

## **Perubahan Perilaku Siswa Sekolah Dasar di Kota Tidore Kepulauan yang Mengalami Kecanduan Game Online serta Dampaknya Terhadap Prestasi Belajar**

**Dana Arif Lukmana**

*IAIN Ternate, Ternate, Indonesia*

[danalukmana@iain-ternate.ac.id](mailto:danalukmana@iain-ternate.ac.id)

**Mawardi Djamaluddin**

*IAIN Ternate, Ternate, Indonesia*

[mawardidjamaluddin@iain-ternate.ac.id](mailto:mawardidjamaluddin@iain-ternate.ac.id)

### **Abstrak**

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah berpengaruh terhadap perubahan perilaku pada setiap peserta didik. Salah satunya adalah kebebasan dalam mengakses game online memiliki dampak signifikan bagi anak-anak. Meningkatnya kasus kecanduan game online terhadap anak-anak mejandi salah satu masalah yang harus dipecahkan penanganannya oleh banyak pihak. Permasalahan ini merupakan bagian dari tanggung jawab moril pemerintah, pemangku pendidikan, serta orang tua. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi bentuk perubahan perilaku siswa sekolah dasar yang mengalami kecanduan game online serta dampaknya terhadap hasil belajar. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif dengan pendekatan studi kasus yang proses pengumpulan datanya melalui wawancara mendalam serta dokumentasi, Subjek penelitian ini adalah dua siswa, satu konselor, dan orang tua. Instrumen pengumpulan data penelitian menggunakan pedoman awawancara. Kemudian, data hasil penelitian dianalisis menggunakan model Miles and Huberman yang terdiri dari data reduction, data display, dan conclusion. Hasil penelitian menunjukkan bahwa anak mulai bermain game online pada kelas 3 SD dengan menunjukkan bentuk perubahan perilaku sering bermain game online pada saat pulang sekolah, bermain disekolah tanpa ketahuan guru, serta bermain game online dan tidak berinteraksi dengan teman-teman sebayanya karena lebih memilih bermain game online. Bentuk penanganan guru kelas diantaranya memberikan sosialisasi tentang dampak negative memainkan game online, memberikan motivasi-motivasi kepada siswa secara khusus (siswa yang kecanduan game online), dan melibatkan wali murid untuk mengatasi siswa yang kecanduan game online. Bentuk penanganan orang tua diantaranya memberikan kegiatan positif, membatasi pemakaian

handphone, membangun komunikasi dua arah antara orang tua dengan anak, dan kolaborasi dengan wali kelas. Game online memberikan pengaruh terhadap fokus belajar tetapi tidak menunjukkan pengaruh signifikan terhadap hasil belajar.

Kata kunci: Perubahan Perilaku, Kecanduan Game Online, Hasil Belajar

### Abstract

The development of science and technology has an effect on behavior change in each student. One of them is that the freedom to access online games has a significant impact on children. The increasing number of cases of online game addiction in children is one of the problems that must be solved by many parties. This problem is part of the moral responsibility of the government, education stakeholders, and parents. This study aims to identify forms of behavioral change in elementary school students who are addicted to online games and their impact on learning outcomes. This research is a descriptive qualitative research with a case study approach which the data collection process is through in-depth interviews and documentation. The subjects of this research are two students, one counselor, and parents. The research data collection instrument used interview guidelines. Then, the research data were analyzed using the Miles and Huberman model consisting of data reduction, data display, and conclusion. The results showed that children started playing online games in grade 3 elementary school by showing a form of behavior change, often playing online games when they came home from school, playing at school without being caught by the teacher, and playing online games and not interacting with their peers because they prefer to play games. on line. Forms of handling classroom teachers include providing socialization about the negative impact of playing online games, providing motivations for students in particular (students who are addicted to online games), and involving parents to deal with students who are addicted to online games. The forms of parental handling include providing positive activities, limiting the use of cellphones, establishing two-way communication between parents and children, and collaboration with homeroom teachers. Online games have an effect on learning focus but do not show a significant effect on learning outcomes.

Keywords: Behavior Change, Online Game Addiction, Learning Outcomes

## A. Pendahuluan

Pendahuluan Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat pesat berpengaruh terhadap kehidupan insan di segala lini, salah satunya sistem informasi dan komunikasi. Hal ini bisa kita jumpai pada penggunaan internet sebagai wahana informasi serta komunikasi dan hal-hal yg berbasis online (Nurbaiti, 2020). Hadirnya internet, facebook, gadget, game online dan sejenisnya memiliki pengaruh kuat termasuk anak-anak didalamnya baik pengaruh positif maupun pengaruh negatif. peran orang tua menjadi tindakan pencegahan dampak kearah yang negatif di perkembangan anak-anaknya sangatlah penting. (Muyassarrah, 2019). Semakin populernya game online di zaman sekarang menyebabkan pemain ketagihan pada memainkannya. Dimana para pemain game merasa kesulitan lepas dari game online yang mereka mainkan.

berdasarkan Affandi pada (Sukron Habibi Harahap & Ramadan, 2020). mengatakan permainan berbasis online merupakan permainan yang mampu dimainkan banyak orang menggunakan media teknologi ataupun mesin dimana media tersebut terhubung dalam satu jaringan, yaitu jaringan internet.

Adanya kemudahan dalam mengakses internet yg seharusnya bisa memberikan banyak manfaat seperti kemudahan dalam browsing, instant massanging, video striming, dan sebagainya (Sarifa, 2019). banyak anak yang bergantung pada smartphone, dampak dari efek lingkungan lebih kurang atau sebab keteledoran dari orang tua yang tidak membatasi anak dalam menggunakan smartphone. ketika anak telah diberikan handphone oleh orang tuanya, orang tua seakan tak mengawasi anak dalam menggunakan handphone seperti pada saat anak bermain game online (Sukron Habibi Harahap & Ramadan, 2020). salah satu akibat negative yang timbul berasal penggunaan internet adalah adanya permainan online atau Game Online. Sebenarnya Game Online tak menyampaikan akibat negative Bila dimainkan hanya sekedar hiburan serta tak dimainkan secara berlama-lama, namun apabila pengguna atau pemain sudah kecanduan, maka hal ini membawa akibat negatif bagi penggunanya (Nurbaiti, 2020).

Dulu anak-anak hanya mengenal permainan tradisional yang biasanya di mainkan menggunakan teman-sahabat yang lain secara langsung seperti congklak dan petakumpet. akan tetapi kini anak-anak sudah tak mau lagi bermain permainan tradisional karena telah mengenalpermainan elektronik seperti game online. Game online merupakan game yg diakses secara online oleh banyak pemain dengan memakai jaringan internet, game online bisa juga diakses menggunakan gadget sendiri, contohnya mobile game. Mobile game ialah jenis game yang dibuat serta dirancang khusus untuk dapat dijalankan pada smarthphone dan tablet PCs. Mobile Game telah banyak dibuat pada berbagai macam platform seperti Apple IOS, android, serta windows phone(Lebho et al., 2020; Ramdani, 2018).

Game online adalah salah satu contoh permainan terkini yang sering dimainkan oleh remaja saat ini. Survei Entertainment software Association (ESA) menemukan bahwa setiap orang memiliki minimal satu gadget yang bisa difungsikan untuk bermain game, sementara 32% dari pemain game artinya anak berusia dibawah 18 tahun serta sekitar 10% asal remaja berusia 10-18 tahun bermain video game dengan durasi satu jam atau lebih per harinya (Negeri et al., 2020).

Sebagaimana data yang dirilis oleh Kementrian Komunikasi dan info (Kominfo) melalui laman resminya pada tahun 2015, diperkirakan sebesar lebih dari 100 juta dari lebih kurang 250 juta orang warga Indonesia sebagai pengguna aktif ponsel pintar pada

tahun 2018 (KOMINFO, 2015). dengan jumlah sebesar itu, Indonesia akan sebagai negara menggunakan pengguna aktif ponsel pintar terbesar keempat di global setelah Cina, India, serta Amerika (Lutfiwati, 2018). Perkembangan internet di Indonesia tergolong sangat cepat dari tahun ke tahun. dari hasil survei yang dilakukan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada 2016 jumlah pengguna internet di Indonesia mencapai 132,7 juta jiwa. pada tahun 2017 pengguna internet mengalami peningkatan yaitu mencapai nomor 143,26 juta jiwa atau setara menggunakan 54,7% populasi insan di Indonesia sebagai pengguna internet. Jumlah pengguna internet ini akan terus meningkat asal tahun ketahun dan semakin mudahnya koneksi internet untuk kedepannya (Pratama et al., 2020).

Lazim yang kita temukan waktu ini anak-anak bermain game memakai ponsel pintarnya, juga remaja dan dewasa, tidak hanya saat berada di tempat tinggal atau ruangan kalem, namun juga pada tempat umum mirip bis kota, hingga di sekolah. Pande & Marheni (2015) pada (Lebho et al., 2020; Lutfiwati, 2018). mengatakan bahwa bermain game online cenderung membentuk pemainnya tertarik buat berlama-usang pada depan gadget sehingga melupakan segala aktivitas mirip belajar, makan, tidur, serta berinteraksi dengan lingkungan luar. seseorang yg bermain game online semakin lama akan semakin sedikit menggunakan waktu untuk berkomunikasi dan berinteraksi menggunakan orang lain di lingkungannya. seseorang bermain game umumnya dilakukan sendirian, dan hal itu dilakukan dalam waktu yang cukup lama sehingga memungkinkan menjadi kecanduan (Lebho et al., 2020; Lutfiwati, 2018).

Kehadiran game online setidaknya sudah menyebabkan adanya dampak baik positif maupun negatif yang saling bertolak belakang. dampak positif anak bermain game online adalah Melatih kemampuan pada memecahkan masalah, mendapatkan pengetahuan yang baru, mengembangkan kemampuan bersosialisasi secara daring online. Sedangkan dampak negatif misalnya saja adanya kecanduan dari para penikmat game terutama kaum remaja. tidak jarang kita jumpai saat jam-jam sekolah, para remaja yang seharusnya menghabiskan waktu mereka untuk menuntut ilmu di sekolah justru memenuhi game centre yang ada di pinggir-pinggir jalan. Selain itu yang lebih mencengangkan adalah adanya kasus-kasus kriminal dikarenakan kecanduan game online (Fajri, 2012; Kristiawan & Kuncono Teguh Yunanto, 2019).

Sesorang dikatakan kecanduan game online Bila aktivitas yg disukai mendominasi pada level pikiran serta prilaku. kemudian orang yang kecanduan game online akan merasakan efek kesenangan Jika bermain game online (Salfian, 1967). banyak peserta didik lebih banyak bermain game daripada belajar tentang mata

pelajaran pada sekolah. Apalagi sekarang poly smartphone yg telah menjamur dimana-mana, hal ini mendukung dalam memainkan game. tidak terkecuali Game yang kini menjadi tenar dikalangan pelajar yaitu game Mobile Legend. Bahkan tak jarang diadakannya kompetensi dalam game ini. Bahkan dalam tahun ASIAN Games 2018 yang diselenggarakan di Indonesia permainan jenis ini dipertandingkan (Amran et al., 2020).

## **B. Kajian Teori**

### *Kecanduan Game Online pada Peserta Didik*

Kecanduan komputer dan internet memiliki pengaruh negatif pada kehidupan keluarga, akademik dan bisnis masyarakat. Diketahui bahwa Internet juga menyebabkan masalah dalam hubungan interpersonal. Penelitian menunjukkan bahwa pecandu internet memiliki masalah hubungan dan menghabiskan waktu terbatas dengan orang lain di sekitar mereka. Melihat sejarah game digital, kita dapat melihat bahwa budaya internet baru telah muncul. Meskipun aktivitas permainan dapat dipraktikkan secara individual, ketika komputer hadir dalam kehidupan kita, mereka berubah menjadi zona interaktif. Sebelumnya, interaksi hanya antara pemain dan produser, tetapi kemudian berubah menjadi permainan dengan banyak peserta. Dengan meluasnya internet, jumlah peserta yang tidak terbatas terlibat dalam permainan. beberapa kondisi memotivasi individu untuk bermain game online. Misalnya kebutuhan akan pelarian, kesenangan, pencapaian, kepuasan, hiburan dan kebutuhan untuk membunuh waktu. Temuan menunjukkan bahwa motivasi pemain secara signifikan terkait dengan kecanduan game online. Perkembangan teknologi tidak lagi dapat disangkal dan dapat dihentikan. Setiap hari perusahaan teknologi bersaing untuk menemukan perangkat yang lebih canggih dari pendahulunya. Salah satu penemuan teknologi yang umum di kalangan masyarakat adalah komputer dan koneksi internet. Purwonto telah menggambarkan bahwa perkembangan teknologi dapat membawa perubahan mendasar dalam memenuhi kebutuhan informasi manusia. Penemuan teknologi terbaik adalah internet sebagai koneksi tanpa batas dan dapat diakses kapan saja (2008), fenomena ini disebabkan oleh perkembangan teknologi.

Penemuan internet telah membawa dunia game ke dunia baru sensasi. Game lama dimainkan tanpa jaringan, tetapi sejak ditemukannya Internet, beberapa game telah dimainkan secara online. Pengembang game terus menciptakan jenis-jenis game baru, seperti game petualangan, tantangan, dan perang. Game online berbeda dengan game online. Oleh karena itu, diharapkan para pengguna dan gamers untuk bijak dalam

mengubah informasi yang didapat dari internet mengingat informasi di internet dan game online memiliki informasi dan tindakan yang luas yang belum tersaring. game online sangat populer di kalangan anak-anak dan orang dewasa. Hal ini dapat dibuktikan melalui peningkatan pengguna dan gamer dari hari ke hari. Fenomena ini disebabkan oleh update dari game-game yang dibawanya pengalaman baru dan menawarkan grafik visual baru dari game tersebut kepada pengguna. Beberapa permainan baru muncul ke permukaan dengan membawa kompleksitas baru dan banyak kekerasan yang diam-diam tidak sesuai dengan perkembangan anak. Relatif, pengguna anak-anak adalah lebih rentan terhadap game online dibandingkan dengan pengguna anak-anak khususnya anak-anak yang duduk di bangku sekolah dasar. Saat ini, anak-anak semakin kecanduan game online. Mereka menghabiskan lebih banyak waktu untuk duduk dan melihat perangkat mereka bermain game online daripada belajar. Beberapa alasan kecanduan ini adalah ketatnya persaingan dalam game yang diperbarui setiap minggu atau bahkan setiap hari.

### *Prestasi Belajar*

Prestasi belajar adalah tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam bentuk skor yang diperoleh dari hasil tes pada materi pelajaran tertentu. Sedangkan prestasi belajar adalah perolehan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran, biasanya ditunjukkan dengan nilai ulangan atau nilai numerik yang diberikan oleh guru". Berdasarkan pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar adalah tingkat keberhasilan siswa. di sekolah yang dinyatakan dalam bentuk nilai numerik. Banyak faktor yang mempengaruhi pencapaian tersebut, baik faktor internal maupun internal. Faktor internal, berkaitan dengan kondisi anak, baik secara fisik maupun psikis. Dari segi fisik, prestasi belajar anak sangat dipengaruhi oleh kondisi kesehatan anak, ada tidaknya kelainan fisik, atau lelah atau tidaknya anak saat menerima materi dari guru. Sedangkan dari sisi psikologis, banyak hal yang mempengaruhi prestasi belajar anak, seperti tingkat kecerdasan, perhatian, minat, bakat, hingga motivasi anak. Orang tua juga harus mempertimbangkan faktor kematangan dan kesiapan anak menerima pelajaran. Faktor eksternal, berkaitan dengan kondisi di luar tubuh anak, seperti keluarga, lingkungan sekolah, dan kondisi masyarakat sekitar. Dari sudut pandang keluarga, prestasi belajar anak sangat bergantung pada cara orang tua mendidik, suasana rumah, kondisi ekonomi keluarga, hingga latar belakang budaya. Dari segi sekolah, metode pengajaran, kurikulum, hubungan guru-murid, hubungan siswa-siswa, lama di sekolah, ada atau tidaknya pekerjaan rumah sangat berpengaruh. Sedangkan

faktor komunitas meliputi aktivitas dalam masyarakat, terpaan media massa, dan teman bermain. Prestasi belajar seorang anak mungkin menonjol dalam beberapa aspek, namun lemah dalam aspek lainnya. Hal ini wajar karena setiap anak memiliki karakteristik yang berbeda-beda.

Dalam proses belajar mengajar, siswa membutuhkan motivasi belajar untuk semangat mereka dalam belajar. Siswa yang memiliki motivasi tinggi akan memperoleh hasil belajar yang baik. Siswa yang termotivasi dalam proses belajar, siswa akan lebih banyak melakukan kegiatan belajar daripada siswa yang kurang termotivasi untuk belajar. Artinya motivasi merupakan salah satu dari beberapa hal yang menentukan keberhasilan siswa dalam belajar. Dengan adanya motivasi, siswa akan belajar lebih giat dan memiliki konsentrasi penuh dalam proses belajar mengajar. Motivasi belajar siswa dapat rendah dan kurangnya motivasi belajar dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa. Dari poin di atas, jelaslah bahwa motivasi belajar merupakan salah satu faktor utama yang mempengaruhi prestasi belajar siswa. Dan motivasi belajar dapat meningkatkan aktivitas belajar karena siswa akan giat belajar jika siswa memiliki motivasi yang tinggi dalam belajar.

### **C. Metode**

Metode Penelitian ini adalah kualitatif diskriptif dengan pendekatan studi kasus yang bertujuan untuk mendeskripsikan perubahan sikap sosial siswa sekolah dasar yang kecanduan game online dan dampaknya terhadap hasil belajar siswa. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV, dan VI sekolah dasar atau berusia sekitar 11 hingga 12 tahun, orang tua serta guru kelas selaku konselor yang menangani siswa yang mengalami kecanduan game online di kota tidore kepulauan. Banyaknya subjek penelitian yang diteliti minimal dua subjek penelitian meliputi siswa, guru, dan orang tua dan batas maksimal ada lima subjek penelitian meliputi siswa, guru, dan orang tua. Dengan kriteria anak yang kecanduan game online yaitu: Merasa murung atau marah ketika tidak bisa bermain game, Memerlukan lebih banyak waktu untuk bermain agar merasa lebih baik, Menghabiskan sebagian besar waktunya untuk bermain game tanpa menjalani aktivitas lain, seperti makan, mandi, dan belajar. Kriteria di atas peneliti dapat dari hasil observasi salah satu orang tua subjek peneliti. Setiap siswa, guru kelas, dan orang tua yang menjadi subjek penelitian diberikan pertanyaan dalam wawancara mendalam. Wawancara ini berupa wawancara semi terstruktur. Pedoman wawancara disusun secara sistematis diharapkan peneliti bebas untuk mendapatkan jawaban yang diungkapkan oleh subyek penelitian. Mengajukan pertanyaan yang lebih mendalam pada kegiatan wawancara, peneliti juga mengembangkan pertanyaan sesuai dengan

yang dipikirkan dengan kondisi subjek yang diwawancarai karena mungkin subjek memberikan jawaban yang tidak terduga oleh peneliti.

Setelah data di peroleh, di lakukan analisis data Langkah pertama yang dilakukan adalah mengumpulkan hasil seluruh data dari wawancara dan dokumentasi sehingga diperoleh pengumpulan data. Selanjutnya data direduksi untuk memilih hal-hal yang fokus pada hal yang diteliti sehingga menghasilkan reduksi data. Data yang telah direduksi kemudian disajikan dalam bentuk penyajian data. Dan langkah terakhir adalah penarikan kesimpulan. Untuk memperoleh keabsahan data di butuhkan teknik pemeriksian data. Teknik pemeriksaan keabsahan data (validitas data) dalam penelitian ini adalah teknik triangulasi. Kegunaan triangulasi adalah untuk melacak ketidaksamaan antara data yang diperoleh dari satu informan (sang pemberi informasi) dengan informan lainnya. Oleh karena itu, dibutuhkan suatu teknik yang dapat menyatukan perbedaan data agar ditarik kesimpulan yang akurat dan tepat. Bila penelitian melakukan pengumpulan data dengan triangulasi, maka sebenarnya peneliti mengumpulkan data yang sekaligus menguji kredibilitas data, yaitu mengecek kredibilitas data dengan berbagai teknik pengumpulan data dan berbagai sumber data. Terdapat empat model trigulasi sumber dari siswa dengan siswa, orang tua dengan orang tua, guru dengan guru, serta antara siswa, orang tua dan guru.

#### **D. Hasil**

Berdasarkan hasil peelitian yang dilakukan didapatkan hasil sebagai berikut : peneliti berhasil mendapatkan 4 informan. Informan pertama adalah salah satu siswa di suatu sekolah dasar negeri cobodoe kota tidore kepulauan. Saat ini siswa tersebut duduk di kelas 6 sekolah dasar dan berusia 11 tahun. Informan kedua adalah siswa kelas 4 di sekolah dasar negeri cobodoe kota tidore kepulauan yang berusia 9 tahun. Informan ketiga adalah wali kelas atau guru di sekolah dasar negeri cobodoe kota tidore kepulauan. Dan informan ke empat adalah orang tua dari siswa sekolah dasar negeri cobodoe kota tidore kepulauan yang anaknya kecanduan game online. penelitian disajikan dengan lengkap dan sesuai ruang lingkup penelitian. Hasil penelitian dapat dilengkapi dengan tabel, grafik (gambar), dan/atau bagan. Tabel dan gambar diberi nomor dan judul. Hasil analisis data dimaknai dengan benar.

### *Hubungan frekuensi perubahan sikap sosial anak yang kecanduan game online*

Perubahan sikap sosial anak yang kecanduan game online memiliki kesamaan perubahan sikap dan tingkah lakunya. Informan pertama anak yang kecanduan game online di kelas 6 sekolah dasar. Bentuk perubahan perilaku Anak lebih banyak menghabiskan waktu bermain game online pada jam-jam di luar sekolah, Konsentrasi belajar terganggu karena pikiran siswa cenderung mengarah pada permainan yang ada di dalam game online, tertidur di sekolah, sering melalaikan tugas dan tanggung jawab sebagai siswa dan jarang berinteraksi dengan orang di sekitar mereka hanya terfokus pada teman game atau pada handphonemereka. Informan kedua anak yang kecanduan game online kelas 3 sekolah dasar. Bentuk perubahan perilaku Anak lebih banyak menghabiskan waktu bermain game online pada jam-jam di luar sekolah, konsentrasi belajar terganggu karena pikiran siswa cenderung mengarah pada permainan yang ada di dalam game online, tertidur di sekolah, Sering melalaikan tugas dan tanggung jawab sebagai siswa dan jarang berinteraksi orang di sekitar mereka hanya terfokus pada teman game atau pada handphone mereka.

Informan ketiga anak terpapar pada saat melihat temannya bermain game online dan mengikuti temannya. Bentuk perubahan perilaku ketika sedang bersama dengan teman-temannya anak tersebut lebih memilih bermain game online dari pada berinteraksi dengan teman lainnya yang tidak bermain game online. Sedangkan informan keempat anak terpapar karena merasa bosan ketika anak tersebut selesai belajar atau sendiri dirumah. Bentuk perubahan perilaku ketika selesai belajar atau sendiri di rumah anak tersebut lebih memilih bermain game online dari pada bermain bersama teman-temannya. Pada kedua informan memiliki kesamaan ciri perubahan perilaku kecanduan game online. Kedua informan memiliki durasi kecanduan game online yang sangat tinggi. Dari bentuk perubahan perilaku tersebut, kita dapat menyimpulkan bahwa semakin sering durasi kecanduan game online maka terjadi peningkatan penyimpangan pola perilaku yang terjadi pada anak.

### *Bentuk penanganan guru kelas dalam menangani perubahan sikap sosial anak yang kecanduan game online*

Guru adalah orang tua di sekolah bagi para pelajar sehingga peran mereka adalah kurang lebih sama dengan peran orang tua di rumah. Bagi anak, 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 bermainan game online

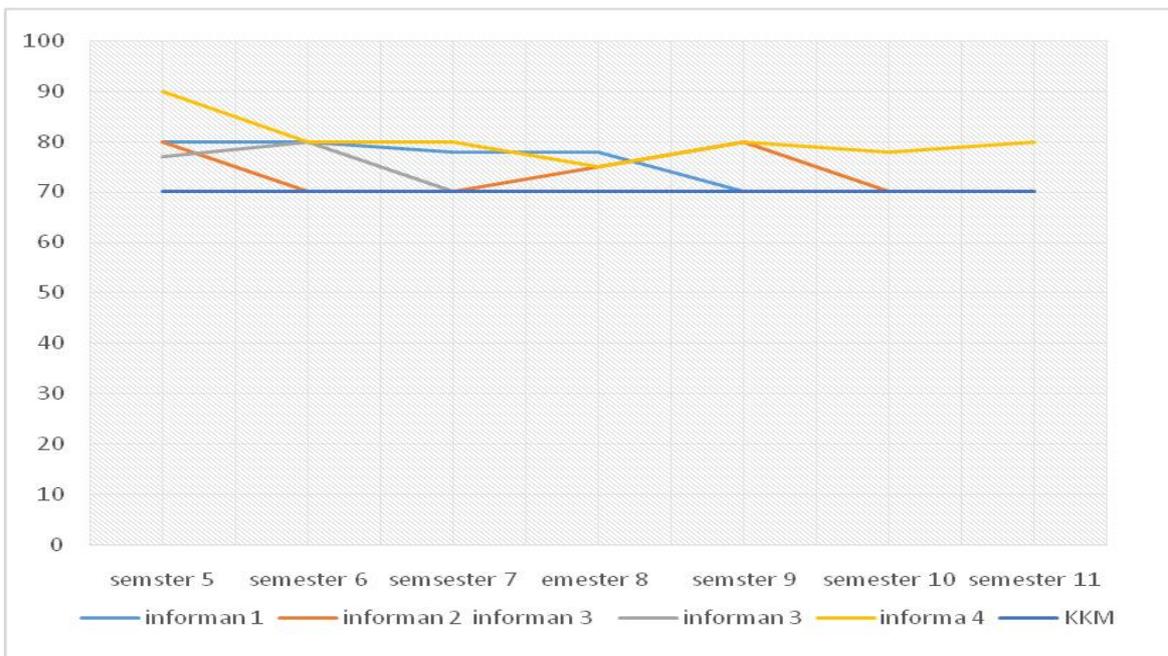
Hal yang dilakukan oleh kedua wali kelas dalam menangani siswa yang kecanduan game online di sekolah antara lain: diberikannya sosialisasi-sosialisasi tentang dampak negatif memainkan game online, memberikan pemahaman dan motivasi-motivasi kepada siswa secara khusus (Siswa yang kecanduan game online akan cenderung pasif, tidak dapat bersosialisasi dengan baik, perilaku siswa tidak sesuai dengan aturan yang ada di sekolah serta hasil belajar yang diperoleh menurun dari tiap semesternya) dan melibatkan wali murid untuk mengatasi siswa yang kecanduan game online.

### *Bentuk penanganan orang tua terhadap perubahan siswa yang kecanduan game online*

Orang tua merupakan komponen keluarga yang terdiri dari ayah dan ibu yang memiliki tanggung jawab untuk mengasuh, membimbing, dan mendidik anak serta menghantarkan anak untuk terjun di masyarakat. Dalam hal penanganan anak yang ketergantungan lebih terhadap game online, orang tua membangun komunikasi dua arah antara orang tua dan anak, membuat batasan memegang handphone, menyibukan diri dengan kegiatan positif dan kolaborasi dengan wali kelas. Berdasarkan hasil wawancara dengan para orang tua siswa diperoleh data sebagai berikut. Game online berdampak pada minat belajar dan interaksi anak dengan teman sebaya. Hal ini terlihat dari jawaban para orang tua saat wawancara. Tiga dari empat orang tua siswa menyatakan anak mereka menjadi malas belajar karena main game. Hasil wawancara dengan orang tua tentang dampak bermain game online free fire terhadap interaksi anak dengan teman sebaya adalah sebagai berikut. Tiga orang tua berpendapat bahwa ada interaksi anak dengan teman sebaya yang bermain game yang sejenis. Namun tidak dengan orang lain atau teman sebaya lainnya yang tidak bermain game, mereka terlihat seperti memiliki kesenangan yang berbeda. Kesimpulan dari data yang diperoleh dari hasil wawancara adalah bermain game online dapat menyebabkan kecanduan pada siswa. Jika tidak ada kontrol dari orang tua. Apabila anak sudah kecanduan game online akan menurunkan minat belajar anak, karena rasa penasaran untuk dapat menyelesaikan misi dari game tersebut. Selain itu, interaksi anak dengan teman sebaya akan menurun. Karena anak terlalu asyik dengan game tersebut.

### *Hubungan paparan kecanduan game online terhadap Hasil belajar siswa*

Berikut ini adalah hasil belajar siswa yang di ambil dari kelas III samapai kelas VI. nilainya kemudian di rata-ratakan dan diperoleh hasil yang dapat dilihat pada diagram berikut:



Grafik 1. Hasil Belajar Siswa

Dari diagram di atas, informan pertama dan kedua adalah informan yang mengalami paparan kecanduan game online dengan jumlah paparan paling tinggi dibandingkan informan yang ketiga dan keempat. Dari data yang ditunjukkan informan pertama dan kedua memiliki nilai yang sama. Informan pertama semua nilai diatas KKM sedangkan informan kedua semua nilai sama diatas KKM. Informan ketiga dan keempat memiliki nilai yang cenderung stabil yakni semua nilai diatas KKM dari kelas III samapi kekelas VI. Dari data diatas kita dapat menarik kesimpulan bahwa paparan kecanduan game online tidak berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar, tetapi pada fokus belajar siswa. Pengaruh paparan kecanduan game online terhadap fokus belajar diperkuat dari keterangan wali kelas dan siswa.

### **E. Pembahasan**

Sesorang dikatakan kecanduan game online jika aktivitas yang disukai mendominasi dalam level pikiran dan prilaku. Kemudian orang yang kecanduan game online akan merasakan efek kesenangan jika bermain game online (Salfian, 1967).

Banyak siswa lebih banyak bermain game daripada belajar tentang mata pelajaran di sekolah. Apalagi sekarang banyak smart phone yang sudah menjamur dimana-mana, hal ini mendukung dalam memainkan game. Terdapat beberapa hal yang dapat dilakukan guru untuk mengatasi anak dari kecanduan bermain game online, yaitu: 1) Beri peringatan, Saat menjelaskan suatu materi pelajar kepada siswa, guru dapat menyisipkan pesan tentang bahaya atau dampak buruk dari kegemaran game online; 2) Lakukan razia, Sekali-kali pihak guru atau pihak sekolah dapat melaksanakan razia terhadap bendabenda yang tidak berkaitan dengan sekolah, khususnya game, PSP, dan Hp; 3) Kerja sama dengan orang tua wali Untuk mencegah anak agar tidak semakin kecanduan game online, guru sebaiknya berekerja sama dengan orang tua anak tentang upaya-upaya yang akan dilakukan untuk mengawasi si anak; 4) Memberikan PR, Guru bisa memberikan PR, tugas berkelompok sehingga anak dapat berinteraksi dengan teman, mengalihkan perhatian dari game online. Penanganan guru sebagai konselor sekolah terhadap siswa yang kecanduan game online sangat penting.

Guru sebagai konselor memiliki tugas profesionalitas dalam membimbing anak didiknya. Guru memiliki tanggung jawab untuk membimbing siswanya agar survive dalam masyarakat dimasa yang akan datang. Hasil belajar siswa tidak hanya diukur dari tingkat pemahaman dalam hal pengetahuan, tetapi Sikap anak juga perlu diukur sebagai bagian dari hasil belajar. Ciri-ciri hasil belajar pada ranah sikap adalah perhatian terhadap pelajaran, kedisiplinan, motivasi belajar dan rasa hormat siswa (Hamzah, 2012). Banyak siswa yang tingkat pemamahannya dan pengetahuannya bagus, namun tidak didukung oleh sikap, sehingga menjadikan penilaian hasil belajar anak kurang maksimal.

Sejatinya kondisi pendidikan hendaknya mengikuti perkembangan zaman. Arus globalisasi yang tidak mampu di bendung telah mengubah pola pikiran masyarakat. Pendidikan seharusnya tidak hanya di pahami sebatas kemampuan pengetahuan saja tapi lebih dari itu. Dalam rencana strategi departemen pendidikan nasional telah di rumuskan tujuan pendidikan yaitu melahirkan insan yang cerdas, komprehensif dan kompetitif. Cerdas komprehensif meliputi cerdas spritual, cerdas emosional, cerdas sosial, cerdas intelektual,. Sedangkan cerdas kompetitif adalah memiliki semangat tinggi, mandiri, pantang menyerah, pembangun dan pembina jejaring, bersahabat dengan perubahan, inovatif, produktif, sadar mutu, berorientasi global serta pembelajar sepanjang hayat. Hal ini dapat terwujud jika adanya kerja sama dan kesadaran dari pemerintah, sekolah, masyarakat serta keluarga.

## F. Simpulan

Setelah dilakukan penelitian tentang perubahan sikap dan tingkah laku siswa sekolah dasar di kota tidore kepulauan yang mengalami kecanduan game online serta dampaknya terhadap prestasi. Bentuk perilaku antara lain : Anak lebih banyak menghabiskan waktu bermain game online pada jam-jam di luar sekolah, Konsentrasi belajar terganggu karena pikiran siswa cenderung mengarah pada permainan yang ada di dalam game online, tertidur di sekolah, sering melalaikan tugas dan tanggung jawab sebagai siswa dan jarang berinteraksi dengan orang di sekitar mereka hanya terfokus pada teman game atau pada handphone mereka. Bentuk penanganan wali kelas dalam menangani siswa yang kecanduan game online antara lain: diberikannya sosialisasi-sosialisasi tentang dampak negatif memainkan game online, memberikan pemahaman dan motivasi-motivasi kepada siswa secara khusus (Siswa yang kecanduan game online akan cenderung pasif, tidak dapat bersosialisasi dengan baik, perilaku siswa tidak sesuai dengan aturan yang ada di sekolah serta hasil belajar yang diperoleh menurun dari tiap semesternya) dan melibatkan wali murid untuk mengatasi siswa yang kecanduan game online.

Keterlibatan wali kelas dan orang tua dalam melakukan penanganan sedini mungkin sangat efektif mengubah sikap dan tingkah laku anak dalam lingkungan kelas, lingkungan sekolah, dan lingkungan masyarakat. Oleh karena itu baik wali kelas maupun orang tua perlu melakukan kolaborasi bersama untuk mengatasi masalah anak secara bersama-sama. Dengan adanya temuan ini, maka hendaknya orang tua membangun kembali pendidikan ditengah-tengah keluarga. Memahami karakter, perilaku, serta kebutuhan anak baik materi dan psikologis anak. Membuka kembali komunikasi yang hangat di tengah keluarga serta memberikan pendampingan anak selama proses perkembangan anak.

## Referensi

- Adiningtias, S. W. (2017). Peran Guru Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online. *KOPASTA: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling*, 4(1), 28–40. <https://doi.org/10.33373/kop.v4i1.1121>
- Akbar, H. (2020). Penyuluhan Dampak Perilaku Kecanduan Game Online Terhadap Kesehatan Remaja di SMA Negeri 1 Kotamobagu. *Community Engagement & Emergence Journal*, 1, 42–47.
- Amellia Hardanti, H., Nurhidayah, I., & Yuyun Rahayu, S. (2013). Faktor-faktor yang

- Melatarbelakangi Perilaku Adiksi Bermain Game Online pada Anak Usia Sekolah. *Jurnal Keperawatan Padjadjaran*, v1(n3), 166–175. <https://doi.org/10.24198/jkp.v1n3.5>
- Amran, A., Marheni, E., Sin, T. H., & Yenes, R. (2020). Kecanduan Game Online Mobile Legends Dan Emosi Siswa Sman 3 Batusangkar. *Jurnal Patriot*, 2(4), 1118–1130.
- Fajri, C. (2012). Tantangan Industri Kreatif-Game Online di Indonesia. *Jurnal ASPIKOM*, 1(5), 443. <https://doi.org/10.24329/aspikom.v1i5.47>
- Khotijah, S. (2013). Pembatasan Penggunaan Internet Pada Anak-Anak Di Bawah Umur. 6(3), 241–252.
- Kristiawan, A., & Kuncono Teguh Yunanto. (2019). faktor faktor yang berpengaruh terhadap kecanduan game online. 1(2007), 105–112.
- Lebho, M. A., Lerik, M. D. C., Wijaya, R. P. C., & Littik, S. K. A. (2020). Perilaku Kecanduan Game Online Ditinjau dari Kesepian dan Kebutuhan Berafiliasi pada Remaja. *Journal of Health and Behavioral Science*, 2(3), 202–212. <https://doi.org/10.35508/jhbs.v2i3.2232>
- Lutfiwati, S. (2018). Memahami Kecanduan Game Online Melalui Pendekatan Neurobiologi. *Journal of Sychology*, 1(1), 1–16. <https://doi.org//dx.doi.org/10.24042/ajp.v1i1.3643>
- Masya, H., & Candra, D. A. (2016). 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)*, 3(2), 97–112.
- Mita sari ambar, A. K. (2020). Hubungan antara kontrol diri dengan kecanduan game online pada siswa. *Sustainability (Switzerland)*, 4(1), 1–9.
- Muyassarrah. (2019). Pengaruh Perkembangan Teknologi Terhadap Cara Mendidik Anak Dan Dampaknya Terhadap Budget Keuangan Keluarga Muslim. *BERDAYA: Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 1–14. <https://ejournal.imperiuminstitute.org/index.php/BERDAYA/article/view/101>
- Negeri, S. M. A., Kudus, B., Syuhada, A. N., & Aرسال, T. (2020). Pengaruh Frekuensi Bermain Game Online terhadap Pola Perilaku Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Bae Kudus. *Solidarity: Journal of Education, Society and Culture*, 9(1), 857–865.
- Nurbaiti. (2020). Kecanduan Bermain Game Online dan Hubungannya dengan Pendidikan Karakter Islami Siswa (Studi di SD Azhari Cilandak Jakarta). *Jurnal Kajian Ilmu Dan Budaya Islam*, 3(1), 55–67. <https://doi.org/org/10.36670/alamin.v2i02.20>
- Nursita, B., Reba, Y. A., & Sirjon, S. (2021). Prestasi Belajar Siswa Ditinjau Dari Kecanduan Game Online dan Motivasi Belajar. *Psychocentrum Review*, 3(2), 259–

267. <https://doi.org/10.26539/pcr.32592>
- Pratama, R. ., Widiyanti, E., & Hendrawati. (2020). Tingkat Kecanduan Game Online Pada Mahasiswa Fakultas Keperawatan. *Jnc*, 3(2), 110–118.
- Ramdani, N. (2018). Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa. 42.
- Salfian, F. S. (1967). Efektivitas Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Siodrama Untuk Mencegah Kecanduan Game Online. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 1(1), 5–24. Efektifitas Layanan Bimbingan,kecanduan game online
- Sarifa, A. (2019). Bimbingan Konseling Islam Dengan Pendekatan Behavior Teknik Self Management Dalam Menangani Siswa Yang Kecanduan Game Online. *Ayan*, 8(5), 55.
- Sukron Habibi Harahap, & Ramadan, H. Z. (2020). Dampak Game Online Free Fire terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 3(2), 524–532. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.895> ISSN