebih banyak mengandung muatan-muatan kekerasan, dan menyebabkan konsentrasi peserta didik terganggu, jam belajar berkurang, dan isi dari *game online* tidak berkaitan langsung dengan materi pelajaran di sekolah.

Menurut Doohan Ryan Fathon *game online* memberikan dampak pada peserta didik, yaitu:⁶⁸

⁶⁸ Doohan Ryan Fathon, *Analisa Pengaruh Sekolah Daring Terhadap Meningkatnya Pemain Online Game*, Positif: Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi, Volume 6, No.2, 2020, h. 37.

1. Peserta didik lebih banyak menghabiskan waktu bermain *game online* pada jam-jam di luar sekolah. Dengan kondisi ini, maka waktu belajar peserta didik menjadi semakin berkurang. Sebagian besar aktivitas yang dilakukan oleh pelajar laki-laki adalah bermain *game online*. Selanjutnya, untuk memperoleh hasil belajar yang optimal, di rumah peserta didik harus disiplin mengulas kembali materi pelajaran yang telah dipelajari di sekolah. Banyak penelitian yang telah membuktikan bahwa, faktor intelegensi memberikan sumbangan sebesar 29%, motivasi sebesar 34%, waktu belajar sebesar 26%, dan sisanya dipengaruhi oleh faktor lain. Peserta didik yang memiliki waktu bermain lebih banyak cenderung akan memiliki waktu belajar yang lebih sedikit, dan perolehan hasil belajar peserta didik cenderung rendah.
2. Konsentrasi belajar terganggu karena pikiran peserta didik cenderung mengarah pada permainan yang ada di dalam *game online*. Dalam belajar peserta didik membutuhkan pikiran yang terfokus pada materi pelajaran. Pikiran peserta didik yang lebih banyak mengarah pada hal-hal yang tidak berkaitan dengan materi pelajaran, akan menyebabkan konsentrasi belajar peserta didik menjadi terganggu yang pada akhirnya akan menurunkan hasil belajar peserta didik.
3. Tertidur di sekolah.

Keadaan peserta didik tersebut dipengaruhi oleh kondisi fisik peserta didik yang lemah, yang disebabkan oleh kurang tidur, terlalu lelah, atau peserta didik sedang sakit. Dampak dari semua itu akan menyebabkan peserta didik tidak atau enggan mengikuti pelajaran dengan baik, sebagai akibatnya hasil belajar peserta didik tidak memuaskan.

4. Sering melalaikan tugas dan tanggungjawab sebagai peserta didik. Para pemain game mengorbankan aktivitas yang lain untuk bisa bermain game, mereka mengorbankan waktu untuk hobbi yang lain, mengorbankan waktu untuk tidur, bekerja ataupun belajar, bersosialisasi dengan teman dan waktu untuk keluarga.

Dohan juga menambahkan bahwa peserta didik yang telalu sibuk dengan urusan lain akan menyebabkan peserta didik melalaikan tugas sekolah. Bisa jadi peserta didik malas mengerjakan tugas, atau lupa mengerjakan tugas. Tugas sekolah bertujuan untuk membantu peserta didik memahami materi pelajaran. Peserta didik yang lupa dengan tugas sekolah yang harus dikumpulkan karena peserta didik telalu banyak membuang waktu untuk bermain *game online*.⁶⁹

Perlu dipahami bahwa *game online* bagi individu tertentu yang memainkan *game online* adalah untuk mendapatkan kesenangan dan kepuasan batin serta sebagai hiburan penghilang stres setelah keseharian beraktivitas. Bahkan untuk sekarang ini sudah banyak *gamers* (sebutan untuk pemain *game*) yang memanfaatkan *game online* tersebut untuk usaha bisnis yang terlarang.

Dampak bermain *game online* terhadap peserta didik di atas menunjukkan bahwa *game online* tidak serta merta atau secara langsung berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik, tetapi permainan *game online* akan mempengaruhi beberapa faktor penting yang secara langsung berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa

⁶⁹ Doohan Ryan Fathon, *Analisa Pengaruh Sekolah Daring Terhadap Meningkatnya Pemain Online Game*, Positif: Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi, Volume 6, No.2, 2020, h. 38.

game online akan berdampak atau berpengaruh negatif terhadap hasil belajar peserta didik.

C. Kerangka Pikir

Game online merupakan permainan yang menyenangkan, khususnya bagi peserta didik yang dalam usia sekolah. Aktivitas bermain *game online* yang dilakukan peserta didik merupakan salah satu wujud perilaku konsumtif yang dilakukan oleh peserta didik dalam bertingkah laku atau bertindak untuk memenuhi berbagai kebutuhan diri termasuk kebutuhan akan hiburan.

Perilaku dalam analisis *practice theory* (teori perilaku) yang dikemukakan oleh Bourdieu dalam karyanya *Distinction: A social Critique of The Judgement of Taste* melihat bahwa *practice* (perilaku) merupakan akibat dari relasi dari perilaku dan struktur. Beberapa konsep penting yang merupakan hasil pemikiran Bourdieu tentang relasi dialektis perilaku individu dengan struktur adalah konsep kebiasaan (*habitus*), konsep modal (*capital*) serta adanya konsep ranah (*field*).⁷⁰

Habitus merupakan mental atau kognitif yang digunakan aktor untuk menghadapi kehidupan sosial. Aktor dibekali serangkaian skema atau pola yang diinternalisasikan yang mereka gunakan untuk merasakan, memahami, menyadari dan menilai dunia sosial. Melalui pola-pola itulah aktor memproduksi tindakan mereka dan juga menilainya. Seperti halnya yang dilakukan oleh pelajar. Mereka bermain *game online* karena pembiasaan yang terinternalisasi sejak mereka kecil.

⁷⁰ Pierre Bourdieu “*Distinction: A social Critique of The Judgement of Taste*” diterjemahkan dengan judul *Arena Produksi Kultural: Sebuah Kajian Sosiologi Budaya*. (Yogyakarta: Kreasi Wacana, 2010).

Internalisasi yang masuk dalam diri mereka adalah bahwa bermain itu seperti bermain *game online* melalui gawai.

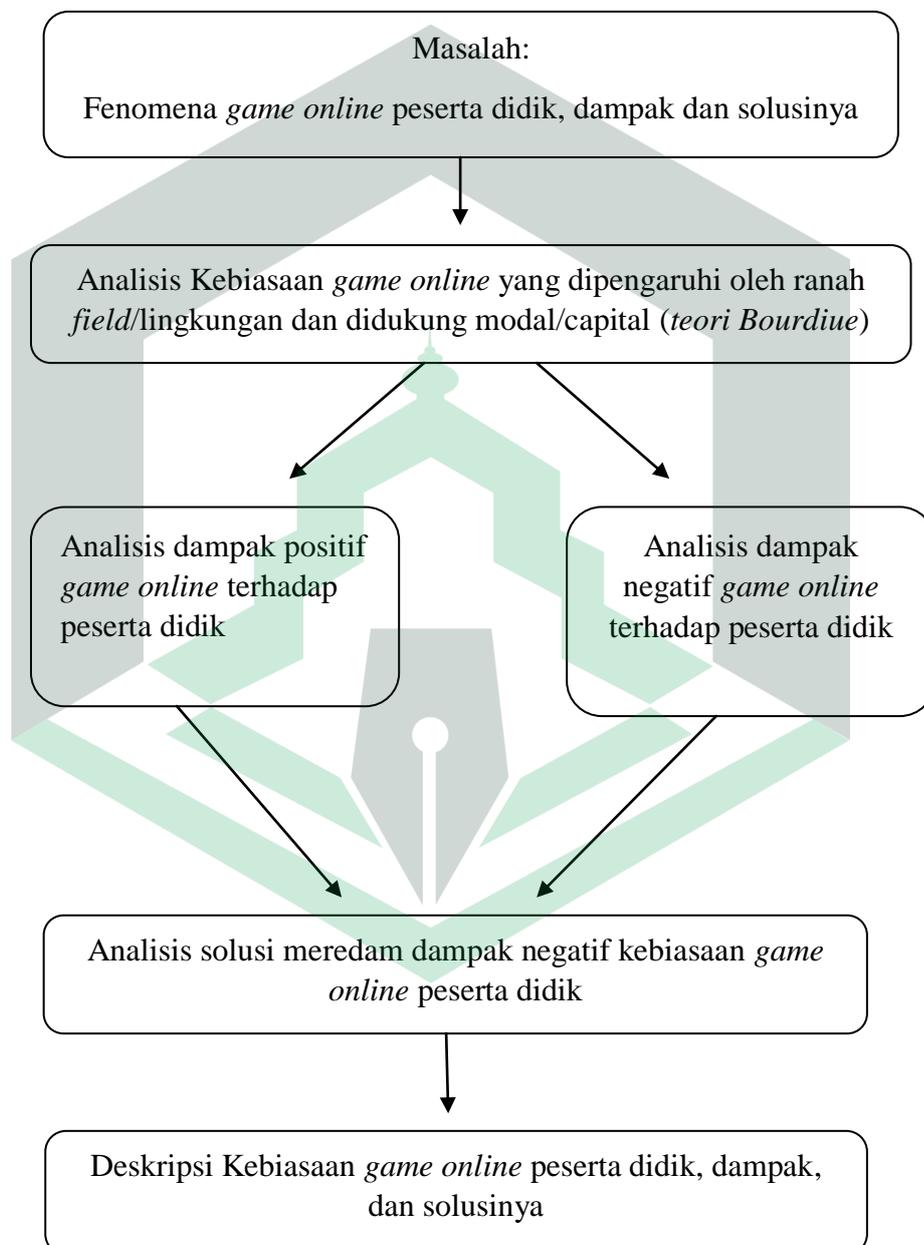
Bertolak dari teori habitus yang dikemukakan oleh Bordieau di atas, maka secara skematik dikemukakan bahwa perilaku konsumsi *game online* merupakan akibat dari adanya relasi antara diri peserta didik dan struktur yang ditempati dalam berbagai ranah. Perilaku konsumsi *game online* merupakan suatu produk dari habitus atau kebiasaan yang dipengaruhi oleh ranah dan didorong oleh adanya modal (*capital*) yang dimiliki oleh peserta didik tersebut.

Hampir setiap peserta didik pada saat ini pada tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) telah memiliki *handphone* dan proses pembelajaran pun menuntut adanya perangkat tersebut karena dijadikan media dalam proses pembelajaran pada saat ini (pembelajaran daring). Dengan adanya *handphone* pada peserta didik tentunya terdapat sisi positif dan tidak dapat dipungkiri akan menimbulkan efek negatif pada peserta didik tersebut terutama karena adanya *game online* yang populer saat ini. Penelitian ini membahas tentang fenomena *game online* di kalangan peserta didik di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Malangke Kabupaten Luwu Utara. Agar penelitian ini lebih terarah maka peneliti memberikan gambaran kerangka pikir.

Berdasarkan gambaran bagan kerangka pikir di bawah diketahui bahwa terdapat fenomena *game online* di kalangan peserta didik pada Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Malangke. Terdapat dampak positif dan dampak negatif *game online* pada peserta didik, sehingga peneliti mengelompokkan dan menganalisis dampak tersebut dalam rangka menemukan solusi untuk meredam kebiasaan

game online yang dilakukan oleh Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Malangke Kabupaten Luwu Utara. Berikut adalah skema kerangka pikir penelitian :

Tabel: 2.1
Kerangka Pikir Penelitian



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Penelitian kualitatif (*qualitative research*) merupakan suatu payung konsep yang meliputi beberapa format penelitian yang akan membantu memahami dan menjelaskan makna fenomena sosial dari *setting* alamiah yang ada.¹ Penelitian kualitatif yang lebih terarah maka penelitian ini disusun dengan tiga tahapan, yaitu (1) tahap persiapan yang menyangkut tentang penyusunan proposal dan pembuatan instrumen, (2) tahap pengumpulan data yang berkaitan dengan pelaksanaan observasi wawancara serta pengumpulan data dokumentatif; (3) tahap pengolahan data yang menyangkut tentang pengklasifikasian data dan penyusunan hasil penelitian, yang selanjutnya dideskripsikan sebagai hasil laporan penelitian.²

Pengertian lain menyebutkan bahwa penelitian kualitatif adalah jenis penelitian yang temuan-temuannya tidak diperoleh melalui prosedur statistik atau bentuk hitungan lainnya.³ Creswell menyatakan bahwa penelitian kualitatif adalah suatu proses penelitian ilmiah yang lebih dimaksudkan untuk memahami

¹Sharan B. Mariam, *Qualitative Research and Case Study Application in Education* (San Francisco: Jossey-Bass Publishers, 1998), h. 5.

²M. Subana dan Sudrajat, *Dasar-Dasar Penelitian Ilmiah*, (Cet. II: Bandung: Pustaka Setia, 2005), h. 26.

³Anselm Strauss dan Juliet Corbin, *Dasar-Dasar Penelitian Kualitatif; Tata Langkah dan Teknik-Teknik Teoritisasi Data* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), h. 4.

masalah-masalah manusia dalam konteks sosial. Dengan menciptakan gambaran menyeluruh dan kompleks yang disajikan dengan melaporkan pandangan terperinci dari para sumber informasi. Serta dilakukan dalam setting yang alamiah tanpa adanya intervensi apa pun dari peneliti.⁴

2. Pendekatan penelitian

a. Fenomenologi

Adapun pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan fenomenologi; pendekatan ini dipergunakan dalam mengamati perilaku peserta didik yang gemar bermain *game online*. Gejala yang diamati adalah gejala-gejala yang tampak dalam ekspresinya sehari-hari, cara menyesuaikan dengan proses belajar mengajarnya, yang berdampak langsung pada capaian hasil belajarnya.

Fenomenologi dipilih karena merupakan pendekatan yang holistik sehingga untuk melihat suatu fenomena sosial yang terjadi, peneliti sebagai subjek harus melihat objek penelitian sebagaimana adanya dengan tidak memanipulasi data. Pendekatan *fenomenologis*.⁵ Penelitian yang menggunakan pendekatan fenomenologis berusaha untuk memahami makna peristiwa serta interaksi pada orang-orang dalam situasi tertentu. Pendekatan ini menghendaki adanya sejumlah asumsi yang berlainan dengan cara yang digunakan untuk mendekati perilaku

⁴John W. Creswell, *Research Design: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed* (Jogjakarta: Pustaka Pelajar, 1998)., h. 89.

⁵Lihat Linda Finlay, *Phenomenology for Therapists: Researching the Lived World* (John Wiley & Sons, 2011). Lihat juga Amedeo Giorgi, *The Descriptive Phenomenological Method in Psychology: a Modified Husserlian Approach* (Duquesne University Press, 2009). Bandingkan dengan Stan Lester, "An Introduction to Phenomenological Research" *Stan Lester Developments* (1999), h. 1-4.

peserta didik dengan maksud menemukan “fakta” atau “penyebab”.⁶ Penyelidikan fenomenologis bermula dari diam. Keadaan “diam” merupakan upaya menangkap apa yang dipelajari dengan menekankan pada aspek-aspek subjektif dari perilaku manusia. Fenomenologis berusaha bisa masuk ke dalam dunia konseptual subjeknya agar dapat memahami bagaimana dan apa makna yang disusun subjek tersebut dalam kehidupan sehari-harinya.⁷

Singkatnya peneliti berusaha memahami subjek dari sudut pandang subjek itu sendiri. Dengan tidak mengabaikan serta membuat penafsiran dengan membuat skema konseptual. Peneliti menekankan pada hal-hal subjektif tetapi tidak menolak realitas “di sana” yang ada pada manusia dan yang mampu menahan tindakan terhadapnya. Para peneliti kualitatif menekankan pemikiran subjektif karena menurut pandangannya dunia itu dikuasai oleh angan-angan yang mengandung hal-hal yang lebih bersifat simbolis dari pada konkret. Jika peneliti menggunakan perspektif fenomenologi dengan paradigma definisi sosial biasanya penelitian ini bergerak pada kajian mikro.⁸

Jika dilihat dari lokasi penelitiannya, maka jenis penelitian ini merupakan jenis penelitian lapangan (*field research*). Menurut Suryasubrata, keadaan sekarang dan interaksi lingkungan suatu unit sosial, individu, kelompok, lembaga

⁶Engkus Kuswarno, *Metodologi Penelitian Komunikasi Fenomenologi: Konsepsi, Pedoman, dan Contoh Penelitiannya* (Bandung: Widya Padjajaran, 2009), h. 55.

⁷Clive Erricker, “Pendekatan Fenomenologis” dalam Peter Connolly (ed.), *Aneka Pendekatan Studi Agama* terj. Imam Khoiri (Yogyakarta: LkiS, 2009), h. 68.

⁸Rev. Emeka C. Ekeke dan Chike Ekeopara, “Phenomenological Approach to the Study of Religion a Historical Perspective”, *European Journal of Scientific Research*, Vol. 44, No. 2, (2010), h. 158.

atau masyarakat”.⁹ Penelitian yang dilakukan ini adalah merupakan penelitian lapangan, yang dilaksanakan di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Malangke Kabupaten Luwu Utara.

Fenomenologi berusaha untuk mengungkap dan mempelajari serta memahami suatu fenomena. Beserta konteksnya yang khas dan unik yang dialami oleh individu hingga tataran “keyakinan” individu yang bersangkutan. Dengan demikian dalam mempelajari dan memahaminya. Harusnya berdasarkan sudut pandang, paradigma, dan keyakinan langsung dari individu yang bersangkutan. Sebagai subjek yang mengalami langsung.¹⁰ Menurut Creswell terdapat beberapa prosedur dalam melakukan studi fenomenologi.

Pertama, peneliti harus memahami perspektif dan filosofi yang ada di belakang pendekatan yang digunakan khususnya mengenai konsep studi “bagaimana individu mengalami suatu fenomena yang terjadi”. Konsep *epoche* merupakan inti ketika peneliti mulai menggali dan mengumpulkan ide-ide mereka mengenai fenomena dan mencoba memahami fenomena yang terjadi menurut sudut pandang subjek yang bersangkutan. Konsep *epoche* adalah mengesampingkan atau menghilangkan semua prasangka (*judgement*) peneliti terhadap suatu fenomena. Artinya sudut pandang yang digunakan benar-benar

⁹ Sumadi Suryasubrata, *Metodologi Penelitian*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2006), h. 22.

¹⁰ Haris Herdiansyah, *Metodologi Penelitian Kualitatif: Untuk Ilmu-Ilmu Sosial* (Jakarta: Salemba Humanika, 2011), h. 66-67.

bukan merupakan sudut pandang peneliti melainkan murni sudut pandang subjek penelitian.¹¹

Kedua, peneliti membuat pertanyaan penelitian yang mengeksplorasi serta menggali arti dari pengalaman subjek dan meminta subjek untuk menjelaskan pengalamannya tersebut. Ketiga, peneliti mencari, menggali, dan mengumpulkan data dari subjek yang terlibat secara langsung dengan fenomena yang terjadi. Keempat, setelah data terkumpul, peneliti melakukan analisis data yang terdiri atas tahapan-tahapan analisis. Kelima, laporan penelitian fenomenologi diakhiri dengan diperolehnya pemahaman yang lebih esensial dan struktur yang *invariant* dari suatu pengalaman individu. Mengenali setiap unit terkecil dari arti yang diperoleh berdasarkan pengalaman individu tersebut.

b. Pendekatan pedagogik, yakni menghubungkan teori-teori pendidikan dengan fakta dan realitas yang ditemukan di lapangan, yaitu kebiasaan peserta didik yang kecanduan *game online* dan dampaknya terhadap hasil belajar mereka.

c. Pendekatan sosiologis, yakni mendekati obyek penelitian dengan menekankan pada pemahaman latar belakang kondisi sosial masyarakat dan lingkungan sosial yang memengaruhi perilaku mereka, termasuk pada kegemarannya kepada *game online* yang sudah berlangsung cukup lama. Pendekatan ini dipergunakan untuk menjelaskan dinamika peserta didik sebagai anak-anak yang tumbuh di pedesaan yang baru melek internet dengan beragam model dan tipe perangkat teknologi informasi dan komunikasi.

¹¹Haris Herdiansyah, *Metodologi Penelitian Kualitatif: Untuk Ilmu-Ilmu Sosial*, h. 68.

d. Pendekatan psikologi

Pendekatan psikologis yang bertujuan untuk mempelajari jiwa setiap peserta didik melalui gejala perilaku yang nampak yang dapat memengaruhi tingkah laku peserta didik.

B. Fokus Penelitian

Penelitian ini difokuskan di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Malangke Kabupaten Luwu Utara, Provinsi Sulawesi Selatan. Subjek penelitian adalah sumber utama dalam penelitian yang memiliki data mengenai variabel-variabel yang diteliti. Untuk itu yang dijadikan subjek oleh penelitian ini adalah:

1. Kepala Sekolah SMP Negeri 1 Malangke sebagai Penanggung jawab sekaligus sebagai sumber informasi mengenai dinamika peserta didik di institusi tersebut.
2. Pendidik pada SMP Negeri 1 Malangke
3. Peserta didik
4. Orang tua siswa
5. Masyarakat

Objek dalam penelitian ini adalah fenomena *game online* peserta didik pada. Penentuan informan dilakukan secara berjenjang; untuk mengetahui peserta didik yang sudah mengenal dan gemar bermain *game online* digunakan teknik *snowball*. Satu orang peserta didik diwawancarai kemudian dari peserta didik tersebut diperoleh informasi identitas peserta didik lain yang bisa dijadikan subyek penelitian. Setelah terkumpul data jumlah dan identitas peserta didik yang

gemar bermain *game online*, kemudian dilakukan seleksi dengan menerapkan teknik *purposive sampling*, yaitu menetapkan beberapa orang informan yang sudah diperoleh sebelumnya berdasarkan pertimbangan-pertimbangan tertentu.

C. Definisi Istilah

Penelitian ini berjudul “Fenomena *Game Online* di Kalangan Peserta Didik pada Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Malangke Kabupaten Luwu Utara”. Dari judul tersebut, maka frasa dan atau klausa yang menjadi *term key* atau kata kunci perlu diberi pengertian dan uraian penjelasan adalah “fenomena,” “*game online*” dan “peserta didik”.

a. Fenomena

Kata Fenomena berasal dari kata kerja Yunani “*phainesthai*” yang berarti menampak, dan terbentuk dari akar kata fantasi, fantom, dan *fosfor* yang artinya sinar atau cahaya.¹² Fenomena adalah realitas yang menampakkan dirinya sendiri kepada manusia. Sementara itu, dalam menghadapi fenomena itu manusia melibatkan kesadarannya, dan kesadaran selalu berarti kesadaran akan sesuatu (realitas). Fenomena adalah suatu tampilan objek, peristiwa, dalam persepsi. Sesuatu yang tampil dalam kesadaran. Bisa berupa hasil rekaan atau kenyataan.

b. *Game Online*

Game online adalah permainan video yang dimainkan selama beberapa bentuk jaringan komputer, menggunakan komputer pribadi atau konsol video

¹² Antonopoulou, Smaragdi, Constantinos A. Demopoulos, Christos Iatrou, George Moustakas, and Panos Ziogiannis. "Platelet-activating factor acetylhydrolase (PAF-AH) in human kidney." *The International journal of biochemistry* 26, no. 9 (1994): h. 1157-1162.

game.¹³ *Game online* adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer. Jaringan yang biasanya digunakan adalah jaringan internet dan sejenisnya seperti modem dan koneksi kabel. Biasanya games online disediakan sebagai tambahan layanan dari perusahaan penyedia jasa online atau dapat diakses langsung melalui sistem yang disediakan dari perusahaan yang menyediakan permainan tersebut. Sebuah *games online* bisa dimainkan secara bersamaan dengan menggunakan komputer yang terhubung ke dalam sebuah jaringan tertentu.

c. Peserta didik

Pengertian peserta didik menurut ketentuan umum undang-undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional adalah anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran yang tersedia pada jalur, jenjang, dan jenis pendidikan tertentu.¹⁴ Peserta didik merupakan orang yang belum dewasa dan memiliki sejumlah potensi dasar (fitrah) yang perlu dikembangkan.¹⁵ Peserta didik adalah makhluk individu yang mempunyai kepribadian dengan ciri-ciri yang khas yang sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangannya. Pertumbuhan dan perkembangan peserta didik dipengaruhi oleh lingkungan.

Berdasarkan definisi di atas, maka peneliti menyimpulkan bahwa penelitian ingin melihat kebiasaan yang dilakukan peserta didik dalam permainan

¹³ Krista Surbakti, *Pengaruh Game Online Terhadap Remaja*, Jurnal Curere, Vol. 01, No. 01, April 2017, h. 28.

¹⁴ Republik Indonesia, *Undang-undang Republik Indonesia No 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen & Undang-undang Republik Indonesia No 20 Tahun 2003 tentang sisdiknas*, (Bandung: Permana, 2006), h. 65.

¹⁵ Toto Suharto, *Filsafat Pendidikan Islam*, (Yogyakarta: Ar-Ruz Media, 2011), h. 119

game online, serta melihat dampak yang diperoleh peserta didik yang kecanduan dalam bermain *game online*, baik hasil belajar, hubungan personal dengan keluarga, teman sebaya, serta lingkungan peserta didik.

D. Desain Penelitian

Dalam penelitian ini menggunakan kualitatif, terdapat beberapa prosedur dalam melakukan adalah, sebagai berikut:

1) Peneliti harus memahami perspektif dan filosofi yang ada di belakang pendekatan yang digunakan khususnya mengenai konsep studi “bagaimana fenomena *game online*”. Konsep ini merupakan inti ketika peneliti mulai menggali dan mengumpulkan ide-ide mereka mengenai *game online* di kalangan peserta didik dan mencoba memahami fenomena yang terjadi menurut sudut pandang subjek yang bersangkutan. Penelitian kualitatif adalah mengesampingkan atau menghilangkan semua prasangka (*judgement*) peneliti terhadap suatu fenomena. Artinya sudut pandang yang digunakan benar-benar bukan merupakan sudut pandang peneliti melainkan murni sudut pandang subjek penelitian.¹⁶

2) Peneliti membuat pertanyaan penelitian yang mengeksplorasi serta menggali arti dari pengalaman subjek dan meminta subjek untuk menjelaskan pengalamannya tersebut.

3) Peneliti mencari, menggali, dan mengumpulkan data dari subjek yang terlibat secara langsung dengan fenomena yang terjadi.

¹⁶Haris Herdiansyah, *Metodologi Penelitian Kualitatif: Untuk Ilmu-Ilmu Sosial* (Jakarta: Salemba Humanika, 2011), h. 68.

4) Setelah data terkumpul, peneliti melakukan analisis data yang terdiri atas tahapan-tahapan analisis.

5) Laporan penelitian, diakhiri dengan diperolehnya pemahaman yang lebih esensial dan struktur yang *invariant* dari suatu pengalaman individu. Mengenali setiap unit terkecil dari arti yang diperoleh berdasarkan pengalaman individu tersebut.¹⁷

Konsisten dengan pendekatan di atas. Secara operasional peneliti tidak akan berhenti pada realitas subjek dan pengalaman yang mudah diamati, melainkan akan melakukan refleksi kritis terhadap bangunan epistemologi yang melatarbelakangi fenomena *game online* tersebut.

E. Data dan Sumber Data

1. Data

Data merupakan kumpulan fakta yang diperoleh dari suatu pengukuran. Suatu pengambilan keputusan yang baik merupakan hasil dari penarikan kesimpulan yang didasarkan pada data/fakta yang akurat. Untuk mendapatkan data yang akurat diperlukan suatu alat ukur atau yang disebut Instrumen yang baik. Alat ukur atau instrumen yang baik adalah alat ukur/instrumen yang valid dan reliabel.

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini berupa data primer dan data sekunder. Data dalam penelitian ini diperoleh melalui observasi partisipatif, wawancara, dan studi dokumentasi, sebagai berikut:

¹⁷Haris Herdiansyah, *Metodologi Penelitian Kualitatif: Untuk Ilmu-Ilmu Sosial*, h. 69.

a. Data primer mengenai gambaran kecanduan anak-anak pada *game online* serta gambaran prestasi belajar diambil dari data dokumentasi pada Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Malangke.

b. Data sekunder adalah data pendukung berupa dokumen kepustakaan, kajian-kajian teori, dan karya ilmiah yang ada relevansinya dengan masalah yang diteliti. Data tersebut digunakan untuk melengkapi dan mendukung data primer sehingga kedua jenis data tersebut dapat saling melengkapi dan memperkuat analisis permasalahan.

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini meliputi hasil observasi, wawancara, dan dokumen. Data-data tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut:¹⁸

a. Observasi

Hasil observasi digunakan untuk melihat bagaimanakah proses pendidikan berjalan. Dari hasil observasi dapat dilihat faktor-faktor yang mendukung atau menghambat proses belajar mengajar. Metode observasi ini, digunakan dalam mengumpulkan data melalui pengamatan-pengamatan yang dilakukan oleh peneliti. Yang diamati adalah data-data atau bahan yang berkaitan dengan pokok permasalahan seperti:

1. Mengamati sikap peserta didik dengan guru dan teman di luar kelas
2. Lingkungan sekitar Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Malangke.

b. Wawancara

Wawancara adalah teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti untuk mendapatkan keterangan lisan melalui percakapan dan berhadapan muka

¹⁸ Lexy. J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: Rosdakarya, 1995), h. 25.

dengan orang yang dapat memberikan keterangan pada si peneliti.¹⁹ Dengan maksud tertentu. Percakapan itu dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara yang mengajukan pertanyaan dan yang diwawancarai yang memberikan jawaban atas pertanyaan. Wawancara yang akan dilakukan disini terhadap pendidik/guru yang dijadikan objek. Hasil wawancara digunakan untuk memperoleh gambaran lebih dalam mengenai pemahaman guru dan juga respon peserta didik. Metode wawancara ini digunakan dalam mengumpulkan data-data melalui percakapan dengan:

1. Kepala sekolah, wakil kepala sekolah kurikulum dan kesiswaan serta tenaga pendidik pada Sekolah Menengah Pertama Negara 1 Malangke, dalam wawancara ini peneliti mengetahui metode yang dilakukan pihak sekolah dalam mengatasi peserta didik yang kecanduan bermain game *online*.
2. Peserta didik, dalam wawancara ini peneliti ingin mengetahui bagaimana kebiasaan bermain *game online* peserta didik serta dampaknya.

c. Dokumentasi

Dokumentasi adalah mengumpulkan data-data dengan melihat atau mencatat suatu laporan yang sudah tersedia.²⁰ Adapun metode dokumentasi ini digunakan untuk mengumpulkan data-data yang ada hubungannya dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Data yang dikumpulkan itu berupa arsip-arsip, catatan-catatan dan memo-memo yang merupakan bukti yang otentik. Seperti halnya data-data sekolah.

¹⁹ Kinayati Djojuroto & Sumaryati, *Prinsip-Prinsip Dasar Penelitian*, (Bandung: Nuansa, 2000), h. 41.

²⁰ Kinayati Djojuroto & Sumaryati, *Prinsip-Prinsip Dasar Penelitian*, h.52.

1. Sumber data

Menurut Suharsimi Arikunto sumber data adalah subyek dari mana data dapat diperoleh.²¹ Sumber data dalam penelitian adalah subyek dari mana data dapat diperoleh. Apabila peneliti menggunakan kuesioner atau wawancara dalam pengumpulan datanya, maka sumber data disebut informan, yaitu orang yang merespon atau menjawab pertanyaan-pertanyaan peneliti, baik pertanyaan tertulis maupun lisan.²²

Dalam penelitian ini data didapatkan melalui dua sumber yaitu sumber tertulis maupun sumber tidak tertulis. Data yang diperoleh melalui sumber tertulis berupa dokumen-dokumen resmi maupun pribadi yang ada di sekolah tersebut. Dari dokumen tersebut didapatkan data-data mengenai informasi-informasi yang diperlukan dalam penelitian. Data yang tidak tertulis diperoleh melalui wawancara dan tanya jawab. Dari wawancara dan tanya jawab tersebut dapat memperoleh informasi yang belum ada di dalam sumber tertulis sesuai dengan kebutuhan penelitian. Sumber data pada penelitian ini adalah:

1. Kepala Sekolah pada Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Malangke
2. Guru pada Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Malangke
3. Peserta didik
4. Orang tua peserta didik
5. Masyarakat

²¹ Suharsimi Arikunto, *Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: Bumi Aksara, 2006), h. 3.

²² Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik...* h. 129.

F. Instrumen Penelitian

Dalam penelitian kualitatif, peneliti merupakan instrumen utama dalam mengumpulkan data dan menginterpretasikan data dengan dibimbing oleh pedoman wawancara dan pedoman observasi. Dengan mengadakan observasi dan wawancara mendalam dapat memahami makna interaksi sosial, mendalami perasaan dan nilai-nilai yang tergambar dalam ucapan dan perilaku responden. Agar penelitian ini terarah, peneliti terlebih dahulu menyusun kisi-kisi instrumen penelitian yang selanjutnya dijadikan acuan untuk membuat pedoman wawancara dan observasi. Adapun kisi-kisi untuk pedoman wawancara adalah sebagai berikut:

1. Peserta didik

Aspek yang ditelusuri	Pertanyaan
a. Perkenalan awal peserta didik dengan game online; b. Fasilitas yang digunakan bermain game online; c. Waktu, jenis dan tempat bermain game online; d. Antara belajar dan game online e. Respon lingkungan keluarga;	1. Sejak kapan mengenal game online 2. Bagaimana mendapatkan gawai (gadget) dan paket data untuk bermain game <i>online</i> ; 3. Waktu-waktu yang dipergunakan untuk game online 4. Jenis game online yang sering dimainkan 5. Dimana saja bermain game online 6. Bagaimana mendapatkan biaya untuk game online 7. Bagaimana bermain game online pada saat jam belajar online 8. Bagaimana belajar dan menyelesaikan tugas2 pelajaran di sela-sela waktu bermain game 9. Bagaimana respon orang tua dengan kegemarannya pada game online

Dampak positif yang ditelusuri	Pertanyaan
<ul style="list-style-type: none"> a. Meningkatkan konsentrasi. b. Meningkatkan koordinasi mata dan tangan. c. Mengembangkan daya berpikir/penalaran. d. Meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris. e. Meningkatkan kemampuan membaca dan mengetik. f. Meningkatkan pengetahuan tentang komputer. g. Menghibur, mengalihkan perhatian, dan mengurangi stres. h. Mendapat teman baru 	<ul style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana anda memainkan game yang anda sukai; 2. Apa manfaat yang anda dapatkan dari game tersebut; 3. Bagaimana memahami petunjuk game yang berbahasa Inggris; 4. Bagaimana membaca memahami petunjuk game yang cepat 5. Bagaimana memahami sistem game yang dimainkan 6. Hiburan yang dinikmati dari game online 7. Bagaimana memanfaatkan game online sebagai media pertemanan 8. Bagaimana kemampuan mengetik selama bermain game 9. Bagaimana menindaklanjuti pertemanan dari game online

Dampak negatif yang ditelusuri	Pertanyaan
<ul style="list-style-type: none"> 1. Menurun kesehatan; 2. Sifat malas dan bertindak kriminal 3. Lupa waktu dan mengabaikan tugas (tanggung jawab) 4. Mengabaikan kegiatan lain demi bermain game online; 5. Sikap agresif dalam perilaku sosial 6. Sikap agresif dan anti sosial 7. Tidak patuh pada guru dan orang tua. 	<ul style="list-style-type: none"> a. Pernahkah mengalami sakit gara-gara kecanduan bermain game online; b. Bagaimana rutinitas sebagai anak sekolah c. Bagaimana bergaul dengan anak sebaya di sekolah dan lingkungan sekitar d. Bagaimana bila momen bermain game bertepatan dengan PBM; e. Bagaimana bergaul dengan lingkungan f. Bagaimana kepatuhan terhadap orang tua g. Bagaimana kepatuhan terhadap guru.

2. Guru

Aspek yang ditelusuri	Pertanyaan
a. Kebijakan umum di bidang kebebasan bagi anak didik untuk bermain game online. b. Langkah-langkah strategis-edukatif-antisipatif terhadap dampak game online; c. Komunikasi dengan orang tua peserta didik terkait game online.	1. Bagaimana pihak sekolah menanggapi kegemaran bermain game online; 2. Apakah sekolah memberikan sosialisasi atau menjadikan dampak game online sebagai salah satu materi sisipan dalam PBM 3. Bagaimana mengidentifikasi anak didik yang gemar bermain game online; 4. Bagaimana gambaran hasil belajar anak-anak didik yang gemar bermain game online; 5. Bagaimana mengantisipasi kegemaran anak didik bermain game; 6. Bagaimana perilaku anak-anak yang gemar bermain game online di sekolah dan lingkungan sekitarnya; 7. Bagaimana komunikasi dengan orang tua anak didik bermain game

3. Orang Tua Peserta didik

Aspek yang ditelusuri	Pertanyaan
a. Kondisi rumah tangga yang menciptakan ruang bagi kebebasan bagi anak didik untuk bermain <i>game online</i> . b. Fasilitas bermain <i>game online</i> bagi anak (anggota keluarganya) c. Langkah-langkah antisipatif terhadap dampak negatif <i>game online</i> ; d. Komunikasi dengan pendidik di sekolah terkait <i>game online</i> .	1. Bagaimana kondisi umum di rumah tangga sehingga muncul kegemaran bermain <i>game online</i> ; 2. Bagaimana perilaku anak-anak yang gemar bermain <i>game online</i> di rumah dan lingkungannya 3. Bagaimana cara belajar anak-anak yang gemar bermain <i>game online</i> di rumah pada saat luar jam sekolah; 4. Apa yang dilakukan terhadap anak-anak yang gemar bermain <i>game online</i> ; 5. Bagaimana respon terhadap kebutuhan bermain game online bagi anak-anak 6. Apakah sudah mengetahui dampak negatif bermain <i>game online</i> ; 7. Bagaimana gambaran hasil belajar anak-anak yang gemar bermain <i>game online</i> ; 8. Bagaimana komunikasi dengan pendidik di sekolah terkait kegemaran anak bermain <i>game online</i> ;

G. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan hal penting yang akan dilakukan dalam sebuah penelitian. Sugiyono menyatakan bahwa teknik dan instrumen pengumpulan data merupakan cara dan alat sebagai suatu langkah yang penting dan utama dalam penelitian untuk memperoleh data, mendapatkan data yang memenuhi standar serta pengumpulan data yang tepat.²³ Afrizal menyatakan instrumen penelitian sebagai alat-alat yang digunakan atau diperlukan untuk mengumpulkan data. Dalam penelitian kualitatif instrumennya adalah manusia.²⁴

Teknik dan instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Observasi.

Sugeng Pujileksono mendefinisikan observasi sebagai pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala yang tampak dalam objek penelitian.²⁵ Observasi dilakukan dengan cara mengamati perilaku peserta didik yang sudah ditetapkan sebagai informan obyek penelitian. Pengamatan dilakukan pada saat berlangsungnya proses belajar mengajar, ketika peserta didik melakukan *game online* dan pada kegiatan peserta didik lainnya yang dipandang relevan dengan substansi penelitian, terutama aspek-aspek yang terkait dengan dinamika kehidupan mereka sebagai anak-anak usia belajar.

²³Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Penerbit Alfabeta, 2010), h. 308.

²⁴Afrizal, *Metode Penelitian Kualitatif; Sebuah Upaya Mendukung Penggunaan Penelitian Kualitatif dalam Berbagai Disiplin Ilmu*, h. 134.

²⁵Sugeng Pujileksono, *Metode Penelitian Komunikasi Kualitatif*, (Malang: Intrans Publishing, 2015), h. 123.

Observasi yang dilakukan adalah pengamatan berstruktur karena beberapa bagian dari aktivitas obyek penelitian telah diketahui dan relevan dengan tujuan penelitian. Peneliti merencanakan dan menetapkan perilaku-perilaku yang akan diamati secara khusus agar beberapa fenomena yang terkait dengan penelitian dapat lebih fokus

Untuk terlaksananya observasi dengan baik dan akurasi pengamatan, maka selama observasi peneliti menggunakan *fieldnote* (catatan lapangan), untuk mencatat berbagai hal dalam konteks penelitian untuk kemudian dianalisa.

2. Wawancara atau *interview*

Nasution mengungkapkan bahwa wawancara merupakan suatu bentuk komunikasi verbal seperti percakapan yang bertujuan untuk memperoleh informasi. Wawancara dilakukan oleh dua pihak yaitu pewawancara yang mengajukan pertanyaan dan terwawancara yang memberikan jawaban atas pertanyaan.

Wawancara dilakukan secara mendalam (*depth interveiw*) dalam bentuk wawancara tak berencana (*unstandardized interview*) dan tidak terstruktur (*unstructured interview*), namun terfokus (*focused interview*). Wawancara tidak terencana (*unstandardized interview*) adalah wawancara tanpa daftar pertanyaan dengan susunan kata dengan urutan yang tetap yang harus dipatuhi oleh peneliti secara ketat. Hal ini tidak berarti bahwa wawancara tersebut tidak mempunyai cara atau aturan pertanyaan yang tertentu. Wawancara yang terfokus (*unfocused interview*) adalah jenis wawancara tidak terstruktur (*unstructured interveiw*), yaitu wawancara yang dilaksanakan dengan pertanyaan yang tidak mempunyai struktur tertentu.

Adapun yang menjadi *interviewer* (terwawancara) dipilih dan ditetapkan secara purposif; pertimbangan-pertimbangan tertentu terutama pada intensitas persentuhan informan, yaitu:

- a. Mengetahui banyak tentang aspek-aspek masalah yang sedang diteliti;
- b. Menguasai secara baik masalah yang sedang diteliti;
- c) Terlibat dan atau terkait langsung dengan obyek penelitian;
- d) Mudah ditemui selama proses penelitian

Wawancara mempergunakan *recorder* dan slip, yaitu kertas yang khusus dipergunakan untuk mencatat hasil wawancara. Slip diberi identifikasi baik nomor maupun nama responden, serta waktu dilakukannya wawancara. Adapun recorder yang digunakan adalah *smartphone* yang bisa merekam audio-visual sekaligus.

3. Dokumentasi

Teknik ini digunakan untuk mengkaji secara lebih mendalam beberapa aspek yang tidak terungkap dalam observasi ataupun wawancara, serta untuk menjelaskan dinamika yang berkaitan dengan obyek penelitian. Penggunaan teknik ini didasarkan pada pertimbangan pada sifat dokumen yang nomotetis dan stabil, berguna sebagai bukti penelitian, lahir dan berada dalam konteks penelitian.

Dokumentasi berbentuk tulisan, gambar, atau karya monumental dari seseorang. Studi dokumen merupakan pelengkap dari penggunaan metode observasi dan wawancara dalam penelitian kualitatif.²⁶ Teknik ini digunakan untuk memperoleh data mengenai keadaan dan kegiatan lokasi penelitian.

²⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, h. 240.

Dokumen yang digunakan antara lain data dokumen yang terkait dengan sejarah Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Malangke, data pendidik dan peserta didik, khususnya yang dijadikan informan penelitian, dan sebagainya.

H. Pemeriksaan Keabsahan Data

Untuk memenuhi keabsahan data Fenomena *Game Online* di Kalangan Peserta Didik pada Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Malangke Kabupaten Luwu Utara. Peneliti menggunakan beberapa teknik sebagai berikut:

1. Perpanjangan keikutsertaan

Perpanjangan keikutsertaan yang dilakukan peneliti pada waktu pengamatan di lapangan akan memungkinkan peningkatan kepercayaan data yang dikumpulkan, karena dengan perpanjangan keikutsertaan, peneliti akan banyak mendapatkan informasi, pengalaman, pengetahuan, dan dimungkinkan peneliti bisa menguji kebenaran informasi yang diberikan oleh distorsi, baik yang berasal dari diri sendiri maupun dari informan serta membangun kepercayaan subjek yang diteliti.²⁷

2. Ketekunan pengamatan

Ketekunan pengamatan bermaksud untuk menemukan ciri-ciri dan unsur-unsur dalam situasi yang dicari, kemudian memusatkan hal-hal tersebut secara rinci. Dalam hal ini peneliti mengadakan pengamatan dengan teliti dan rinci iserta

²⁷ Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, h. 175.

berkesinambungan terhadap faktor-faktor yang menonjol, kemudian peneliti menelaahnya secara rinci sehingga seluruh faktor mudah dipahami.²⁸

3. Triangulasi

Triangulasi maksudnya data yang diperoleh dibandingkan, diuji dan di seleksi keabsahannya.²⁹ Teknik triangulasi yang digunakan ada dua cara yaitu pertama menggunakan triangulasi dengan sumber yaitu membandingkan dengan mengecek balik kepercayaan suatu informasi yang diperoleh melalui waktu dan alat yang berbeda dalam penelitian kualitatif. Kedua peneliti menggunakan teknik pengumpulan data yang berbeda untuk mendapatkan data dari sumber yang sama.

Teknik triangulasi yang dilakukan peneliti membandingkan data atau keterangan yang diperoleh dari responden sebagai sumber data dengan dokumen-dokumen dan realita yang ada disekolah. Teknik ini bertujuan untuk mengetahui Fenomena *Game Online* di Kalangan Peserta Didik pada Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Malangke Kabupaten Luwu Utara

I. *Teknik Analisis Data*

Mengingat bentuknya kualitatif, maka dilakukan analisis dilakukan sejak pengumpulan data (*analysis during data collection*), yang dimaksudkan untuk menentukan fokus perhatian dan faktor-faktor temuan yang tersembunyi. Dalam hubungan ini peneliti pertama-tama menelaah seluruh data yang tersedia dari berbagai (observasi, interview, dan hasil catatan lapangan). Oleh karena data tersebut banyak dan beragam, maka disetelah dibaca, dipelajari, ditelaah,

²⁸ Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, h. 177.

²⁹ Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, h. 330.

berikutnya dilakukan reduksi data yang dilakukan dengan cara membuat abstraksi yaitu usaha membuat rangkuman inti, prosesnya. Langkah selanjutnya adalah menyusun data dalam satuan. Satuan-satuan itu kemudian dikategorisasi. Kategorisasi dilakukan sambil membuat coding. Pada tahap akhir data-data tersebut ditafsirkan dengan mencari kaitan-kaitan antara komponen-komponen yang sesuai dengan masalah dalam penelitian ini.

Analisa data dilakukan dengan teknik analisa teoritik, analisa hasil wawancara, analisa hasil observasi, dan analisa dokumen. Pencatatan baik terhadap hasil observasi, wawancara yang mendalam maupun hasil studi dokumentasi dilakukan dalam dua bentuk sistematis, yakni pencatatan yang dilakukan dengan memasukkan tiap-tiap gejala yang ada ke dalam kategori tertentu tanpa memperhatikan urutan kejadiannya. Data-data tersebut kemudian diproses dalam bentuk deskripsi data yang berurai dan pernyataan-pernyataan reflektif.

Data-data yang telah diperoleh dipilah-pilah kemudian dianalisis dengan menggunakan teknik sebagai berikut:

1. Mengidentifikasi *key statement*, memberikan kode terhadap daftar tema dan memberikan kode atas hasil observasi dengan daftar tema. Selanjutnya menyusun statemen sesuai dengan tema dan interpretasi data. Data hasil wawancara diinventarisir untuk memperoleh gambaran yang lebih jelas tentang pengertian dan kegunaan data tersebut.

2. Data-data dokumentatif dianalisa dengan teknik analisa wacana, dengan memerhatikan aspek teks, konteks, dan historisnya.³⁰ Selain itu juga diterapkan reduksi, yaitu reduksi fenomenologis dan reduksi editis, dilakukan terus menerus sampai penelitian rampung.³¹

Dalam pengolahan dan analisa data, terlebih dahulu dilakukan dengan mengelompokkan dan mengklasifikasi data, mengidentifikasi data menurut jenis, tujuan dan kepentingan analisis, sehingga memudahkan dalam melakukan interpretasi data atau dalam berbagai masalah penelitian yang akan dijawab.

Dalam menganalisa data yang telah diperoleh, peneliti melakukan pengujian kualitas seluruh data yang telah dikumpulkan sebagai upaya untuk menelusuri kebenaran data yang digunakan dalam penelitian ini. Secara operasional dilakukan dengan mengadakan komparasi dan pengujian antara berbagai informasi atau data yang ditemukan di lapangan. Kegiatan ini bukan hanya sekedar mengacu kepada kebenaran data atau informasi yang ada tetapi juga mampu melihat kebervariasian data atau informasi tersebut. Dengan kata lain triangulasi data, sehingga hasil penelitian benar-benar menyajikan secara obyektif. Diadakan *review* informan pada setiap akhir wawancara yang terfokus pada garis besar hasil informasi berdasarkan catatan penelitian. Hal ini bertujuan agar dapat diadakan koreksi terhadap kebenaran yang ada atau menambah hasil yang dianggap masing kurang.

³⁰ Erianto, *Analisis Wacana*, (Cet. I; Yogyakarta: LKiS, 2001), h. 7-14.

³¹ Nana Sudjana, *Tuntunan Penyusunan Karya Ilmiah* (Bandung: Sinar Baru, 1999), h. 76-77.

Karakteristik penelitian kualitatif ini adalah menekankan pada analisis induktif, di mana data dikumpulkan bukan hanya untuk mendukung atau menolak permasalahan yang diajukan sebelum penelitian dilakukan. Oleh karena itu penelitian ini menggunakan teknik analisis interaktif. Model analisis ini ada tiga komponen tahap analisisnya, di mana aktivitasnya saling berinteraksi dengan proses kesinambungan dan verifikasi.

Kegiatan ini memungkinkan penelitian secara berkesinambungan, berinteraksi secara siklus sehingga diperoleh kesimpulan mapan dan akurat. Peneliti terus bergerak di antara tiga komponen itu selama proses pengumpulan data berlangsung. Jika salah satu di antara ketiganya masih ada yang dianggap perlu dikaji, tetapi sumber data yang sedang atau telah dikumpulkan kurang memadai, maka peneliti kembali ke lapangan untuk mencari data tambahan. Hal ini dilakukan pada triangulasi data dalam pengertian teknik pemeriksaan keabsahan data yang dimanfaatkan sesuatu yang lain di luar data itu untuk memperkaya makna, sehingga penelitian benar-benar menggambarkan obyek kajian yang sesungguhnya.

Untuk menghindari adanya keterbatasan informasi dari dokumen yang menjadi bahan penelitian dalam merekam konteks sosial dan budaya yang melatarbelakanginya dan subyektivitas penulisnya, maka dilakukan kritik naskah dengan cara membandingkan dokumen yang satu dengan dokumen lainnya dan melakukan wawancara terhadap penulis dokumen yang bisa ditemui maupun pihak-pihak lain yang terkait dengan dokumen dimaksud.

Untuk menguji validitas dan realibilitas data penulis melakukan triangulasi dengan mencocokkan dan membandingkan data dari berbagai sumber, baik lisan (wawancara), tulisan, maupun data hasil observasi, termasuk data dokumentatif. Cara ini dikenal dengan istilah strategi penelitian ganda, yaitu penggunaan metode yang beragam dalam memecahkan suatu masalah penelitian.³²

Analisis data penelitian ini lebih menekankan pada aspek kualitas dengan berusaha mengetengahkan rumusan-rumusan teoritik yang dinilai representatif dan sesuai dengan kebutuhan penelitian.



³² Burges RG, "Multiple Strategy in Field Research" dalam Burges RG (Ed.) *Field Research: A Sourcebook and Field Manual*, (London: George Allen Unwin, 1982).

BAB IV

DESKRIPSI DATA DAN ANALISIS DATA

A. Deskripsi Data

Sebagaimana dijelaskan pada bahasan bab sebelumnya bahwa tujuan penelitian tesis ini adalah untuk mendeskripsikan kebiasaan bermain *game online* peserta didik pada Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Malangke, mengidentifikasi dampak *game online* pada peserta didik dan menganalisis solusi meredam dampak negatif kegemaran bermain *game online* pada peserta didik di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Malangke, namun sebelumnya peneliti akan mendeskripsikan secara singkat terlebih dahulu gambaran lokasi penelitian tesis ini.

Untuk memperoleh informasi terkait beberapa hal yang akan diuraikan pada bab ini, peneliti melakukan tiga teknik pengumpulan data yaitu melalui observasi, wawancara dan dokumentasi.

Data yang tidak terungkap melalui wawancara, dilengkapi dengan data hasil observasi langsung secara partisipatif yang dilakukan rentang waktu pada bulan Maret sampai dengan Mei 2021. Untuk memperkuat substansi data hasil observasi dan wawancara, dilakukan penelusuran terhadap dokumen dan arsip yang ada.

1. Gambaran Lokasi Penelitian

Secara administrasi Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Malangke beralamat di Desa Pattimang Kecamatan Malangke Kabupaten Luwu Utara. Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Malangke didirikan pada tahun 1994 dengan NPSN 40306925 telah diakreditasi dengan peringkat B (Baik).

a. Visi dan Misi Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Malangke

Visi:

Unggul dalam Prestasi, Terampil Iptek, Berkualitas Imtaq Bersendikan Karakter Budaya Lokal.

Misi:

1. Menumbuhkan penghayatan dan pengamalan terhadap ajaran agama yang dianut.
2. Melaksanakan pembelajaran dan bimbingan secara efektif.
3. Memberdayakan guru dan tenaga kependidikan menjadi professional.
4. Menjadikan lingkungan sekolah sebagai sumber belajar yang efektif.
5. Menciptakan lingkungan sekolah yang asri, indah dan nyaman.
6. Mengalakkan pelatihan-pelatihan sehingga melahirkan SDM berbakat, terampil, kreatif dan inovatif.
7. Menerapkan manajemen parsial.¹

b. Keadaan Guru

Guru memerlukan seperangkat nilai yang melekat pada dirinya untuk menciptakan suasana yang seimbang dan harmonis dengan peserta didik. Sebaiknya peserta didik diberi kebebasan untuk mengembangkan dirinya dengan pengawasan guru. Adapun jumlah guru di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Malangke sebanyak 14 orang, 3 laki-laki, 11 perempuan. Sedangkan tenaga kependidikan 7 orang.

c. Keadaan Peserta didik

Peserta didik dengan jumlah 179 orang; Laki-laki 76 orang dan Perempuan 103 orang.

d. Sarana dan Prasarana

¹ Sumber Data: dari Staf Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Malangke Kab. Luwu Utara.

Secara fisik, Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Malangke telah memiliki berbagai sarana dan prasarana yang menunjang pelaksanaan pendidikan di sekolah. Adapun ruang kelas yang digunakan 7 kelas untuk belajar mengajar, 2 Lab IPA, 1 ruangan perpustakaan,

2. Kebiasaan bermain *Game Online* pada peserta didik di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Malangke Kabupaten Luwu Utara.

Peneliti dalam mendeskripsikan kebiasaan bermain *game online* pada peserta didik di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Malangke menggali informasi tentang bagaimana pengenalan awal peserta didik dengan *game online* di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Malangke dan mengidentifikasi tingkat kebiasaan bermain *game online* peserta didik di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Malangke pada tingkat kecanduan atau masih batas normal.

a) Pengenalan awal peserta didik Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Malangke dengan *game online*

Game online pada saat ini, merupakan permainan yang sangat diminati oleh banyak kalangan, permainan yang mudah dilakukan hanya dengan modal *smartphone* dan jaringan internet. Jenis permainannya pun semakin beragam yang menarik minat para penggemarnya.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan peneliti menemukan informasi melalui wawancara pada peserta didik di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Malangke, diantaranya wawancara peneliti dengan Muh. Chairul Risky, berikut ini. yang mengatakan bahwa : “*Lama mi bu’ saya bisa main game, masih SD ka waktu itu pada kelas 6, awalnya bu’ waktu belum ada pi hpku, sama ka temanku*

*biasa kalau pulang sekolah, biasa kupinjam hpnya mamaku kalau di rumah, temanku ajari ka main game online.”*²

Senada dengan Sabil melalui wawancara, dia mengatakan bahwa : “Waktu masih SD bu saya pintar main *game online*, saya biasa pinjam *handphone* teman kalau kebetulan teman bawa *handphone* ke sekolah atau waktu pulang sekolah. Biasa juga saya pinjam *handphone* orang tuaku kalau di rumah. Karena penasaran ka bu kalau saya lihat temanku main *game online*.³ Lain halnya dengan Ilham, dia mengatakan bahwa : “Saya mulai belajar mengenal *game online* ketika saya sudah punya *handphone* sendiri bu, sejak masuk Sekolah Menengah Pertama, saya biasa mengikuti petunjuk permainan *game online* yang akan saya mainkan dengan melihat caranya di you tube bu”.⁴

Berdasarkan hasil wawancara dengan peserta didik tersebut, dapat diketahui bahwa kebiasaan bermain *game online* pada peserta didik di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Malangke dimulai sejak masih duduk di bangku Sekolah Dasar ada juga setelah berada di Sekolah Menengah Pertama. Ada yang mulai belajar dan mahir bermain *game online* melalui bantuan teman sekolahnya meskipun awalnya bermodal pinjam *handphone* teman ketika berada di lingkungan sekolah atau saat bermain sepulang sekolah, maupun bermain *game online* dengan meminjam *handphone* orang tua atau kakaknya ketika berada di rumah. Ada pula yang belajar sendiri melalui *you tube* setelah memiliki

²Muh. Chairul Risky, Peserta didik Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Malangke, wawancara, 03April 2021 Desa Kecamatan Malangke Kab. Luwu Utara.

³Sabil, Peserta didik Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Malangke, wawancara, 03April 2021 Desa Kecamatan Malangke Kab. Luwu Utara.

⁴ Ilham, Peserta didik Sekolah Menengah Pertaman 1 Malangke, wawancara, 31 Maret 2021 Desa Malangke Kecamatan Malangke Kab. Luwu Utara.

handphone sendiri. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Malangke memiliki keinginan yang tinggi untuk bermain *game online*.

Adapun mengenai tempat bermain peserta didik pada Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Malangke sering bermain *game online*, menurut Muh. Chairul Risky bahwa: "Saya lebih sering main sendiri bu di rumah, ada wi-fi napasang bapakku di rumah."⁵ Demikian pula yang terjadi pada peserta didik Sabil, sebagaimana hasil wawancara peneliti dengan responden yang mengatakan bahwa: "Kalau lagi banyak pulsa data, biasa lebih sering di rumah bu, tapi kalau lagi tidak punya kuota internet biasa kita kumpul-kumpul di rumah teman yang ada jaringan *wi-finya*. Biasa kita sebut warung kopi."⁶

Hal senada disampaikan oleh orang tua peserta didik Zaidman bahwa: "lebih banyak dia main sendiri di kamar. kalau di rumah sudah dilarang, kadang dia lari keluar, ketemu temannya. Untuk mencari rumah teman yang ada wifi atau kalau mereka tidak punya pulsa data, pinjam pake *handphone* temannya. Kalau saya jarang saya kasi uang untuk beli pulsa, kecuali kalau mamanya atau kakaknya yang kasih uang untuk beli pulsa."⁷

Sementara itu, peneliti melakukan wawancara dengan bapak Baharuddin, Kepala Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Malangke terkait kebiasaan bermain *game online* peserta didik sebelum dan pada saat pandemi sekarang ini. Beliau

⁵Muh. Chairul Risky, Peserta didik Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Malangke, wawancara, 03April 2021 Desa Kecamatan Malangke Kecamatan Malangke Kab. Luwu Utara.

⁶Sabil, Peserta didik Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Malangke, wawancara, 03April 2021 Desa Kecamatan Malangke Kecamatan Malangke Kab. Luwu Utara.

⁷Zaidiman, Orang tua Peserta didik Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Malangke, wawancara, 15 April 2021 di Desa Pattimang. Kecamatan Malangke Kab. Luwu Utara.

mengatakan bahwa : “Iya bu, pusing saya lihat anak-anak, apalagi dengan kondisi sekarang belajar melalui daring, makin parah. Sulit mi di kontrol. Saya merasa prihatin dengan kebiasaan atau kegemaran peserta didik dengan *game online*. Karena walaupun sekolah sudah membuat aturan baik dalam tata tertib maupun secara langsung disampaikan kepada peserta didik untuk tidak membawa *handphone* ke sekolah, namun ada sebagian peserta didik yang tidak mempedulikan aturan tersebut, tetap membawa hp ke sekolah dan bermain *game* di sekolah. Kadang pihak sekolah melakukan razia ke dalam kelas dan menahan *handphone* peserta didik tersebut (ini sebelum masa pandemi). Tapi pada masa pandemi di saat pembelajaran daring semakin sulit mengontrol penggunaan *handphone* bagi peserta didik karena mereka belajar di rumah. Peserta didik yg gemar main *game online* mudah diidentifikasi karena mereka tidak ikut belajar *online*, tidak mengisi daftar hadir belajar *online*, tidak mengikuti pembelajaran dan tidak menyetor tugas. Dan setelah dikonfirmasi ke orang tuanya, orang tuanya bilang anaknya katanya belajar di kamar.”⁸

Beliau menambahkan tentang kebiasaan bermain *game online* peserta didik, ketika berada di sekolah sebelum masa pandemi, beliau mengatakan bahwa:”terkadang ada laporan dari guru atau wali kelas yang mengeluh. Anak-anak kalau belajar sering keluar masuk kelas, tidak tenang. Ternyata mereka izin keluar buang air, lama baru kembali ke kelas, mereka ke toilet atau di tempat terlindung tinggal di sana bermain *game*. Mereka juga banyak akal bu, pernah waktu diadakan razia *handphone*. Ternyata ada peserta didik bawa 2 *handphone*

⁸Baharuddin, Kepala Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Malangke, wawancara, 25 Maret 2021. Di Desa Pattimang Kecamatan Malangke Kab. Luwu Utara.

ke sekolah. Yang satu rusak dan yang satu aktif. Yang rusak itu mereka setor ke guru kalau misalnya kebetulan guru melakukan razia, yang satu lagi mereka sembunyi. Kalau ada kesempatan, tanpa sepengetahuan guru mereka main *game online*.”⁹

Berdasarkan dari hasil wawancara tersebut di atas, dapat diketahui bahwa peserta didik di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Malangke telah terbiasa bermain *game online* tidak hanya di rumah tapi juga dilakukan di sekolah. Sebelum masa pandemi, peserta didik tetap membawa dan bermain *game online* di lingkungan sekolah meskipun ada larangan dalam peraturan sekolah untuk membawa *handphone* ke sekolah namun berbagai cara peserta didik lakukan agar dapat tetap bermain *game* di lingkungan sekolah dan lebih parah dengan adanya pandemi covid-19 di mana peserta didik belajar secara *online* di rumah.

Adapun mengenai jenis *game online* yang favorit dimainkan oleh peserta didik di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Malangke, sebagaimana hasil wawancara peneliti dengan peserta didik Muh. Chairul Risky, Sabil, Ilham dan Nanda berikut ini. Menurut Muh. Chairul Risky bahwa: “*game* yang paling sering saya mainkan *Mobile Legend, PUBG* dan *FF* bu.”¹⁰

Senada dengan itu Sabil mengemukakan *game* favorit yang sering dia mainkan, dia mengatakan bahwa :”*game* favoritku ada tiga bu : *PUBG, Mobile*

⁹Baharuddin, Kepala Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Malangke, wawancara, 25 Maret 2021. Di Desa Pattimang Kecamatan Malangke Kab. Luwu Utara.

¹⁰Muh. Chairul Risky, Peserta didik Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Malangke, wawancara, 03April 2021 Di Desa Pattimang Kecamatan Malangke Kab. Luwu Utara.

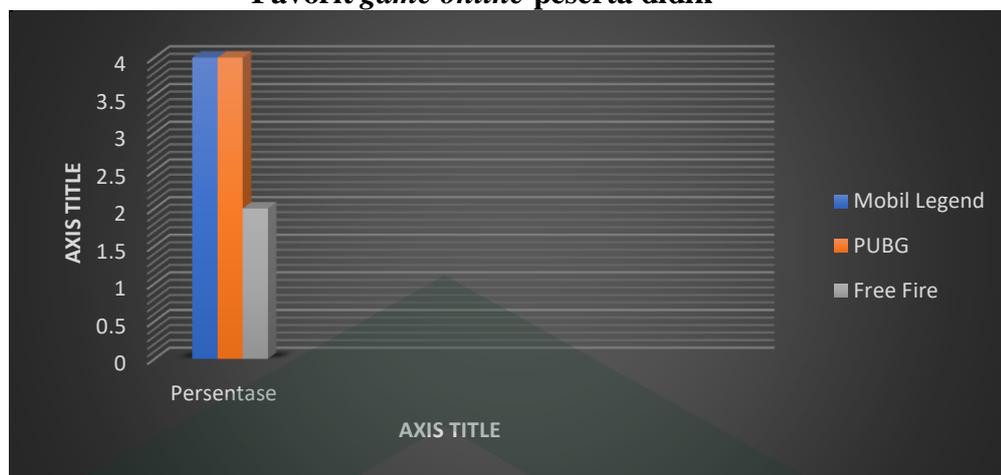
Legend atau *ML*, *Free fire* atau biasa juga disingkat *FF*.”¹¹ Hal yang sama pula disampaikan oleh Ilham ketika diwawancara oleh peneliti tentang jenis yang paling sering dia mainkan ketika bermain *game online*, sebagaimana dia ungkapkan :”Saya paling suka bermain *game online* jenis game *PUBG*, *Free Fire* dan *Mobile Legend*, bu”. Sementara peserta didik Nanda yang menurut pengakuannya hanya favorit pada satu jenis *game*, sebagaimana dia sampaikan bahwa :”Yang paling saya suka mainkan bu hanya game *Free Fire*.”¹²

Adapun persentase jenis *game online* yang digemari atau menjadi favorit peserta didik di Sekolah Menengah Pertama 1 Malangke. Data ini diperoleh melalui wawancara dari peserta didik, dimana dari 179 peserta didik yang ada di Sekolah Menengah Negeri1 Malangke, 54 peserta didik yang terindikasi gemar bermain *game online*. Dan dari 54 peserta didik tersebut, 40% yang gemar *game online* jenis *Mobile Legend*, 40% gemar jenis *PUBG* dan 20% gemar jenis *game online Free Fire*. (Data Terlampir)

¹¹Sabil, Peserta didik Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Malangke, wawancara, 03April 2021 Di Desa Pattimang Kecamatan Malangke Kab. Luwu Utara.

¹²Nanda, Peserta didik Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Malangke, wawancara, 03April 2021 Di Desa Pattimang Kecamatan Malangke Kab. Luwu Utara.

Tabel 4.1
Favorit game online peserta didik



Sumber Data: hasil pertanyaan wawancara *game online* yang populer

Lama waktu yang dihabiskan oleh peserta didik dalam bermain *game online* terhitung selama 4-6 jam dalam sehari, kemudian tempat yang banyak dihabiskan waktu oleh peserta didik dalam bermain *game online* rata-rata di rumah sendiri dan rumah teman dan sekolah yang memiliki jaringan wifi. Jenis *game online* yang banyak dimainkan oleh peserta didik antara lain seperti *PUBG*, *Mobile Legend* dan *Free Fire* ketiga *game online* sudah menjadi *favorite game* yang banyak diminati oleh para peserta didik di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Malangke.

Hal ini diperkuat beberapa kutipan wawancara oleh peneliti dengan peserta didik, di antaranya Muh. Chairul Risky mengungkapkan bahwa :

“Peneliti : Jenis game yang paling sering kita mainkan apa? Muh. Chairul Risky: *anu bu... ee... FF, ML sama PUBG*, Peneliti : kalau main game sendiri ki atau sama teman.? Muh. Chairul Risky : Lebih sering sendiri bu di rumah, tapi biasa juga datang temanku mabar... Peneliti : mabar, apa itu? Makan bareng maksudnya?, Muh. Chairul Risky:...hehehehe... bukan bu... Main *game* bareng. Peneliti: Kalau sendiri ki main di kamar, tidak seru dong.? MR: tetap seru... bu, karena main bareng dengan teman di dunia maya. Peneliti : Kalau teman SMP, siapa yang biasa kita temani main *game*.? Muh. Chairul Risky: banyak bu... Rian, Sabil, Ferdiansyah, Ergi...dll. Peneliti

:e..waktu-waktu main *gamenya* nak Muh. Chairul Risky, pada waktu apa? Muh. Chairul Risky: Lebih sering malam bu. Peneliti : Berarti sering begadang ya nak. Muh. Chairul Risky: Begitu mi bu, biasa subuh pi baru tidur (kan tidak tidur kalau tidak *BOYA*)... Peneliti: *BOYA*,... Apa itu boya nak Risky? Muh. Chairul Risky: Boya itu istilah bu... artinya Menang. Peneliti : Jadi ini semacam jargon kalian : Tidak tidur kalau tidak Boya /menang. ... Luar biasa...ckckc.”¹³

Begitu pula dengan Sabil, ia mengungkapkan bahwa :

“Peneliti : Jenis *game* apa yang biasa nak Sabil mainkan?, Sabil: *PUBG, Mobile Legend, Free fire*, Peneliti : ee...waktu-waktu apa saja nak Sabil main *game online*, dan berapa jam biasanya paling sering nak Sabil main *game*? Sabil: Kadang siang, tapi lebih sering malam bu. Semalaman sekitar 8-10 jam. Biasa juga sampai pagi kalau lagi seru dan tidak menang-menang. Peneliti : oh kamu juga sama dengan temanmu. Tidak tidur kalau belum Boya? Sabil: hehehe... iye bu. Peneliti : ee... Dimana sering nak Sabil ini bermain *game*? Sabil : Kalau lagi banyak pulsa data, biasa lebih sering di rumah bu, kalau lagi habis biasa kita kumpul-kumpul di rumah teman yang ada jaringan wifinya. Biasa kita sebut warkop. Tapi tidak ada ji kopinya...hehehe. istilah saja itu. Peneliti : Kamu lebih senang main *game* sendiri di rumah atau sama teman-teman. Sabil: Lebih seru kalau sama teman-teman bu. Peneliti : dari mana kamu bisa dapat pulsa kalau sering main *game online*? Sabil: Biasa dikasi sama mama, biasa juga dari kakak, kadang juga dari hasil sendiri bantu-bantu orang di kebun. Tanam atau petik misalnya jagung atau nilam. Biasa juga bantu-bantu orang kalau ada bangunan di kerja.”¹⁴

Selanjutnya peneliti menyajikan kutipan wawancara dengan salah seorang orang tua peserta didik untuk menguatkan informasi yang disampaikan oleh peserta didik di atas. Zaidman mengungkapkan bahwa:

“Peneliti: Dalam bermain *game online* ini apakah anak bapak termasuk dalam kategori hanya sekedar bermain saja atau sudah gemar dan mungkin bapak tahu jenis *game* yang biasa dia mainkan? Zaidman: kayaknya kalau saya lihat dari sehari-harinya, anak saya ini bu, masuk kategori gemar atau kecanduan mi mungkin main *game online*. Dan yang paling sering saya dengar dia mainkan itu, ada namanya *game FF, ML* sama *PUBG*, Peneliti : Waktu-waktu Risky bermain *game*, apakah ada waktu-waktu tertentu atau setiap saat?, Zaidman: ee... kalau dilihat sehari-harinya, anak saya kebanyakan main *game*

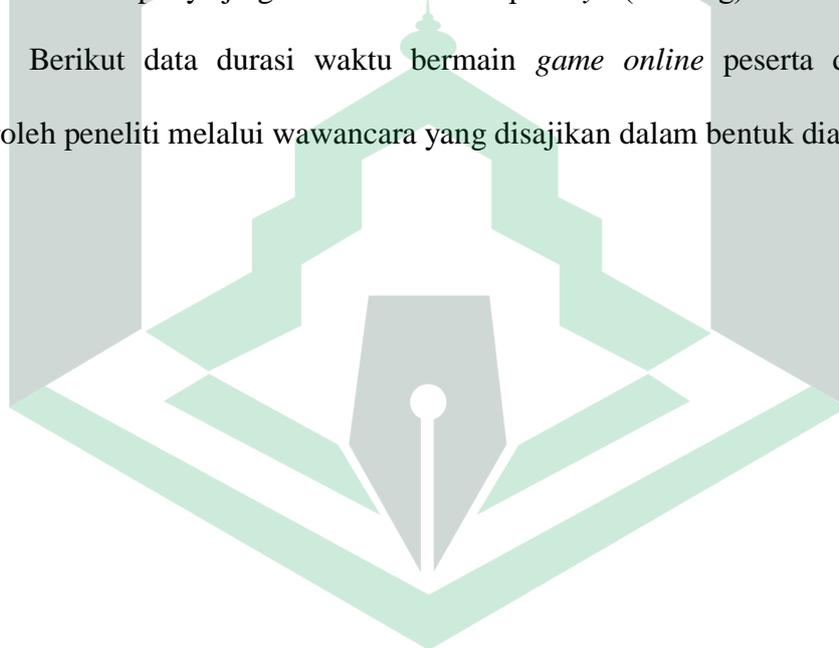
¹³Muh. Chairul Risky, Peserta didik Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Malangke, wawancara, 03April 2021 Di Desa Pattimang Kecamatan Malangke Kab. Luwu Utara.

¹⁴Sabil, Peserta didik Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Malangke, wawancara, 03April 2021 di Desa Pattimang Kecamatan Malangke Kab. Luwu Utara.

online pada waktu malam hari dan biasa main *game* sampai pagi. Kalau siang dia tidur, jadi itu anak sangat jarang tinggalkan kamar.”¹⁵

Berdasarkan penelitian yang telah diperoleh bahwa intensitas bermain *game* peserta didik termasuk dalam kategori tinggi. Rata-rata peserta didik bermain *game* 4-6 jam perhari. Berdasarkan observasi bahwa peserta didik yang gemar *game online* adalah kebanyakan peserta didik laki-laki. *Game* yang dimainkan yaitu *Mobile Llegend*, *PUBG*, dan *Free Fire* yang merupakan *game action*. Dan peserta didik saat bermain *game online* di rumah atau di rumah temannya menggunakan *smartphone* atau *handphone android* yang dimiliki. Dan bahkan mereka punya jargon “tidak tidur tanpa *Boya* (menang)”¹⁶

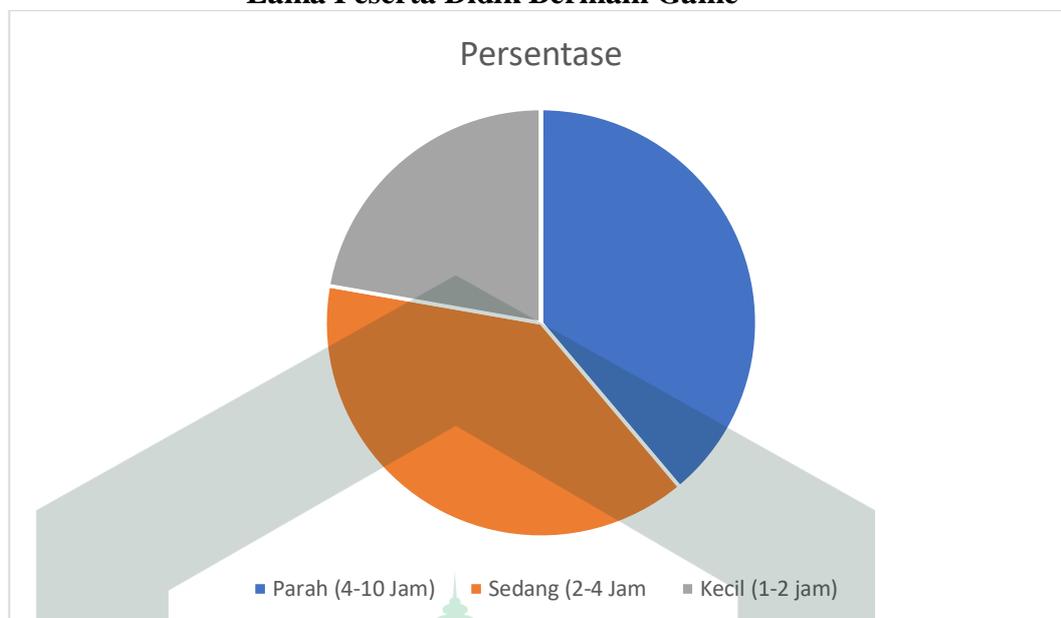
Berikut data durasi waktu bermain *game online* peserta didik yang diperoleh peneliti melalui wawancara yang disajikan dalam bentuk diagram.



¹⁵ Zaidiman, Orang tua Peserta didik Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Malangke, wawancara, 15 April 2021 di Desa Pattimang Kecamatan Malangke Kab. Luwu Utara.

¹⁶ Jargon *Boya* adalah harus menang, maka ketika mereka bermain *game online*, target utama adalah harus memenangkan *game*. Sehingga mereka kadang-kadang 4-6 jam bermain *game* selama belum menang peserta didik tidak tidur.

Tabel 4.2
Lama Peserta Didik Bermain Game



Sumber Data: wawancara guru sekolah/orang tua dan peserta didik

Berdasarkan data di lapangan sekitar 54 orang peserta didik teridentifikasi gemar *game online*, 21 peserta didik kecanduan *game online* kategori tinggi, 21 orang peserta didik kategori sedang, 12 peserta didik dengan kategori rendah.

Berdasarkan hasil catatan lapangan yang peneliti dapatkan selama proses penelitian berlangsung adalah beberapa peserta didik tersebut tampak membawa *handphone* ke sekolah, meskipun aturan sekolah melarang peserta didik membawa *handphone* ke sekolah, namun karena waktu itu sekolah memberlakukan proses pembelajaran tatap muka terbatas karena masih masa pandemi covid 19, guru mata pelajaran membolehkan peserta didik membawa *handphone* ke sekolah. Dan ketika peneliti meminta untuk mereka segera memasuki ruang kelas karena akan diadakan *briefing* terkait penelitian, yang dilakukan tampak beberapa dari mereka langsung mengeluarkan *handphone*

mereka dan langsung memainkan game *online free fire*, *Mobile Legend* dan PUBG di dalam kelas.

Hal ini menunjukkan seberapa sulitnya mereka untuk tidak memainkan *game* tersebut untuk beberapa saat saja, dan saat peneliti memberikan arahan terkait apa yang akan dilakukan selama penelitian pun, tampak beberapa dari mereka tidak memperhatikan peneliti melainkan menatap layar *handponenya* untuk bermain *game online free fire*, *Mobile Legend* dan PUBG.

b. Aktifitas belajar dan bermain *game online* serta respon lingkungan keluarga

Game online merupakan permainan yang menyenangkan bagi anak usia sekolah. Kondisi pandemi covid 19 saat ini memberi ruang bagi peserta didik untuk lebih sering bersentuhan dengan gadget. Di mana saat sebelum pandemi membawa *handphone* ke sekolah merupakan suatu larangan kecuali untuk keperluan pembelajaran. Saat ini, justru pembelajaran tidak bisa dilaksanakan tanpa gadget dan mengharuskan peserta didik memiliki sebagai media atau sarana pembelajaran.

Terkait hal ini, peneliti memperoleh informasi melalui wawancara dengan beberapa unsur informan antara lain peserta didik, orang tua peserta didik, dan tenaga pendidik atau guru.

Salah seorang peserta didik berinisial Nanda mengungkapkan bahwa :

“Peneliti : Apakah nak Nanda biasa bermain *game online*?, Nanda: iya bu, tapi sekedar pengisi waktu saja. Peneliti : Apakah nak Nanda bermain *game* pada saat belajar online berlangsung?, Nanda: Tidak pernah bu, karena HP saya gunakan untuk belajar. Kecuali kalau sudah selesai mi belajar biasa saya main *game online* bu, tapi tidak sering hehehe....Peneliti : Apakah orang tua

nak Nanda mengawasi nak Nanda saat belajar online.?, Nanda: Kadang bu, tapi kalau mama ke kebun biasa kakakku yang disuruh awasi.”¹⁷

Ungkapan yang berbeda dari peserta didik Muh. Chairul Risky, bahwa :

“Peneliti : nah, selama belajar di rumah (BDR), apakah nak Risky aktif belajar? Muh. Chairul Risky : Lebih banyak tidak aktif bu... biasa kuisi ji daftar hadirnya guru, baru tidur mi ka, karena mengantuk kalau pagi bu. Na waktu pagi ki belajar. Peneliti : Kalau guru ta mengajar biasa pake aplikasi apa nak Risky? Muh. Chairul Risky MR: Biasa ada guru pake zoom, tapi kebanyakan pake WA. Peneliti : Tapi aktif ji ki kerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Muh. Chairul Risky: Tidak bu, malas ka... lebih enak main game. Peneliti : Sekarang kan sudah pembelajaran tatap muka sekalipun masih terbatas, sistem sift atau gantian masuk ke kelas. Rajin ji ki ke sekolah selama di buka pembelajaran tatap muka terbatas? Muh. Chairul Risky : Iye bu, hadir terus mi ka ini. Karena tidak nakasi lulus ki nanti kalau tidak datang ki bimbingan. Peneliti : Jadi kurang mi waktu main game online sekarang? Muh. Chairul Risky: tetap ji bu main game, tapi selama belajar bimbingan persiapan ujian ini bu. Najagai terus ka mama ku kalau malam, jadi paling jam 12 malam tidur mi ka. Peneliti : Jadi bagaimana sikapnya orang tua ta di rumah dengan kegemaran ta main game online.? Muh. Chairul Risky : Kalau mamaku paling marah-marah kalau nasuruh ka atau napanggil ka, tapi tidak kubati-bati. Biasa berkali-kali pi baru ka menyahut..., kalau sama bapakku takut ka bu, tapi tidak pernah ji ka juga napukul.”¹⁸

Berdasarkan hasil wawancara tersebut ditemukan bahwa pada peserta didik berbeda antara peserta didik yang satu dengan yang lain terkait kebiasaan bermain *game online* dengan belajar *online*, tergantung pada tingkat kegemaran peserta didik pada *game online* tersebut. Nanda kadang bermain *game* setelah belajar sedangkan Muh. Chairul Risky lebih cenderung main *game online* daripada belajar *online*. Termasuk kepedulian atau perhatian orang tua peserta didik terhadap belajar anaknya sangat berpengaruh terhadap keaktifan anaknya belajar daring.

¹⁷Nanda, Peserta didik Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Malangke, wawancara, 03April 2021 Desa Kecamatan Malangke.

¹⁸Muh. Chairul Risky, Peserta didik Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Malangke, wawancara, 03April 2021 Desa Kecamatan Malangke.

Sementara itu dari unsur informan orang tua peserta didik. Zaidiman mengungkapkan bahwa :

“Zaidiman: Kalau saya lihat dia cenderung ke *game onlinenya* daripada proses belajarnya, sebelumnya dia rajin. Tapi setelah muncul yang namanya *game online* setengah mati. Mulai mengabaikan belajarnya bahkan malas ke sekolahnya. Peneliti : Apakah ada upaya yang dilakukan untuk membatasi anak dalam penggunaan *game online* ini? Zaidiman: Kalau hal itu biasa kita lakukan, tapi kadang kalau mereka, misalnya kalau di rumah sudah dilarang, kadang dia lari keluar. Ketemu temannya. Untuk mencari rumah teman yang ada wifi atau kalau mereka tidak ada pulsa data, pinjam pakai HP temannya. Kalau saya jarang saya kasih uang untuk beli pulsa, kecuali kalau mamanya atau kakaknya yang kasi uang untuk pulsa.”¹⁹

Adapun dari unsur guru, ibu Nurhaemi mengungkapkan bahwa :

“Ibu Nurhaemi: ya kalau saya lihat anak-anak yang sering main *game online* ini terutama saat belajar mereka sering mengantuk, kemudian pergaulannya itu kayak dia menyendiri, pendiam, kurang bergaul atau bersosialisasi dengan temannya yang lain. Dan cenderung kurang berkonsentrasi dalam menerima pelajaran. Mereka suka melamun/bengong saat pelajaran berlangsung, kalau di panggil kadang dia tidak langsung menjawab dan seperti kebingungan. Hal tersebut dimungkinkan karena efek dari seringnya mereka bermain *game online*. Peserta didik yang membawa HP ke sekolah cenderung kurang berkonsentrasi dalam pelajaran. Mereka cenderung melamun saat pelajaran berlangsung. Ketika dipanggil, atau ditanya tidak langsung menjawab. Hal tersebut dimungkinkan karena efek dari seringnya bermain *game* pada peserta didik”.²⁰

3. Dampak *Game Online* terhadap Peserta Didik di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Malangke.

Berbicara tentang dampak *game online*, dalam hal ini hasil data observasi, wawancara, dan catatan lapangan Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Malangke

¹⁹ Zaidiman, Orang tua Peserta didik Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Malangke, wawancara, 15 April 2021 di Desa Pattimang Kecamatan Malangke Kab. Luwu Utara.

²⁰Nurhaemi, Wakil Sekolah Kesiswaan Sekolah Menengah Pertama 1 Malangke, wawancara. 25 Mei 2021 Desa Pattimang Kecamatan Malangke Kab. Luwu Utara.

menunjukkan bahwa kebiasaan bermain *game online* pada peserta didik menimbulkan dampak positif dan dan negatif.

a. Dampak positif *game online* pada peserta didik

Internet sebagai media komunikasi baru telah berkembang dengan pesat bahkan menjadi semakin populer. Kehadirannya mampu menawarkan kepada pelaku komunikasi sebagai media alternatif. Dampak yang diakibatkan sungguh luar biasa karena secara mendasar mampu mengubah sikap dan perilaku bahkan norma-norma dalam kehidupan sosial manusia.

Aktivitas penggunaan internet yang sering dilakukan yaitu membuka *game online* dan mengirim atau menerima email. Tidak jarang pula remaja melakukan aktivitas komunikasi dengan menulis di dinding melalui *Facebook* dengan teman-teman para pemain *game online*. Fenomena ini mengindikasikan bahwa hubungan sosial yang dibangun pada dunia maya turut mewarnai hubungan interpersonal peserta didik di dunia nyata. Secara positif, fenomena yang muncul menandakan bahwa komunikasi bermedia *game* dapat membantu meningkatkan hubungan sosial penggunaannya baik itu di dunia maya ataupun di dunia nyata.

Agar peserta didik dapat menjalin komunikasi dengan orang lain, peserta didik semakin gaul dengan adanya berbagai macam *game online*. Zaman sekarang pasti sudah banyak yang mengenal salah satu situs *game online* ini.

Penggunanya dari berbagai kalangan, mulai dari anak-anak, remaja, orang dewasa dan orang tua. Berbagai macam tingkatan sosial, pekerjaan, dan pendidikan juga menghiasi *game online* pada saat ini. Berbagai macam alasan

seorang peserta didik membuat sebuah akun di *game online*. Berikut beberapa alasan peserta didik membuat akun *game online*:

“Oh iya bu,. Saya bisa bertemu dengan sahabat dan keluarga yang jaraknya jauh dari rumahku. Biasa ka main *game online* bareng sama mereka secara online.”²¹

“Teman-teman saya telah memiliki akun *game online*, jadi saya tidak mau ketinggalan donk. tidak keren kalau tidak punya akun *game online* bu”²²

Jadi dapat disimpulkan bahwa alasan penggunaan *game online* di kalangan peserta didik digunakan untuk mencari teman terbaru dan sebagai wadah untuk berkomunikasi dengan teman lainnya yang jaraknya jauh.

Hal lain yang dapat peneliti kemukakan sebagai sisi positif dari *game online* pada peserta didik Nanda. Nanda bermain *game online* semenjak sering menggunakan *handphone* akibat kegiatan pembelajaran daring. Rata-rata frekuensi main game peserta didik Nanda pada hari biasa 3-4 jam. Peserta didik Nanda lebih sering menggunakan *handphone* nya untuk kepentingan kegiatan sekolah, seperti melihat video pembelajaran atau mencari jawaban dari tugas yang diberikan guru selama pembelajaran daring. Berdasarkan frekuensi bermain *game* peserta didik Nanda tersebut menunjukkan bahwa peserta didik Nanda masih pada tahapan belum kecanduan *game online*. Hasil kajian tersebut diperkuat dengan hasil wawancara dengan orang tua Nanda (ibu). Ibu peserta didik Nanda menjelaskan bahwa anaknya memang tidak terlalu sering bermain *game online*.

“Orang tua Nanda: “... iya ibu anak saya tidak terlalu suka main game, pertama kalau sering-sering pake HP saya marahi dan saya ambil HP nya ibu,

²¹Muh. Chairul Risky, Peserta didik Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Malangke, wawancara, 03April 2021 Di Desa Pattimang Kecamatan Malangke Kab. Luwu Utara.

²² Ilham, Peserta didik Sekolah Menengah Pertaman 1 Malangke, wawancara, 31 Maret 2021 Di Desa Pattimang Kecamatan Malangke Kab. Luwu Utara.

kecuali buat kegiatan pembelajaran. Nanti kalau sudah kebiasaan dan kecanduan main game *online* bisa berbahaya ke depannya”. Peneliti: “bu adakah manfaat game *online*?” Orang tua Nanda “oh iya ibu, semenjak anak saya mulai bermain game anak saya malah jadi pintar-pintar mi sedikit pake berbahasa inggris sama suka gambar-gambar baju. Jadi ketika penggunaannya terarah manfaatnya juga ada dari game *online* tersebut.”²³

Berdasarkan kajian tersebut peneliti menyimpulkan bahwa peserta didik Nanda bukan pecanduan *game online*, bahkan untuk *game online* memberikan dampak positif seperti mendapatkan kosa kata bahasa inggris dan menggambar desain baju. Selain itu, kemampuan komunikasi verbal peserta didik Nanda berada pada kategori baik. Kemampuan komunikasi peserta didik Nanda baik karena, *game online* dia jadikan hobbi dan bahan diskusi dengan orang tuanya seperti kosa kata Bahasa Inggris. Pengawasan yang cukup dari orang tua menjadikan peserta didik Nanda mendapatkan dampak positif dari *game online* yang ia mainkan dan tidak terjerumus kecanduan *game online*. Kemampuan komunikasi peserta didik Nanda menjadi lebih baik jika dapat memanfaatkan *game online* dengan arah yang positif serta tidak menjadikan *game online* sebagai pusat peralihan dari kegiatan sehari-hari.

Beberapa dampak positif di atas akan didapatkan peserta didik apabila peserta didik tersebut memanfaatkan *game online* dengan benar. Namun apabila peserta didik sudah mulai masuk ke dalam tahap kecanduan main *game online*, otomatis peserta didik tersebut akan mendapatkan dampak buruk dari bermain *game online*, salah satunya adalah menurunnya minat belajar pada peserta didik.

²³ Barliani, Orang tua siswa SMP Negeri 1 Malangke, wawancara, 15 April 2021. Di Desa Pattimang Kecamatan Malangke Kab. Luwu Utara.

Biasanya, jika peserta didik sudah kecanduan terhadap suatu kegiatan, peserta didik akan merelakan atau menomorduakan kegiatan lainnya.

b. Dampak negatif *game online* pada peserta didik

Meningkatnya penggunaan internet dapat mengindikasikan bahwa komunikasi melalui media situs jejaring sosial telah menjadi sebuah trend baru di masyarakat khususnya remaja. Secara negatif fenomena yang muncul menandakan bahwa komunikasi bermedia *game online* mengurangi tingkat keintiman hubungan sosial di dunia nyata.

Teknologi akan berdampak pula pada perkembangan anak. Dengan canggihnya fitur-fitur yang tersedia di *handphone* seperti: permainan (*games*) akan mengganggu peserta didik dalam menerima pelajaran di sekolah. Teknologi juga berpotensi memengaruhi sikap dan perilaku peserta didik. Teknologi dapat menciptakan lingkungan pergaulan sosial yang tidak sehat, seperti menimbulkan *gap* antara kelompok anak yang menggunakan teknologi dan kelompok anak yang tidak menggunakan teknologi. Ketika keluar *gadget* terbaru yang lebih canggih, banyak anak meminta kepada orang tua, padahal mereka sebenarnya belum memahami benar manfaat setiap fitur-fitur baru secara menyeluruh. Peserta didik akan sulit diawasi, khususnya ketika masa-masa pubertas, disaat sudah muncul rasa ketertarikan dengan teman lawan jenis, maka teknologi menjadi sarana ampuh bagi mereka untuk komunikasi, tetapi komunikasi yang tidak baik, hal ini akan mengganggu aktifitas yang seharusnya mereka lakukan seperti shalat, makan, belajar bahkan tidur.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat karakter antara peserta didik yang menggunakan *handphone* dan tidak menggunakan *handphone* di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Malangke yang tidak membawa *handphone* ke sekolah dalam kategori baik atau lebih tinggi dibandingkan dengan peserta didik yang membawa *handphone* sekolah dalam kategori cukup.

Dikemukakan oleh guru dari Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Malangke bahwa:

“Memang peserta didik yang membawa HP dan yang tidak membawa HP terlihat berbeda. Mereka yang membawa HP selalu sibuk dengan gamenya apalagi sama sekarang masa pademik, sehingga ketika dipanggil oleh guru mereka tidak memperhatikan. Ketika diberikan tugas, mereka tidak langsung mengerjakan. Ketika diberi pertanyaan tidak memperhatikan, sehingga guru harus mengulang pertanyaan pada peserta didik.”²⁴

Tatakrama dan tata tertib kehidupan sosial sekolah harus disandarkan pada tata nilai dasar yang meliputi ketaqwaan, sopan santun pergaulan, kedisiplinan/ketertiban, kebersihan, kesehatan, kerapian, keamanan, kejujuran, tanggung jawab, kebersamaan, keadilan, dan respek. Dari tata nilai dasar ini dikembangkan rambu-rambu yang disesuaikan dengan kultur dan lingkungan sekolah, dengan implementasi yang dikontrol secara cermat.

Kenakalan yang ada di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Malangke memang beragam dari kenakalan berat dan kenakalan ringan di sebabkan oleh pengaruh *handphone*. Hampir 90% peserta didik Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Malangke mempunyai *handphone Android*. Kenakalan berat diprioritaskan pada peserta didik yang melakukan pelanggaran seperti berkelahi,

²⁴Kadri, Guru Bimbingan Konseling Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Malangke, wawancara, 25 Maret 2021 Di Desa Pattimang Kecamatan Malangke Kab. Luwu Utara.

mencuri, minum minuman keras di sekolah dan kenakalan-kenalan ringan yang sering dilakukan oleh peserta didik akan menjadi kenakalan berat dengan sanksi yang sudah ada. Kenakalan ringan yaitu kenakalan yang dilakukan oleh peserta didik seperti membuat gaduh di dalam kelas, mengganggu teman belajar, terlambat dan lain sebagainya

“Peneliti : selanjutnya pak, bagaimana perilaku peserta didik yang gemar game online di sekolah dan lingkungan sekitarnya yang bapak ketahui?

Guru BK : Kalau di sekolah bu, perilaku mereka yang biasa saya amati juga biasa ada keluhan dari guru sebelum masa pandemi antara lain : kalau di kelas mereka kurang aktif bahkan cenderung diam tanpa respon, ditanya hanya bilang tidak kutau bu ah, bahkan kalau disuruh membaca materi mereka menolak, tidak mau bertanya dan enggan ditanya, lebih sering meletakkan kepala di atas meja karena mengantuk, sering bolos dan lambat datang ke sekolah, ada yang malas ke sekolah, ee... untuk penampilan fisik nampak pucat, kurang rapi (kucel), kurang semangat, sering menyendiri, kalau pun gabung hanya teman-teman bermain game, sering mengeluarkan kata-kata yang kurang sopan, menirukan gerakan-gerakan dalam game online, sering baku tendang awalnya hanya main hingga akhirnya berkelahi, jarang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler atau pengembangan diri yang di programkan sekolah seperti tadarus dan zikir pada setiap hari jumat pagi, shalat duhur sebelum pulang, bahkan ada yang biasa tapi tidak semua yang nakal mengambil uang di tas temannya, pernah juga ada laporan dari masyarakat kalau ada siswa yang gabung dengan anak muda putus sekolah ikut minum-minuman keras, ee... (terjadi di luar lingkungan sekolah bu). Sedangkan di masa pandemi ini yang nampak biasa saya amati, dan berdasarkan laporan guru juga, anak-anak ada yang tidak ikut belajar daring, kalau pun mereka ikut hanya mengisi daftar hadir lalu menghilang tidak ada respon, tidak menyetor tugas, penampilan banyak yang gondrong, kurus, pucat, kalau ketemu ki di jalan biasa lari takut ketemu dengan guru, atau pura-pura tidak melihat ke kita gurunya. Peneliti: Tabe Pak, apakah semua peserta didik memiliki HP Android, selama masa pandemi ini dan bagaimana jaringan internet di daerah sini bagus kah Pak? Guru BK: Iya bu, menurut informasi dari para guru siswa di sini hampir semua punya HP sekitar 90%. Selebihnya kalau mau belajar pakai hp orang tuanya atau saudaranya. Kalau masalah jaringan alhamdulillah sangat bagus bu, kecuali kalau mati lampu jaringan biasa hilang”²⁵

²⁵Kadri, Guru Bimbingan Konseling Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Malangke, wawancara, 25 Maret 2021 di Desa Pattimang Kecamatan Malangke Kab. Luwu Utara.

Banyak kenakalan yang disebabkan oleh *handphone* seperti: halnya membolos yang dilakukan hampir setiap hari. Setelah ditelusuri perilaku menyimpang yang dilakukan oleh peserta didik tersebut dilatar belakangi oleh keadaan yang membuatnya bosan pada lingkungan di sekolah, akhirnya muncul inisiatif membolos dan mencari hiburan lain guna pemuasan keinginan hatinya.

Dampak lain dari *game online* adalah berpengaruh terhadap kemampuan komunikasi verbal pada peserta didik. Berdasarkan hasil pengamatan terhadap peserta didik Muh. Chairul Risky, didapatkan hasil bahwa ia tidak memiliki kemampuan komunikasi verbal yang baik, ia tidak mampu membuat tugas, serta tidak bisa menjawab pertanyaan, menuliskan tugas akhir, dan pembicaraan singkat, tidak jelas, sulit dimengerti serta suara tidak terdengar jelas. Artinya, ia tidak memiliki kemampuan komunikasi verbal yang baik. Hal ini terjadi karena peserta didik Muh. Chairul Risky sudah kecanduan *game online*. Frekuensi bermain *game online* dalam seminggu, peserta didik mengaku bermain *game* setiap hari. Peserta didik bernama Muh. Chairul Risky bermain *game online* semenjak ia dibelikan *handphone* oleh orang tuanya, sebelumnya ia bermain *game online* ketika meminjam *handphone* orang tuanya atau milik temannya. Akibat memiliki *handphone* sendiri peserta didik Muh. Chairul Risky jadi semakin sering bermain *game online* tanpa tahu waktu siang atau malam. Rata-rata frekuensi main *game* pada hari biasa 6-7 jam biasa juga lebih. Berdasarkan frekuensi bermain *game online* peserta didik Muh. Chairul Risky tersebut menunjukkan bahwa Muh. Chairul Risky sudah mulai kecanduan *game online*.

“Peneliti: kira-kira dalam sehari nak Muh. Chairul Risky main gamenya berapa jam rata-rata? Muh. Chairul Risky: ya... mungkin sekitar 6-7 jam per hari bu. Biasa juga lebih.”²⁶

Berdasarkan kajian tersebut peneliti menyimpulkan bahwa peserta didik Muh. Chairul Risky mulai kecanduan *game online* dan berdampak pada kemampuan komunikasi verbal pada kategori kurang. Secara keseluruhan kemampuan komunikasi peserta didik Muh. Chairul Risky termasuk kurang. Hal tersebut bisa terjadi karena peserta didik Muh. Chairul Risky terlalu sering bermain *game online*, sehingga melupakan kegiatan pembelajaran dan tugas-tugas sekolah. Selain itu faktor kurangnya arahan dan pengawasan penggunaan *handphone* dari orang tua sehingga peserta didik Muh. Chairul Risky menjadi kecanduan *game online*. Peserta didik yang sudah kecanduan *game online* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap komunikasi peserta didik dan menjadikan komunikasi interpersonal peserta didik menjadi lebih lemah.

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap peserta didik Sabil, didapatkan hasil bahwa peserta didik Sabil tidak mampu melakukan diskusi, mempresentasikan hasil diskusi, menyampaikan pendapat, menjawab pertanyaan, menuliskan hasil akhir diskusi, dan pembicaraan singkat, jelas, mudah dimengerti serta suara terdengar jelas. Artinya, ia tidak memiliki kemampuan komunikasi verbal yang baik. Hal ini terbukti dari hasil wawancara peneliti dengan peserta didik, dalam bermain *game online* ia bermain *game* setiap hari. Peserta didik Sabil bermain *game online* semenjak di SD, semenjak belum sekolah orang tua peserta

²⁶Muh. Chairul Risky, Peserta didik Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Malangke, wawancara, 03April 2021 di Desa Pattimang Kecamatan Malangke Kab. Luwu Utara.

didik Sabil sudah mengajarkan bagaimana memainkan *handphone* seperti menonton *youtube*, sehingga lama kelamaan peserta didik Sabil tahu caranya mendownload *game*. Pengetahuan peserta didik Sabil dalam bermain *game online* ia dapatkan dari menonton *youtube*. Rata-rata frekuensi main *game* peserta didik Sabil pada hari biasa 8-10 jam dan kadang lebih. Berdasarkan frekuensi bermain *game* peserta didik Sabil tersebut menunjukkan bahwa peserta didik Sabil kecanduan *game online*.

“Peneliti: ee...waktu-waktu apa saja nak Sabil main game, dan berapa jam biasanya paling sering nak sabil main game? Sabil : Kadang siang, tapi lebih sering malam bu. Semalaman sekitar 8-10 jam. Biasa juga sampai pagi kalau lagi seru dan tidak menang-menang.”²⁷

Peserta didik Sabil merupakan pecandu *game online* dan berdampak pada kemampuan komunikasi verbal pada kategori kurang kemampuan komunikasi peserta didik Sabil sangat kurang, ia sudah terlalu masuk ke dunia *game*. Hal tersebut terjadi karena peserta didik Sabil sudah kecanduan *game online*, kegiatan pembelajaran dan tugas-tugas sekolah pun tidak peduli. Tidak adanya pengawasan dan pengarahan terkait *handphone* yang ia gunakan membuat peserta didik Sabil menjadi pecandu *game online*. Bermain *game online* dapat memengaruhi komunikasi seorang peserta didik akan menjadi lebih pendiam dan asyik dengan permainannya sendiri sehingga proses belajarnya juga nampak rendah.

“Ibu Aguslia: Jadi sebelum masa belajar di rumah, memang sudah ada yang kami identifikasi main game online dengan melihat perilakunya di sekolah bu, antara lain kalau di kelas yang kami amati pada saat belajar misalnya diskusi atau tanya jawab, itu kayak Sabil dan Muh. Chairul Risky, kalau ditanya diaaam saja, kalau disuruh ngomong dia hanya bilang tidak kutau bu, sulit diajak komunikasi di kelas, karena sering mengantuk, malas datang ke

²⁷Sabil, Peserta didik Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Malangke, wawancara, 03April 2021 di Desa Pattimang Kecamatan Malangke Kab. Luwu Utara.

sekolah. Belum lagi yang lain bu, macam-macam tingkahnya, kadang mereka menirukan gerakan-gerakan yang ada di game yang biasa mereka mainkan. Kadang juga saya dengar mereka mengucapkan kata-kata yang tidak sopan saling mengejek dengan panggilan jelek, biasa juga mereka berkelahi. Dan selama BDR, sepertinya semakin menjadi aktif bermain game, hal ini dapat kami identifikasi dari ketidakaktifan mereka belajar online.”²⁸

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap peserta didik Ilham, didapatkan hasil bahwa peserta didik Ilham tidak mampu melakukan diskusi, mempresentasikan hasil diskusi, menyampaikan pendapat, menjawab pertanyaan, menuliskan hasil akhir diskusi, dan pembicaraan singkat, jelas, mudah dimengerti serta suara terdengar jelas. Artinya, ia tidak memiliki kemampuan komunikasi verbal yang baik. Hal ini terbukti dari hasil pengamatan terhadap peserta didik Ilham bahwa peserta didik Ilham mengaku bermain *game online* setiap hari setiap minggunya, pada hari-hari biasa frekuensi main game peserta didik IL sekitar 5-6 jam biasa juga lebih.

“Peneliti: ee...dalam sehari nak Ilham main gamenya berapa jam rata-rata?
IL: tidak menentu bu, tapi lebih sering 5-6 jam per hari bu. Biasa juga lebih.”²⁹

Walaupun begitu peserta didik Ilham tidak lupa untuk mengerjakan tugas-tugas sekolahnya. Frekuensi bermain *game online* yang dimainkan Ilham menunjukkan bahwa Ilham mulai kecanduan *game online*. Ketika di wawancarai peserta didik Ilham, mengungkapkan kesukaannya bermain *game online* sebenarnya akibat dari seringnya dia bermain *game online* yang awalnya di ajak oleh temannya. Karena seringnya bermain bersama akhirnya Ilham bermain suka

²⁸ Aguslia, wali kelas pada Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Malangke, *wawancara*, 29 Maret 2021 di Desa Pattimang Kecamatan Malangke Kab. Luwu Utara.

²⁹ Ilham, Peserta didik Sekolah Menengah Pertama 1 Malangke, *wawancara*, 31 Maret 2021 di Desa Pattimang Kecamatan Malangke Kab. Luwu Utara.

game online. Kecanduan bermain *game online* berpengaruh kepada kemampuan komunikasi peserta didik Ilham. Kemampuan komunikasi verbal peserta didik Ilham berada pada kategori cukup. Secara keseluruhan kemampuan komunikasi peserta didik Ilham cukup, hal tersebut bisa terjadi walaupun Ilham sudah mulai kecanduan *game online*, Ilham masih mementingkan tugasnya sebagai pelajar. Masih adanya sedikit pengawasan dan perhatian orang tua bagi peserta didik Ilham. Padahal orangtua memiliki peran yang dominan terhadap kontrol anak pada permainan *online*.

Sehingga peserta didik yang intensitas tinggi dalam bermain *game* atau kecanduan bermain *game online* memiliki kemampuan komunikasi yang kurang, selain itu faktor kurangnya pengawasan orang tua dalam penggunaan *smartphone* membuat anak menjadi kecanduan *game online*. Dampak penggunaan *game online* terhadap komunikasi verbal dan komunikasi nonverbal anak. Pada komunikasi verbal, anak yang kecanduan *game online* tidak mampu berkomunikasi dengan baik, ketika dimintai tolong tidak direspon dan ketika diajak berbicara tidak ada respon yang cepat. Sementara itu, anak yang kecanduan *game online* juga ketika diajak berbicara tidak mampu melihat lawan bicaranya.

“Peneliti : ee... menurut bapak, apakah peserta didik di sekolah ini sudah ada sampai pada kategori kecanduan game online. Dan seperti apa kecanduan itu menurut bapak? Guru BK : oh iya bu, kalau menurut saya ada sebagian peserta didik di SMP 1 Malangke ini yang sudah mulai kecanduan game online. Kecanduan *game online* adalah peserta didik bermain *game* ketika penat dengan tugas sekolah, menghabiskan waktu untuk bermain *game* daripada belajar ataupun mengerjakan tugas, merasa gelisah jika tidak bermain *game*, merasa senang dan bangga apabila dapat mengalahkan teman,

marah ketika kalah bermain dari teman, dan terus menambah waktu ketika bermain *game online*.³⁰

Sementara itu, hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa penggunaan *game online* seperti *free fire*, *Mobile Legend* dan *PUBG* sangatlah berpengaruh pada emosi peserta didik di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Malangke ini. Hal ini diketahui dari keseluruhan informan peserta didik yang bermain *game online free fire* menyebutkan bahwa terdapat perubahan emosi yang mereka rasakan setelah memainkan game tersebut, emosi tak terkendali yang dirasakan setiap informan peserta didik tersebut pun berbeda antar individu. Ungkapan emosi yang dimaksudkan oleh peneliti antara lain di antaranya, membanting *gadget*, memukul, menendang, berkata kasar yang tidak sesuai dengan adab. Dari semua bentuk ungkapan emosi tersebut, semua informan mengaku pernah melakukannya, di usia yang bisa dibilang masih cukup kecil (anak-anak) hal tersebut peneliti rasa merupakan hal yang tidak wajar terjadi di usianya, dan mungkin akan mengganggu proses perkembangan peserta didik tersebut.

Kemudian berdasarkan hasil wawancara kepada informan yang terdiri dari peserta didik dan guru Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Malangke yang telah peneliti pilih karena memiliki kriteria yang sesuai bagi penelitian ini, dalam hal ini peneliti juga akan mendeskripsikan secara menyeluruh data-data yang telah diperoleh dari penelitian di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Malangke ini. Hasil wawancara dengan 3 informan peserta didik, ketiga informan mengakui

³⁰Kadri, Guru Bimbingan Konseling Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Malangke, wawancara, 25 Maret 2021 di Desa Pattimang Kecamatan Malangke Kab. Luwu Utara.

bahwa terdapatnya perubahan emosi setelah mereka memainkan game *online free fire*, *Mobile Legend* dan *PUBG*.

Ungkapan kekesalan/emosi berupa tindakan memukul teman bermainnya ketika emosi dilakukan oleh beberapa informan seperti Ilham dan Sabil, hal lainnya yaitu membanting *gadget* ketika mereka kalah dari permainannya, hal ini dilakukan oleh informan Muh. Chairul Risky, Ilham dan Sabil. Hal lain yaitu berkata kasar, yang mereka akui perkataan-perkataan kasar tersebut kebanyakan mereka dapati dalam bermain game *online free fire*, hal ini juga dilakukan oleh informan Muh. Chairul Risky dan Sabil. Jika dilihat dari data hasil wawancara tersebut, terdapat satu informan yang mengungkapkan perasaan emosinya dengan menggunakan keseluruhan cara meluapkan emosi, yaitu informan Sabil dengan kebiasaan bermain *game online* setiap harinya berkisar 8-10 jam sehari.

“Peneliti : Kalau dengan teman bermain, apa nak Sabil pernah berkelahi?
Sabil: ee... Iya bu, biasa kalau kalah toh bu, teman2ku biasa marah-marah natandangki jadi dilawan mi juga.

Peneliti : emm... kalau pada saat main game online, biasa ibu dengar anak-anak di sekitar rumah ibu, biasa mengucapkan kata-kata atau sumpah serapah dengan kata-kata jorok atau tidak sopan, apa nak Sabil dan teman-teman juga biasa seperti itu?

Sabil : e..ee... Iya bu, biasa baku ejek-ejek ki. Biasa dibilangi “Anjing”, Tai Sapi, baga-baga, beleng-beleng,...

Peneliti : Bagaimana reaksi nak SB dan teman-teman, kalau lagi kalah dalam bermain game?

Sabil : Biasa marah-marah bu, langsung banting barang-barang yang ada di dekat, biasa juga tidak sadar banting HP...hehhe, Peneliti : Oo...Bisa rusak dong Hpnya kalau dibanting.”³¹

Hal ini tentu tidak akan berdampak baik jika tetap dibiarkan peserta didik memiliki sifat yang demikian, mereka tidak meminta maaf ketika ia berbuat salah

³¹Sabil, Peserta didik Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Malangke, wawancara, 03April 2021 di Desa Pattimang Kecamatan Malangke Kab. Luwu Utara.

menjadi salah satu sifat buruk yang akan menjadikan anak tumbuh memiliki rasa egois dan selalu merasa benar. Jika dilihat dari ungkapan emosi yang kebanyakan digunakan masing-masing peserta didik tersebut, hal itu merupakan efek negatif yang ditimbulkan dari penggunaan *game online* yang berlebih, dikatakan berlebih karena seluruh informan mengaku memainkan game tersebut setiap hari walau dengan durasi bermain yang berbeda-beda perharinya. Peserta didik yang berlebihan dalam bermain *game* cenderung memiliki rasa emosi yang sulit terkontrol, anak mengaku akan marah, sedih, dan kesal apabila orang tua tiba-tiba memberhentikan aktivitas bermain *game online*. Ini sesuai dengan pernyataan yang dikatakan oleh salah satu informan ketika ditanya mengenai perasaannya ketika orangtua memberhentikan aktivitasnya bermain *game*.

“Peneliti : ee... Nak Ilham, kalau lagi asyik main game online, terus orang tua ta suruh ki berhenti main, misal disuruh ki makan atau belajar. Bagaimana sikap nak Ilham?, Ilham : Jujur ka bu, kalau lagi seru-serunya ka main game baru nasuruh ka mama ku berhenti, langsung jengkel, marah-marah ka bu. Apalagi kalau gara-gara itu na dikalah ki.”³²

Wali kelas menyebutkan terdapat gaya bicara yang tidak wajar untuk usia tersebut, disebutkan bahwa anak-anak terkadang melontarkan bahasa-bahasa yang tergolong tidak sopan, namun biasanya hanya dilontarkan kepada teman sejawatnya. Ketika ditanya terkait dampak negatif dari bermain *game online free fire, Mobile Legend* dan *PUBG*, wali kelas pun menuturkan bahwa anak-anak yang berlebihan di dalam bermain *game online free fire, Mobile Legend* dan

³² Ilham, Peserta didik Sekolah Menengah Pertama 1 Malangke, wawancara, 31 Maret 2021 di Desa Pattimang Kecamatan Malangke Kab. Luwu Utara.

PUBG cenderung akan kurang fokus, dan tugas rumahnya lebih banyak yang terbengkalai. Sebagaimana yang diungkapkan oleh ibu Aguslia bahwa :

“Iye dari perilaku siswa yang gemar main game online itu bu, mereka memang memiliki perilaku yang cenderung berubah dari biasanya, berbeda dari temannya yang lain, seperti mengantuk di kelas, biasa menggunakan istilah-istilah yang berhubungan dengan game. Termasuk istilah-istilah di game mereka apa, tidak sadar mereka mengucapkan kata-kata jorok seperti apa yang ada di game dan perilakunya itu biasa ada yang mencontohkan, memperagakan apa yang ada di game, jadi biasa kalau di tanya apa itu kamu kerja itu, mereka bilang anu bu, seperti di game itu.”³³

Dampak negatif yang tanpa disadari menunda aktivitas lainnya. Dengan bermain *game online* secara berlebihan akan menjadikan malas mandi, kurang tidur, depresi, stres, kehilangan nafsu makan, sakit mata, mudah lelah, dan yang terakhir mengasingkan diri terhadap lingkungan terdekatnya. Selain itu, kerusakan fisik juga sangat mungkin terjadi. Penyakit mata juga merupakan hal yang umum terjadi pada orang-orang yang menghabiskan banyak waktu melihat *handphonenya* dan jika pada malam hari masih sibuk dengan *handphonenya* maka waktu tidur juga akan berkurang. Kehilangan waktu tidur dalam waktu lama dapat menyebabkan kantuk berkepanjangan, sulit berkonsentrasi dan depresi dari system kekebalan. Seseorang yang menghabiskan waktunya dengan *handphone* juga akan jarang berolahraga sehingga kecanduan aktivitas ini dapat menimbulkan kondisi fisik yang lemah, bahkan obesitas. Hal ini setidaknya berakibat pada proses belajar akademis. Suasana kelas seolah-olah merupakan penjara bagi jiwanya. Tubuhnya ada di kelas tetapi pikiran, rasa penasaran, dan keinginannya ada di *game online*. Sepertinya sedang belajar, tetapi pikirannya sibuk mengolah bayang-

³³ Aguslia, wali kelas pada Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Malangke, wawancara, 29 Maret 2021.

bayang *game* yang mendebarkan. Kadangkala anak juga jadi malas belajar atau sering membolos sekolah hanya untuk bermain *game*, sehingga tidak ada pengaruh positif *game* bagi peserta didik.

Sebagaimana hasil wawancara peneliti dengan peserta didik Muh. Chairul Risky dan Ibu Nurhaemi berikut ini:

“Malah pernah bu ... dari pagi tembus pagi. Wee... tapi waktu itu, sakit ka bu... mual muntah, sakit kepala berkunang-kunang. karena kalau main *game* kadang kulupa mi makan.”³⁴

“ya kalau saya lihat anak-anak yang sering main *game online* ini terutama saat belajar mereka sering mengantuk, kemudian pergaulannya itu kayak dia menyendiri, pendiam, kurang bergaul atau bersosialisasi dengan temannya yang lain. Dan cenderung kurang berkonsentrasi dalam menerima pelajaran. Mereka suka melamun/bengong saat pelajaran berlangsung, kalau di panggil kadang dia tidak langsung menjawab dan seperti kebingungan. Hal tersebut dimungkinkan karena efek dari seringnya mereka bermain *game online*.”³⁵

Selanjutnya dari hasil observasi dan wawancara, peneliti menemukan bahwa dampak negatif dari kebiasaan bermain *game online* peserta didik di Sekolah Menengah Pertama 1 Malangke yang lain adalah adanya penurunan hasil belajar peserta didik. Dan data ini diperoleh melalui wawancara dengan peserta didik, para guru dan orang tua peserta didik, juga melalui dokumentasi berupa laporan hasil belajar peserta didik.

Berikut beberapa ungkapan peserta didik saat wawancara dengan peneliti :

“Peneliti : nak Nanda ini termasuk salah seorang peserta didik yang jarang atau tidak sering main *game online*. Bagaimana perolehan nilai pada laporan hasil belajar ta, apakah ada perubahan? Nanda : ee... waktu semester awal-awal belajar daring bu nilaiku, alhamdulillah bagus, tapi semester berikutnya

³⁴Muh. Chairul Risky, Peserta didik Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Malangke, wawancara, 03April 2021 Desa Pattimang Kecamatan Malangke Kecamatan Luwu Utara.

³⁵Nurhaemi, Wakil Sekolah Kesiswaan Sekolah Menengah Pertama 1 Malangke, wawancara. 25 Mei 2021 Desa Pattimang Desa Pattimang Kecamatan Malangke Kecamatan Luwu Utara.

sejak mulai mi ka main-main *game online*, turun nilaiku bu. Tapi sekarang karena tidak lama mi ujian sekolah kuusahakan tidak main *game online* bu, jangan sampai tidak lulus ka.”³⁶

“Peneliti : Bagaimana dengan nilai rapor ta nak Sabil, apakah menurun ?
Sabil : Iye jelas mi bu, bagaimana na malas ka ikut belajar *online*, bagaimana mau bagus nilai raporku.”³⁷

Peneliti : Kalau boleh tahu, bagaimana nilai pada laporan hasil belajar nak Risky, apakah menurun? Risky : Iye bu, menurun sekali, karena malas memang ka belajar bu, lebih banyak main *game online*.”³⁸

Ungkapan peserta didik tersebut diperkuat oleh penjelasan orang tua peserta didik dan guru melalui wawancara dengan peneliti.

Peneliti : Tabe ibu, kalau boleh tahu bagaimana nilai rapornya anak ta apakah menurun atau bagaimana? Barliani : ee... anu bu, kayaknya nilainya anakku semester ini menurun bu, karena kalau semester sebelumnya biasa ada peringkatnya, sekarang tidak ada mi kulihat. Peneliti : Tidak ikut belajar *online* ga anak ta?, Barliani : selalu ikut bu, kuperhatikan itu jadwal belajarnya anakku, tidak tau mi kalau saya ke kebun, dia main *game* saja na kerja tidak kerja tugas dari gurunya tepat waktu. Itu mi anak-anak sekarang bu, tidak bisa ki bedakan belajar *onlinenya* dengan main *game onlinenya*, karena sama-sama pake HP. Napanrasa mi ki belikan i pulsa data. Hehe...”³⁹

“Peneliti: Bagaimana dengan hasil belajarnya (Nilai Rapornya) anak ta?
Zaidman : Kalu nilai rapornya selama ini, waktu kelas 7 nilainya agak bagus. Setelah naik kelas 8 sampai kelas 9 nilai hasil belajarnya menurun..iya menurun bu.”⁴⁰

“Peneliti : Bagaimana gambaran hasil belajar peserta didik yang gemar main *game online* menurut ibu?

³⁶Nanda, Peserta didik Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Malangke, wawancara, 03April 2021 Desa Kecamatan Malangke.

³⁷Sabil, Peserta didik Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Malangke, wawancara, 03April 2021 di Desa Pattimang Kecamatan Malangke Kab. Luwu Utara.

³⁸Muh. Chairul Risky, Peserta didik Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Malangke, wawancara, 03April 2021 di Desa Pattimang Kecamatan Malangke Kab. Luwu Utara.

³⁹Barliani, Orang tua siswa SMP Negeri 1 Malangke, wawancara, 15 April 2021 di Desa Pattimang Kecamatan Malangke Kab. Luwu Utara.

⁴⁰Zaidiman, Orang tua Peserta didik Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Malangke, wawancara, 15 April 2021 di Desa Pattimang Kecamatan Malangke Kab. Luwu Utara.

Ibu Aguslia : ee kalau di kelas saya bu di kelas 9c, peserta didik yang teridentifikasi gemar main *game online* itu ada sekitar 50% dari jumlah siswa di kelas saya itu mengalami penurunan hasil atau prestasi belajar secara signifikan”

“Peneliti: oh ya pak, bagaimana gambaran hasil belajar peserta didik yang suka/gemar bermain *game online* ini?

Kepala Sekolah : ee...begini bu, tentang hal ini yang saya tahu mereka mengalami penurunan hasil belajar yang dilihat dari pencapaian nilainya di rapor, sebagaimana yang saya tahu ketika kami rapat penentuan kenaikan kelas atau kelulusan. Rata-rata wali kelas melaporkan hampir semua peserta didik yang memiliki nilai rendah/menurun adalah peserta didik yang malas, sering bolos, tidak tepat waktu menyetor tugas.”⁴¹

“Peneliti : Seperti apa dampak dari *game online* ini menurut ibu hj.? HJ: Dampaknya terutama pada penurunan hasil belajarnya, ada siswa yang tadinya berprestasi dapat peringkat setelah mengenal atau terlibat jauh dalam bermain *game online* akhirnya tidak bisa dapat peringkat kelas lagi. Semua ini terjadi karena dengan sibuk main *game online*, mereka mengabaikan pelajaran, malas mengikuti pembelajaran daring, tidak menyetor atau mengerjakan tugas-tugas dari guru.”⁴²

Berdasarkan wawancara dari beberapa informan tersebut menjelaskan bahwa kebiasaan bermain *game online* berdampak pada penurunan hasil belajar peserta didik di Sekolah Menengah Pertama 1 Malangke.

Selain data melalui wawancara di atas, peneliti juga menyajikan data berupa data dokumentasi dari laporan hasil belajar salah seorang peserta didik yang menjadi informan penelitian ini. indikasi yang dapat dilihat berupa terjadinya penurunan angka pada indeks kumulatif nilai rata-rata rapor peserta didik selama setahun.

⁴¹ Baharuddin, Kepala Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Malangke, *wawancara*, 25 Maret 2021 di Desa Pattimang Kecamatan Malangke Kab. Luwu Utara.

⁴²Hj. Nur Ani, Wakil Sekolah Kurikulum Sekolah Menengah Pertama 1 Malangke, *wawancara*. 25 Mei 2021 di Desa Pattimang Kecamatan Malangke Kab. Luwu Utara.

Tabel: 4.1
Nilai peserta didik Semester Ganjil 2019/2020

No	Nama Pelajaran	Nilai	Predikat
1.	Pendidikn Agama dan Budi Pekerti	80	B
2.	Pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan	67	C
3.	Bahasa Indonesia	70	C
4.	Matematika	70	C
5.	Ilmu Pengetahuan Alam	70	C
6.	Ilmu Pengetahuan Sosial	67	C
7.	Bahasa Inggris	75	C
8.	Seni Budaya	67	C
9.	Pendidikan Jasmani, Olah raga dan Kesehatan	68	C
10.	Prakarya	80	B
11	Bahasa Daerah	67	C

Sumber Data: Laporan hasil belajar Muh. Chairul Reski peserta didik kecanduan *game online*.

Tabel: 4.2
Nilai Peserta didik Semester Ganjil 2020/2021

No	Nama Pelajaran	Nilai	Predikat
1	Pendidikn Agama dan Budi Pekerti	71	C
2	Pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan	72	C
3	Bahasa Indonesia	69	C
4	Matematika	68	C
5	Ilmu Pengetahuan Alam	70	C
6	Ilmu Pengetahuan Sosial	70	C
7	Bahasa Inggris	68	C
8	Seni Budaya	72	C
9	Penjaskes	70	C
10	Prakarya	70	C
11	Bahasa Daerah	67	C

Sumber Data: Laporan hasil belajar Muh. Chairul Reski peserta didik kecanduan *game online*

- Solusi meredam dampak negatif kegemaran bermain *game online* pada peserta didik di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Malangke.

Upaya peneliti untuk memperoleh data terkait solusi meredam dampak negatif kegemaran bermain *game online* pada peserta didik di Sekolah Menengah Negeri 1 Malangke ini juga dilakukan melalui wawancara dengan beberapa

informan antara lain kepala sekolah, guru, orang tua peserta didik dan tokoh masyarakat.

Sebagaimana yang telah dideskripsikan pada bagian sebelumnya terkait dampak negatif dari kebiasaan bermain game online pada peserta didik, ditemukan beberapa dampak negatif antara lain kebiasaan game online yang berlebihan dapat menimbulkan kecanduan yang berpengaruh pada komunikasi verbal peserta didik, munculnya karakter buruk, pada kesehatan dan berdampak pada hasil belajar peserta didik.

Guru adalah orang tua di sekolah bagi para peserta didik sehingga peran mereka adalah kurang lebih sama dengan peran orang tua di rumah. Idealnya bagi peserta didik, guru dianggap sebagai figure utama yang kerap ditiru setelah figur orang tua. Untuk itulah, guru diharapkan bisa ikut aktif mengawasi perkembangan anak agar tidak menjadi kecanduan bermain *game online*. Sebagai seorang guru dituntut untuk bisa memberikan peran aktifnya dalam menanggulangi kenakalan peserta didik yang terjadi di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Malangke. Selain memberikan pemahaman tentang mata pelajaran, guru juga berperan dalam mengembangkan karakter peserta didik. Tujuan dari pengembangan karakter tersebut adalah tingkah laku peserta didik harus sesuai dengan ajaran agama yang dianut baik dalam kehidupan di sekolah maupun di luar sekolah. Untuk itu, beberapa kutipan hasil wawancara peneliti dengan pihak sekolah sebagai informan penelitian, mengemukakan berbagai upaya yang dilakukan pihak sekolah sebagai langkah-langkah strategis-edukatif-antisipatif terhadap dampak *game online* pada peserta didik di Sekolah Menengah Pertama 1 Malangke.

Berikut kutipan wawancara peneliti dengan informan :

“Peneliti: sebagai wujud keprihatinan bapak atas kebiasaan bermain game online pada peserta didik ini, apa upaya yang dilakukan oleh pihak sekolah, sebagai langkah strategis edukatif terhadap dampak game online? Baharuddin : Ada beberapa upaya yang kami lakukan bu, di antaranya Selain mensosialisasikan peraturan sekolah terkait larangan membawa HP ke sekolah, biasanya kalau pada saat upacara senin atau apel pagi saya mengingatkan kepada peserta didik akan dampak yang ditimbulkan kalau mereka sering bermain game online, kadang pihak sekolah melalui guru/wali kelas melakukan razia terhadap HP, Guru BK juga mengambil bagian melakukan penyuluhan atau pendekatan kepada peserta didik ini (sebelum pandemi) mereka dikumpulkan di suatu ruangan lalu diberi bimbingan. Selain itu, sekolah memiliki program kegiatan penguatan pendidikan karakter di sekolah.”⁴³

Berkaitan tanggung jawab pihak sekolah dalam mengantisipasi dampak buruk *game online* maka pihak sekolah melakukan langkah-langkah strategi terkait program kegiatan penguatan pendidikan karakter di sekolah dalam kegiatan sehari-hari, secara teknis dapat dilakukan melalui:

- 1) Memberikan pemahaman yang baik tentang baik dan buruknya *game online*
- 2) Jika para peserta didik telah memiliki keimanan dan ketaqwaan kepada Allah swt. yang baik, tinggal bagaimana memberikan pemahaman yang baik kepada para peserta didik tentang hal-hal positif dan negatif apa saja yang bisa ditimbulkan oleh *game online*, karna jika para peserta didik telah memiliki pemahaman yang baik tentang *game online* maka para peserta didik bisa membimbing diri mereka sendiri untuk menggunakan *game online* dengan baik dan benar walaupun tidak ada orang yang mengawasi mereka karna dengan sendirinya mereka telah paham akan dampak buruk yang dapat ditimbulkan oleh *game online*.

⁴³ Baharuddin, Kepala Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Malangke, wawancara, 25 Maret 2021.

Melarang para peserta didik untuk menggunakan *game online* bukanlah sebuah solusi yang tepat jika para guru ingin menghindarkan para peserta didik dari dampak buruk yang akan ditimbulkan oleh teknologi, justru biasanya peserta didik akan melakukan hal yang lebih buruk jika mereka ingin mengerjakan sesuatu dan mereka dilarang untuk melakukannya, apalagi di zaman modern seperti saat ini, dimana *game online* sudah menjadi teman setia bagi manusia yang selalu digunakan untuk mempermudah pekerjaan yang dilakukan oleh manusia tersebut. Sehingga untuk saat ini, solusi yang tepat yang bisa dilakukan oleh para guru untuk mengantisipasi dampak buruk yang bisa ditimbulkan oleh *game online* terhadap peserta didik terkhusus para peserta didik yang ada di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Malangke adalah dengan mengajarkan dan memberikan pemahaman yang baik tentang penggunaan *handphone* dengan baik dan benar.

3) Keteladanan

Guru, kepala sekolah, staf administrasi, bahkan juga pengawas harus dapat menjadi teladan atau model yang baik bagi peserta didik di sekolah. Jika guru ingin mengajarkan kesabaran kepada peserta didiknya, maka terlebih dahulu guru harus mampu menjadi sosok yang sabar di hadapan peserta didik. Begitu juga ketika guru hendak mengajarkan tentang pentingnya kedisiplinan kepada peserta didik, maka guru tersebut harus mampu memberikan teladan terlebih dahulu sebagai guru yang disiplin dalam menjalankan tugas pekerjaannya. Tanpa keteladanan, peserta didik hanya akan menganggap ajakan moral yang disampaikan sebagai sesuatu yang omong kosong belaka, yang pada akhirnya

nilai-nilai moral yang diajarkan tersebut hanya akan berhenti sebagai pengetahuan saja tanpa makna.

4) Kegiatan spontan

Kegiatan spontan yaitu kegiatan yang dilaksanakan secara spontan pada saat itu juga. Kegiatan ini biasanya dilakukan pada saat guru mengetahui sikap/tingkah laku peserta didik yang kurang baik, seperti berkelahi dengan temannya, meminta sesuatu dengan berteriak, mencoret dinding, mengambil barang milik orang lain, berbicara kasar, dan sebagainya. Dalam setiap peristiwa yang spontan tersebut, guru dapat menanamkan nilai-nilai moral atau moral yang baik kepada para peserta didik, misalnya saat guru melihat dua orang peserta didik yang bertengkar/berkelahi di kelas karena memperebutkan sesuatu, guru dapat memasukkan nilai-nilai tentang pentingnya sikap maaf-maafkan, saling menghormati, dan sikap saling menyayangi dalam konteks ajaran agama dan juga budaya.

5) Teguran

Guru perlu menegur peserta didik yang melakukan perilaku buruk dan mengingatkannya agar mengamalkan nilai-nilai yang baik sehingga guru dapat membantu mengubah tingkah laku mereka.

6) Pengkondisian lingkungan

Suasana sekolah dikondisikan sedemikian rupa melalui penyediaan sarana fisik yang dapat menunjang tercapainya pendidikan moral. Contohnya ialah dengan penyediaan tempat sampah, jam dinding, slogan-slogan mengenai moral yang mudah dibaca oleh peserta didik, dan aturan/tata tertib sekolah yang

ditempelkan pada tempat yang strategis sehingga mudah dibaca oleh setiap peserta didik.

7) Kegiatan rutin

Kegiatan rutinitas merupakan kegiatan yang dilakukan peserta didik secara terus menerus dan konsisten setiap saat. Contoh kegiatan ini adalah berbaris masuk ruang kelas untuk mengajarkan budaya antri, berdoa sebelum dan sesudah kegiatan, mengucapkan salam bila bertemu dengan orang lain, dan membersihkan ruang kelas tempat belajar.

Kecenderungan anak yang tidak memerhatikan gurunya pada saat proses belajar mengajar di sekolah. Pikiran mereka hanya tertuju pada *game* favoritnya, lupa mengerjakan PR, bahkan tidak ada persiapan untuk ulangan harian, sehingga, hasil belajar tampak menurun. Melihat hal yang demikian, guru bimbingan konseling segera melakukan tindakan terhadap peserta didik yang mengalami permasalahan tersebut. Kecanduan terhadap *game online* pada peserta didik memerlukan upaya-upaya penanggulangan dengan memanfaatkan layanan bimbingan dan konseling untuk dapat membantu individu sebagai proses antar pribadi yang dinamis dengan memusatkan pada kesadaran perilaku peserta didik yang kecanduan *game online*.

Berikut kutipan wawancara peneliti dengan guru bimbingan dan konseling pada Sekolah Menengah Pertama 1 Malangke :

“Peneliti : Bagaimana pihak sekolah mengantisipasi dampak kegemaran peserta didik bermain *game online*.

Guru BK : nah ini mi bu, kita itu serba salah ki, apalagi sekarang di masa pandemi ini, di mana anak-anak untuk belajar harus dengan menggunakan hp android/smartphone. Di sisi lain kita sudah tahu bahwa selama ini, *game online* ini yang menjadi biang kerok munculnya berbagai masalah di sekolah.

Namun demikian, karena sebagai guru BK saya paham betul bahwa Guru BK memiliki beberapa fungsi dalam menangani permasalahan yang di hadapi peserta didik di sekolah, di antaranya : ada fungsi pencegahan, fungsi pemahaman, fungsi pengentasan dan ada fungsi pengawasan. Dalam hal fungsi pencegahan saya berusaha membantu sekolah mensosialisasikan peraturan-peraturan sekolah salah satunya terkait dengan larangan membawa HP ke sekolah sebagai upaya mencegah peserta didik bermain game di sekolah. Fungsi pemahaman biasa saya lakukan dengan memberi pemahaman kepada peserta didik tentang dirinya, keluarga dan lingkungannya termasuk dampak buruk dari bermain *game online* yang berlebihan. Ada juga fungsi pengentasan, hal ini terkait fungsi perbaikan, misalnya peserta didik yang bermasalah termasuk peserta didik yang kecanduan game online. Dan adapula fungsi pengawasan. Intinya ada pembinaan yang dilakukan di sekolah. Tapi sejak masa pandemi dengan siswa belajar di rumah sangat sulit kita mengambil langkah antisipasi karena pembelajaran siswa dilakukan di rumah mereka. Jadi yang diharapkan untuk membantu pihak sekolah agar proses pembelajaran tetap dilakukan hanya dengan pengawasan dari orang tuanya saja. Dalam hal ini, pihak sekolah kadang berkunjung ke rumah peserta didik yang jarang atau tidak aktif belajar di rumah melalui daring untuk mencari tahu penyebabnya.”⁴⁴

Bimbingan dan konseling menyediakan penanganan khusus bagi peserta didik yang kecanduan *game online*, diantaranya menggunakan fungsi pencegahan, fungsi pemahaman, fungsi pengentasan dan fungsi pengawasan (advokasi). Pada fungsi pencegahan, fungsi pemahaman dan fungsi pengentasan hanya guru Bimbingan Konseling dan personel sekolah yang menangani peserta didik tersebut. Apabila guru bimbingan konseling dan sekolah sudah mengalami kesulitan dalam penanganan peserta didik tersebut maka diberlakukan fungsi pengawasan yaitu pihak sekolah dibantu oleh pihak keluarga peserta didik dalam penanganan dan pengawasan peserta didik kecanduan *game online*.

Zaidman selaku orang tua mengungkapkan dalam wawancara bahwa:

“Kami selaku orang tua selalu berusaha untuk menanggulangi perilaku anak yang kecanduan *game online* diantaranya memberikan kesibukan atau

⁴⁴ Kadri, Guru Bimbingan Konseling Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Malangke, wawancara, 25 Maret 2021.

pekerjaan di rumah, seperti membersihkan halaman rumah, dan memberikan tugas-tugas lain agar mengurangi kegiatannya untuk bermain *game online*.⁴⁵

Barliani mengatakan bahwa:

“Saya selalu memberikan kesibukan di rumah kepada Nanda dalam rangka menanggulangi kecanduannya kepada *game online*, kadang-kadang pula kami sekeluarga berolaraga bersama, dan membersihkan kebun bersama.”⁴⁶

Selain itu, berikut kutipan wawancara peneliti dengan salah seorang tokoh masyarakat Sainal Marsuni menjelaskan bahwa:

“Ya.. jadi cara kita menanggulangi supaya anak-anak tidak gemar bermain game salah satunya anak-anak diberi kegiatan tambahan di rumah atau di mana saja, yang bisa mengalihkan perhatian mereka agar pemikirannya tidak cenderung ke main game online tapi cenderung pada kegiatan tambahan yang diberikan. Selanjutnya, ini juga saran kepada pemerintah, khususnya kementerian Kominfo, agar *game-game* online yang ada dan tidak memberi dampak positif kepada anak-anak karena secara tidak sadar hal itu dapat merusak generasi kita ke depan.”⁴⁷

Sementara itu, terkait upaya guru mata dalam mengantisipasi ketertinggalan materi pelajaran bagi peserta didik yang malas atau tidak mengikuti pembelajaran daring yang salah satu penyebabnya adalah karena kegemaran atau kecanduan peserta didik pada *game online*. Peneliti dapat memperoleh informasi melalui wawancara dengan guru pada Sekolah Menengah Pertama 1 Malangke. Sebagaimana kutipan wawancara di bawah ini :

Peneliti: Bagaimana upaya yang dilakukan oleh guru dalam mengatasi ketertinggalan materi pelajaran peserta didik akibat dari dampak kegemaran atau kecanduan peserta didik terhadap game online dan bagaimana cara guru memberikan nilai kepada peserta didik yang gemar main game online ini sementara mereka tidak aktif belajar, tugas juga tidak disetor, menurut ibu

⁴⁵Zaidiman, Orang tua Peserta didik Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Malangke, wawancara, 15 April 2021 di Desa Pattimang, Kecamatan Malangke Kab. Luwu Utara.

⁴⁶Barliani, Orang tua siswa SMP Negeri 1 Malangke, wawancara, 15 April 2021. Di Desa Pattimang Kecamatan Malangke Kab. Luwu Utara.

⁴⁷Sainal Marsuni, Tokoh Masyarakat, wawancara, 18 April 2021.

bagaimana? Ibu Aguslia: Sebagai guru, waktu pembelajaran tatap muka (PTM) terbatas ini saya manfaatkan sebaik-baiknya untuk menuntaskan tagihan-tagihan tugas sesuai materi yang saya ajarkan pada semester ini. Yang harus mereka selesaikan dan tetap diberikan target atau jangka waktu untuk menyelesaikan tagihan-tagihan guru. Dan menyampaikan konsekwensi apabila mereka tidak menyelesaikan tagihan tugas tersebut, maka mereka tidak bersyarat untuk ikut ujian semester bagi kelas 7 dan 8 dan ikut ujian sekolah bagi kelas 9. Dan dengan upaya ini saya lihat, mereka mulai menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan. Terkait dengan pemberian nilai kepada peserta didik tersebut tentu kembali kepada cara guru masing-masing ya bu, dalam menilai peserta didiknya. Kalau saya, agar mereka yang malas, atau tidak menyetor tugas ini dapat saya beri nilai tetap saya kejar dalam hal penyelesaian tugasnya dan nilainya bisa sampai pada standar nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan, Seperti itu bu.”⁴⁸

Uraian di atas memberikan gambaran bahwa upaya pencegahan dampak negatif *game online* tidak semata-mata tergantung dari guru di sekolah, tetapi juga sangat ditentukan oleh faktor-faktor lain, baik yang bersumber dari orang tua, diri peserta didik sendiri maupun yang bersumber dari lingkungannya. Lingkungan pergaulan yang baik serta pengawasan dari orang tua akan meminimalisir dampak negatif dari penggunaan *game online* di kalangan peserta didik.

B. Analisis Data

Pembahasan dalam penelitian ini adalah tentang Fenomena *Game Online* di Kalangan Peserta Didik pada Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Malangke. Untuk dapat mengetahui bagaimana fenomena *game online* yang berkembang di kalangan peserta didik pada Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Malangke, maka peneliti berupaya menggali beberapa informasi melalui prosedur yang sudah dijelaskan pada bab sebelumnya, antara lain:

⁴⁸ Aguslia, Wali Kelas IX Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Malangke, wawancara, 29 Maret 2021.

Pertama, tentang kebiasaan bermain *game online* peserta didik di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Malangke tersebut, dengan berfokus pada pengenalan awal peserta didik dengan *game online*; waktu, jenis dan tempat favorit bermain *game online* pada peserta didik; termasuk aktifitas antara belajar atau bermain *game online* peserta didik dan respon lingkungan keluarga peserta didik terhadap aktifitas peserta didik tersebut. *Kedua*, informasi tentang dampak positif dan negatif dari kebiasaan bermain *game online* tersebut pada peserta didik di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Malangke. Dan *ketiga*, menggali informasi tentang solusi yang dilakukan oleh pihak yang berkompeten dalam upaya meredam dampak negatif yang timbul dari kebiasaan bermain *game online* pada peserta didik di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Malangke.

Sebagaimana pada bab sebelumnya dikemukakan bahwa penelitian ini merujuk pada teori atau pemikiran Bourdieu tentang relasi dialektis perilaku individu dengan struktur “konsep kebiasaan (*habitus*), konsep modal (*capital*) serta adanya konsep ranah (*field*)”. Merujuk apa yang dikemukakan oleh Bourdieu, dalam penelitian ini, peneliti melihat bahwa perilaku penggunaan *game online* yang dilakukan oleh peserta didik merupakan akibat dari adanya relasi antara diri peserta didik itu sendiri dan struktur yang ditempati dalam berbagai ranah. Perilaku penggunaan *game online* merupakan suatu produk dari *habitus* atau kebiasaan yang dipengaruhi oleh ranah dan didorong oleh adanya modal (*capital*) yang dimiliki oleh peserta didik. Lingkungan para peserta didik juga merupakan salah satu pendorong perilaku penggunaan *game online* terus terjadi di kalangan peserta didik sampai saat ini. Peran dari orang-orang terdekat seperti

teman sebaya dan keluarga seolah melanggengkan siklus bermain game online pada peserta didik yang semakin gemar bahkan mengarah pada kondisi kecanduan.

Tujuan dari pembahasan ini yaitu pengaruh *game online* terhadap interaksi sosial dalam sisi negatif, biasanya pemain *game* atau sering disebut istilah “*games*” sering berkomunikasi satu sama lain di dunia maya, tetapi mereka malas bersosialisasi dengan teman-temannya di dunia nyata, *game online* juga memiliki tingkat kecanduan yang tergolong tinggi karena *gamer* akan mengalami kepuasan sehingga mereka akan mengulangi kegiatannya sehingga memengaruhi kehidupan sosial mereka. Mereka cenderung akan menarik diri dari kehidupan sosialnya dan kerap menyendiri. Tidak hanya orang yang kecanduan *game online* tetapi orang yang dulu suka bersosialisasi akan merasa ketagihan bermain *game online* dengan mengasingkan diri dan menarik diri dari keramaian dan fokus terhadap permainannya tersebut.

Kemajuan teknologi dan komunikasi di era sekarang ini, kebanyakan orang sudah mampu menggunakan permainan *online* dari gadget yang dimiliki. Berbagai macam permainan sudah terpenuhi dalam dunia maya saat ini selain itu permainan ini juga menambah daya tarik penggunanya. Ada persaingan dan kompetisi sehingga membuat para pemain untuk tampil atau melakukannya dengan maksimal dan pantang menyerah. Permainan *game online* juga sangat menarik untuk digunakan atau dimainkan oleh para *gamers* (pemain *game*) karena selain audio visualnya yang menarik, karakter yang ditampilkan membuat pemain

betah dalam bermain *game*. Banyak pecandu *game online* kehilangan konsentrasi di dunia nyata.

Kurangnya aktivitas di dunia nyata membuat kecanduan terhadap *game online*. Yang lebih berbahaya dari kecanduan tersebut adalah timbulnya perilaku agresif sebagai luapan emosi dalam kegagalan dalam menghadapi lawan atau musuh di *game online* tersebut. Misalnya meluapkan dengan cara merusak benda dan mudah marah terhadap orang sekitar. Maka dari itu, banyak sekali yang didapatkan dari bahayanya kecanduan dalam bermain *game online*.

Secara kesehatan kecanduan ini menyebabkan mood kurang bagus, menurunnya kestabilan mental, *public speaking* yang buruk, berperilaku buruk, kelainan *neurotransmitter dopamine*, memicu halusinasi, gangguan sirkulasi seperti pusing kepala, migrain atau vertigo, penyusutan otak, mengganggu fungsi daya ingat, dan kelainan respon otak. Dampak tersebut bisa terjadi jika tidak dapat mengendalikan diri dengan kecanduannya *game online*, mengurangi dalam bermain *game* menjadi solusi yang tepat dalam pengurangannya dampak tersebut.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peserta didik mengerjakan tugas saat sehari sebelum dikumpulkan bahkan ada peserta didik yang mengerjakan tugas tersebut pada pagi hari di sekolah dengan mencontek tugas teman yang lain.⁴⁹ Jika peserta didik tersebut bisa mengambil keputusan dengan baik maka dia pasti akan mengerjakan tugas jauh-jauh hari dan tidak mencontek dengan temannya. Nurhaemi menambahkan kebanyakan peserta didik yang gemar *game online* 4-6 jam sehari, biasanya bermain *game* di dalam kamar

⁴⁹ Aguslia, Wali Kelas IX Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Malangke, wawancara, 29 Maret 2021.

sehingga tidak ada interaksi antara peserta didik.⁵⁰ Pada saat di sekolah peserta didik diperbolehkan membawa *handphone* namun dikumpulkan pada saat jam pelajaran dimulai dan bisa diambil ketika ada mata pelajaran yang materinya mencari di internet. Pada saat *handphone* tersebut dibagi ada beberapa peserta didik yang tidak mengumpulkannya kembali dan bermain *game* di kelas ketika ada mata pelajaran yang kosong ataupun pada saat istirahat berlangsung. Pada saat jam pelajaran kosong tersebut guru memberikan tugas untuk dikerjakan namun peserta didik tersebut lebih memilih bermain *game*.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan di atas dapat disimpulkan bahwa *selfcontrol* dan kecanduan *game online* memiliki pengaruh terhadap prokrastinasi akademik. Peserta didik yang memiliki *selfcontrol* rendah kurang bisa mengambil keputusan. Peserta didik tersebut menunda mengerjakan tugas dan mengerjakan sehari sebelum dikumpulkan. Selain itu peserta didik yang terlalu asik bermain *game* lupa untuk mengerjakan tugasnya.

Intensitas penggunaan *game online* yang tinggi akan menyebabkan peserta didik kecanduan *game online*. Kecanduan adalah suatu kondisi individu merasakan ketergantungan terhadap suatu hal yang disenangi akibat kurangnya kontrol terhadap perilaku. Dalam kegiatan belajar, motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri peserta didik yang menimbulkan kegiatan belajar. Penelitian ini telah diperoleh hasil bahwa motivasi belajar peserta didik berada pada kategori tinggi, namun tidak ada pengaruh

⁵⁰ Nurhaemi, Wakil Sekolah Kesiswaan Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Malangke, wawancara. 25 Mei 2021 Desa Pattimang Kecamatan Malangke

positif dari *game online* terhadap motivasi belajar melainkan pengaruh negatif baik dari aspek sosial, psikis, dan fisik.

Peserta didik yang sering memainkan suatu *game Online* akan menyebabkan mereka menjadi ketagihan. Ketagihannya memainkan *game Online* akan berdampak baginya, terutama dari segi akademik karena masih dalam usia sekolah. Anak yang gemar bermain *game online* adalah anak yang sangat menyukai tantangan. Anak-anak ini cenderung tidak menyukai rangsangan yang daya tariknya lemah, monoton, tidak menantang, dan lamban.

Selain itu, kemampuan setiap peserta didik berbeda antara satu dengan yang lain, sehingga untuk mengetahui pengaruh penggunaan *game online* tidak hanya melihat pada faktor kebiasaan anak tersebut, tetapi berpengaruh pula pada anak yang memang memiliki kemampuan atau prestasi yang baik dibandingkan dengan anak lain pada umumnya.

Guru bimbingan konseling ada beberapa hal yang dapat dilakukan guru untuk mengatasi peserta didik dari kecanduan bermain *game online*, yaitu:⁵¹

1) Beri pengertian

Saat menjelaskan suatu materi pelajaran kepada peserta didik, guru dapat menyisipkan pesan tentang bahaya atau dampak buruk dari kegemaran *game online*.

⁵¹ Kadri, Guru Bimbingan Konseling Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Malangke, wawancara, 25 Maret 2021.

2) Lakukan Razia

Sekali-kali pihak guru atau pihak sekolah dapat melaksanakan razia terhadap bendabenda yang tidak berkaitan dengan sekolah, khususnya *game*, PS, dan HP.

3) Kerja sama dengan orang tua anak

Untuk mencegah anak agar tidak semakin kecanduan *game online*, guru sebaiknya bekerja sama dengan orang tua anak tentang upaya-upaya yang akan dilakukan untuk mengawasi peserta didiknya.

4) Memberikan PR

Guru bisa memberikan PR, tugas berkelompok sehingga peserta didik bisa berinteraksi dengan teman, mengalihkan perhatian dari *game online*.

Game online merupakan suatu kegiatan yang sudah tidak asing lagi kita dengar. Pada zaman sekarang, dimana teknologi sudah canggih, semakin banyak *game online* yang bermunculan dan banyak menarik minat banyak kalangan untuk memainkannya. Mulai dari orang dewasa bahkan sampai anak-anak. *Game online* hampir serupa dengan *game* pada umumnya. Namun perbedaannya, *game online* biasanya harus menggunakan koneksi internet. Selain itu *game online* dapat dimainkan oleh beberapa orang yang berada di tempat berbeda yang dihubungkan oleh satu koneksi jaringan. Pada saat ini, *game online* tengah banyak diminati oleh anak-anak yang orientasi rasa ingin tahu akan segala hal nya masih tinggi.

Kecanduan *game online* ini mengakibatkan anak lupa akan waktu kapan dia harus belajar dan kapan dia bisa bermain *game online*. Pengaruh dari kecanduan bermain *game online* ini adalah minat belajar anak semakin menurun

dan diikuti dengan hasil pembelajaran yang menurun juga. Hal ini akan terjadi apabila peserta didik dibiarkan menjadi kecanduan bermain *game online*. Jadi yang dapat dilakukan oleh orang tua sebagai pengganti guru selama pembelajaran dilakukan secara daring adalah orang tua perlu memberikan perhatian lebih kepada peserta didik diperlukan juga sikap tegas dari orang tua ketika anak lebih memilih bermain *game online* daripada belajar.

5. Solusi meredam dampak negatif kegemaran bermain dengan *game online* pada peserta didik di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Malangke

Game online yang berlebihan bisa juga dikatakan sebagai kecanduan *game online*. Berbagai dampak dan akibat dapat timbul dari kecanduan *game online* ini, di antaranya adalah adanya kemungkinan gangguan kesehatan pada pecandu *game online* ini.

Bagi para peserta didik memainkan *game online* merupakan keasyikan tersendiri sehingga mereka tidak sadar bahwa semakin banyak memainkan *game online* secara berlebihan maka semakin banyak pula waktu mereka yang terbuang sia-sia. Sebenarnya tidak hanya dampak negatif saja yang ditimbulkan oleh *game online*, banyak juga dampak positif yang menyertainya apabila *game online* digunakan sesuai dengan keperluan dan kebutuhan. Diantaranya adalah *game* bisa melatih keahlian fisik dan mental dengan memanfaatkan *game*. Namun kecanduan *game online* pada peserta didik membuat resah orang tua dan pihak sekolah karena semakin banyak peserta didik terpengaruh bermain *game online* dan melupakan kewajiban belajar mereka serta menurunnya motivasi belajar.

Game online merupakan salah satu dari bentuk sensitif *game* yang mewabah di masyarakat terutama para peserta didik. Para peserta didik pun akan sulit dibendung dari *game online* ini. Tanpa mengesampingkan kegunaan positif dari alat komunikasi semacam media sosial, potensi negatif alat tersebut akan sangat kasat mata di tangan para peserta didik. Lebih-lebih di tengah maraknya peredaran video-video yang berhubungan dengan pornografi dan sejenisnya yang dengan mudah disimpan dan dipertontonkan melalui media sosial. Ancamannya bagi generasi penerus bangsa, yaitu kemerosotan moralitas.

Situasi yang serba terbuka saat ini akan menyulitkan para guru dan orang tua untuk mengambil langkah-langkah *preventif* (pencegahan) yang efektif sekalipun. Potensi merusak dari teknologi komunikasi semacam media sosial, akan melunturkan nilai-nilai tradisi dan budaya. Selama ini dampak teknologi yang mempertontonkan adegan-adegan mesum relatif dapat dilokalisir, namun kehadiran *game online* mengakibatkan tayangan-tayangan pornografi dan pornoaksi dapat dengan mudah menyusup ke ruang-ruang privasi tanpa dapat dikontrol lagi.

Game online akan berdampak pula pada perkembangan anak. Dengan canggihnya fitur-fitur yang tersedia pada *game online* seperti: kamera, permainan (*games*) akan mengganggu peserta didik dalam menerima pelajaran di sekolah. *Game online* juga berpotensi memengaruhi sikap dan perilaku peserta didik. *Game online* dapat menciptakan lingkungan pergaulan sosial yang tidak sehat, seperti menimbulkan gap antara kelompok anak yang menggunakan *game online* dan kelompok anak yang tidak menggunakan *game online*. Ketika keluar *gadget*

terbaru yang lebih canggih, banyak peserta didik meminta kepada orang tua, padahal mereka sebenarnya belum memahami benar manfaat setiap fitur-fitur baru secara menyeluruh. Peserta didik akan sulit diawasi, khususnya ketika masa-masa pubertas, di saat sudah muncul rasa ketertarikan dengan teman lawan jenis, maka *game online* menjadi sarana ampuh bagi mereka untuk komunikasi, tetapi komunikasi yang tidak baik, hal ini akan mengganggu aktifitas yang seharusnya mereka lakukan seperti salat, makan, belajar bahkan tidur.

Pembahasan dalam penelitian ini adalah tentang Fenomena *Game Online* di Kalangan Peserta Didik pada Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Malangke. Di era globalisasi yang semakin modern ini seorang manusia dan begitu pula seorang peserta didik yang dituntut untuk selalu mengikuti segala perkembangan yang ada, contohnya *game online* yang selalu mengalami perkembangan hingga kemudian dikenalkan dengan apa itu media sosial. dan dari perkembangan *game online* inilah yang dapat menimbulkan dampak bagi pembentukan pribadi peserta didik. saat ini telah banyak atau dituntut untuk mengenal penggunaan *game online* media sosial. Penggunaan *game online* oleh peserta didik tentu akan membawa pengaruh bagi pembentukan pribadi peserta didik.

Kecanduan *game online* sebagai gangguan psikis yang sering tidak diakui keberadaannya yang mempengaruhi kemampuan penggunanya yang dapat menyebabkan masalah relasional, pekerjaan, dan sosial dimana telah membuat pemainnya mulai kehilangan batas waktu penting dalam kehidupannya, menghabiskan lebih sedikit waktu dengan keluarga, dan perlahan-lahan menarik diri dari rutinitas kehidupan normal, pemain *game online* akan mengabaikan

hubungan sosial dengan teman-temannya dan akhirnya kehidupannya jadi tidak terkendali karena internet termasuk *game online* telah mengambil alih pikirannya.⁵² Sejalan dengan pendapat di atas hal ini juga dapat menjadikan mereka yang candu *game online* fokus terhadap peringkat atau nama besar di dunia maya tanpa memikirkan lingkungan sekitarnya lagi di tambah sistem *game online* yang kompetitif membuat informan terus bermain *game online* demi statistik dalam *game* meskipun informan merasa sangat kelelahan ketika bermain *game online*.

Beberapa konsep penting yang merupakan hasil pemikiran Bourdieu tentang relasi dialektis perilaku individu dengan struktur adalah “konsep kebiasaan (*habitus*), konsep modal (*capital*) serta adanya konsep ranah (*field*)”. Merujuk apa yang kemukakan oleh Bourdieu, dalam penelitian ini melihat bahwa perilaku penggunaan *game online* yang di lakukan oleh informan merupakan akibat dari adanya relasi antara diri peserta didik dan struktur yang ditempati peserta didik dalam berbagai ranah. Perilaku penggunaan *game online* merupakan suatu produk dari *habitus* atau kebiasaan yang dipengaruhi oleh ranah dan didorong oleh adanya modal (*capital*) yang dimiliki oleh peserta didik. Lingkungan para peserta didik juga merupakan salah satu pendorong perilaku penggunaan *game online* terus terjadi di kalangan peserta didik sampaikan saat ini. Peran dari orang-orang terdekat seperti teman sebaya dan keluarga seolah melanggengkan siklus bermain *game online* pada peserta didik yang tidak

⁵² L. A. Sugiono, *Trash-Talking Dalam Game online Pada User Game online Di Indonesia (Etnografi Virtual Game online Mobile Legends dan Arena of Valor)* dissertation, (Universitas Airlangga, 2019).

berhenti. Ada 2 yang paling mendasarkan dampak game online pada peserta didik selain hasil belajar.

1. Bentuk Perilaku Antisosial pada Peserta didik

Perilaku verbal sebenarnya adalah komunikasi verbal yang biasa dilakukan sehari-hari. Suatu sistem kode verbal disebut bahasa. Bahasa verbal adalah sarana utama untuk menyatakan pikiran, perasaan dan maksud seseorang. Bahasa verbal menggunakan kata-kata yang mempresentatifkan berbagai aspek realitas individu.

Peneliti mengamati aktivitas peserta didik bermain *game online* secara bersama-sama, alasan informan bermain bersama adalah agar mudah mendapatkan kemenangan, karena lebih mudah berinteraksi dalam memikirkan strategi, akan tetapi aktivitas main bersama juga dapat dengan mudah memengaruhi peserta didik untuk berbicara kasar, hal ini terjadi karena peserta didik berada di lingkungan yang tepat ketika bermain *game online*, sehingga tidak ada perasaan bersalah atau perasaan takut ketika informan berbicara secara keras dan kasar, meskipun kata-kata yang informan keluarkan tidak sesuai dengan norma kesopanan yang ada di masyarakat.

Kekerasan dalam *game online* yang memiliki efek kuat untuk menimbulkan perilaku agresif terhadap anak dibandingkan dengan pengaruh media terdahulu, sifat dari *game online* sendiri adalah sebagai alat hiburan, tetapi jika berlebihan memungkinkan untuk menjadi agresif seperti pemaarah, memberontak, berkata kasar hingga memukul informan yang berbicara kasar tanpa memikirkan konsekuensi yang akan di timbulkan karena mereka merasa

berada dalam lingkungan yang tepat yaitu dengan teman-teman yang juga berperilaku yang sama, berbeda halnya ketika informan bermain di dalam rumah, adanya beban takut di marahi oleh orang tua membuat informan enggan berbicara kasar ketika bermain *game online* di dalam rumah akan tetapi tetap berkata kasar meski hanya melalui fitur *Chat All* yang ada dalam *game online*.

2. Perilaku Antisosial peserta didik berkaitan erat dengan penggunaan *game online* oleh peserta didik

Dalam pengertian *toxic* berbeda-beda, *toxic* berasal dari bahasa Inggris berarti racun. ketika *toxic* ini berada dalam konteks game maka itu ditujukan kepada *user*. maksud dari *toxic user/player* ini adalah para pemain *game* yang merusak pemain yang merugikan teman setimnya. Terdapat berbagai macam *toxic player/user* dalam *game* diantaranya adalah *away from keyboard* (AFK), feeder, sering mati, memilih *hero* sembarangan, *kill steal* (nyampah). Dalam pemilihan kosa kata saat melakukan *toxic* atau trash talking informan yang bermain *game Mobile Legends* dan *PUBG* sering menggunakan kata-kata mengenai kecerdasan dan intelegensi, alat kelamin, aktivitas seksual, binatang dan umpatan bahasa lokal/daerah. Berupa kata-kata “*Baga, Beleng-Belengko*”. Selain itu *toxic* atau *trash-talking* yang dilakukan oleh informan juga digunakan sebagai memecah konsentrasi lawan untuk fokus kepada chatbox serta mengintimidasi lawan dari ejekan agar mendapatkan kemenangan. Fungsi *toxic trash-talking* sebagai suatu motivasi. antara lain memotivasi teman satu tim atau user satu tim yang tidak cukup handal dalam bermain *game Mobile Legends* atau *PUBG* ditambah lagi *game* yang informan mainkan adalah *game* strategi yang mana harus butuh

keputusan yang cepat dan tepat dalam bermain *game*. Informan dituntut lebih konsentrasi tanpa harus diganggu keadaan di sekitar, maka apabila informan tengah berkonsentrasi jika diganggu maka informan akan cepat marah dan naik pitam sehingga timbul keributan-keributan yang membuat suara bising. Saking seringnya hal-hal seperti itu dilakukan maka teman-teman sesama pemain merasa terpancing untuk berujar kata-kata yang tidak sepatutnya keluar dari mulut mereka.

Seharusnya *game online* dimanfaatkan untuk hiburan tetapi yang terjadi *game online* dimainkan secara berlebihan, digunakan sebagai tempat untuk melarikan diri dari realitas kehidupan sosial sehingga yang terjadi adalah remaja kecanduan bermain *game online*. Hal ini akan berakibat buruk terhadap berbagai aspek kehidupan remaja. Untuk itu, *game online* sebagai bentuk dari perkembangan teknologi perlu disikapi dengan bijak supaya tidak berdampak buruk bagi peserta didik. Dengan demikian peserta didik perlu diberikan upaya pencegahan terhadap perilaku bermain *game online*, sehingga diharapkan dapat terhindar dari kecanduan *game online* komunikasi di era digital.

Pengaruh dari penggunaan *game online* tersebut sangatlah besar bagi peserta didik, karena berkaitan dengan psikologis yang dimiliki seorang peserta didik, dimana peserta didik masih memiliki pribadi dan jati diri yang labil. Berikut ini beberapa pengaruh dari *game online* terhadap pribadi peserta didik:⁵³

⁵³ Maurice Andrew Suplig, *Pengaruh Kecanduan Game Online Siswa SMA Kelas X Terhadap Kecerdasan Sosial Sekolah Kristen Swasta di Makassar*, Jurnal Jaffray, Vol. 15, No. 2, Oktober 2017, h. 178.

1. Peserta didik cenderung memiliki rasa kecanduan terhadap *game*. Seperti diketahui manusia memiliki sifat yang selalu merasa ingin tahu yang besar, tidak terkecuali peserta didik. Sejak peserta didik mengenal, belajar dan menggunakan *game online* mereka (peserta didik) akan cenderung selalu ingin mengulang dan ingin mencari informasi yang lebih dan sebisa mungkin mencari informasi yang diinginkan atau yang tidak didapatkan dari keluarga, lingkungan dan temannya melalui media sosial.

2. Peserta didik bisa lupa akan waktu. Di saat menggunakan dan mengakses berbagai informasi dari game online seseorang akan memakan banyak waktu untuk terus bisa mengakses informasi yang ada, dan hal inilah yang mengakibatkan seseorang atau peserta didik bisa lupa waktu. Seringnya melupakan waktu akan berdampak pula pada pribadi mereka dimana nantinya mereka akan menjadi pribadi yang cenderung selalu menganggap waktu itu tidak begitu penting dan selalu menunda hal yang penting bagi pembentukan pribadinya seperti bersosialisasi dengan orang lain dilingkungannya.

3. Pengaruh terhadap keuangan. Sejak bermunculannya merek *handphone* yang bisa mengakses *game online*, peserta didik harus mengeluarkan uang untuk bisa mengakses *game online* (*Mobile Legend, PUBG, dan Free Fire*) tersebut dan andai memiliki (Jaringan) sendiri dirumah tentu biaya dari mengakses tersebut masih dibebankan kepada orang tua dari peserta didik. Hal ini jika dibiarkan bisa berdampak bagi pembentukan peserta didik dimana nantinya peserta didik akan menjadi pribadi yang boros yang selalu menghambur-hamburkan uang meski tidak sepenuhnya untuk mengakses media sosial

Game online telah merajalela di kalangan remaja. Peserta didik menjadi sangat senang untuk menggunakan berbagai macam *game*. Oleh karena itu peserta didik yang menggunakan *game* akhirnya mendapatkan teman yang banyak dan mendapat pergaulan yang baru. Sehingga menimbulkan perilaku yang baru bagi peserta didik. Contohnya seperti sering melewatkan waktu belajar dan lebih mementingkan bermain *game online* daripada belajar.

1. Pengaruh negatif *game online* di kalangan peserta didik

Game online banyak memberikan dampak negatif bagi para peserta didik. Dengan adanya media sosial, perhatian peserta didik untuk belajar semakin berkurang. Waktu yang seharusnya digunakan untuk belajar tergantikan untuk bermain media sosial. Setiap harinya kebanyakan para peserta didik mengisi waktunya untuk selalu online. Apalagi kini kebanyakan *handphone* sudah dilengkapi layanan koneksi internet yang memudahkan penggunaannya untuk online dimana dan kapan pun. Hal ini juga disampaikan oleh Kepala Sekolah Menengah Pertama 1 Malangke:

Dampak negatif *game online* semakin hari semakin terasa, meskipun para *gamers* banyak yang tidak menyadari akan pengaruh negatif *game online* ini. Mungkin karena sudah kecanduan dengan yang namanya media sosial. Tapi justru inilah yang berbahaya, yang tidak disadari. Hal ini sebagaimana dikatakan oleh Siti Murtiningsih bahwa ketertarikan peserta didik yang berlebihan terhadap *game online* yang berakibat kepada kecanduan atau adiksi akan berdampak pada masalah mental emosional. Kemudahan mengakses *game online* dengan

fasilitas menarik yang ditawarkannya serta pengaruh dari teman akan membuat remaja semakin tertarik bermain *game online*.⁵⁴

Peserta didik yang sering memainkan suatu *game online*, akan menyebabkan ia menjadi ketagihan atau kecanduan. Remaja yang memperlihatkan gejala kecanduan *game online* yang mengarah pada perilaku patologis diantaranya adalah masalah mental emosional. Adiksi *game online* dapat menyebabkan distorsi waktu, kurang perhatian, hiperaktif, tindakan kekerasan, emosi negatif, dan perilaku agresif.

Ketagihan memainkan *game online* juga akan berdampak buruk, terutama dari psikis, segi akademik dan sosialnya. Secara psikis, pikiran jadi terus menerus memikirkan game yang sedang dimainkan sehingga peserta didik menjadi sulit berkonsentrasi terhadap pelajaran dan sering bolos. Selain itu, *game online* dapat membuat pecandunya jadi cuek, acuh tak acuh, kurang peduli terhadap hal-hal yang terjadi di lingkungan sekitar seperti pada keluarga, teman dan orang-orang terdekat.

Kecanduan internet/*game online* dapat mempengaruhi aspek sosial dalam menjalani kehidupan sehari-hari mulai dari kualitas berinteraksi dengan orang-orang terdekat, pencitraan diri sehingga perubahan perilaku individunya. Karena banyaknya waktu yang dihabiskan di dunia maya menyebabkan peserta didik kurang berinteraksi dengan orang lain dalam dunia nyata. Hal ini terjadi dikarenakan peserta didik hanya terbiasa berinteraksi

⁵⁴ Siti Murtiningsih, *Filsafat Pendidikan Video Games: Kajian tentang Struktur Realitas dan Hiperealitas Permainan Digital*, (Yogyakarta: Gajah Mada University Press, 2021), h. 1.

satu arah dengan komputer membuat perilaku peserta didik jadi tertutup, sulit mengekspresikan diri ketika berada di lingkungan nyata.

Kecanduan *game online* dapat menyebabkan perubahan pola pikir dan perilaku pada individu tersebut. Hal ini sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Sandra, yang mengatakan bahwa dalam perkembangannya peserta didik khususnya remaja antara usia 11 sampai 15 tahun dalam perkembangannya mengalami perubahan mengenai pola pemikirannya. Dalam usia ini remaja dapat melakukan pemikiran operasional formal yang lebih abstrak, idealis, dan logis daripada pemikiran operasional konkret.⁵⁵

Peserta didik terdorong untuk memahami dunianya karena tindakan yang dilakukannya dan penyesuaian diri biologis. Secara lebih nyata mereka mengaitkan suatu gagasan dengan gagasan lain. Mereka bukan hanya mengorganisasikan pengamatan dan pengalaman akan tetapi juga menyesuaikan cara berfikir mereka untuk menyertakan gagasan baru karena informasi tambahan membuat pemahaman lebih mendalam.⁵⁶ Pada transisi sosial ini remaja mengalami perubahan dalam hubungan individu dengan manusia lain yaitu dalam emosi, dalam kepribadian, dan dalam peran dari konteks sosial dalam perkembangan, seperti membantah orang tua, serangan agresif terhadap teman sebaya, perkembangan sikap asertif, kebahagiaan remaja dalam peristiwa tertentu serta peran gender dalam masyarakat merefleksikan peran proses sosial

⁵⁵ Sandra, R., & Ifdil, *Konsep Stres Kerja Guru Bimbingan dan Konseling*, Jurnal EDUCATIO: Jurnal Pendidikan Indonesia, 1(1), (2015). h. 80-85.

⁵⁶ M. Anang Firmansyah, *Perilaku Konsumen (Sikap dan Pemasaran)*, (Sleman: Penerbit Deepublish, 2018), h. 67.

emosional dalam perkembangannya yang memengaruhi kecerdasan emosi pada peserta didik tersebut.

Selain itu, proses pembentukan karakter dan kepribadian remaja pun dipengaruhi oleh jenis informasi yang diterima alam bawah sadarnya. Jika remaja mendapatkan informasi positif, maka informasi positif tersebut akan tersimpan dalam memori permanennya. Jadi, semakin adiksi seorang remaja bermain *game online* maka tingkat masalah mental emosional akan cenderung tinggi. Adiksi *game online* pada masa remaja, dapat secara serius mengganggu atau merusak perkembangan normal. Oleh karena itu, kecanduan game bukan lagi masalah individu, keluarga, atau sekolah, namun merupakan masalah sosial yang serius yang harus ditangani secara kolaboratif. Salah satu penanganan terhadap adiksi *game online* yang berdampak pada masalah mental emosional yaitu dengan pemberian layanan responsif.

Layanan responsif merupakan layanan bantuan bagi para peserta didik yang memiliki kebutuhan atau masalah yang memerlukan bantuan pertolongan dengan segera, layanan responsif bersifat kuratif. Strategi yang digunakan dalam layanan reponsif yaitu konseling individual, konseling kelompok, dan konsultasi. Terkait permasalahan dampak adiksi *game online* terhadap tingkat agresivitas remaja dapat menggunakan layanan responsif dengan menggunakan strategi konseling individual dan konseling kelompok. Dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Konseling individual dengan menggunakan teknik rasional emotif terapi

Konseling adalah suatu proses yang terjadi dalam hubungan seseorang dengan seseorang yaitu individu yang mengalami masalah yang tak dapat

diatasinya, dengan seorang petugas profesional yang telah memperoleh latihan dan pengalaman untuk membantu agar peserta didik memecahkan kesulitannya.

Penggunaan teknik terapi rasional emotif pada remaja yang mengalami adiksi *game online* dengan disebabkan remaja yang mengalami adiksi sering kali berfikir ia tidak bisa hidup, merasa kesepian dan merasa tidak tenang tanpa bermain *game online*. Hal ini tentu saja tidak rasional, *irrational believe* itulah yang membuat peserta didik bermasalah. Individu pada dasarnya makhluk yang rasional dan karena sumber ketidakhagiaannya adalah irasionalitas, maka individu bisa mencapai kebahagiaan dengan belajar berfikir rasional.

Pada proses praktik terapi rasional emotif hal yang perlu dilakukan konselor yaitu:⁵⁷ (a) mengajak peserta didik untuk berfikir tentang beberapa gagasan dasar yang irasional yang telah memotivasi banyak gangguan tingkah laku, (b) menantang peserta didik untuk menguji gagasan itu, (c) menunjukkan kepada peserta didik ketidaklogisan pemikirannya, (d) menggunakan suatu analisis logika untuk meminimalkan keyakinan-keyakinan irasional peserta didik, (e) menunjukkan bahwa keyakinan-keyakinan itu tidak ada gunanya dan bagaimana keyakinan-keyakinan akan mengakibatkan gangguan-gangguan emosional dan tingkah laku di masa depan, (f) menggunakan absurditas dan humor untuk menghadapi irasionalitas pikiran peserta didik, (g) menerangkan bagaimana gagasan-gagasan yang irasional bisa diganti dengan gagasan-gagasan rasional yang memiliki landasan empiris, dan (h) mengajari peserta didik

⁵⁷ Wayan Handika dkk, *Penerapan Konseling Rasional Emotif Dengan Formula Abc Untuk Meningkatkan Percaya Diri Siswa kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Laboratorium 2013/2014*, e-journal Undiksa Jurusan Bimbingan Konseling Volume: 2 No 1, Tahun 2014, h. 67.

bagaimana menerapkan pendekatan ilmiah pada cara berfikir sehingga peserta didik bisa mengamati dan meminimalkan gagasan-gagasan yang irasional dan kesimpulan-kesimpulan yang tidak logis sekarang maupun pada masa yang akan datang yang telah mengekalkan cara-cara merasa dan berperilaku yang merusak diri.

2. Konseling kelompok dengan pendekatan *Cognitif Behavior Teraphy* (CBT)

Konseling kelompok adalah suatu proses antar pribadi yang dinamis yang berpusat pada pemikiran dan perilaku yang disadari. Proses itu mengandung ciri-ciri terapeutik seperti pengungkapan pikiran dan perasaan secara leluasa, orientasi pada kenyataan, pembukaan diri mengenai perasaan-perasaan mendalam yang dialami, saling percaya, perhatian, pengertian, dan saling mendukung satu sama lain. Kemudian, konseling kelompok merupakan upaya remedial saat membahas isu-isu seputar hal-hal yang mengganggu atau menghambat proses belajar dan perkembangan kelompok peserta didik tertentu.

Konseling CBT atau *Cognitive Behavior Teraphy* dapat dilakukan secara individual dengan konselor maupun format kelompok bersama individu lain yang memiliki masalah serupa. CBT dilaksanakan dalam format kelompok berupa konseling kelompok. Pendekatan konseling kelompok CBT menekankan pada upaya melatih atau mengajar individu tentang keterampilan pengolahan diri untuk mengendalikan kehidupannya dalam menangani masalah pada masa kini, dan masa datang, serta mampu berfungsi memadai tanpa terapi yang terus menerus. Fullan menjelaskan CBT adalah sebuah pendekatan yang menolong individu

untuk merubah persepsinya, kebiasaan, pola pikir dan tingkah laku.⁵⁸ Tujuan dari CBT yaitu mengajak konseling untuk mengidentifikasi dan menantang setiap pola perilaku dan berpikir negatif yang dapat menyebabkan kesulitan. Individu diubah cara berpikir dan memungkinkan untuk mengubah perilaku di masa depan proses pelaksanaan dilakukan sistematis, terstruktur, dan dirancang untuk meringankan gejala yang ada pada inividu agar lebih efektif menyelesaikan permasalahan yang dialaminya.

Konselor dalam pendekatan CBT bekerja dalam “*here and now*”, konselor berfokus pada masalah yang terjadi sekarang dan menerapkan strategi pengentasan masalah dengan peserta didik atau konseling.⁵⁹ Fokus utama pendekatan ini menurut adalah pencegahan kembalinya perilaku (*relapse prevention*). Penyesuaian terhadap perilaku abnormal akan berkurang, akan bisa dikontrol lebih dini yang membuat individu menjadi lebih nyaman dan kembali ke aktifitas normalnya dengan baik. Pendekatan ini memerlukan tahapan seperti *Diagnostic Assessments* untuk mengetahui permasalahan individu, *Checklist, and Rating Scale Assessments* untuk memfokuskan konselor kepada permasalahan inti konseli, mengidentifikasi permasalahan konseling, dan tahap evaluasi atau mengatasi perilaku bermasalah dengan intervensi yang diberikan.⁶⁰

⁵⁸ Fullan, *What's Worth Fighting For In The Principalship: Strategies For Taking Change In The Elementary School Principalship*, (Toronto: Ontario Public school Teachers' Federation, 1998).

⁵⁹Ifdil, I., & Ghani, F. A. *Pengembangan dan Validasi Modul Konseling Pasca Bencana Untuk Konselor*, *Terapeutik: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 1(1), (2017), h. 13-23.

⁶⁰ Ardi, Putra, M. R. M., & Ifdil, *Ethics And Legal Issues In Online Counseling Services: Counseling Principles Analysis*, *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Konseling: Jurnal Kajian Psikologi Pendidikan dan Bimbingan Konseling*, (2017), h.15-22.

CBT adalah konseling yang dilakukan kepada modifikasi fungsi berpikir, merasa dan bertindak dengan menekankan otak sebagai penganalisa, pengambil keputusan, bertanya, bertindak dan memutuskan kembali. Sedangkan pendekatan pada aspek behavior (perilaku) diarahkan untuk membangun hubungan yang baik antara situasi permasalahan dengan kebiasaan merespon masalah. CBT mengajak individu untuk belajar mengubah perilaku, menenangkan pikiran dan tubuh sehingga merasa lebih baik, berpikir lebih jelas dan membantu membuat keputusan yang tepat.

Berdasarkan analisis dalam pembahasan. Maka peneliti memberikan kesimpulan dari penelitian ini:

Pertama, *game online* bisa membuat para pemainnya lupa waktu dan mengalami kecanduan. Ketika mengalami kecanduan, maka akan sangat susah untuk terlepas dari *game* tersebut.

Kedua, orang yang sudah mengalami kecanduan *game online* akan mengalami gangguan kognitif, perasaan (merasa sangat butuh) dan tingkah laku (kemunduran dalam perilaku sosial).

Ketiga, perasaan dan efek antara perasaan dan fisik akan timbul, seperti pusing dan insomnia. Gejala ini juga berpengaruh pada psikologisnya, misalnya mudah marah atau *moodiness*.

Keempat, reaksi negatif di mana komponen ini mengarah pada dampak negatif yang terjadi antara pengguna *game online* dengan lingkungan di sekitarnya

Kelima, mengalami masalah sosial, di mana akan lebih memilih menyendiri daripada bersosialisasi dengan orang lain. Ini yang dimaksud dengan menurunnya kecerdasan sosial.

Keenam, ketika seseorang mengalami kecanduan *game online*, waktu dihabiskan hanya untuk memuaskan keinginan dan sudah tidak ada waktu lagi untuk beribadah dan membaca kitab suci.

Ketujuh, relasi dan hubungan dengan sesama menjadi tidak baik apalagi relasi dengan Sang Pencipta menjadi jauh karena hanya mementingkan keinginan pribadi dan memuaskan keinginan karena sudah mengalami kecanduan.

Kedelapan, terdapat hubungan yang erat antara kecanduan *game online* dan kecerdasan sosial. Ketika seseorang mengalami kecanduan *game online* maka itu akan sangat mempengaruhi kecerdasan sosial di mana orang tersebut akan sulit bersosialisasi dengan orang lain dan lebih suka bersosialisasi di dunia maya.

Sehingga, *game online* ini membuat para pemainnya lupa waktu karena selain mengasyikkan, bisa dimainkan secara *online* dengan orang-orang yang berada jauh. Memiliki alur cerita, memiliki strategi, bisa mengembangkan hero yang dimainkan dan juga memiliki grafis yang sangat baik yang bisa membuat para pemainnya bisa kecanduan dan melupakan waktu sehingga lebih memilih untuk mengurung diri dalam kamar dengan permainan *game online* daripada bersosialisasi dengan orang lain.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, maka peneliti dapat merumuskan beberapa kesimpulan sebagai jawaban dari rumusan masalah. Adapun hasil kesimpulan tersebut, sebagai berikut:

1. Kebiasaan bermain *game online* peserta didik pada Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Malangke setiap harinya berkisar 4 jam sehari, dengan jenis *game online* favorit mereka adalah *PUBG*, *Mobile Legend* dan *Free Fire*. Perilaku bermain *game online* peserta didik tersebut terbentuk melalui pergaulan dengan teman sebaya atau teman sepermainan dan pola asuh orang tua yang cenderung membiarkan peserta didik bermain *game online*. Sementara kondisi pandemi menjadikan peserta didik lebih sering bersentuhan dengan *handphone* sebagai media pembelajarannya. Namun kenyataannya, peserta didik memanfaatkan kondisi ini untuk bermain *game online* daripada belajar, hingga membuat peserta didik kecanduan pada *game online*.

2. Dampak positif dari bermain *game online* pada peserta didik di sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Malangke berdasarkan data yang ada, yaitu peserta didik dapat menambah kosa kata bahasa Inggris, sebagai hiburan dan menjadi wadah untuk berkomunikasi dengan teman, kerabat yang jauh melalui *game online*. Sedangkan dampak negatif yang ditemukan antara lain *game online* dapat menimbulkan ketagihan atau kecanduan, di mana peserta didik menghabiskan

waktu dengan *game online*, tanpa mempedulikan hal-hal di luar dirinya, tidak peduli pada pelajarannya, tidak peduli pada dirinya lupa makan, mandi bahkan tidak jarang mereka tidak tidur sampai pagi, cenderung menutup diri dengan lingkungan sosialnya, berpengaruh pada kemampuan komunikasi verbal, dan juga berpengaruh pula pada perubahan emosi peserta didik serta berpengaruh pada penurunan hasil atau prestasi belajar peserta didik di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Malangke.

3. Berbagai upaya yang dilakukan oleh pihak sekolah sebagai solusi meredam dampak *game online* pada peserta didik di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Malangke antara lain melakukan sosialisasi terkait peraturan sekolah di antaranya adalah larangan membawa *handphone* ke sekolah kecuali untuk keperluan pembelajaran, melalui kegiatan program penguatan pendidikan karakter. Selain itu secara khusus dilakukan melalui program kerja guru Bimbingan dan Konseling terhadap peserta didik yang bermasalah termasuk peserta didik yang kecanduan *game online*. Dan membina hubungan baik dengan orang tua peserta didik.

B. Saran

Penelitian ini telah menunjukkan bahwa. Hasil penelitian ini memberikan beberapa saran, antara lain:

1. Guru harus menyadari bahwa mereka adalah pribadi yang akan menjadi contoh bagi peserta didiknya. Sehingga guru haruslah memberikan teladan yang baik kepada peserta didiknya. Misalnya dalam ketepatan waktu datang di sekolah

dan masuk ke kelas. Guru berperan memberikan motivasi, mendidik peserta didik untuk lebih semangat dalam belajar untuk mengurangi peserta didik dalam bermain *game online*. Pihak sekolah melakukan kerjasama dengan orang tua peserta didik untuk menindak lanjuti perlakuan peserta didik selama berada di lingkungan sekolah, serta menanamkan nilai-nilai karakter pada peserta didik.

2. Peserta didik hendaknya menyadari bagaimana waktu amat berharga sehingga harus dimanfaatkan sebaik mungkin. Pengurangan waktu bermain game hendaknya bisa dilakukan seperti mencari kegiatan kegiatan yang positif.



DAFTAR PUSTAKA

- Abd al-Baqi, Muhammad Fuad, *al-Mu'jam al-Mufahras li Alfaz al-Qur'an al-Karim*, Beirut: Dar al-Fikr, 1981.
- 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 2020).
- Afrizal, *Metode Penelitian Kualitatif; Sebuah Upaya Mendukung Penggunaan Penelitian Kualitatif dalam Berbagai Disiplin Ilmu*, 2006.
- Agus Salim, *Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Belajar Mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Uin Alauddin Makassar*, Tesis (Makassar, Program Pascasarjana Universitas Islam Negeri (UIN) Alauddin Makassar, 2016.
- Aji, C. Z. *Berburu Rupiah Lewat Game Online*, Jakarta: Bounabooks, 2012.
- Akrim, dkk, *Covid-19 Dan Kampus Merdeka Di Era New Normal (Ditinjau dari Perspektif Ilmu Pengetahuan)*, Medan: UMSU PRESS, 2020.
- Amedeo Giorgi, *The Descriptive Phenomenological Method in Psychology: a Modified Husserlian Approach*, Duquesne University Press, 2009.
- Andrew, Maurice Suplig, *Pengaruh Kecanduan Game Online Siswa SMA Kelas X Terhadap Kecerdasan Sosial Sekolah Kristen Swasta di Makassar*, *Jurnal Jaffray*, Vol. 15, No. 2, Oktober 2017.
- Ardi, Putra, M. R. M., & Ifdil, *Ethics And Legal Issues In Online Counseling Services: Counseling Principles Analysis*, *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Konseling: Jurnal Kajian Psikologi Pendidikan dan Bimbingan Konseling*, (2017).
- al-Asfahaniy, Al-Raghib, *Mu'jam Mufradat al-Fadl Al-Qur'an*, Beirut: Dar el-Fikr, 1972.
- Awi, Maria Victoria, *Peranan Komunikasi Antar Pribadi Dalam Menciptakan Harmonisasi Keluarga di Desa Kimaam Kabupaten Merauke*, *Journal "Acta Diurna"* Volume V. No.2. Tahun 2016.
- Bariyyah, *The Effectiveness of Peer-Helping to Reduce Academic-Stress of Students*. *Addictive Disorders & Their Treatment*, 14(4), (2015).

- Bourdieu Pierre. “*Distinction: A social Critique of The Judgement of Taste*” diterjemahkan dengan judul *Arena Produksi Kultural: Sebuah Kajian Sosiologi Budaya*. Yogyakarta: Kreasi Wacana, 2010.
- Budiarti, Lisna, “*Pengaruh Kebiasaan Bermain Game Online Terhadap Prestasi Nilai Hasil Belajar (Penelitian Deskriptif di Kelas V Sekolah Dasar Kecamatan Baleendah, PhD diss., Bandung: FKIP UNPAS, 2019.*
- Burges, RG, “Multiple Strategy in Field Research” dalam Burges RG (Ed.) *Field Research: A Sourcebook and Field Manual*, London: George Allen Unwin, 1982.
- Caldwell, & Cunningham, T.J. *Internet addiction and students: Implications for school counselors*. Association Counseling of American, 3(2), (2010).
- Chandra, *Gambaran perilaku dan motivasi pemain online games*, Jurnal Pendidikan Penabur, 7(5), (2006).
- Chen, C. Y. & S. L. Chang, *An Exploration of Tendency to Online Game Addiction Due to User’s Liking of Design Features*, 2008.
- Cholid, Nurviyanti, *Konsep Kepribadian Al-Ghozali Untuk Mencapai Hasil Konseling yang Maksimal*, Mawasih: Jurnal Dakwah dan Pengembangan Sosial Kemanusiaan Vol. 9, no. 1 (2018).
- Creswell, John W, *Research Design: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*, Jogjakarta: Pustaka Pelajar, 1998.
- Dimiyati dan Mujiono, *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta: Rineka Cipta, 2006.
- Djamarah, Syaiful Bahri. *Hasil Belajar Mengajar*, Jakarta: Rineka Cipta, 2001.
- Echols, John M. dan Hassan Shadily, *Kamus Inggris-Indonesia*, Jakarta: Gramedia, 2000.
- Edrizal, “*Pengaruh Kecanduan Siswa Terhadap Game Online (Studi Tentang Kebiasaan Siswa Bermain Game Online) di SMP Negeri 3 Teluk Kuantan.*” Jurnal Pajar (Pendidikan dan Pengajaran) 2, no. 6 (2018).
- Eklund, Jakob Håkansson, Martina Summer Meranius, *Toward a consensus on the nature of empathy: A review of reviews*, Patient Education and Counseling, Volume 104, Issue 2, 2021
- Emeka, Rev. C. Ekeke dan Chike Ekeopara, “*Phenomenological Approach to the Study of Religion a Historical Perspective*”, European Journal of Scientific Research, Vol. 44, No. 2, (2010).

- Erricker, Clive, "Pendekatan Fenomenologis" dalam Peter Connolly (ed.), *Aneka Pendekatan Studi Agama* terj. Imam Khoiri Yogyakarta: LKiS, 2009.
- Erianto, *Analisis Wacana*, Cet. I; Yogyakarta: LKiS, 2001.
- Febriana Siska Widyastuti, *Kecanduan Mahasiswa Terhadap Game Online: Studi tentang Kebiasaan Mahasiswa Bermain Game Online di Seturan Sleman*, Yogyakarta, UNY. 2012.
- Finlay, Linda, *Phenomenology for Therapists: Researching the Lived World*, John Wiley & Sons, 2011.
- Firdaus, Yusnizal, Yulia Pebrianti, Titi Andriyan, *Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Konsumtif Siswa Pengguna Game Online*, Jurnal Riset Terapan Akuntansi Politeknik Negeri Sriwijaya, Volume 2, Nomor 2 Juli 2018.
- Firmansyah, M. Anang, *Perilaku Konsumen (Sikap dan Pemasaran)*, Sleman: Penerbit Deepublish, 2018.
- Forijad, *Penelitian dan Evaluasi Belajar*, Jakarta: Karya Bersama, 1998.
- Fullan, *What's worth fighting for in the principalship: Strategies for taking change in the elementary school principalship*, Toronto: Ontario Public school Teachers' Federation, 1998.
- Handika, Wayan dkk, *Penerapan Konseling Rasional Emotif Dengan Formula Abc Untuk Meningkatkan Percaya Diri Siswa kelas VIII SMP Laboratorium 2013/2014*, e-journal Undiksa Jurusan Bimbingan Konseling Volume: 2 No 1, Tahun 2014.
- Hasma, Eric, "*Penerapan Inovasi Bisnis Model Pada Media Digital Berdasarkan Pendekatan Bisnis Model Kanvas (Studi Kasus Pada IDN Media)*." Thesis, (Yogyakarta: Universitas Islam Indonesia, 2018
- Hawadi, A. R. *Psikologi Perkembangan Anak: Mengenal Sifat, Bakat dan Kemampuan Anak*, Jakarta: Grasindo, 2001.
- Herdiansyah, Haris, *Metodologi Penelitian Kualitatif: Untuk Ilmu-Ilmu Sosial*, Jakarta: Salemba Humanika, 2011.
- Ifdil, I., & Ghani, *Pengembangan dan Validasi Modul Konseling Pasca Bencana untuk Konselor*, TERAPUTIK: Jurnal Bimbingan dan Konseling, 1(1), (2017).

- Jasmadi, *Panduan Praktis Menggunakan Fasilitas Internet: Surfing, Email, SMS, Chating, E-Card dan Dowload*, Edisi 1; Yogyakarta: Andi Offset, 2004.
- Jihad, Asep. *Evaluasi Pembelajaran*, Yogyakarta: Multi Pressindo, 2009.
- Kim. Hyo-Jun. *Improving The Vehicle Performance with Active Suspension Using Road-Sensing Algorithm*. Elsevier Science Ltd. 2002.
- Kusnan, Ahmad, Analisis Sikap, Iklim Organisasi, Etos Kerja dan Disiplin Kerja dalam menentukan Efektifitas Kinerja Organisasi di Garnisun Tetap III, *Tesis*. Surabaya: Universitas Airlangga Surabaya. 2004.
- Kurniawan, Wiharsono. *Jaringan Komputer*: Yogyakarta: Andi Offset, Yogyakarta 2007.
- Kuswarno, Engkus, *Metodologi Penelitian Komunikasi Fenomenologi: Konsepsi, Pedoman, dan Contoh Penelitiannya* (Bandung: Widya Padjajaran, 2009.
- Lester, Stan, “*An Introduction to Phenomenological Research*” Stan Lester Developments (1999).
- Lughat, Al- munjid fi*, Libanon: Dar el-Masyrik, 1997.
- Lukas, Jonathan. *Jaringan komputer*, Cet. I; Yogyakarta: raha Ilmu, 2006.
- Lutfiwati, Sri, *Memahami Kecanduan Game Online Melalui Pendekatan Neurobiologi*, Anfusina: Journal of Psychology, Volume 1, Nomor 1, Desember Tahun 2018.
- Makrifat, *Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Siswa Pada Bidang Studi PAI di SMA-IT Wahdah Islamiyah Makassar*, Tesis (Makassar Program Pascasarjana Universitas Islam Negeri (UIN) Alauddin Makassar, 2012.
- Ma'luf, Louis, *al-Munjid fi al-Lugah wa al-A'lam*, Beirut: Dar al-Masyriq, 1986.
- Mandias, Green Ferry, *Analisis Pengaruh Pemanfaatan Smartphone Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer Universitas Klabat*, Cogito Smart Journal, vol. 3, no. 1, Juni 2017.
- Maria & Novianti, *Efek Penggunaan Gadget pada Masa Pandemi Covid-19 terhadap Perilaku Anak*, Atfaluna: Journal of Islamic Early Childhood Education, 3(2), (2020).
- Mariam, Sharan B., *Qualitative Research and Case Study Application in Education*, San Fransisco: Jossey-Bass Publishers, 1998.

- Margaretha, S. *Dampak Buruk Kecanduan Bermain Game Online*, Jakarta: Bahana, 2008.
- Maslow, Abraham H., *The farther reaches of human nature* (pp. 270–286). New York: Arkana (first published Viking, 1971). Reprinted from *Journal of Transpersonal Psychology*, 1969, 1(2).
- Masya, Hardiyansyah, Dian Adi Candra, *Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online pada Peserta Didik Kelas X di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016*, *KONSELI: Jurnal Bimbingan dan Konseling (E-Journal)*, 03 (2); 2016.
- Mato, Rofinus. "Penerapan Model Pembelajaran Ekspositori Dalam Meningkatkan Aktivitas Dan Prestasi Belajar Siswa Matematika Materi Pokok Fungsi Kelas VIII SMP Negeri 2 Sano Nggoang Tahun Pelajaran 2013/2014." *Jurnal Ilmiah Mandala Education* 1, no. 1 (2015).
- Mulyana, Agus, Artini Suparmo, Deli Anhar, *Efektivitas Komunikasi Antarpribadi Remaja Bermasalah dan Petugas di Panti Sosial Bina Remaja (Psbr) Budi Satria Provinsi Kalimantan Selatan*, *Jurnal Komunikasi Bisnis dan Manajemen*, Vol. 1, No. 1 Januari 2014.
- Al-Munajjid, Muhammad. *Bahaya Game*, Jakarta: Aqwam Medika, 2016.
- Murtiningsih, Siti, *Filsafat Pendidikan Video Games: Kajian tentang Struktur Realitas dan Hiperealitas Permainan Digital*, Yogyakarta: Gajah Mada University Press, 2021.
- al-Nāṣir, Muḥammad Zuhair Bin Nāṣir, *Bāb Idhā Aslama al-Ṣabī Famāta Hal Yuṣallā ‘Alaihi Wa Hal Yu’Raḍu ‘Ala al-Ṣabī al-Islām*, Cet. I, Juz II, nomor hadis 1358(Beirut: Dār Ṭauq al-Najāh (Muṣawwarah ‘An al-Sulṭānīyah Bi Idāfat Tarqīm Muḥammad Fuād ‘Abd al-Bāqī), 1422 H.
- Pallawagau, Andi, *Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Akademik Siswa Di Rumah Susun Jatinegara Barat*, *Jurnal Ilmiah POSTULATE*, Vol. IX, No.1 Edisi April 2019.
- Pantu, Ayuba & Buhari Luneto, *Pendidikan Karakter dan Bahasa*, *Jurnal Al-Ulum* Volume, 14 Nomor 1, Juni 2014
- Pujileksono, Sugeng. *Metode Penelitian Komunikasi Kualitatif*, Malang: Intrans Publisng, 2015.
- Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009.

- Rahyuni, Muhammad Yunus, Sundari Hamid, *Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar dan Prestasi Belajar Siswa SD Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo*, Jurnal BJE 1(2) Juni 2021.
- Rini, A. *Menanggulangi Kecanduan Game On-Line Pada Anak*, Jakarta: Pustaka Mina, 2011.
- Rizka, Maulia, "Perancangan Ilustrasi Buku Pop-Up Cerita Rakyat Putri Kumala Sebagai Sarana Mendongeng Untuk Anak." Tesis, (Semarang: Universitas Negeri Semarang, 2020
- Sam's, Rosma Hartiny. *Model PTK Teknik Bermain Konstruktif untuk Peningkatan Hasil Belajar Matematika*, Yogyakarta: Teras, 2010.
- Samuel, Henry, Pengguna Online Game di Indonesia Mencapai 6 Juta Pemain! Fantastis. [Online]. Tersedia di: <http://samuelhenry.com/pengguna-game-online-di-Indonesia>. Diakses tanggal 16 Februari 2021.
- Saputra, Hendra Dani, Faisal Ismet, and Andrizal Andrizal, "Pengaruh motivasi terhadap hasil belajar siswa SMK," *Invotek: Jurnal Inovasi Vokasional dan Teknologi* 18, no. 1 (2018).
- Sandra, R., & Ifdil, I. *Konsep Stres Kerja Guru Bimbingan dan Konseling*, Jurnal EDUCATIO: Jurnal Pendidikan Indonesia, 1(1), (2015).
- Santrock, *Life-Span Development Perkembangan Masa Hidup*, Jakarta: Erlangga, 2003.
- Sobur, A. *Psikologi Umum*, Bandung: Pustaka Setia, 2003.
- Sofia, Hani dan Budhi Prianto. *Panduan Mahir Akses Internet*, Jakarta: Kriya Pustaka, 2015.
- Subana, M. dan Sudrajat, *Dasar-Dasar Penelitian Ilmiah*, Cet. II: Bandung: Pustaka Setia, 2005.
- dan Ibrahim, *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*, Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2009.
- , *Tuntunan Penyusunan Karya Ilmiah*, Bandung: Sinar Baru, 1999.
- Surbakti, Krista, *Pengaruh Game Online Terhadap Remaja*, Jurnal Curere, Vol. 01, No. 01, April 2017.

- Sudjana, Nana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung: Penerbit Alfabeta, 2010.
- Sugiono, L. A., *Trash-Talking Dalam Game online Pada User Game online Di Indonesia (Etnografi Virtual Game online Mobile Legends dan Arena of Valor)* Doctoral dissertation, Universitas Airlangga, 2019.
- Sujana, Nana, *Penilaian Hasil Belajar*, Bandung: Rosda Karya, 2009.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*, Bandung: Remaja Rosda Karya, 2005.
- Syah, Muhibbin, *Psikologi Belajar*, Jakarta: Raja Grafindo, 2007.
- Syafi'i, Ahmad, Tri Marfiyanto, and Siti Kholidatur Rodiyah. "Studi tentang prestasi belajar siswa dalam berbagai aspek dan faktor yang mempengaruhi." *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2, no. 2 (2018).
- T.Taufik & Ihdil, *Kondisi Stres Akademik Siswa SMA Negeri di Kota Padang*, *Jurnal Konseling dan Pendidikan*, 1(2), (2013).
- Tumiyem, Dessy Nita Br Sembiring. "Program Bimbingan Dan Konseling Dalam Mengurangi Kecanduan Game Online Oleh Siswa Kelas VIII SMP Melati Binjai Tahun Pelajaran 2017/2018." *AL-IRSYAD* 8, no. 1 (2019).
- Wardhani, Igak, dkk. *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Universitas Terbuka, 2007.
- Weinstein, *Computer and Video Game Addiction—A Comparison Between Game Users and Nongame Users*, *The American Journal of Drug and Alcohol Abuse*, 36, (2010).
- Wirawan, Ketut Edy, dkk, *Pengaruh Tingkat Pendidikan Dan Pengalaman Kerja Terhadap Kinerja Karyawan*, *Bisma: Jurnal Manajemen*, Vol. 5 No. 1, Maret Tahun 2019.
- Yee, N. *Motivations of play in online games*, *Journal of CyberPsychology and Behavior*, 9, (2007).
- Young, K. S, *Cyber-Disorders: The Mental Health Concern for the New Millennium*, *Cyber Psychology & Behavior* 3, (5), 2000.
- , Kimberly. S. & Cristiano de Abreu. *Nabuco Internet Addiction – A Handbook and Guide to Evaluation and Treatment*, Canada: Jhon Willu and Sons Inc, 2011.

L

A

M

P

I

R

A

N



PEDOMAN WAWANCARA

Kelompok *Interviewee* : Anak didik

Aspek yang ditelusuri	Pertanyaan
<ul style="list-style-type: none"> a. Perkenalan awal anak didik dengan game online; b. Fasilitas yang digunakan bermain game online; c. Waktu dan tempat bermain game online; d. Respon lingkungan keluarga; 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sejak kapan mengenal game online 2. Bagaimana mendapatkan gawai (gadget) dan paket data untuk bermain game online; 3. Waktu-waktu yang dipergunakan untuk game online 4. Dimana saja bermain game online 5. Bagaimana mendapatkan biaya untuk game online 6. Bagaimana bermain game online pada saat jam belajar online 7. Bagaimana belajar dan menyelesaikan tugas pelajaran di sela-sela waktu bermain game 8. Bagaimana respon orang tua dengan kegemarannya pada game online

Dampak positif yang ditelusuri	Pertanyaan
<ul style="list-style-type: none"> a. Meningkatkan konsentrasi. b. Meningkatkan koordinasi mata dan tangan. c. Mengembangkan daya berpikir/penalaran. d. Meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris. e. Meningkatkan kemampuan membaca dan mengetik. f. Meningkatkan pengetahuan tentang komputer. g. Menghibur, mengalihkan perhatian, dan mengurangi stres. h. Mendapat teman baru 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana dan memainkan game yang anda sukai; 2. Apa manfaat yang anda dapatkan dari game tersebut; 3. Bagaimana memahami petunjuk game yang berbahasa Inggris; 4. Bagaimana membaca dan memahami petunjuk game yang cepat 5. Bagaimana memahami sistem game yang dimainkan 6. Hiburan yang dinikmati dari game online 7. Bagaimana memanfaatkan game online sebagai media pertemanan 8. Bagaimana kemampuan mengetik selama bermain game 9. Bagaimana menindaklanjuti pertemanan dari game online

Dampak negatif yang ditelusuri	Pertanyaan
<ol style="list-style-type: none"> 1. Menurunkan kesehatan; 2. Sifat malas dan bertindak kriminal 3. Lupawaktu dan mengabaikan tugas (tanggung jawab) 4. Mengabaikan kegiatan lain demi bermain game online; 5. Sikap agresif dalam perilaku sosial 6. Sikap agresif dan anti sosial 7. Tidak patuh pada guru dan orang tua. 	<ol style="list-style-type: none"> a. Pernahkah mengalami sakit karena kecanduan bermain game online; b. Bagaimana rutinitas sebagai anak sekolah c. Bagaimana bergaul dengan anak sebaya di sekolah dan lingkungan sekitar d. Bagaimana bila momen bermain game bertepatan dengan PBM; e. Bagaimana bergaul dengan lingkungan f. Bagaimana kepatuhan terhadap orang tua g. Bagaimana kepatuhan terhadap guru.

Kelompok *Interviewee* : Pendidik

Aspek yang ditelusuri	Pertanyaan
<ol style="list-style-type: none"> a. Kebijakan umum di bidang kebebasan bagian anak diizinkan untuk bermain game online. b. Langkah-langkah strategis- edukatif- antisipatif terhadap dampak game online; c. Komunikasi dengan orang tua anak didik terkait game online. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana jika sekolah menanggapi jika gemar bermain game online; 2. Apakah sekolah memberikan sosialisasi atau meniadakan dampak game online sebagai salah satu materi sisip dalam PBM 3. Bagaimana mengidentifikasi anak didik yang gemar bermain game online; 4. Bagaimana gambaran hasil belajar anak-anak didik yang gemar bermain game online; 5. Bagaimana mengantisipasi jika gemaran anak didik bermain game; 6. Bagaimana perilaku anak-anak yang gemar bermain game online di sekolah dan lingkungan sekitarnya; 7. Bagaimana komunikasi dengan orang tua anak didik bermain game

Kelompok *Interviewee* : Orang Tua Anak Didik

Aspek yang ditelusuri	Pertanyaan
<p>a. Kondisi rumah tangga yang menciptakan ruang bagi kebebasan bagian anak didik untuk bermain <i>game online</i>.</p> <p>b. Fasilitas bermain <i>game online</i> bagian anak (anggota keluarganya)</p> <p>c. Langkah-langkah antisipasi terhadap dampak negatif <i>game online</i>;</p> <p>d. Komunikasi dengan pendidik di sekolah terkait <i>game online</i>.</p>	<ol style="list-style-type: none">1. Bagaimana kondisi umum di rumah tangga sehingga muncul kegemaran bermain <i>game online</i>;2. Bagaimana perilaku anak-anak yang gemar bermain <i>game online</i> di rumah dan lingkungannya3. Bagaimana cara belajar anak-anak yang gemar bermain <i>game online</i> di rumah pada saat luar jam sekolah;4. Apa yang dilakukan terhadap anak-anak yang gemar bermain <i>game online</i>;5. Bagaimana respon terhadap kebutuhan bermain <i>game online</i> bagian anak-anak6. Apakah sudah mengetahui dampak negatif bermain <i>game online</i>;7. Bagaimana gambaran hasil belajar anak-anak yang gemar bermain <i>game online</i>;8. Bagaimana komunikasi dengan pendidik di sekolah terkait kegemaran anak bermain <i>game online</i>;

PEDOMAN WAWANCARA MASYARAKAT

1. Bagaimanapendapatbapak/ibutentangremaja/pesertadidikkegemaranbermaingame *online*?
2. Apakahbapak/ibu (masyarakat) sudahmengetahuidampaknegatifbermaingame *online*?
3. Bagaimanaperilakuanak-anak yang gemarbermaingame *online* di lingkungannya?
4. Bagaimanagambarananak-anakyang gemarbermaingame *online* di masyarakat
5. Bagamanacaraberkomunikasidengananak yang suka game *online* denganbapak/ibu?
6. Bagaimanatanggapانبapak/ibucaramenanggulangisupayaanaktidak main game *online*?





Kumpulan Transkrip Wawancara dengan Informan Penelitian

1. Transkrip Wawancara dengan Bapak Baharuddin BR., S.Pd., Kepala SMP Negeri 1 Malangke

- Peneliti : Assalamu Alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh
Kepala Sekolah: Walaikum Salam Warahmatullahi Wabarakatuh.
- Peneliti : Saya lihat di sekolah bapak ada kegiatan pembelajaran tatap muka, untuk semua kelas kah pak, sejak kapan ?
- Kepala Sekolah: oh. Tentu ibu juga sudah tahu, kalau sekolah diberi peluang untuk melakukan pembimbingan persiapan ujian sekolah (Penilaian Akhir Sekolah) bagi kelas 9, gantian dengan kelas 7 dan 8 secara sifit atau PTM terbatas.
- Peneliti : Sehubungan dengan penelitian saya terkait Dampak Kegemaran Game Online Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik di SMP Negeri 1 Malangke, mohon kiranya bapak membantu saya memberi informasi yang saya akan tanyakan.
- Kepala Sekolah: Iye, bu.
- Peneliti : Tabe Pak, saya langsung saja. Terkait judul penelitian saya yaitu tentang game online melalui smartphone sudah fenomenal bahwa hampir semua kalangan umur termasuk anak sekolah. Apakah kebiasaan bermain game online ini juga nampak pada peserta didik di sekolah bapak.
- Kepala Sekolah : Iya bu, pusing saya lihat anak-anak, apalagi dengan kondisi sekarang belajar melalui daring, makin parah. Sulit mi di kontrol.
- Peneliti : Jadi sebelum masa pandemi peserta didik belajar daring, peserta didik di sekolah bapak sudah ada yang suka bermain game online Pak.
- Kepala Sekolah : Iya bu, betul sekali
- Peneliti : Apakah peserta didik dibolehkan bahwa HP android ke sekolah Pak (maksud saya waktu sebelum masa pandemi)?
- Kepala Sekolah : Dalam Peraturan sekolah/ tata tertib di sekolah kami ini bu, peserta didik dilarang bawa HP ke sekolah, kecuali kalau untuk kegiatan proses pembelajaran (atas permintaan guru mata pelajarannya). Tapi kondisi sekarang, sebaliknya peserta didik harus menggunakan HP Android untuk pembelajarannya.
- Peneliti : Maaf Pak, ini saya bertanya masih masa sebelum pandemi. Bagaimana peserta didik bisa ketahuan bermain game online?
- Kepala sekolah : Terkait itu bu, terkadang ada laporan dari guru atau wali kelas yang mengeluh. Anak-anak kalau belajar sering keluar masuk kelas, tidak tenang. Ternyata mereka izin keluar buang air, lama baru kembali ke kelas, mereka ke toilet atau di tempat terlindung tinggal di sana bermain game. Mereka juga banyak akal bu, pernah waktu diadakan razia HP. Ternyata ada peserta didik bawa 2 HP ke sekolah. Yang satu rusak dan yang satu aktif. Yang rusak itu mereka setor ke guru kalau misalnya kebetulan guru

- melakukan razia, yang satu lagi mereka sembunyi. Kalau ada kesempatan, tanpa sepengetahuan guru mereka main game.
- Peneliti : Nah. Kalau sekarang, dengan peserta didik belajar di rumah. Apakah menurut bapak, kebiasaan bermain game online ini masih mereka lakukan, bagaimana pihak sekolah dapat mengidentifikasi kalau peserta didik ini sering bermain game online di rumahnya.
- Kepala Sekolah : Kalau tentang itu bu, saya yakin sudah pasti mereka tetap aktif bermain game online bahkan lebih parah karena media yang digunakan belajar ya pake HP. Yang dulunya dilarang/ atau mungkin dibatasi orang tuanya/ atau bahkan tidak punya HP orang tuanya berusaha mengadakan supaya anak mereka bisa belajar. Adapun untuk mengidentifikasi mereka sering bermain game online, dari laporan guru atau wali kelasnya. Guru mengeluh banyak peserta didik yang tidak aktif belajar online sesuai jadwalnya, tidak ikut mengisi daftar hadir, dan tidak mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Kadang juga guru bertanya kepada temannya yang aktif belajar, jawaban temannya main game lagi itu bu/pak. Seperti itu bu.
- Peneliti : Jadi bagaimana tanggapan bapak terkait kebiasaan peserta didik bermain game online?
- Kepala Sekolah : Bahwa saya merasa prihatin dengan kebiasaan atau kegemaran peserta didik dengan game online. Karena walaupun sekolah sudah membuat aturan baik dalam tata tertib mau secara langsung disampaikan kepada peserta didik untuk tidak membawa HP ke sekolah, namun ada sebagian peserta didik yang tidak mepedulikan aturan tersebut tetap membawa hp ke sekolah dan bermain game di sekolah. Kadang pihak sekolah melakukan razia ke dalam kelas dan menahan HP peserta didik tersebut (ini sebelum masa pandemi). Tapi pada masa pandemi di saat PJJ semakin sulit mengontrol penggunaan HP bagi peserta didik karena mereka belajar di rumah. Peserta didik yg gemar main *game online* mudah diidentifikasi karena mereka tidak ikut belajar online, tidak mengisi daftar hadir online, tidak mengikuti pembelajaran dan tidak menyetor tugas. Dan setelah dikonfirmasi ke orang tuanya, orang tuanya bilang anaknya katanya belajar di kamar. (Jadi selama belajar di rumah, kerjasama dengan orang tua peserta didik sangat dibutuhkan)
- Peneliti : oh begitu ya pak. Terus sebagai wujud keprihatinan bapak atas kebiasaan bermain game online pada peserta didik ini, apa upaya yang dilakukan oleh pihak sekolah, sebagai langkah strategis edukatif terhadap dampak game online?
- Kepala Sekolah : Ada beberapa upaya yang kami lakukan bu, di antaranya Selain mensosialisasikan peraturan sekolah terkait larangan membawa HP ke sekolah, biasanya kalau pada saat upacara senin atau apel pagi saya mengingatkan kepada peserta didik akan dampak yang ditimbulkan kalau mereka sering bermain game online, kadang

pihak sekolah melalui guru/wali kelas melakukan razia terhadap HP, Guru BK juga mengambil bagian melakukan penyuluhan atau pendekatan kepada peserta didik ini (sebelum pandemi) mereka dikumpulkan di suatu ruangan lalu diberi bimbingan. Tapi begitu mi bu, mereka juga banyak akal.

Peneliti : oh ya pak, bagaimana gambaran hasil belajar peserta didik yang suka/gemar bermain game online ini?

Kepala Sekolah : ee...begini bu, tentang hal ini yang saya tahu mereka mengalami penurunan hasil belajar yang dilihat dari pencapaian nilainya di rapor, sebagaimana yang saya tahu ketika kami rapat penentuan kenaikan kelas atau kelulusan. Rata-rata wali kelas melaporkan hampir semua peserta didik yang memiliki nilai rendah/menurun adalah peserta didik yang malas, sering bolos, tidak tepat waktu menyetor tugas.

Peneliti : Apakah ada peserta didik yang gemar game online tidak naik kelas?

Kepala Sekolah : Sepanjang mereka memanfaatkan kesempatan yang diberikan oleh guru, untuk memperbaiki nilai baik dengan cara remedial atau ujian/ulangan susulan, dan guru memberi nilai dan nilainya memenuhi standar KKM yang ditetapkan. Mereka akan dinaikkan kelas.

Peneliti : Apa pihak sekolah tidak ada upaya melakukan koordinasi dengan orang tua/wali peserta didik terkait kebiasaan mereka bermain game dan dampaknya terhadap hasil atau prestasi belajar anaknya?

Kepala Sekolah : Upaya itu sudah pasti ada, pihak sekolah biasa melakukan kunjungan ke rumah orang tua peserta didik yang bermasalah di sekolah termasuk peserta didik yang gemar main game online tersebut. Dan biasanya kalau orang tuanya ditanya soal ketidakaktifan anaknya belajar secara online, jawabn orang tua bervariasi, ada yang jujur mengakui kalau anaknya memang hanya aktif main game tidak mau belajar online, ada juga yang bilang kalau dia anaknya belajar di kamar dia tidak tau kalau ternyata anaknya tidak ikut belajar daring karena orang tua tidak paham dengan hp Android. Jadi pihak sekolah berkunjung selain untuk menjalin silaturahmi dengan orang tua peserta didik, juga untuk menginformasikan kondisi pembelajaran anaknya dan berusaha mencari solusi agar mereka bisa peduli dengan pendidikan anaknya, memperhatikan waktu-waktu belajar anaknya di rumah, karena biar bagaimanapun anak lebih banyak waktunya di rumah dibanding di sekolah, terlebih di saat kondisi pandemi covid-19 saat ini.

Peneliti : Baik, terima kasi atas waktunya Pak.

Kepala Sekolah : Sama-sama bu.

2. Transkrip wawancara dengan Ibu Hj. Nur Ani, S. Pd (Wakil Kepala Sekolah Urusan Kurikulum)

- Peneliti : Assalamu Alaikum bu Hajjah
Waka. Kur : Waalaikum Salam bu...
Peneliti : Maaf bu hajjah, ada waktu ta sebentar untuk saya wawancarai.
Waka. Kur. : oh. Iye... silahkan bu. Kebetulan sudah diinfokan sama kepala sekolah tadi. Hehe..
- Peneliti : Terima kasih bu hj... Begini bu terkait penelitian saya di sekolah ini, ada yang ingin saya tanyakan sama ibu hj. Tentang kebiasaan peserta didik di sekolah ini dalam bermain game online. Apa menurut ibu, di SMPN 1 Malangke ini ada peserta didik ta yang suka atau gemar main game online, bagaimana tanggapan ibu kegemaran peserta didik tersebut bermain game online?
- Waka. Kur. : oh iye, kalau menurut saya memang sebagian besar peserta didik memang membawa HP ke sekolah. Kadang terjadi semacam *gank* pada peserta didik yang membawa HP dan yang tidak. Mereka yang membawa HP juga enggan untuk meminjamkan pada teman yang tidak memiliki. Jadi sangat diperlukan pengawasan dan imbauan oleh guru bahwa teknologi dilarang dibawa ke sekolah. Meski peraturan demikian sudah diberikan, namun masih saja peserta didik membaca *game online* ke sekolah. Mengenai tanggapan saya, saya tidak setuju dengan adanya game online ini karena kami sangat merasakan dampak yang ditimbulkan oleh adanya game online tersebut.
- Peneliti : Seperti apa dampak dari game online ini menurut ibu hj.?
Waka. Kur. : Dampaknya terutama pada penurunan hasil belajarnya, ada siswa yang tadinya berprestasi dapat peringkat setelah mengenal atau terlibat jauh dalam bermain game online akhirnya tidak bisa dapat peringkat kelas lagi. Semua ini terjadi karena dengan sibuk main game online, mereka mengabaikan pelajaran, malas mengikuti pembelajaran daring, tidak menyetor atau mengerjakan tugas-tugas dari guru...
- Peneliti : Baik selanjutnya bu hajjah, apakah pihak sekolah memberikan sosialisasi atau mungkin di sela-sela waktu mengajar di kelas baik ketika pembelajaran tatap muka atau pun daring para guru memberi arahan terkait dampak yang ditimbulkan oleh game online ini, biasa kah begitu bu hajja?
- Waka. Kur. : iye bu, sayakan guru, saya selalu sampaikan setiap saat, walaupun sosialisasi yang saya lakukan itu bukan secara khusus tetapi setiap saat saya menyampaikan dan mengingatkan kepada siswa akan ruginya menyia-nyiakan menghabiskan waktu hanya dengan bermain game online. Yang kalau menurut saya tidak ada manfaatnya, selain karena fokus main game akhirnya pelajaran terbengkalai, malas mi lihat buku, malas mi kerja tugas. Itu ji saja

- fokusnya supaya bisa menang dalam permainannya. Rugi waktu, rugi biaya karena butuh pulsa hehehe...
- Peneliti : Menurut bu hajja, sebagai seorang guru bagaimana caranya ibu mengidentifikasi bahwa peserta didik ini gemar bermain game online?
- Waka Kur. : Saya dapat mengetahui bahwa banyak peserta didik kami yang gemar atau suka bermain game online setelah melihat ee... di antara mereka mengalami penurunan minat belajar sehingga kami telusuri ternyata hal tersebut terjadi disebabkan karena mereka terlalu banyak menghabiskan waktunya dengan bermain game online sehingga mereka kurang perhatian untuk belajar baik yang dilakukan secara daring maupun yang dilakukan secara tatap muka.
- Peneliti : Baik bu hajjah, selaku wakil kepala sekolah urusan kurikulum. Bagaimana menurut ibu tentang gambaran hasil belajar peserta didik yang gemar bergame online?
- Waka. Kur. : Mengenai hasil belajar peserta didik, ee.. saya bisa menyampaikan bahwa ee... game online itu memang sangat membawa pengaruh yang tinggi terhadap hasil belajar peserta didik. Karena setelah kami dapati ada di antara beberapa peserta didik kami yang menurun nilainya atau hasil belajarnya menurun. Setelah itu kami mencoba mencari tahu ternyata di antara anak-anak tersebut memang rata-rata anak-anak yang gemar melakukan atau bermain game online, sehingga sangat nampak bahwa pengaruh game online itu memang menjadi salah satu penyebab menurunnya hasil belajar siswa atau peserta didik kami.
- Peneliti : oh iya bu, kalau boleh tahu kurikulum apa yang digunakan di SMPN 1 Malangke ini, KKM dan rincian KKMnya?
- Waka. Kur. : SMPN 1 Malangke menggunakan kurikulum 2013 (K13) sejak kurikulum ini berlaku sampai sekarang bu. Adapun mengenai KKM untuk tahun pelajaran 2020/2021 yang digunakan adalah KKM tunggal dengan rincian : KKM kelas 7 : 65, Kelas 8 : 70 dan kelas 9 : 75...
- Waka. Kur. : Maaf ibu, sepertinya saya tidak bisa lanjutkan wawancara untuk hari ini karena saya ada tugas dari kepala sekolah untuk mewakili beliau menghadiri rapat di kantor korwil. Ibu bisa memperoleh informasi selebihnya ke guru BK atau guru yang lain. Mohon maaf...
- Peneliti : oh iye ibu terima kasih atas waktu ta, silahkan bu kalau ada tugas lain yang mau dikerjakan...
- Waka. Kur. : sama-sama bu. Mohon maaf dii...saya tinggal dulu.

3. Transkrip wawancara dengan Bapak Drs. Kadri (Guru BK)

- Peneliti : Assalamu Alaikum Pak, maaf mengganggu waktu ta sebentar.
- Guru BK : Waalaikum salam warahmatullahi wabarakatuh. Oh iye bu, tidak mengganggu ji... tadi sudah ada info dari kepala sekolah bu, kalau ibu mau wawancara. Dalam rangka apa ini ibu mau wawancara di sekolah kami...hehe...
- Peneliti : Alhamdulillah pak, kalau sudah ada info sebelumnya, ee ... dalam rangka penelitian untuk penyelesaian studi pak di pascasarjana IAIN Palopo.
- Guru BK : Oo... lanjut ki kuliah bu. Mantap kalau bisa bagi waktu, kalau saya ini faktor umur susah mi lanjut, matua mo hehehe....
Iya silahkan bu apa yang mau ditanyakan.
- Peneliti : Begini pak, hal yang akan saya teliti di sekolah bapak ini terkait peserta didik yang gemar main game online dan dampaknya terhadap hasil belajarnya. Jadi selaku guru BK bagaimana menurut bapak, apakah di sekolah ini peserta didiknya ada yang gemar main game online?
- Guru BK : kalau itu bu kita mau teliti tentang anak-anak yang hobby main game online cocok sekali mi itu bu, karena menurut saya di mana-mana mi sekarang kita dapati anak-anak, fenomenal sekali tentang game online ini, e bukan hanya anak sekolah, anak belum sekolah sekalipun sudah pintar mi main game, karena mamanya membiasakan supaya anaknya diam tidak menangis nakasi mi hp, bapak-bapaknya juga sering kita lihat main game online, apalagi anak-anak muda. Dan kalau ditanya anak-anak di sekolah ini tidak salah ki tentukan lokasi penelitian, karena ini salah satu penyebab yang sering bikin sakit kepala ku pikir i, kelakuannya anak-anak sekolah di sini yang sering main game online. Dibuatkan peraturan dilarang bawa hp ke sekolah, ada saja akal nya kasi lolos itu hp masuk di sekolah. Apalagi sekarang dengan adanya belajar daring (BDR) tambah parah mi kondisinya bu, Na kasi toba'-toba' ki itu anak-anak sekarang, gara-gara game online.terutama yang anak laki-laki...
- Peneliti : oh begitu ya Pak. Terus dengan kondisi seperti yang bapak bilang, apakah pihak sekolah termasuk bapak sebagai guru BK, memberi sosialisasi atau menjadikan persoalan game online ini sebagai salah satu bahan materi dalam proses PBM.
- Guru BK : Kalau tentang itu bu, untuk guru lain saya kurang paham ya, tapi yang jelas di setiap kita rapat atau cerita-cerita dengan guru lain kita biasa diskusikan hal ini. Kalau saya sudah pasti mi masalah game online ini biasa saya jadikan bahan materi untuk pembimbingan peserta didik yang bermasalah, yang salah satu penyebabnya karena game online. Biasa saya kumpulkan anak-anak atas laporan guru atau wali kelas atau bahkan dari teman-temannya. Saya kumpulkan mereka untuk saya kasi pengertian,

bimbingan. Tentang dampak buruknya kalau sering main game online.

Peneliti : Lanjut Pak, Bagaimana pihak sekolah mengantisipasi dampak kegemaran peserta didik bermain game online.

Guru BK : nah ini mi bu, kita itu serba salah ki, apalagi sekarang di masa pandemi ini, di mana anak-anak untuk belajar harus dengan menggunakan hp android/smartphone. Di sisi lain kita sudah tahu bahwa selama ini, game online ini yang menjadi biang kerok munculnya berbagai masalah di sekolah. Namun demikian, karena sebagai guru BK saya paham betul bahwa Guru BK memiliki beberapa fungsi dalam menangani permasalahan yang di hadapi peserta didik di sekolah, di antaranya : ada fungsi pencegahan, fungsi pemahaman, fungsi pengentasan dan ada fungsi pengawasan. Dalam hal fungsi pencegahan saya berusaha membantu sekolah mensosialisasikan peraturan-peraturan sekolah salah satunya terkait dengan larangan membawa HP ke sekolah sebagai upaya mencegah peserta didik bermain game di sekolah. Fungsi pemahaman biasa saya lakukan dengan memberi pemahaman kepada peserta didik tentang dirinya, keluarga dan lingkungannya termasuk dampak buruk dari bermain game online yang berlebihan. Ada juga fungsi pengentasan, hal ini terkait fungsi perbaikan, misalnya peserta didik yang bermasalah termasuk peserta didik yang kecanduan game online. Dan adapula fungsi pengawasan.

Kalau sebelum masa belajar di rumah, masih bisa ji sedikit kita atasi dengan menerapkan peraturan sekolah tidak boleh bawa hp ke sekolah meskipun seperti yang saya bilang tadi ada saja akal nya anak-anak meloloskan hp masuk dalam sekolah, biasa kita adakan razia hp, kalau ada didapat ditahan, tidak dikembalikan kalau bukan orang tuanya yang datang ambil, kalau kebetulan guru menyuruh anak-anak bawa hp ke dalam untuk keperluan pembelajaran setelah guru tersebut mengajar hp mereka di sita sampai waktu pulang sekolah tiba, sering diberi nasehat baik pada saat upacara, saat ada apel pagi kadang juga diselingi setelah anak-anak tadarrus al-Qur'an sebelum masuk kelas pada hari jumat pagi guru agama biasa memberi nasihat terkait dampak game online ini. Kadang juga kalau anak ketahuan melakukan pelanggaran di sekolah termasuk pelanggaran bawa hp tanpa izin guru mereka diberi sanksi kadang berupa sanksi disuruh hapal surah-surah pendek kalau dia beragama Islam, atau dihukum membersihkan toilet. Intinya ada pembinaan yang dilakukan di sekolah. Tapi sejak masa pandemi dengan siswa belajar di rumah sangat sulit kita mengambil langkah antisipasi karena pembelajaran siswa dilakukan di rumah mereka. Jadi yang diharapkan untuk membantu pihak sekolah agar proses pembelajaran tetap dilakukan hanya dengan pengawasan dari

orang tuanya saja. Dalam hal ini, pihak sekolah kadang berkunjung ke rumah peserta didik yang jarang atau tidak aktif belajar di rumah melalui daring untuk mencari tahu penyebabnya. Ya salah satu jawaban yang biasa kami dapatkan dari orang tuanya bahwa anak tersebut jarang keluar kamar bahkan makan saja mereka malas, seharian di kamar hanya tidur karena pada malam hari mereka bermain game online bahkan kadang sampai subuh atau pagi. Nah kalau sudah begini orang tuanya saja tidak mampu mengatur anaknya di rumah apalagi gurunya.

Peneliti : selanjutnya pak, bagaimana perilaku peserta didik yang gemar game online di sekolah dan lingkungan sekitarnya yang bapak ketahui?

Guru BK : Kalau di sekolah bu, perilaku mereka yang biasa saya amati juga biasa ada keluhan dari guru sebelum masa pandemi antara lain : kalau di kelas mereka kurang aktif bahkan cenderung diam tanpa respon, ditanya hanya bilang tidak kutau bu ah, bahkan kalau disuruh membaca materi mereka menolak, tidak mau bertanya dan enggan ditanya, lebih sering meletakkan kepala di atas meja karena mengantuk, sering bolos dan lambat datang ke sekolah, ada yang malas ke sekolah, ee... untuk penampilan fisik nampak pucat, kurang rapi (kucel), kurang semangat, sering menyendiri, kalau pun gabung hanya teman-teman bermain game, sering mengeluarkan kata-kata yang kurang sopan, menirukan gerakan-gerakan dalam game online, sering baku tendang awalnya hanya main hingga akhirnya berkelahi, jarang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler atau pengembangan diri yang di programkan sekolah seperti tadarus dan zikir pada setiap hari jumat pagi, shalat duhur sebelum pulang, bahkan ada yang biasa tapi tidak semua yang nakal mengambil uang di tas temannya, pernah juga ada laporan dari masyarakat kalau ada siswa yang gabung dengan anak muda putus sekolah ikut minum-minuman keras, ee... (terjadi di luar lingkungan sekolah bu). Sedangkan di masa pandemi ini yang nampak biasa saya amati, dan berdasarkan laporan guru juga, anak-anak ada yang tidak ikut belajar daring, kalau pun mereka ikut hanya mengisi daftar hadir lalu menghilang tidak ada respon, tidak menyetor tugas, penampilan banyak yang gondrong, kurus, pucat, kalau ketemu ki di jalan biasa lari takut ketemu dengan guru, atau pura-pura tidak melihat ke kita gurunya. Peneliti : oh, begitu ya pak. Guru BK : ee..Termasuk pada masa pembelajaran tatap muka terbatas yang sudah masuk minggu ke 2 diterapkan, terutama bagi kelas 9 yang dimanfaatkan untuk kegiatan pembimbingan persiapan ujian sekolah. Perilaku mereka yang saya amati, sepertinya peserta didik yang membawa HP dan yang tidak membawa HP terlihat berbeda. Mereka yang membawa HP selalu sibuk dengan gamenya, kalau dipanggil sama guru mereka seperti tidak mendengar, ketika diberikan tugas

tidak langsung dikerjakan, ketika diberi pertanyaan tidak memperhatikan, sehingga guru harus menegur dulu baru mengulang pertanyaan pada peserta didik.

Peneliti : ee... menurut bapak, apakah peserta didik di sekolah ini sudah ada sampai pada kategori kecanduan game online. Dan seperti apa kecanduan itu menurut bapak?

Guru BK : oh iya bu, kalau menurut saya ada sebagian peserta didik di SMP 1 ini yang sudah mulai kecanduan game online. Kecanduan *game online* adalah peserta didik bermain *game* ketika penat dengan tugas sekolah, menghabiskan waktu untuk bermain *game* daripada belajar ataupun mengerjakan tugas, merasa gelisah jika tidak bermain *game*, merasa senang dan bangga apabila dapat mengalahkan teman, marah ketika kalah bermain dari teman, dan terus menambah waktu ketika bermain *game online*

Peneliti : Tabe Pak, apakah semua peserta didik memiliki HP Android selama masa pandemi ini dan bagaimana jaringan internet di daerah sini bagus kah Pak?

Guru BK : Iya bu, menurut informasi dari para guru siswa di sini hampir semua punya HP sekitar 90%. Selebihnya kalau mau belajar pakai hp orang tuanya atau saudaranya. Kalau masalah jaringan alhamdulillah sangat bagus bu, kecuali kalau mati lampu jaringan biasa hilang.

Peneliti : Ok Pak ini pertanyaan terakhir. Bagaimana pihak sekolah membina komunikasi dengan orang tua peserta didik yang gemar bermain game online?

Guru BK : Ya... sudah jelas pihak sekolah selalu menjalin komunikasi dengan semua peserta didik, terutama orang tua peserta didik yang bermasalah misalnya sering main game online sehingga mereka malas ikut belajar daring, yang berdampak pada hasil belajar anaknya. Hal seperti ini perlu dikomunikasikan agar mereka paham, karena tidak sedikit orang tua yang beranggapan anaknya asyik di kamar belajar online padahal kenyataannya mereka tidak ikut belajar apalagi mengerjakan tugas dari guru. Pihak sekolah dalam kondisi seperti saat ini berharap besar kepada orang tua agar mereka lebih peduli dan memperhatikan dengan pendidikan anaknya dengan upaya mengontrol segala aktifitas anaknya ketika berada di rumah dan atau mereka berada di luar rumah.

Peneliti : Baik. Terima kasih atas informasi ta.

Guru BK : Sama-sama bu, semoga sukses.

Peneliti : Aamiin. Terima kasih pak.

4. Transkrip wawancara dengan ibu Nurhaemi (Guru/Wakil kepala sekolah urusan kesiswaan)

Peneliti : Assalamu Alaikum ibu.

Waka. Siswa : Waalaikum salam ibu.

Peneliti : Oh ya bu, saya mau mewawancarai ibu terkait penelitian saya di sekolah ibu, mungkin pak kepala sekolah sudah menginformasikan sebelumnya?

Waka. Siswa : oh iye, sudah ada info dari kepala sekolah bu. Jadi ibu mau tanya soal apa?

Peneliti : Begini bu, saya lagi penelitian di smp 1 ini, terkait kegemaran bermain game online peserta didik yang berdampak terhadap hasil belajarnya. Emm... Bagaimana pihak sekolah menanggapi kegemaran bermain game online peserta didik?

Waka. Siswa : Ya tentang kegemaran main game online peserta didik di sekolah, kami dari pihak sekolah sangat prihatin terhadap peserta didik yang suka main game.

Peneliti : Ya selanjutnya, apakah sekolah memberikan sosialisasi atau menjadikan dampak game online sebagai salah satu materi sisipan dalam PBM.

Waka. Siswa : kami memberikan sosialisasi dalam bentuk mengingatkan atau menasehati agar jangan selalu main game online dan kadang juga kita sebagai pendidik menghubungi orang tua siswa agar di rumah diadakan pengawasan yang lebih ketat lagi karena apalagi di masa pandemi saat ini kan anak-anak selama ini belajar online, nah... mereka yang sering main game online alasannya kepada orang tua itu sedang belajar, makanya kami menghubungi orang tua karena kenyataannya di sekolah atau sama guru, anaknya tidak mengerjakan tugas dan tidak aktif belajar online, padahal orang tua mengakunya bahwa anaknya sering menghadapi hp, kalau ditanya kamu sedang apa?, anaknya bilang sedang belajar padahal kenyataan tidak belajar, makanya kami sampaikan ke orang tuanya supaya diperketat penjagaannya terhadap anaknya di rumah.

Peneliti : Kemudian selanjutnya bu, bagaimana sekolah mengidentifikasi peserta didik gemar bermain game online?

Waka. Siswa : Ya..kami melihat karakternya ya? dari peserta didik tersebut, kalau mereka apa... tiba di sekolah mereka sering mengantuk, ada juga yang malas ke sekolah bahkan sangat malas, ketika kita hubungi orang tuanya, katanya dia sering di kamar belajar.

Peneliti : mungkin itu pada saat sebelum masa pandemi covid bu, nah bagaimana pada saat belajar di rumah (BDR) bagaimana caranya mengidentifikasi bu?

Waka Siswa : Ya masih seperti itu bu, sering-sering di kamar katanya belajar tapi nyatanya tidak, tidak mengerjakan tugas dari guru. Iye.

- Peneliti : e.. terus bagaimana gambaran hasil belajar peserta didik yang gemar bermain game online ini bu?
- Waka siswa : Ya... hasil belajar itu pasti sangat-sangat kurang, mengalami penurunan dari semester sebelumnya, jelas mengalami penurunan karena mereka kan malas.
- Peneliti : terus bagaimana sekolah mengantisipasi kegemaran bermain game online ini bu?
- Waka siswa : Ya... seperti tadi yang saya jelaskan bahwa kita perlu perketat pengawasan, terutama di rumah karena di rumah lebih banyak waktunya dari pada di sekolah. Apalagi di sekolah sebelum masa pandemi, kita melarang anak-anak membawa hp ke sekolah tapi kalau di rumahnya mereka bebas, makanya kita hubungi orang tuanya tolong diperhatikan anak ta di rumah. Jadi upaya sekolah dalam hal ini adalah menjalin komunikasi yang baik dengan orang tua siswa.
- Peneliti : terus Bagaimana pandangan ibu selaku wakil kepala sekolah urusan kesiswaan, terkait perilaku belajar peserta didik yang gemar bermain game online?
- Waka siswa : ya kalau saya lihat anak-anak yang sering main game online ini terutama saat belajar mereka sering mengantuk, kemudian pergaulannya itu kayak dia menyendiri, pendiam, kurang bergaul atau bersosialisasi dengan temannya yang lain. Dan cenderung kurang berkonsentrasi dalam menerima pelajaran. Mereka suka melamun/bengong saat pelajaran berlangsung, kalau di panggil kadang dia tidak langsung menjawab dan seperti kebingungan. Hal tersebut dimungkinkan karena efek dari seringnya mereka bermain game online.
Peserta didik yang membawa HP ke sekolah cenderung kurang berkonsentrasi dalam pelajaran. Mereka cenderung melamun saat pelajaran berlangsung. Ketika dipanggil, atau ditanya tidak langsung menjawab. Hal tersebut dimungkinkan karena efek dari seringnya bermain *game* pada peserta didik
- Peneliti : Ok. Bu terima kasih banyak atas waktu ta.
- Waka siswa : iye sama-sama bu.

5. Transkrip wawancara dengan Ibu Aguslia, wali kelas IX

- Peneliti : Assalamu Alaikum ibu
- Ibu Aguslia : Waalaiakum salam ibu.
- Peneliti : Tabe bu, mungkin sudah tahu maksud saya menemui ibu di kelas ini?
- Ibu Aguslia : oh iye, sudah diinfokan sama kepala sekolah, jadi apa yang ingin ibu, tanyakan kepada saya bu?

- Peneliti : Alhamdulillah, kalau sudah tahu bu. Jadi saya langsung saja bu. Bagaimana menurut ibu, apakah peserta didik di smp 1 ini ada yang gemar bermain game online.?
- Ibu Aguslia : oh iye bu, malah di kelas saya ini termasuk kategori banyak yang gemar online?
- Peneliti : o ya?.. Jadi sebagai bagian dari sekolah bagaimana menurut ibu, pihak sekolah menanggapi kegemaran bermain game online pada peserta didik ?
- Ibu Aguslia : Kalau saya bu, yang jelas saya merasa prihatin dan cemas melihat kebiasaan peserta didik apalagi anak wali saya yang suka sekali main game online, bagaimana tidak cemas, mereka kan sudah kelas 9 tidak lama lagi mereka akan ujian sekolah. Na mereka malas sekali ikut belajar daring bu, padahal kalau mau dipikir setiap waktu mereka pegang hp, tapi nyatanya mereka malas belajar. Saya benar-benar prihatin bu, makanya saya berusaha memanfaatkan waktu pembelajaran tatap muka walau pun terbatas menjelang mereka ujian ini, untuk menghadirkan mereka di sekolah.
- Peneliti : Jadi anak wali ta yang suka main game online hadir semuanya ji selama pembelajaran tatap muka terbatas bulan ini bu?
- Ibu Aguslia : Iye bu, alhamdulillah mereka mau mendengar kata-kata saya, karena memang saya sudah kasi ultimatum kepada anak wali saya bahwa kalau kalian mau lulus, kalian harus memperbaiki sikap kalian terutama dalam hal mengikuti pembelajaran, kalau kalian tidak mau mendengar jangan salahkan kalau kalian tidak diluluskan.
Selain motivasi belajar, yang perlu diperhatikan adalah prestasi belajar peserta didik. Prestasi belajar merupakan sebuah prestasi yang dihasilkan individu dalam menempuh pendidikan. Prestasi belajar tiap individu berbeda-beda, hal ini dimungkinkan beberapa faktor dari dalam maupun luar individu. Tingkat keberhasilan peserta didik dalam belajar dapat diketahui melalui prestasi belajarnya berdasarkan hasil evaluasi atau ujian.
- Peneliti : oo jadi seperti itu ya bu, upaya ibu untuk menghadirkan mereka belajar dan ibu berhasil.
- Ibu Aguslia : saya menjalin komunikasi yang baik juga dengan orang tua mereka agar mengontrol anak-anaknya menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan oleh guru mereka.
- Peneliti : Baik bu, Jadi bagaimana cara pihak sekolah mengidentifikasi peserta didik kalau mereka gemar bermain game online, baik sebelum masa pandemi maupun di masa BDR saai ini bu?
- Ibu Aguslia : Jadi sebelum masa belajar di rumah, memang sudah ada yang kami identifikasi main game online dengan melihat perilakunya di sekolah bu, antara lain kalau di kelas yang kami amati pada saat belajar misalnya diskusi atau tanya jawab, itu kayak Sabil, Muh. Chairul Risky kalau ditanya diaaam saja, kalau disuruh ngomong

dia hanya bilang tidak kutau bu, sulit diajak komunikasi di kelas, karena sering mengantuk, malas datang ke sekolah. Belum lagi yang lain bu, macam-macam tingkahnya, kadang mereka menirukan gerakan-gerakan yang ada di game yang biasa mereka mainkan. Kadang juga saya dengar mereka mengucapkan kata-kata yang tidak sopan saling mengejek dengan panggilan jelek, biasa juga mereka berkelahi. Dan selama BDR, sepertinya semakin menjadi aktif bermain game, hal ini dapat kami identifikasi dari ketidakaktifan mereka belajar online,

Peneliti : Bagaimana gambaran hasil belajar peserta didik yang gemar main game online menurut ibu?

Ibu Aguslia : ee kalau di kelas saya bu di kelas 9c, siswa yang teridentifikasi gemar main game online itu ada sekitar 50% dari jumlah siswa di kelas saya itu mengalami penurunan hasil atau prestasi belajar secara signifikan. E jadi, selama BDR bu, ada tugas-tugas yang diberikan, dari pemantauan saya selaku wali kelas dari sekian banyak peserta didik yang aktif main game sedikit sekali dari mereka yang menyetor tugas.

Peneliti : Bagaimana upaya yang dilakukan oleh guru dalam mengatasi ketertinggalan materi pelajaran peserta didik akibat dari dampak kegemaran atau kecanduan peserta didik terhadap game online dan bagaimana cara guru memberikan nilai kepada peserta didik yang gemar main game online ini sementara mereka tidak aktif belajar, tugas juga tidak disetor, menurut ibu bagaimana?

Ibu Aguslia : Sebagai guru, waktu PTM terbatas ini saya manfaatkan sebaik-baiknya untuk menuntaskan tagihan-tagihan tugas sesuai materi yang saya ajarkan pada semester ini. Yang harus mereka selesaikan dan tetap diberikan target atau jangka waktu untuk menyelesaikan tagihan-tagihan guru. Dan menyampaikan konsekuensi apabila mereka tidak menyelesaikan tagihan tugas tersebut, maka mereka tidak bersyarat untuk ikut ujian semester bagi kelas 7 dan 8 dan ikut ujian sekolah bagi kelas 9. Dan dengan upaya ini saya lihat, mereka mulai menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan. Terkait dengan pemberian nilai kepada peserta didik tersebut tentu kembali kepada cara guru masing-masing ya bu, dalam menilai peserta didiknya. Kalau saya, agar mereka yang malas, atau tidak menyetor tugas ini dapat saya beri nilai tetap saya kejar dalam hal penyelesaian tugas. Nah, Seperti itu bu.

Peneliti : Bagaimana mengantisipasi kegemaran peserta didik bermain game online menurut ibu?

Ibu Aguslia : Jadi salah satu yang dilakukan adalah melalui wali kelas bu, jadi siswa yang teridentifikasi suka bermain game online ini biasanya saya memanggil langsung siswa tersebut kemudian memberi nasehat-nasehat, ee biasa juga itu kami menghubungi orang tuanya dan menyampaikan bahwa anaknya tidak aktif belajar

dengan bukti minimnya menyetor tugas yang diberikan oleh guru. Intinya semua pihak melakukan upaya, baik kepala sekolah, guru BK, para wali kelas untuk melakukan langkah antisipasi. Ketika ada siswa yang malas ke sekolah, guru BK biasanya memanggil siswa secara pribadi untuk diberi nasehat dan kepala sekolah, ketika upacara biasa juga menyampaikan tentang dampak negatif jika sering main game online.

Peneliti : Bagaimana perilaku peserta didik yang gemar main game online di sekolah dan di lingkungan sekitarnya?

Ibu Aguslia : iye dari perilaku siswa yang gemar main game online itu bu, mereka memang memiliki perilaku yang cenderung berubah dari biasanya, berbeda dari temannya yang lain, seperti mengantuk di kelas, biasa menggunakan istilah-istilah yang berhubungan dengan game. Termasuk istilah-istilah di game mereka apa, tidak sadar mereka mengucapkan kata-kata jorok seperti apa yang ada di game dan perilakunya itu biasa ada yang mencontohkan, memperagakan apa yang ada di game, jadi biasa kalau di tanya apa itu kamu kerja itu, mereka bilang anu bu, seperti di game itu. Termasuk malas ke sekolah karena mengantuk mi kalau pagi.

Peneliti : Bagaimana komunikasi dengan orang tua peserta didik yang gemar bermain game online?

Ibu Aguslia : biasanya pihak sekolah menghubungi orang tuanya, bahwa anaknya ini suka main game online dan tugas-tugasnya tidak terkumpul di gurunya. Jadi salah satunya itu kita adakan komunikasi yang baik dengan orang tua siswa agar memperhatikan anaknya di rumah, agar waktunya bisa diminimalisir untuk bermain game online, termasuk juga biasa kita gurunya menyampaikan bahwa ada aplikasi-aplikasi menarik yang bisa siswa digunakan untuk belajar, salah satunya itu untuk meningkatkan motivasi siswa supaya bermain game online dapat berkurang.

Peneliti : Baik bu, saya rasa sudah cukup, terima kasih atas waktu ta.

Ibu Aguslia : iye, sama-sama bu.

6. Transkrip wawancara dengan peserta didik : Muh. Chairul Risky

Peneliti : Assalamu Alaikum, siapa nama ta nak, kelas berapa ki?

Peserta Didik : Waalaikum salam bu, Nama saya : Muh. Chairul Risky panggilan Risky, kelas IX.C bu.

Peneliti : Di mana alamat rumah ta nak?

Peserta didik : Di sini bu, di Desa Pattimang

Peneliti : Jadi tadi nak Risky sudah dengar bahwa ibu lagi penelitian tentang kegemaran main game siswa di sekolah ta ini. Dengar ki tadi toh nak waktu ibu kumpul ki tadi?

Riski : Tidak bu, karena main game ka tadi waktu kita menjelaskan...

Peneliti : oh begitu, game apa yang dimainkan?,
Risky : game yang paling sering saya mainkan Mobile Legend, PUBG dan FF bu...
Peneliti : FF apa itu ?
Risky : anu bu... itu apalagi e... Free Fire.
Peneliti : ok. Simpan mi ki dulu hp ta sebentar, ibu mau tanya-tanya ki, bisa ji toh?
Risky : iye bu...
Peneliti : Terima kasih. Baik... ee nak Risky sejak kapan ki kenal atau mulai bermain game online?
Risky : Lama mi bu, masih SD ka kelas 6 kapang...hehe
Peneliti : Berarti sekitar 4 tahunan mi. Bagaimana caranya nak Risky bisa mahir main game online?
Risky : Awalnya bu waktu belum ada pi hpku, sama ka teman ku, biasa kupinjam hpnya mamaku, temanku ajari ka main game. Waktu kusuka mi main game, minta ka sama mamaku beli hp.
Peneliti : Jadi waktu minta ki hp sama mama ta, langsung ki nabelikan hp.
Risky : Tidak bu, nanti mau pi ka masuk SMP baru dibelikan HP. Karena tidak mau ka sekolah di SMP kalau tidak ada HP ku. Gengsi ki toh bu, kalau tidak ada HP ta...hehehe..
Peneliti : Jadi siapa mi yang jamin pulsa ta, kan pake pulsa kalau mau ki main game?
Risky : ada wifi napasang bapakku di rumah. Tapi sekarang tidak naaktifkan mi karena mau ka ujian.
Peneliti : Jadi, selama tidak aktif jaringan wifi di rumah, berhenti mi ki juga main game online...
Risky : tidak bu ee..., minta ka pulsa sama mamaku, kalau pergi mi bapakku ke kantor... hehehe... anak bungsu bu, jadi namanja ki mama. Hehehe...
Peneliti : Jenis game yang paling sering kita mainkan apa?
Risky : anu bu... ee... FF, ML sama PUBG
Peneliti : kalau main game sendiri ki atau sama teman.?
Risky : Lebih sering main sendiri bu di rumah, tapi biasa juga datang temanku mabar... Peneliti : mabar, apa itu? Makan bareng maksudnya?, Risky :...hehehehe... bukan bu... Main Bareng.
Peneliti : Kalau sendiri ki main di kamar, tidak seru dong.?
Risky : tetap seru... bu, karena main bareng dengan teman di dunia maya.
Peneliti : Kalau teman SMP, siapa yang biasa kita temani main game.?
Risky : banyak bu... Rian, Sabil, Ferdiansyah, Ergi...dll.
Peneliti : e.. waktu-waktu main gamenya nak Risky, pada waktu apa?
Risky : Lebih sering malam bu.
Peneliti : Berarti sering begadang ya nak.
Risky : Begitu mi bu, biasa subuh pi baru tidur (kan tidak tidur kalu tidak BOYA)...
Peneliti : BOYA,... Apa itu boya nak Risky?
Risky : Boya itu istilah bu... artinya Menang.

Peneliti : Jadi ini semacam jargon kalian : Tidak tidur kalau tidak Boya /menang. ... Luar biasa...ckckc.

Risky : Malah pernah bu ... dari pagi tembus pagi. Wee... tapi waktu itu, sakit ka bu... mual muntah, sakit kepala berkunang-kunang. karena kalau main game kadang kulupa mi makan...

Peneliti : kira-kira dalam sehari nak Risky main gamenya berapa jam rata-rata?

Risky : ya... mungkin sekitar 6-7 jam per hari bu. Biasa juga lebih...

Peneliti : Sudah lama mi ki main game seperti itu?

Risky : sekarang-sekarang pi bu karena di rumah terus ki, dilarang mi ki ke sekolah.
waktu aktif ki di sekolah belajar. biasa sekitar 4-5 jam saja bu, sekali-kali ji sampai jam 01 malam.

Peneliti : Nah... kalau misalnya dalam bermain game, nak Resky kalah dalam bermain, bagaimana reaksi nak resky.?

Risky : Biasa marah-marah sama teman yang kasi kalah ki. Biasa langsung ku banting itu hp atau barang-barang yang ada di dekatku.

Peneliti : ee... kalau pada saat main game online, biasa ibu dengar anak-anak di sekitar rumah ibu, biasa mengucapkan kata-kata atau sumpah serapah dengan kata-kata jorok atau tidak sopan, apa nak Risky dan teman-teman juga biasa seperti itu?

Risky : Iya bu, biasa baku ejek-ejek ki. Biasa dibilangi “Anjing”, bagabaga, beleng-beleng.

Peneliti : nah, selama belajar di rumah (BDR), apakah nak Risky aktif belajar?

Risky : Lebih banyak tidak aktif bu... biasa kuisi ji daftar hadirnya guru, baru tidur mi ka, karena mengantuk kalau pagi bu. Na waktu pagi ki belajar.

Peneliti : Kalau guru ta mengajar biasa pake aplikasi apa nak Risky?

Risky : Biasa ada guru pake zoom, tapi kebanyakan pake WA.

Peneliti : Tapi aktif ji ki kerjakan tugas yang diberikan oleh guru.

Risky : Tidak bu, malas ka... lebih enak main game.

Peneliti : Sekarang kan sudah pembelajaran tatap muka sekalipun masih terbatas, sistem sift atau gantian masuk ke kelas. Rajin ji ki ke sekolah selama di buka pembelajaran tatap muka terbatas?

Risky : Iye bu, hadir terus mi ka ini. Karena tidak nakasi lulus ki nanti kalau tidak datang ki bimbingan.

Peneliti : Jadi kurang mi waktu main game online sekarang?

Risky : tetap ji bu main game, tapi selama belajar bimbingan persiapan ujian ini bu. Najagai terus ka mama ku kalau malam, jadi paling jam 12 malam tidur mi ka.

Peneliti : Kalau boleh tahu, bagaimana nilai pada laporan hasil belajar nak Risky, apakah menurun?

- Risky : Iye bu, menurun sekali, karena malas memang ka belajar bu, lebih banyak main *game online*.
- Peneliti : Jadi bagaimana sikapnya orang tua ta di rumah dengan kegemaran ta main *game online*?
- Risky : Kalau mamaku paling marah-marah kalau nasuruh ka atau napanggil ka, tapi tidak kubati-bati. Biasa berkali-kali pi baru ka menyahut..., kalau sama bapakku takut ka bu, tapi tidak pernah ji ka juga napukul.
- Peneliti : ee... jangan ki begitu nak. Dalam ajaran agama ta itu, tidak boleh ki membantah orang tua, tidak boleh ki bilang ah... kalau nasuruh ki atau napanggil ki, apalagi kita bentak orang tua ta... berdosa ki itu nak.... Terus... bagaimana dengan salat ta? Rajin ji toh...
- Risky : jujur ka bu, tidak salat ka ... hari Jumat ji saya ke Masjid salat, karena namarahi ka bapakku kalau tidak pergi salat Jumat.
- Peneliti : Tidak pernah ki nakasi ingat orang tua ta di rumah kalau waktu salat?
- Risky : Biasa ji bu, tapi begitu mi bu... kalau asyikki main *game*.
- Peneliti : ee... nak Risky ini, cukup lumayan lama mengenal dan bermain *game online*. Manfaat apa yang nak Risky dapatkan dari bermain *game* ini.?
- Risky : Ya... apa le... paling anu ji bu, sebagai hiburan saja. Apalagi kalau bisa menang dalam permainan, di situ mi rasanya puas sekali ka bu...Boyaaa...
- Peneliti : kalau ada istilah *game* yang pake bahasa inggris, bagaimana nak Risky bisa tau.
- Risky : gampang sekarang bu kalau belum ditau, dilihat di you tube dulu atau di google.
- Peneliti : Jadi selain *game online* biasa ki juga nonton you tube, buka google atau aplikasi lainnya.
- Risky : iye bu biasa, tapi untuk keperluan *game online* pi biasa baru saya buka aplikasi lain.
- Peneliti : selain itu ada lagi kira-kira?
- Risky : oh iya bu,. Saya bisa bertemu dengan sahabat dan keluarga yang jaraknya jauh dari rumahku. Biasa ka main *game online* bareng sama mereka secara *online*.

7. Transkrip wawancara dengan Sabil kelas IX

- Peneliti : Siapa nama ta, kelas berapa dan di mana ki tinggal maksudnya alamat ta?
- Peserta didik : Sabil bu, kelas IX, tinggal di Desa Pattimang
- Peneliti : Kapan nak SB mulai mengenal *game online*?
- Sabil : waktu masih SD bu. . saya biasa pake hp teman atau sepupuku juga hp orang tuaku. Karena penasaran ka bu kalau saya lihat temanku main *game*. Tapi nanti di SMP baru punya HP bu, saya

biasa belajar di you tube kalau ada game yang mau saya mainkan tapi belum tahu caranya .

Peneliti : Jenis game apa yang biasa nak Sabil mainkan?

Sabil : game favoritku ada tiga bu : PUBG, Mobile Legend atau ML, Free fire atau biasa juga disingkat FF.

Peneliti : Dari mana bisa punya HP?

Sabil : dibelikan orang tua bu. Malu ki bu, kalau tidak punya ki hp.

Peneliti : ee...waktu-waktu apa saja nak Sabil main game, dan berapa jam biasanya paling sering nak sabil main game?

Sabil : Kadang siang, tapi lebih sering malam bu. Semalaman sekitar 8-10 jam. Biasa juga sampai pagi kalau lagi seru dan tidak menenangkan.

Peneliti : oh kamu juga sama dengan temanmu. Tidak tidur kalau belum Boya?

Sabil : hehehe... iye bu.

Peneliti : ee... Dimana sering nak Sabil ini bermain game?

Sabil : Kalau lagi banyak pulsa data, biasa lebih sering di rumah bu, kalau lagi habis biasa kita kumpul-kumpul di rumah teman yang ada jaringan wifinya. Biasa kita sebut warkop. Tapi tidak ada ji kopinya...hehehe. istilah saja itu.

Peneliti : Kamu lebih senang main game sendiri di rumah atau sama teman-teman.

Sabil : Lebih seru kalau sama teman-teman bu.

Peneliti : dari mana kamu bisa dapat pulsa kalau sering main game online.?

Sabil : Biasa dikasi sama mama, biasa juga dari kakak, kadang juga dari hasil sendiri bantu-bantu orang di kebun. Tanam atau petik misalnya jagung atau nilam. Biasa juga bantu-bantu orang kalau ada bangunan di kerja.

Peneliti : kalau kebetulan pas minta uang ki sama mama ta, terus tidak di kasi ki, apa yang kita lakukan nak sabil?

Sabil : Biasa kalau minta uang ka beli pulsa natidak nakasi ka mamaku, biasa marah-marah ka bu, apalagi kalau lagi seru-serunya langsung habis pulsa...

Peneliti : Kalau dengan teman bermain, apa nak Sabil pernah berkelahi?

Sabil : ee... Iya bu, biasa kalau kalah toh bu, teman2ku biasa marah-marah natendangi jadi dilawan mi juga.

Peneliti : emm... kalau pada saat main game online, biasa ibu dengar anak-anak di sekitar rumah ibu, biasa mengucapkan kata-kata atau sumpah serapah dengan kata-kata jorok atau tidak sopan, apa nak Sabil dan teman-teman juga biasa seperti itu?

Sabil : e..ee... Iya bu, biasa baku ejek-ejek ki. Biasa dibilangi "Anjing", Tai Sapi, baga-baga, beleng-beleng..

Peneliti : Bagaimana reaksi nak Sabil dan teman-teman, kalau lagi kalah dalam bermain game?

Sabil : Biasa marah-marah bu, langsung banting barang-barang yang ada di dekat, biasa juga tidak sadar banting HP...hehhe

Peneliti : Oo...Bisa rusak dong Hpnya kalau dibanting, terus sekarang tentang belajar, selama belajar di rumah (BDR), apakah nak Sabil aktif belajar?

Sabil : Biasa ji ikut bu, tapi lebih banyak tidak aktif ... isi daftar hadir ji ka bu, baru lanjut tidur, atau lanjut main game kalau kebetulan malamnya tidak begadang.

Peneliti : Kenapa ki tidak ikut belajar, kalau ada ji pulsa ta?

Sabil : Malas ka bu, biasa juga tidak mengerti penjelasannya guru karena hanya melalui chat saja, tidak dimengerti mau diapa itu tugas. Kalau begitu, biasa saya main game saja lebih seru.

Peneliti : Pakai aplikasi apa guru ta biasa selama BDR?

Sabil : Kebanyakan pake WA, bu.

Peneliti : Tapi aktif ji ki kerjakan tugas yang diberikan oleh guru.

Sabil : Kadang ji bu, tapi lebih banyak tidak ikut atau tidak kerja tugas... lebih enak main game.

Peneliti : ok. Lanjut. Sekarang kan sudah pembelajaran tatap muka terbatas ya, sistem sift atau gantian masuk ke kelas. Rajin ji ki ke sekolah selama di buka pembelajaran tatap muka terbatas?

Sabil : Iye bu, Supaya bisa ki lulus.

Peneliti : Rencana mau lanjut nanti kalau tamat di SMP

Sabil : Iye di SMK.

Peneliti : Jadi dikurangi mi waktu main game online sekarang?

Sabil : masih sering main game, tapi tidak sampai pagi mi. Supaya bisa ke sekolah. Tapi kalau masuk siang ka. Biasa begadang ka main game malamnya.

Peneliti : Bagaimana dengan nilai rapor ta nak Sabil, apakah menurun ?

Sabil : Iye jelas mi bu, bagaimana na malas ka ikut belajar, bagaimana mau bagus nilai raporku.

Peneliti : Jadi bagaimana sikapnya orang tua ta di rumah dengan kegemaran ta main game online.?

Sabil : Sebenarnya tidak nasuka bapakku kalau main game ka bu, tapi mau bagaimana terlanjur saya suka. Paling jengkel biasa orang tuaku bu kalau nasuruhka beli galon atau beli apa saja, terus berapa kali mi ka napangil tidak muncul-muncul, biasa najewer pi telingaku baru ka sadar kalau napanggil ka pale mamaku...

Peneliti : Terus apa manfaat bermain game online menurut nak Sabil

Sabil : Tidak katau mi juga bu apa mi manfaatnya. Sebagai hiburan saja bu.

Peneliti : Selama main game online apa keluhan nak Sabil.

Sabil : Keluhanku bu kalau pas main game habis pulsa ku atau mati lampu hilang jaringan baru pas lagi seru-serunya...

Peneliti : hehehe..Bukan itu maksud ibu, kalau itu sudah pasti karena mau terus ki main game, dari segi kesehatan maksudnya ibu.

Sabil : ee .. anu ji bu, mata ku sering perih kalau lama ka lihat hp. Biasa juga kalau dari duduk langsung berdiri biasa ka pusing kayak mau

Peneliti : jatuh. Tidak bisa ka konsentrasi belajar, selalu ji kupikir permainan game ku bu...
Peneliti : Ok. Nak Sabil, kalau bisa kurangi mi ki waktu main game online ta, jangan sering begadang karena bisa merusak kesehatan ta. Akhirnya tidak bisa ki konsentrasi belajar.
Sabil : iye bu...
Peneliti : Baik. Ibu rasa sudah cukup. Terima kasih nak
Sabil : iye bu sama-sama.

8. Transkrip wawancara Bapak Zaidiman Orang Tua Peserta Didik

Peneliti : Assalamu Alaikum Pak. Tabe saya yang menelpon 2 hari yang lalu untuk wawancara dengan bapak.

Zaidiman : Waalaikum salam. Oh iye silahkan bu.

Peneliti : Terima kasih sebelumnya pak, saya ini mau wawancara bapak karena kebetulan saya lagi penelitian di SMP Negeri 1 Malangke, salah satu informannya adalah dari orang tua peserta didik. Dan kepala sekolah merekomendasikan bapak sebagai salah satu orang tua peserta didik untuk dijadikan sebagai informan penelitian saya pak.

Zaidiman : oh iye, boleh bu.

Peneliti : Tabe Pak, kalau boleh tahu, betul bapak adalah orang tua salah seorang peserta didik di SMP Negeri 1 Malangke. Kalau boleh tau nama nama anak bapak siapa dan kelas berapa?

Zaidiman : iye betul bu. Saya adalah orang tua dari Muh. Chairul Risky atau Risky. Sekarang anak saya kelas 9 bu.

Peneliti : Apakah ada fenomena game online terdapat di rumah bapak?

Zaidiman : Ada, dengan Risky.

Peneliti : Apakah bapak tahu bagaimana anak bapak mulai mengenal game online, sejak kapan?

Zaidiman : ee... kalau tidak salah bu, masih SD anak saya itu sudah biasa main game online, kalau pulang sekolah biasa dia pake HP

mamanya atau HP kakaknya. Kayaknya dari teman sekolahnya itu dia bisa pintar main game online bu.

Peneliti : Dalam bermain game online ini apakah anak bapak termasuk dalam kategori hanya sekedar bermain saja atau sudah gemar dan mungkin bapak tahu jenis game yang biasa dia mainkan?

Zaidiman : kayaknya kalau saya lihat dari sehari-harinya, Risky ini masuk kategori gemar atau kecanduan mi mungkin main *game online*. Dan yang paling sering saya dengar dia mainkan itu, ada namanya *game* FF, ML sama PUBG.

Peneliti : Waktu-waktu Risky bermain game, apakah ada waktu2 tertentu atau setiap saat?

Zaidiman : ee... Klau dilihat sehari-harinya, Risky kebanyakan main game pada waktu malam hari dan biasa main game sampai pagi. Kalau siang dia tidur, jadi itu anak tidak pernah tinggalkan kamar. Di kamar terus.

Penelitian : Bgaiman model pergaulannya risky, kalau dia main game sama temannya atau main sendiri?

Zaidiman : ee main game itu, ada beberapa orang yang dia temani, kadang 3 orang, bicara langsung, kadang 4 orang, tapi lebih banyak dia mian sendiri di kamar.

Penelitian : apakah biasa ada teman2x datang di dalam kamarnya, main game.

Zaidiman : Iye Ada.

Peneliti : bagaimana sikap bapak terhadap kegemaran bermain game ini, apakah mendukung atau bgmn?

Zaidiman : Kalau persoalan mendukung mungkin tidak, artinya sdh sering kita sampaikan bahwa hal seperti itu artinya mengganggu dalam proses belajarnya. Tapi kayaknya apa yang kita sampaikan itu dianggap cuek, mungkin karena terpengaruh dia dengan game itu.

Peneliti : Bagaimana Risky ini membagi waktu antara belajar dengan main game maksudnya apakah ada perbedaan cara belajarnya sebelum dia gemar game online dan setelah dia gemar.

Zaidiman : Kalau saya lihat dia cenderung ke game onlinenya daripada proses belajarnya, sebelumnya dia rajin. Tapi setelah muncul yang

namanya game online setengah mati. Mulai mengabaikan belajarnya bahkan malas ke sekolahnya.

Peneliti : Apakah ada upaya yang dilakukan untuk membatasi anak dalam penggunaan game online ini?

Zaidiman : Kalau hal itu biasa kita lakukan, tapi kadang kalau mereka, misalnya kalau di rumah sudah dilarang, kadang dia lari keluar. Ketemu temannya. Untuk mencari rumah teman yang ada wifi atau kalau mereka tidak pulsa data, pinjam pake hp temannya. Kalau saya jarang sy kasi uang tidak eblu pulsa, kecuali kalau mamanya atau kakaknya yang kasi uang untuk pulsa

Peneliti : Apakah tidak ada upaya koordinasi dengan pihak sekolah?

Zaidiman : Kalau saya menghubungi pihak sekolah tidak pernah, tapi pihak sekolah yang koordinasi dengan pihak orang tua sudah sering.

Peneliti : Apa dampak negatif dari bermain game pada diri risky

Zaidiman : Dari perilaku malas, kurang peduli dengan lingkungan, kalau disuruh 2 sampai 3 kali baru tinggalkan tempatnya itupun disertai dengan omelan atau sikap keberatan karena disuruh. Kondisi fisik kesehatannya itu semakin hari semakin menurun, malas makan karena faktor begadang.

Peneliti : Bagaimana dengan hasil belajarnya (Nilai Rapornya)?

Zaidiman : Kalau nilai rapornya selama ini, waktu kelas 7 nilainya agak bagus. Setelah naik kelas 8 sampai kelas 9 nilai hasil belajarnya menurun..iya menurun.

Peneliti : Bagaimana Bapak menanggulangi kebiasaan *game online* Risky?

Zaidiman : Kami selaku orang tua selalu selalu khawatir dengan kebiasaan bermain *game online* anak namun yang sering kami lakukan untuk menanggulangi diantaranya memberikan kesibukan atau pekerjaan di rumah, seperti membersihkan halaman rumah, dan memberikan tugas-tugas lain agar mengurangi kegiatannya untuk bermain *game online*

Peneliti : Baik. Terima kasih atas waktu ta Pak.

Zaidiman : Iye sama-sama bu.

9. Transkrip wawancara Bapak Sainal Marsuni (Tokoh Masyarakat)

- Peneliti : Assalamu Alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh
- T. Masy. : Walaikum salam warahmatullahi wabarakatuh
- Peneliti : Maaf Pak, saya yang telpon bapak kemarin, yang mau wawancara dengan bapak terkait penelitian saya di SMP Negeri 1 Malangke.
- T. Masy. : oh iye. Mari silahkan bu.
- Peneliti : Tabe Pak, kalau mengganggu waktu ta, saya dapat rekomendasi dari kepala SMP Negeri 1 Malangke, untuk menjadi salah satu informan penelitian saya dari unsur tokoh masyarakat.
- T. Masy. : ee... masalah apa itu bu yang mau diteliti di SMP Negeri 1 Malangke.
- Peneliti : Tentang Kegemaran bermain game online peserta didik SMP 1 Malangke Pak serta dampaknya terhadap hasil belajarnya.
- T. Masy. : oh. Bagus itu bu, karena memang di mana-mana sekarang kita lihat mau anak-anak usia sekolah, remaja, orang dewasa pada suka main game. Termasuk anak-anak di rumah bu, suka sekali main game online. Hehehe...
- Peneliti : Iye Pak, itu mi makanya saya angkat ini untuk judul penelitianku pak. Ee .. bisa mi kita mulai pak?
- T. Masy. : oh iya. Silahkan bu...
- Peneliti : Baik Pak, pertanyaan pertama bagaimana pendapat bapak kegemaran bermain game online remaja/peserta didik saat ini?
- T. Masy. : Pendapat saya tentang PD yang gemar game online, tentu ini sangat mengganggu karena kita lihat anak-anak yang gemar main game online itu cenderung tidak memperhatikan pembelajaran atau tugas yang diberikan oleh bapak dan ibu guru di sekolah. Tentunya ini berpengaruh terhadap prestasi yang harus dicapai oleh PD. Ee...Oleh karena itu diharapkan kepada PD ini agar sebisa mungkin menghindari atau tidak bermain game online karena akan mengganggu prestasi mereka di sekolah. Saya kira seperti itu tanggapan saya.
- Peneliti : Apakah bapak mengetahui bagaimana dampak negatif yang ditimbulkan dengan bermain game online bagi peserta didik?
- T. Masy. : Ya. Bahwa anak-anak yang suka bermain game online itu tentu dampak negatifnya lebih besar dibanding dampak positifnya. Dampak negatif yang ditimbulkan di antarax : kecenderungan untuk berkomunikasi dengan anak2 di sekitar atau bahkan di rumah itu cenderung tertutup dan tentunya sangat terasa anak2 yang kecanduan main game online, eee itu minat belajarnya sangat kurang bahkan tidak diperhatikan lagi tentang belajar atau tugas yang diberikan oleh guru di sekolah.

Peneliti : selanjutnya Pak. Bagaimana menurut bapak tentang perilaku anak-anak yang gemar main game online di lingkungannya?

T. Masy. : Ya... jadi perilaku anak-anak yang gemar main game online itu di masyarakat, itu cenderung mereka tertutup dan bahkan kurang bersosialisasi dengan lingkungan sekitar. Jangankan di lingkungan masyarakat, di rumah tangga saja anak-anak yang gemar main game online itu, komunikasi di dalam rumah itu, boleh di kata sudah berkurang karena mereka hanya kegiatannya setiap hari itu, itu hanta bermain game saja, jadi perilakunya di ling. Masyarakat itu cenderung tertutup dan tidak ada interaksi sosial yang dilakukan, bahkan tidak ada lagi rasa empati yang terjadi di ling. Masyarakat.

Peneliti : oh, begitu ya... terus. Bagaimana cara berkomunikasi dengan anak yang suka bermain game online Pak?

T. Masy. : Jadi cara berkomunikasi dengan anak yang suka bermain game online, kita cukup bersabar menghadapi mereka karena kalau kita mengambil sikap kasar atau keras karena takutnya anak2 ini lebih parah. Karena anak yang kecanduan jangankan mau berkomunikasi di lingkungan masyarakat di lingkungan rumah saja mereka jarang berkomunikasi. Jadi perlu kesabaran dalam menghadapi mereka sambil memberi pemahaman yang bisa diterima agar mereka mau mengurangi bermain game online.

Peneliti : Bagaimana menurut bapak, cara menanggulangi supaya anak tidak kecanduan main game online atau dampak yang ditimbulkan?

T. Masy. : Ya.. jadi cara kita menanggulangi supaya anak-anak tidak gemar bermain game salah satunya anak-anak diberi kegiatan tambahan di rumah atau di mana saja, yang bisa mengalihkan perhatian mereka agar pemikirannya tidak cenderung ke main game online tapi cenderung pada kegiatan tambahan yang diberikan. Selanjutnya, ini juga saran kepada pemerintah, khususnya kementerian Kominfo, agar *game-game* online yang ada dan tidak memberi dampak positif kepada anak-anak karena secara tidak sadar hal itu dapat merusak generasi kita ke depan.

Lampiran : Foto Wawancara dengan Orang Tua Peserta Didik

Foto Wawancara dengan Bapak Zaidiman, S. An. di Ruang Kerja Kantor Camat Malbar pada hari kamis, 15 April 2021



Wawancara dengan Orang Tua Peserta Didik Barliani dan Nurliang di rumah ibu Nurliang pada hari kamis, 16 April 2021



Lampiran : Foto-foto SMP Negeri 1 Malangke



Lampiran : Foto-foto Wawancara Tenaga pendidik SMP Negeri 1 Malangke

Foto Wawancara dengan Kepala SMP Negeri 1 Malangke /Baharuddin BR, S. Pd. (Kamis, 25 Maret 2021)

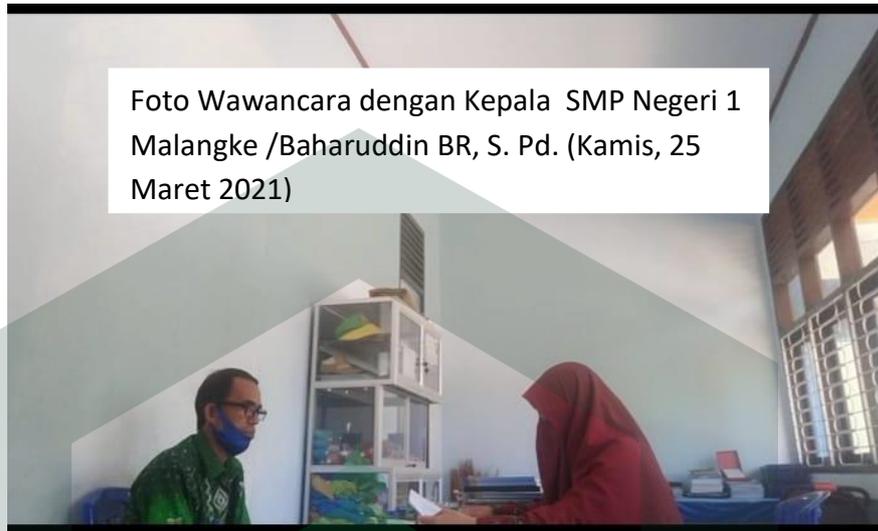


Foto Wawancara dengan Guru/Wakasek Kesiswaan (Nurhaemi, S. Pd.) Rabu, 25 Mei 2021



Lampiran : Foto-foto Wawancara Tenaga pendidik SMP Negeri 1 Malangke

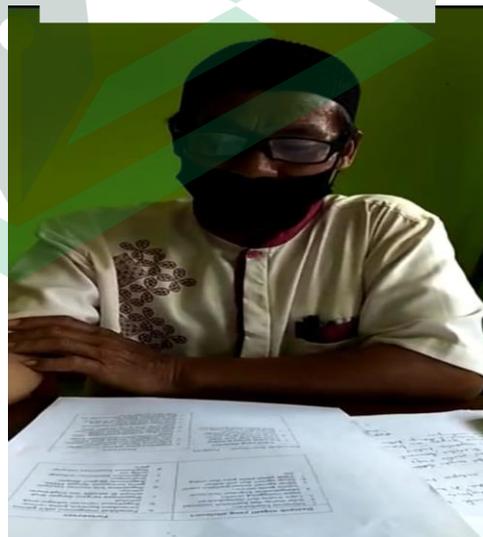


*Foto Wawancara dengan wali kelas,
Ibu Aguslia, S. Pd. 29 Maret 2021*

*Foto Wawancara dengan
wakasek Kurikulum (Hj. Nur Ani,
S. Pd), 25 Maret 2021*



*Foto Wawancara dengan
Guru BK (Drs. Kadri), 25
Maret 2021*



Lampiran : Foto Wawancara dengan Peserta Didik SMPN 1 Malangke

Foto Saat Breafing dengan Peserta Didik SMPN 1 Malangke



Lampiran : Foto Wawancara dengan Peserta Didik SMPN 1 Malangke
(29 Maret 2021)



Lampiran : Foto Wawancara dengan Tokoh Masyarakat



*Foto wawancara dengan Bapak Sainal Marsuni
(Tokoh Masyarakat), 18 April 2021 di rumahnya.*



Lampiran : Foto Wawancara dengan Peserta Didik SMPN 1 Malangke
(25 Mei 2021)



BIODATA PENELITIAN



Husnayani, Lahir di Cappasolo, 27 Juli 1975, Desa Benteng Kecamatan Malangke Kabupaten Luwu Utara. Peneliti merupakan anak pertama dari delapan bersaudara dari pasangan bapak Syahrir, A, Ma dan ibu Rohana.

Pendidikan Dasar peneliti di SDN No. 169 Rampoang 1982-1988. Selanjutnya meneruskan Pendidikan Menengah Pertama di MTs. Datuk Sulaiman Cappasolo tahun 1988-1991 dan Pendidikan Menengah Atas di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) Palopo tahun 1991-1994. Kemudian melanjutkan pendidikan di perguruan tinggi di IAIN Alauddin Ujung Pandang Fakultas Tarbiyah program studi Pendidikan Agama Islam tahun 1994-1998. Selanjutnya dengan program studi yang sama di Pasca Sarjana IAIN Palopo tahun 2019 sampai sekarang.

Aktifitas keseharian peneliti adalah alhamdulillah sebagai tenaga pendidik, dimulai tahun 1999-2001 mengabdikan sebagai tenaga guru honorer di MTs. Datuk Sulaiman Cappasolo, tahun 2001-2003 mengabdikan di MTs. Bahrul Ulum Salekoe. Selanjutnya tahun 2003-2010 sebagai guru PNS di SMPN 4 Binturu Kec. Larompong Kab. Luwu. Dan 2010-sekarang di UPT SMPN. 6 Satap Malangke Kab. Luwu Utara.

Pengalaman organisasi sebagai Pengurus DPC AGPAII Kabupaten Luwu Utara, dan Pengurus PGRI Cabang Malangke.

Peneliti merupakan istri dari seorang suami yang bernama Surahman.

Kontak Person : nanisyahrir75@gmail.com