

## **Pengaruh Permainan Game Online Terhadap Perkembangan Disiplin dan Prestasi Siswa (Studi Kasus di SMPN 2 Pasawahan Kabupaten Kuningan)**

**Mohammad Syahru Assabana, Cecep Sumarna, Wawan Ahmad Ridwan**

IAIN Syekh Nurjati Cirebon  
Cirebon, Jawa Barat, Indonesia  
mohamadsyahru@gmail.com, cecepsumarna@syekhnurjati.ac.id,  
wawanridwan68@gmail.com

### **Abstract**

*The rapid development of technology has made several advances in the field of technology. These technological developments have had a positive impact on various fields including in the field of Education. However, this rapid technological development is not matched by the ability of human resources to utilize it. Online games are one of the technological products that currently have a negative impact on the world of education due to the lack of interest in student learning due to addiction to playing these online games. The problem of this research is how much the motivation of SMPN 2 Pasawahan students is to play online games, how high the effect of online game play is on the development of student discipline, how high the influence of online game play is on student achievement, and what efforts are made by teachers in dealing with students addicted to online games. The purpose of this study was to find out how motivated SMPN 2 Pasawahan students are to play online games, how high the influence of online game play is on the development of student discipline, how high the influence of online game play is on student achievement, and what efforts are made by teachers in overcoming student addiction to games on line.*

*The research method used is quantitative with a sample size of 60 people. Data collection techniques used in this study were questionnaires or questionnaires and interviews. This study concludes that the results of the t-count test show that the t-count value is -10.377 and a significance value of 0.000 or less than 0.05. the coefficient value of X1 (Online Game) is -0.110 so it can be concluded that online games have a negative and significant influence on the development of discipline and student achievement.*

**Keywords:** Game Online, Discipline, Learning Achievement

### **Abstrak**

Perkembangan teknologi yang semakin pesat membuat bebeara kemajuan di bidang teknologi. Perkembangan teknologi tersebut memberikan dampak positif di berbagai bidang termasuk dalam bidang Pendidikan. Namun perkembangan teknologi yang pesat tersebut tidak diimbangi dengan kemampuan sumber daya manusia dalam memanfaatkannya. Game Online merupakan salah satu produk teknologi yang pada saat ini memberikan dampak negative terhadap dunia Pendidikan dikarenakan kurangnya minat belajar siswa dikarenakan kecanduan bermain game online tersebut. Masalah penelitian ini adalah seberapa besar motivasi siswa SMPN 2 Pasawahan bermain game online, seberapa tinggi pengaruh permainan game online terhadap perkembangan disiplin siswa, seberapa tinggi pengaruh permainan game online terhadap prestasi siswa, dan upaya apa yang dilakukan oleh guru dalam mengatasi siswa kecanduan game online. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar motivasi siswa SMPN 2 Pasawahan bermain game online, seberapa tinggi pengaruh permainan game online terhadap perkembangan disiplin siswa, seberapa tinggi pengaruh permainan game online terhadap prestasi siswa, dan upaya apa yang dilakukan oleh guru dalam mengatasi siswa kecanduan game online. Metode penelitian yang digunakan adalah Kuantitatif dengan jumlah sampel yang digunakan adalah 60 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner atau angket dan wawancara. Penelitian ini menyimpulkan bahwa Hasil uji t hitung menunjukkan bahwa nilai t hitung adalah -10.377 serta nilai signifikansi 0.000 atau kurang dari 0.05. nilai koefisien dari X1 (Game Online) adalah -0.110 sehingga dapat disimpulkan bahwa game online memiliki pengaruh negative dan signifikan terhadap perkembangan disiplin dan prestasi siswa.

**Kata Kunci:** Game Online, Disiplin, Prestasi Belajar

### **PENDAHULUAN**

Pendidikan adalah hal yang berperan dominan dalam mewujudkan masyarakat Indonesia

yang berdaya saing maju dan sejahtera di Negara Kesatuan Republik Indonesia. Saat ini, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi

sangat mempengaruhi masyarakat. Kemajuan dari teknologi telah membawa dampak besar bagi kehidupan manusia, khususnya di pendidikan. Misalnya dalam permainan, dulu anak-anak hanya mengenal permainan tradisional seperti lompat tali, gobak sodor, bentengan (Al-Munajid, 2016). Permainan tersebut melibatkan banyak peserta sehingga dapat melatih siswa untuk kerjasama tim dan kekompakan selain menunjang perkembangan fisik, karena permainan tradisional membutuhkan banyak gerak aktif untuk memenangkan permainan. Selain itu, terdapat pula permainan tradisional yang dimainkan oleh individu seperti bermain layangan, congklak, petak umpet dan lainnya (Al-Munajid, 2016).

Banyak sekali pada saat ini pendidikan yang dilaksanakan menghadapi problematika dan rintangan, di antaranya pengaruh teknologi yang semakin pesat dan maju, kurangnya waktu belajar yang digunakan oleh peserta didik, peserta didik yang disibukkan dengan aktivitas bermain, serta kurangnya pengawasan dari orang tua terhadap kegiatan belajar peserta didik. Pengetahuan yang paling muktahir ataupun modern tidak cukup hanya berhenti hanya dengan memberikan Pendidikan (Amalia, 2022).

Pendidikan begitu penting bagi setiap manusia karena melalui pendidikan akan dihasilkan manusia-manusia yang berilmu pengetahuan yang baik. Allah memerintahkan manusia untuk mencari ilmu pengetahuan, sebagaimana dalam firmanNya pada Al-Qur'an Q.S. Taha Ayat 114 yang Artinya: "Maka Maha Tinggi Allah raja yang sebenar-benarnya dan janganlah kamu tergesa-gesa membaca Al-Qur'an sebelum disempurnakan mewahyukannya kepadamu dan Katakanlah: "Ya Tuhanku, tambahkanlah kepadaku ilmu pengetahuan" .

Dalam mengembangkan potensi diri dan menemukan jati diri akan tujuan hidup peserta didik maka pendidikan juga harus mampu membentuk dan membangun keyakinan dan karakter yang kuat pada setiap diri peserta didik . Tujuan pendidikan nasional belum mampu sesuai dengan apa yang dilaksanakan pada kenyataannya karena esensi pendidikan harus dapat menanamkan nilai-nilai karakter pada kepribadian peserta didik (Al-Munajid, 2016). Pembentukan pribadi yang kuat dari mahasiswa dapat mendorong dalam meningkatkan kualitas pendidikan untuk meningkatkan kualitas manusia di masa depan . Pendidikan membuat manusia berusaha mengembangkan dirinya sehingga mampu

menghadapi setiap perubahan yang terjadi akibat adanya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (Amalia, 2022).

Salah satu produk teknologi modern saat ini salah satunya adalah cyberspace karena selain memberikan kemudahan dan kecepatan dalam proses komunikasi cyberspace juga menyisakan berbagai ambiguitas bagi kehidupan nyata manusia (Ariantoro, 2016) . hypercommunication atau ekstasi komunikasi merupakan sebutan untuk eksistensi cyberspace yang akan membawa komunikasi manusia berkembang ke arah yang melampaui komunikasi itu sendiri (Febrina, 2014). penumpukan berbagai realitas, yaitu realitas dari masa lalu, masa kini, masa depan, bahkan realitas yang tak pernah diketahui manusia saat manusia melakukan proses komunikasi di ruang maya merupakan implikasi dari hal tersebut. Perkembangan dunia komunikasi dan komputer menjadi satu sehingga membentuk suatu cabang ilmu baru yang dikenal dengan istilah internet (Angela, 2013) . Suatu komunikasi global yang dibentuk dari beragam jaringan komputer di dunia yang saling integrasi membentuk hubungan dan berasal dari kata interconnected network yaitu internet .

Namun dengan berkembangnya zaman dan teknologi terdapat fenomena yang sedang marak terjadi dalam kehidupan manusia yaitu permainan game online, salah satu penggunaan teknologi yang mempengaruhi perkembangan permainan anak. Game online merupakan bagian aktifitas dari kemajuan teknologi yang dilakukan untuk hiburan atau menyenangkan diri, yang mana memiliki aturan sehingga ada yang menang dan kalah. Berbagai jenis game dapat dengan mudah diakses menggunakan jaringan internet dan smartphone sehingga game online sudah dapat dengan mudah dimainkan oleh pemain game online atau gamers. Game online berbeda dengan permainan tradisional, game online hanya memerlukan kuota internet dan dapat dilakukan di rumah serta tidak memerlukan gerak aktif seperti pada permainan tradisional. Saat ini, game online sudah merambah ke berbagai kalangan termasuk siswa SMP.

Siswa usia Sekolah Menengah Pertama (SMP) merupakan kalangan yang masih memerlukan pengawasan orang tua. Mereka bisa lebih cenderung menghabiskan waktu bermain game dan fokus pada permainannya. Perilaku yang muncul adalah jiwa berpetualang dan mencoba serta ingin tahu tentang apa yang dilihatnya. Masa ini juga usia yang suka meniru, siswa senang

meniru pembicaraan dan tindakan orang lain. Game online mempunyai beberapa daya tarik yang membuat para siswa lebih senang bermain game online dari pada bermain permainan tradisional. Game online mempunyai daya tarik, seperti tampilan game online yang menarik perhatian siswa, game mudah dimainkan dan memiliki tingkat tantangan kesulitan yang berbeda setiap levelnya. Hal tersebut membuat pemainnya merasa tertantang dan ingin memainkannya terus. Selain itu, game online juga dapat menyebabkan ketagihan karena ketika sudah bermain kemudian kalah akan mencoba kembali supaya menang dan membuat pemainnya kecanduan (Ramdani, 2021).

Menurut Syekh Al-Munajid perlu diketahui bahwa beberapa dari produser game-game ini tidak memproduksinya dengan niat merusak kaum muslimin ataupun menyasar mereka, tujuannya hanyalah profit atau menyebar ide mereka sendiri. Namun pada akhirnya game-game ini menjalankan peran yang besar dalam peran ideologi tanpa didasari oleh wali para anak-anak muda ini (Ismi, 2020).

Selama tahun-tahun terakhir ini, pengaruh dari video game telah terlihat nyata di kehidupan anak-anak muda kita. Karena game-game ini telah mempengaruhi pemahaman mereka mengenai agama mereka, ketaatan terhadap ajaran-Nya, dan rasa cinta terhadap-Nya. Terlebih lagi game-game ini mengonsumsi waktu dan kesehatan mereka serta telah menyebabkan melemahnya syaraf mereka. Dalam pandangan kita, kebanyakan dari hal-hal yang kita biarkan mengelilingi anak-anak kita dianggap tidak lebih dari aktivitas yang santai (Affandi, 2013).

Umur 12-34 tahun adalah usia yang paling banyak mengalami kecanduan game online dimana remaja rentang usia 12-23 tahun merupakan pemain terbesarnya. Di masa itu, remaja sedang berada pada masa pencarian jati diri. Remaja adalah salah satu bagian dari tumbuh kembang berkesinambungan yang merupakan masa peralihan dari masa kanak-kanak ke dewasa awal (Angela, 2013). Remaja diartikan sebagai masa perkembangan transisi antara masa anak dan masa dewasa. Pada tahap ini terjadi pertumbuhan dan perkembangan yang cepat dalam aspek fisik, emosi, kognitif, dan sosial. Sehingga tidak sedikit dari para remaja masuk dalam pemain yang kecanduan game online (Ondang, 2020).

Kecanduan game online berdampak negatif pada siswa, maka diperlukan peranan orang tua dan guru dalam mencegah hal tersebut, salah

satunya guru bimbingan dan konseling. Sedikitnya ada 4 aspek dalam kecanduan game online (Khoriyah, 2019). Keempat aspek tersebut adalah sebagai berikut: a) aspek compulsion (dorongan untuk melakukan secara terus menerus). Ciri utama siswa yang mengalami ketergantungan adalah adanya dorongan yang kuat dari dalam diri untuk melakukan sesuatu secara berulang; b) aspek withdrawal (penarikan diri). Sebaliknya, ciri kedua dari seseorang yang mengalami ketergantungan adalah si pelaku merasa tidak sanggup untuk menarik atau menjauhkan diri dari hal yang berhubungan game online; c) tolerance (toleransi). Toleransi dalam hal ini bisa berkaitan dengan efek negatif akibat ketergantungan tersebut, misalnya larangan hukum dan moral, biaya, waktu dan lain sebagainya; dan d) aspek interpersonal and health-related problems (masalah hubungan interpersonal dan kesehatan). Indikator terakhir yang menandakan seseorang tengah ketergantungan adalah pecandu cenderung tidak menghiraukan bagaimana hubungan interpersonal yang siswa miliki karena dalam pikiran siswa hanya ada hasrat untuk melakukan sesuatu tersebut secara berulang, lagi dan lagi.

Pada SMPN 2 Pasawahan, terdapat permasalahan yang berkaitan dengan pengaruh permainan game online terhadap perkembangan disiplin dan prestasi siswa. Fenomena game online yang semakin marak belakangan ini menjadi perhatian para guru dan orang tua siswa, karena dianggap dapat berdampak negatif pada perkembangan siswa.

Para guru dan orang tua siswa mengkhawatirkan bahwa permainan game online dapat menyebabkan siswa menjadi kurang disiplin dalam menjalankan tugas-tugas sekolah dan kegiatan belajar lainnya. Selain itu, terlalu banyak bermain game online juga dapat mengakibatkan siswa menjadi kurang fokus dalam mengikuti pelajaran di kelas.

Selain dampak terhadap disiplin, permainan game online juga diduga dapat memengaruhi prestasi akademik siswa. Hal ini disebabkan karena siswa yang kecanduan bermain game online akan menghabiskan waktu yang seharusnya digunakan untuk belajar dan mempersiapkan diri untuk ujian atau tugas-tugas sekolah (Amalia, 2022).

Permasalahan ini menjadi penting karena disiplin dan prestasi akademik siswa adalah faktor penting dalam menentukan kesuksesan di masa depan. Oleh karena itu, para guru dan orang tua

siswa perlu bekerja sama untuk mengatasi dampak negatif permainan game online dan memastikan bahwa siswa tetap fokus pada kegiatan belajar dan meningkatkan disiplin mereka dalam menjalankan tugas-tugas sekolah (Ariantoro, 2016).

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan, peneliti melihat banyak siswa yang tidak mengikuti pembelajaran dengan baik pada saat jam pelajaran berlangsung. Siswa ada yang mengantuk, ada yang memijat bahu temannya, dan ada juga yang merenggangkan tubuh pada saat pembelajaran. Peneliti melihat siswa tersebut tidak bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Kemudian pada saat jam istirahat, siswa banyak membahas tentang game online. Mereka terlihat sangat asyik sekali membahas game online yang sering dimainkan bahkan mereka sampai hapal dengan tokoh-tokoh yang ada dalam permainan game tersebut. Selain itu peneliti mencari informasi mengenai siapa saja siswa yang bermain game online dan mereka yang sampai menjadi kecanduan game online. Peneliti melakukan observasi ke kelas-kelas dan menemukan bahwa ada siswa yang memang tidak siap untuk belajar, banyak di antara mereka yang bertopang dagu saat guru membahas pelajaran, berbicara dengan teman di dalam kelas, tidak bersemangat dalam belajar, dan juga ada yang tidur disaat pelajaran berlangsung.

Pengaruh bermain game online sangat fatal apabila siswa tidak dapat mengendalikan dirinya dalam bermain game tersebut. Siswa yang sudah masuk dalam kategori kecanduan bermain game akan sangat susah untuk fokus saat belajar karena pikiran mereka telah diganggu oleh permainan game online tersebut. Siswa juga akan sulit berkembang dalam pembentukan karakter, seperti disiplin dalam belajar dan prestasi belajar siswa. Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti mengangkat sebuah judul “Pengaruh Permainan Game Online Terhadap Perkembangan Disiplin Dan Prestasi Siswa”

**METODE**

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kuantitatif dimana dalam penelitian ini peneliti menggunakan data data yang berasal dari jaaban responden dalam bentuk angka yang telah diisi dalam angket atau kuesioner. Sedangkan sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer dimana data primer merupakan data yang diperoleh oleh peneliti secara langsung ke lapangan guna menemukan data

terkait dengan topik penelitian yang diangkat. Dalam penelitian ini, lokasi penelitian yang akan digunakan oleh peneliti sebagai tempat untuk melakukan kegiatan penelitian adalah SMPN 2 Pasawahan yang berlokasi di Jalan Raya Warung Kadu 41172 Selaawi Jawa Barat.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner atau angket dimana kuesioner atau angket dalam penelitian merupakan suatu teknik pengumpulan data atau informasi dengan cara memberikan kuesioner atau daftar pertanyaan tertulis kepada responden yang kemudian diisi dan dikembalikan kepada peneliti atau pengumpul data. Angket biasanya digunakan dalam penelitian sosial, survei opini publik, penelitian pasar, evaluasi program, dan penelitian lainnya untuk mengumpulkan data tentang pendapat, perilaku, atau karakteristik populasi tertentu. Angket dapat digunakan secara kuantitatif maupun kualitatif, tergantung pada tujuan dan jenis data yang ingin dikumpulkan

Metode analisis data dalam penelitian ini menggunakan Analisis Regresi parsial dengan bantuan program SPSS. Regresi linear berganda merupakan alat analisis yang digunakan untuk variabel terikat. Regresi parsial dapat digunakan apabila jumlah variabel independent sama dengan 1 sedangkan

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

**Hasil Penelitian**

**1. Uji Regresi Parsial**

- a. Pengaruh Game Online terhadap Perkembangan Disiplin Siswa

Tabel 1.  
Uji Regresi Parsial variabel Perkembangan Disiplin

	Model	t	Sig.
1	(Constant)	53.224	0.000
	TOTALX	-10.377	0.000

Sumber: SPSS (2023)

Persamaan yang dapat dibentuk berdasarkan tabel tersebut adalah:

$$Y1 = 45.355 - 0.163X1 + 0.852$$

Berdasarkan persamaan tersebut dapat dibuat interpretasi sebagai berikut:

- 1) Nilai konstanta sebesar 45.355 yang artinya kenaikan atau penurunan nilai variabel x1 (game online) tidak

mempengaruhi nilai konstanta dan nilai konstanta tersebut adalah tetap.

- 2) Nilai variabel x1 (pengaruh game online) adalah -0.163 dan nilai signifikansi 0.000 yang menunjukkan bahwa variabel x1 (game online) berpengaruh negative dan signifikan terhadap perkembangan disiplin siswa (y1), artinya penurunan nilai variabel x1 (game online) sebesar 0.163 akan meningkatkan nilai dari perkembangan disiplin siswa sebesar 0.163

b. Pengaruh Game Online terhadap Prestasi Siswa

Tabel 2.  
Uji Regresi Parsial variabel Hasil Belajar

	Model	t	Sig.
1	(Constant)	113.980	0.000
	TOTALX	-12.447	0.000

Sumber: SPSS (2023)

Persamaan yang dapat dibentuk berdasarkan tabel tersebut adalah:

$$Y1 = 54.567 - 0.110X1 + 0.479$$

Berdasarkan persamaan tersebut dapat dibuat interpretasi sebagai berikut:

- 1) Nilai konstanta sebesar 54.567 yang artinya kenaikan atau penurunan nilai variabel x1 (game online) tidak mempengaruhi nilai konstanta dan nilai konstanta tersebut adalah tetap.
- 2) Nilai variabel x1 (pengaruh game online) adalah -0.110 dan nilai signifikansi 0.000 yang menunjukkan bahwa variabel x1 (game online) berpengaruh negative dan signifikan terhadap prestasi siswa (y2), artinya penurunan nilai variabel x1 (game online) sebesar 0.110 akan meningkatkan nilai dari prestasi siswa sebesar 0.110

2. Hasil Wawancara

Berikut adalah beberapa hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan beberapa Narasumber:

a. Wali Kelas 7.1

Berikut adalah hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan wali kelas 7.1 terkait dengan motivasi siswa bermain game online.

“Iya, memang kalau siswa udah yang namanya mau main begitu atau game

online ya biasanya yak karena malas, bosan, dan sudah kecanduan game online”

Dalam sesi wawancaranya, wali kelas 7.1 juga menyampaikan dampak terkait dengan kecanduan game online terhadap perkembangan disiplin para siswa.

“Iya, karena banyak siswa yang kecanduan game online sering mengantuk di kelas bahkan ada yang sampai tertidur, tidak pernah melaksanakan piket kelas, dan sering berantem dengan teman-temannya”

Selain itu, wali kelas 7.1 juga menyampaikan dalam sesi wawancara yang dilakukan terkait dengan dampak game online terhadap prestasi belajar siswa.

“Sangat mempengaruhi karena siswa lebih mudah bosan, tidak senang diberikan tugas, bahkan untuk mengikuti kegiatan sekolah pun tidak mau, beberapa dari mereka sering tidak mengerjakan PR dan mendapatkan remedial pada ujian mingguan mata pelajaran tertentu”

Wali kelas 7.1 juga menyampaikan terkait upaya yang telah dilakukan untuk mengurangi pengaruh dari game online tersebut pada siswa SMPN 2 Pasawahan.

“ya kalau kita di sini sih sering kasih nasehat kdang Teguran kadang kalau sudah keterlaluhan sampe bermain di sekolah biasanya kami kasih hukuman”

b. Wali Kelas 7.2

Berikut adalah hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan wali kelas 7.2 terkait dengan motivasi siswa bermain game online.

“ya memang kalau siswa udah yang namanya mau main begitu atau game online ya mas biasanya Hiburan, jenuh dengan tugas, dan sudah kecanduan game online”

Dalam sesi wawancaranya, wali kelas 7.2 juga menyampaikan dampak terkait dengan kecanduan game online terhadap perkembangan disiplin para siswa.

“Iya, karena banyak siswa yang kecanduan game online sering terlambat masuk kelas baik ketika pagi maupun ketika jam setelah istirahat, bahkan ada yang kabur dari kelas dan sembunyi di

kamar mandi hanya untuk bermain game online”

Selain itu, wali kelas 7.2 juga menyampaikan dalam sesi wawancara yang dilakukan terkait dengan dampak game online terhadap prestasi belajar siswa.

“Sangat mempengaruhi karena siswa tidak lagi suka membaca buku pelajaran, kemudian ingin segera pulang, dan bahkan nilai siswa yang kecanduan game online dibawah dari teman-temannya yang lain”

Wali kelas 7.2 juga menyampaikan terkait upaya yang telah dilakukan untuk mengurangi pengaruh dari game online tersebut pada siswa SMPN 2 Pasawahan.

“ya kalau kita di sini sih sering kasih Sosialisasi kepada siswa dan juga kepada orang tua Memberikan arahan dampak negatif tentang bermain game online teguran dan pastinya juga Hukuman bagi yang melanggar kera apalagi kalau mainnya pas masih jam sekolah”

c. Wali Kelas 7.3

Berikut adalah hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan wali kelas 7.3 terkait dengan motivasi siswa bermain game online.

“ya memang kalau siswa udah yang namanya mau main begitu atau game online ya mas biasanya Hobby, ingin seperti pro player, Malas, bosan, dan sudah kecanduan game online”

Dalam sesi wawancaranya, wali kelas 7.3 juga menyampaikan dampak terkait dengan kecanduan game online terhadap perkembangan disiplin para siswa.

“Iya, karena banyak siswa yang kecanduan game online sering mengantuk di kelas bahkan ada yang sampai tertidur, tidak pernah melaksanakan piket kelas, dan sering berantem dengan teman-temannya”

Selain itu, wali kelas 7.3 juga menyampaikan dalam sesi wawancara yang dilakukan terkait dengan dampak game online terhadap prestasi belajar siswa

“Sangat mempengaruhi karena siswa sulit sekali untuk mengerjakan PR, ketika ulangan mereka sering mencontek karena sebelum ujian tidak belajar terlebih dahulu.”

Wali kelas 7.3 juga menyampaikan terkait upaya yang telah dilakukan untuk mengurangi pengaruh dari game online tersebut pada siswa SMPN 2 Pasawahan

“ya kalau kita di sini sih sering kasih Sosialisasi kepada siswa dan juga kepada orang tua Memberikan arahan dampak negatif tentang bermain game online, Teguran ya kadang Hukuman bagi yang melanggar keras”

## Pembahasan

### 1. Motivasi Siswa untuk Bermain Game Online

Setelah melakukan wawancara dengan wali kelas 7 SMPN 2 Pasawahan, ditemukan bahwa terdapat beberapa faktor yang menjadi motivasi bagi siswa-siswa untuk bermain game online. Salah satu faktor utama yang memengaruhi kecenderungan ini adalah hobi mereka terhadap game online. Siswa-siswa ini merasa tertarik dan menemukan kepuasan dalam bermain game, sehingga mereka termotivasi untuk terus melakukannya.

Selain itu, kegagalan dalam kegiatan belajar juga menjadi salah satu faktor yang memicu siswa-siswa untuk lebih memilih bermain game online daripada memperdalam pengetahuan mereka. Mereka merasa malas untuk belajar dan lebih memilih menghabiskan waktu luang mereka dengan bermain game, karena dianggap sebagai cara yang lebih menyenangkan dan menghibur.

Tidak hanya itu, pengaruh dari teman-teman sebaya dan lingkungan sosial juga turut berperan dalam memotivasi siswa-siswa ini untuk terjun ke dunia game online. Ketika mereka melihat teman-teman mereka asyik bermain game dan mendapatkan penghargaan atau prestasi di dalamnya, hal ini membuat mereka merasa tertarik dan ingin mencoba pengalaman serupa. Rasa ingin diterima dan menjadi bagian dari kelompok sosial juga dapat menjadi dorongan kuat bagi siswa-siswa ini untuk ikut bermain game online.

Selain faktor-faktor tersebut, adanya kecanduan yang timbul dalam diri siswa-siswa ini juga menjadi pemicu utama yang memotivasi mereka untuk terus bermain game online. Seiring waktu, mereka mengembangkan kecanduan terhadap permainan tersebut, di mana mereka merasa sulit untuk menghentikan aktivitas bermain game dan menjadi kebutuhan yang sulit untuk

diatasi. Dorongan untuk mendapatkan kemenangan, meningkatkan level, atau mendapatkan hadiah dalam game menjadi daya tarik yang kuat bagi mereka, sehingga mereka terus terjebak dalam lingkaran kecanduan ini.

Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Adiningtyas dan Sri (2017) dimana penelitian ini menyimpulkan bahwa faktor lingkungan sosial memiliki pengaruh yang cukup besar terhadap keinginan siswa untuk bermain game online, selain itu, adanya dorongan dari teman-teman sebaya juga memberikan pengaruh terhadap kecanduan bermain game online dari siswa yang bersangkutan.

Hasil penelitian ini juga mendukung hasil penelitian yang dilakukan oleh Amalia, dkk (2022) yang menyimpulkan bahwa teman sepermainan memiliki pengaruh yang signifikan terhadap keinginan pelajar untuk bermain game online. Adanya rasa takut untuk dikatakan kuno dan gagap teknologi merupakan faktor penyebab yang mendorong siswa untuk bermain game online.

## 2. Dampak Game Online terhadap Perkembangan Disiplin Siswa

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, ditemukan bahwa game online memiliki dampak negatif dan signifikan terhadap perkembangan disiplin siswa di SMPN 2 Pasawahan. Hal ini menunjukkan bahwa semakin sering siswa bermain game online, maka perkembangan disiplin siswa tersebut cenderung lebih rendah. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk memahami pengaruh game online terhadap disiplin siswa di sekolah tersebut.

Untuk memperkuat hasil penelitian ini, peneliti juga melakukan wawancara dengan beberapa wali kelas dari siswa kelas 7 di SMPN 2 Pasawahan. Dalam wawancara tersebut, para wali kelas menjelaskan bahwa sebagian siswa sering terlambat masuk sekolah. Mereka juga mengungkapkan bahwa saat belajar, beberapa siswa terlihat mengantuk dan kurang fokus. Selain itu, siswa-siswa ini juga sering tidak melakukan kegiatan piket yang telah ditugaskan oleh sekolah.

Wawancara dengan para wali kelas ini memberikan pemahaman yang lebih detail tentang perilaku siswa di sekolah terkait dengan dampak negatif game online terhadap disiplin. Dalam wawancara tersebut, wali kelas

mengungkapkan bahwa siswa-siswa yang sering bermain game online cenderung kurang memiliki kedisiplinan dalam menjalankan tugas-tugas sekolah dan tanggung jawab sebagai siswa.

Dalam beberapa kasus, para wali kelas juga mengamati bahwa siswa-siswa yang terlalu banyak menghabiskan waktu untuk bermain game online seringkali mengalami kesulitan dalam mengatur waktu dan prioritas. Mereka cenderung mengabaikan tugas-tugas sekolah, seperti mengerjakan PR atau mempersiapkan presentasi, demi waktu yang lebih lama untuk bermain game.

Selain itu, para wali kelas juga mencatat bahwa siswa-siswa ini sering kehilangan motivasi dalam belajar dan kurang memiliki rasa tanggung jawab terhadap pendidikan mereka. Mereka tidak memiliki konsistensi dalam mengikuti jadwal pelajaran dan kurang serius dalam menghadapi ujian. Keterlibatan yang tinggi dalam bermain game online juga berdampak pada hubungan sosial siswa, karena mereka cenderung lebih tertarik dengan interaksi virtual daripada interaksi sosial di dunia nyata.

Melalui hasil penelitian dan wawancara ini, dapat disimpulkan bahwa game online memiliki dampak negatif yang signifikan terhadap perkembangan disiplin siswa di SMPN 2 Pasawahan. Hal ini terlihat dari perilaku siswa yang sering terlambat masuk sekolah, mengantuk saat belajar, tidak melakukan kegiatan piket, kurangnya kedisiplinan dalam menjalankan tugas-tugas sekolah, kesulitan dalam mengatur waktu dan prioritas, kehilangan motivasi belajar, dan kurangnya rasa tanggung jawab terhadap pendidikan.

Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Andri, dkk (2019) yang menyatakan bahwa game online memiliki dampak yang negatif terhadap disiplin siswa. Siswa yang terbiasa kecanduan bermain game online akan sulit untuk mengatur waktu untuk belajar dan bermain dikarenakan pikiran mereka hanya fokus untuk bermain game online tersebut.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Silaban dan Romiaty (2023) yang dimana hasil penelitian tersebut menjelaskan bahwa game online telah memberikan dampak yang negatif

terhadap disiplin siswa terutama terkait dengan disiplin belajar. Sebagian besar siswa mengalami penurunan prestasi belajar serta berubah secara emosional dikarenakan pengaruh yang kuat dari bermain game online.

### 3. Dampak Game Online terhadap Prestasi Belajar siswa

Dalam penelitian yang dilakukan oleh peneliti, ditemukan bahwa adanya pengaruh negatif yang signifikan dari game online terhadap prestasi belajar siswa. Penelitian ini menunjukkan bahwa semakin tinggi frekuensi bermain game online, maka tingkat prestasi belajar siswa akan semakin rendah. Hasil ini mendukung temuan tersebut dengan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan beberapa wali kelas di SMPN 2 Pasawahan, di mana ditemukan bahwa game online memberikan dampak negatif terhadap hasil belajar siswa.

Wawancara tersebut melibatkan beberapa wali kelas dari tingkat 7 SMPN 2 Pasawahan. Dalam wawancara tersebut, wali kelas mengungkapkan bahwa banyak siswa yang seringkali tidak memprioritaskan waktu untuk belajar saat menghadapi ujian. Mereka lebih memilih untuk menghabiskan waktu bermain game online daripada belajar, yang pada akhirnya berdampak negatif terhadap hasil belajar mereka. Beberapa siswa bahkan mengalami penurunan nilai atau prestasi secara signifikan.

Berdasarkan wawancara tersebut, dapat disimpulkan bahwa game online memiliki dampak yang merugikan terhadap prestasi belajar siswa. Hal ini menunjukkan bahwa adanya keterkaitan antara frekuensi bermain game online dengan penurunan prestasi belajar. Semakin sering siswa menghabiskan waktu mereka untuk bermain game online, semakin rendah pula prestasi belajar yang mereka capai.

Dalam konteks ini, penting bagi para orang tua dan pendidik untuk memahami implikasi negatif dari game online terhadap prestasi belajar siswa. Perlu adanya kesadaran akan pentingnya pengaturan waktu dan pengawasan terhadap aktivitas bermain game online agar siswa tetap fokus pada proses pembelajaran. Selain itu, perlu juga diberikan pemahaman yang lebih dalam mengenai dampak negatif yang dapat ditimbulkan oleh kecanduan terhadap game online.

Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Ariantoro (2016) yang menyatakan bahwa game online memberikan dampak yang negative terhadap prestasi belajar siswa. Hal ini dikarenakan apabila siswa terus menerus bermain game online maka hal tersebut akan berpengaruh terhadap keinginan siswa untuk belajar dan akan berdampak pada prestasi belajar di sekolahnya.

Hasil penelitian ini juga mendukung hasil penelitian yang dilakukan oleh Ismi dan Akmal (2020) yang menyimpulkan bahwa game online memiliki dampak negatif terhadap prestasi belajar siswa dikarenakan siswa yang kecanduan bermain game online akan sulit untuk berkonsentrasi dalam kegiatan belajar di sekolah.

### 4. Upaya yang Dilakukan Guru dalam Mengatasi Kecanduan Game Online

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan beberapa wali kelas dari kelas 7 SMPN 2 Pasawahan, telah terungkap bahwa upaya yang telah dilakukan oleh guru dalam mengatasi kecanduan siswa terhadap bermain game online sangatlah komprehensif dan melibatkan berbagai strategi yang bertujuan untuk mencapai hasil yang optimal. Salah satu strategi yang dilakukan adalah dengan memberikan sosialisasi kepada siswa dan orang tua mengenai dampak negatif yang mungkin timbul akibat dari kecanduan bermain game online.

Dalam sosialisasi ini, guru secara detail menginformasikan tentang berbagai konsekuensi buruk yang mungkin terjadi, seperti penurunan prestasi akademik, gangguan pola tidur, isolasi sosial, dan masalah kesehatan mental. Selain itu, guru juga membahas mengenai pengaruh negatif yang bisa timbul dalam hubungan sosial siswa, seperti kehilangan komunikasi yang sehat dan penurunan kegiatan fisik yang seimbang.

Selanjutnya, sebagai bagian dari upaya ini, guru juga memberikan teguran kepada siswa yang terbukti bermain game online selama jam sekolah atau saat kegiatan belajar mengajar berlangsung. Teguran tersebut diberikan dengan tujuan untuk membangun kesadaran dan tanggung jawab siswa terhadap pelanggaran yang mereka lakukan serta dampak negatif yang bisa timbul dari perilaku tersebut.



Namun, jika siswa yang bersangkutan tidak mengindahkan teguran tersebut, guru akan mengambil langkah tegas dengan memberikan sanksi berupa skorsing. Skorsing ini bertujuan untuk memberikan efek jera kepada siswa agar mereka dapat memahami konsekuensi dari tindakan mereka dan menjadi motivasi untuk mengubah perilaku mereka yang tidak sesuai dengan aturan yang berlaku di sekolah.

Selain itu, dalam beberapa kasus yang lebih serius, guru juga akan melakukan sita terhadap HP yang digunakan oleh siswa untuk bermain game online selama jam sekolah. Hal ini dilakukan dengan pertimbangan bahwa kehadiran gadget atau smartphone menjadi salah satu faktor pendorong utama dari kecanduan bermain game online pada siswa.

Dengan adanya langkah-langkah yang komprehensif ini, diharapkan siswa dan orang tua dapat memahami pentingnya mengontrol waktu dan perilaku bermain game online. Guru berharap bahwa dengan adanya pemahaman yang baik mengenai dampak negatif dan konsekuensi dari kecanduan bermain game online, siswa akan menjadi lebih sadar dan bertanggung jawab terhadap kegiatan yang mereka lakukan di dunia virtual maupun dunia nyata

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian di atas, berikut adalah kesimpulan yang dapat ditarik di dalam penelitian ini:

1. Berdasarkan tabel  $r$  hitung  $X_1$  dikarenakan nilai  $r$  Hitung lebih besar dibandingkan dengan  $r$  tabel maka dapat disimpulkan bahwa semua item yang digunakan di dalam penelitian tergolong valid. dan sebagian besar siswa Kelas VII SMPN 2 Pasawahan dimotivasi oleh hobi, malas belajar, pengaruh teman sepermainan, serta kecanduan bermain game online tersebut.
2. Hasil uji  $t$  hitung adalah -10.377 serta nilai signifikansi 0.000 atau kurang dari 0.05. nilai koefisien dari  $X_1$  (Game Online) adalah -0.110 sehingga dapat disimpulkan bahwa game online memiliki pengaruh negative dan signifikan terhadap perkembangan disiplin siswa.
3. Hasil uji  $t$  hitung adalah -12.447 serta nilai signifikansi 0.000 atau kurang dari 0.05. nilai

koefisien dari  $X_1$  (Game Online) adalah -0.110 sehingga dapat disimpulkan bahwa game online memiliki pengaruh negative dan signifikan terhadap prestasi siswa.

4. Upaya yang dilakukan oleh guru untuk mengurangi kecanduan siswa Kelas VII SMPN 2 Pasawahan dalam bermain game online adalah melalui sosialisasi tentang dampak game online, teguran, serta hukuman untuk menimbulkan efek jera.

Rekomendasi yang dapat diberikan oleh peneliti berdasarkan hasil penelitian ini ialah sebaiknya guru dan orang tua membangun sinergi dan kolaborasi terkait dengan strategi untuk mengurangi kecanduan siswa bermain game online sehingga dapat meningkatkan disiplin dan prestasi belajar di sekolah

## DAFTAR PUSTAKA

- Adiningtiyas, & S. (2017). Peran Guru dalam Mengatasi Kecanduan Game Online. *KOPASTA: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling*, 4 (1). <http://dx.doi.org/10.33373/kop.v4 i1.1121>.
- Affandi, M. (2013). Pengaruh Game Online Terhadap Tingkat Efektivitas Komunikasi Interpersonal Pada Kalangan Pelajar Kelas 5 SDN 009 Samarinda. *eJournal Ilmu Komunikasi*, 1 (4), 177-187.
- Al-Munajjid, M. (2016). *Bahaya Game. Solo: Aqwam*.
- Amalia, N. A. (2022). Analisis Dampak Kecanduan Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 4 (4), Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai.
- Andri, A. K. (2019). *angan Suka Game Online Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan*. Yogyakarta: AE Media Grafika, 6.
- Angela. (2013). Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN 015 Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda Ilir. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 1 (2), 532–544.
- Anggraini, E. S. (2021). Pola komunikasi guru dalam pembelajaran anak usia dini melalui bermain. *Jurnal Bunga Rampai Usia Emas*, 7(1), 27-37.

- Anshory, A. d. (2016). Tahap dan Karakteristik Perkembangan Belajar Siswa Sekolah Dasar (Upaya Pemaknaan Development Task). *The Progressive and Fun Education Seminar*, 7 (978-602, 383–389).
- Ariantoro, R. T. (2016). Dampak Game Online Terhadap Prestasi Belajar Pelajar. *JUTIM (Jurnal Teknik Informatika Musirawas)*, 1 (1).
- Budiarti, L. (2019). Pengaruh Kebiasaan Bermain Game Online terhadap Prestasi Nilai Hasil Belajar (Penelitian Deskriptif di Kelas V Sekolah Dasar Kecamatan Baleendah Bandung) (Doctoral dissertation, FKIP UNPAS).
- Fasya, H. Y. (2017). Pengaruh Game Online Terhadap Tingkat Agresivitas Anak-anak dan Remaja di Kota Makassar (Studi Kasus di Kecamatan Tallo). *Hasanuddin Student Journal*, 127-134.
- Febrina, I. C. (2014). Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Agresivitas Siswa. *Jurnal Ilmiah VISI P2TK PAUD NI - Vol. 9, No.1*, 28-35.
- Harahap, S. H. (2021). Dampak Game Online Free Fire Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1301-1310.
- Ismi, N. &. (2020). Dampak Game Online Terhadap Perilaku Siswa di Lingkungan SMA Negeri 1 Bayang. *Journal of Civic Education*, 3 (1), 1–10. <https://doi.org/10.24036/jce.v3i1.304>.
- Janttaka, N. (2020). Analisis Dampak Game Online Mobile Legend Pada Anak Usia Sekolah Dasar Di Desa Junjung Kecamatan Sumbergempol Kabupaten Tulungagung. *Inventa: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 132-141.
- Khoriyah, S. (2019). Dampak Game Online Terhadap Perilaku Remaja dalam Pelaksanaan Ibadah Shalat Lima Waktu di Desa Rangai Kecamatan Katibung Kabupaten Lampung Selatan. Diakses Pada Tanggal 10 September 2021 dari Situs <http://repository.radenintan.ac.id/id/eprint/6027>.
- Kurniawan, E. (2017). Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling Universitas Pgri Yogyakarta. *Jurnal Konseling GUSJIGANG* 3 (1), 97-103.
- Masya and Candra. (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.”.
- Nisrinafatn, N. (2020). Pengaruh game online terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 1(2), 135-142.
- Nuritno, R. R. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Interaktif dalam Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa. *Pendidikan Matematika*.
- Nurlaela, &. S. (2017). Dampak Game Online Terhadap Moral Anak Di Desa Malili Kecamatan Malili Kabupaten Luwu Timur. No. 1, 93–104.
- Ondang, G. L. (2020). Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Jurusan Sosiologi Fispol Unsrat. *Jurnal Holistik*, Vol. 13 No. 2, 1-15.
- Purwa, A. P. (2013). Psikologi Pendidikan: Dalam Perspektif Baru. Yogyakarta: ArRuzz Media. 225.
- Purwanto, N. (1988). Psikologi Pendidikan. Bandung: Remaja Karya. 85-87.
- Ramdani, N. (2021). Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VI SDN Bawakaraeng 1 Kota Makasar.