

## **Fenomena Kecanduan *Game Online* pada Siswa (Studi Kasus pada Siswa SMK Negeri 2 Jember)**

Riska Wulan Rama Dani, Sukidin, Retna Ngesti S

Program Studi Pendidikan Ekonomi Jurusan Pendidikan IPS, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,  
Universitas Jember (UNEJ)

### **Abstrak**

*Game online* merupakan suatu permainan yang disukai para kalangan remaja saat ini dan salah satunya adalah siswa SMK Negeri 2 Jember. Terdapat perbedaan sudut pandang jika dilihat dari fenomena kecanduan *game online* yang terjadi pada siswa. Untuk mengantisipasi dan meminimalisir adanya dampak buruk yang akan terjadi bagi para *gamer* maka diperlukan sebuah bimbingan dari sekolah dan terutama dari orang tua siswa itu sendiri. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif. Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Penelitian ini menggunakan analisis data deskriptif kualitatif dengan cara menelaah data, mereduksi data, menyusun data dalam satuan-satuan, mengkategorisasi data, menentukan keabsahan data, dan menafsirkan data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat dampak positif dan negatif akibat kecanduan *game online* terhadap pola perilaku akademis siswa dan hasil belajar siswa. Dampak positif dari kecanduan *game online* yaitu semangat belajar meningkat, konsentrasi meningkat sehingga hasil belajar yang diperoleh siswa juga meningkat. Dampak negatif dari kecanduan *game online* yaitu siswa menjadi malas belajar, sulit konsentrasi, serta malas sekolah sehingga hasil belajar yang diperoleh menurun. Untuk mengurangi kecanduan *game online* pada siswa, dibutuhkan bimbingan dari guru BK SMK Negeri 2 Jember.

**Kata Kunci:** *game online*, kecanduan, perilaku akademis

### **Abstract**

*Online gaming is a game that is very popular among today's teenagers and one of them is student of SMK Negeri 2 Jember. There is a difference in perspective when viewed from the phenomenon of online game addiction to students. To anticipate and minimize the adverse impacts that will occur for gamers, it will be required a guidance from a school and especially from the parents themselves. This research is descriptive kualitatif. Data collection methods used were observation, interviews, and documentation. This study uses a qualitative descriptive data analysis by means of examining the data, reducing the data, arrange the data in units, categorize the data, determine the validity of data, and interpret the data. The research shows that there are positive and negative impacts of online gaming addiction due to the pattern of student academic behavior and student learning outcomes. The positive impact of online gaming addiction is the spirit of learning increases, the level of concentration increases so the results of student learning is also increasing. The negative impact of online gaming addiction makes student lazy to study, concentration is also decreasing, as well as school so lazy learning results obtained decreases. To reduce the addiction to online games on students, teachers needed guidance from conseling and guidance's teachers SMK Negeri 2 Jember.*

**Keywords:** *online games, addiction, academic behavior*

## **PENDAHULUAN**

Ketika kehebatan teknologi komunikasi menjadi perbincangan yang sangat menarik dikalangan masyarakat, didunia anak-anak dan remaja juga tidak

kalah heboh pembahasan mereka mengenai teknologi internet yang salah satu fungsinya dapat digunakan sebagai sarana hiburan yaitu bermain dan sering disebut *game online*. *Game online* adalah salah satu hasil dari perkembangan internet. Permainan *game online* menjadi suatu bentuk permainan audio visual yang melibatkan

banyak pemain didalamnya dan dimana permainan ini membutuhkan jaringan internet.

Pada zaman dahulu permainan *game online* masih belum populer. Permainan yang biasa dimainkan para kalangan remaja dahulu yaitu permainan *Play Station* atau biasa disebut dengan PS. Sedangkan di zaman era globalisasi ini permainan PS sudah dianggap ketinggalan karena terdapat permainan yang lebih mengasyikkan dan dapat di mainkan oleh orang banyak dengan tempat yang berbeda yaitu *game online*. *Game online* ini merupakan suatu permainan *game* yang dimainkan secara *online*. Beragam *game* diciptakan dan kemudian dimainkan oleh mereka yang *download*.

Maraknya *game online* menyebabkan para remaja ingin memainkan permainan tersebut. Para remaja beranggapan bahwa dengan bermain *game online* segala rasa penat dan stress (baik itu datang dari sendiri maupun dari orang tua, guru, maupun orang lain) dapat berkurang bahkan dapat menghilangkan rasa tersebut, sehingga *gamer* yang masih pemula merasakan dampak yang positif akibat bermain *game online*. Jika permainan *game online* dimainkan secara terus menerus tanpa ada self control dari remaja tersebut akan menjadikan remaja kecanduan *game online* (*game addiktif*). Fase kecanduan bermain *game* merupakan keadaan dimana seorang pemain akan sangat sulit untuk lepas dari permainannya termasuk siswa SMK Negeri 2 Jember.

Kecanduan yang terjadi pada siswa SMK Negeri 2 Jember dapat terjadi karena banyaknya *game center* yang memberi kemudahan kepada para siswa SMK untuk bermain jenis permainan yang disukai dengan harga yang relatif murah bagi kalangan siswa SMK. Pengunjung *game center* didominasi oleh remaja terutama laki-laki dan paling banyak ditemui adalah siswa dengan seragam SMK sederajat yang menjadikan *game online* ini menjadi lebih menarik.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti, terdapat beberapa siswa SMK Negeri 2 Jember yang melanggar peraturan sekolah sebagai akibat dari permainan *game online* seperti tidak mengerjakan

tugas, sering terlambat masuk sekolah, menyalah gunakan uang SPP dan yang lebih parah lagi banyak siswa membolos sekolah sampai batas maksimal presensi. Selain itu, nilai-nilai ulangan harian dan nilai semester siswa juga mengalami banyak penurunan, dan hal ini mengakibatkan hasil belajar siswa juga mengalami penurunan. Untuk itu diperlukan bimbingan menanggulangi kecanduan *game online* yang dilakukan oleh guru BK dan wali murid SMK Negeri 2 Jember yaitu dengan mengadakan pengawasan dan pembatasan-pembatasan ruang gerak bermain terutama untuk kegiatan *online* yang dilakukan oleh guru BK dan orang tua.

Berdasarkan alasan diatas peneliti terdorong untuk melakukan penelitian dengan memilih judul “**Fenomena kecanduan *game online* pada siswa (studi kasus pada siswa SMK Negeri 2 Jember)**”. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bagaimana dampak yang diakibatkan kecanduan *game online* terhadap perilaku akademis siswa dan hasil belajar siswa SMK Negeri 2 Jember serta peranan BK dalam mengurangi dan meminimalisir kecanduan *game online*.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dan dilakukan berdasarkan fenomena kecanduan *game online* yang terjadi pada siswa SMK Negeri 2 Jember. Metode penentuan lokasi menggunakan metode *purposive sampling* yaitu di SMK Negeri 2 Jember. Sumber data dalam peneliti sebanyak 5 orang dan informan sebanyak 10 orang yang terdiri dari orang tua siswa yang kecanduan *game online*, guru dan BK SMK Negeri 2 Jember serta operator *game center*. Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu wawancara, observasi, dan dokumentasi. Penelitian ini menggunakan analisis data deskriptif kualitatif dengan cara menelaah data, mereduksi data, menyusun data dalam satuan-satuan, mengkategorisasi data, menentukan keabsahan data, dan menafsiran data.

## PEMBAHASAN DAN TEMUAN PENELITIAN

### PEMBAHASAN

Pembahasan pada penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dampak kecanduan *game online* terhadap pola perilaku akademis siswa dan hasil belajar yang diperoleh siswa SMK Negeri 2 Jember serta peran BK dalam mengurangi kecanduan *game online*.

Setelah melakukan penelitian, dapat diketahui bahwa kecanduan *game online* membawa dampak yang sangat buruk bagi penggunaannya terutama perilaku siswa di sekolah. Tak jarang siswa membolos hanya untuk permainan yang dianggap menyenangkan tersebut. Hal ini terjadi karena siswa tersebut tidak dapat mengatur waktu untuk sekolah, waktu untuk belajar, dan hanya mementingkan *game online* saja. Selain itu, sulitnya mengatur waktu tidur menyebabkan siswa sulit bangun pagi sehingga tak jarang *gamer* terlambat sekolah. Berikut pernyataan yang dikemukakan oleh WL

*"...masalah perilaku saya disekolah, saya itu semenjak kecanduan banget sama game online, saya jadi males untuk semua hal. Kalau maen game online kan sampai malem, jadinya pagi gak bisa bangun dan bangun-bangun sudah jam 06.30, ya sudah berangkat sekolah cuma cuci muka saja. Terkadang kalau sudah ditutup gerbang sekolah ya sudah pergi ke game center lagi. La dari pada pulang nanti dimarahi orang tua, toh juga kalau saya ke game center gak ada yang tahu yang penting ganti baju saja beres sudah."*

Dilihat dari pernyataan yang dikemukakan diatas bahwa siswa yang kecanduan *game online* mengalami berbagai masalah terutama pada perilaku akademis yang tidak seharusnya dilakukan di dalam kelas juga terjadi, seperti yang telah disampaikan oleh subyek bahwa subyek sering tidur di dalam kelas, jarang mengerjakan PR dan kalau mau mengerjakan PR di dalam kelas mereka akan mencontek milik teman sekelasnya. Kemudian tidak adanya konsentrasi pada diri siswa terhadap pelajaran yang diberikan oleh guru mata pelajaran. Dapat disimpulkan bahwa subyek yang diteliti melakukan penyimpangan terhadap pola perilaku akademis. Sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh (Jinan, 2011 : 106)

bahwa "siswa yang sudah kecanduan *game online* akan menjadi malas seperti malas belajar, malas tidur, malas sekolah, malas makan, sulit untuk berkonsentrasi dan hanya akan semangat apabila memainkan permainan *game online* saja." Terjadinya penyimpangan didalam kelas akibat dari kurangnya kontrol yang baik dari *gamer adiktif*. Hal ini akan mempengaruhi hasil belajar yang akan diperoleh siswa tersebut. Sehingga kontrol yang baik dari siswa akan membawa para *gamer* ke dampak yang positif.

Selain dampak terhadap pola perilaku di dalam kelas menyimpang salah satu subyek dalam penelitian menunjukkan perilaku menyimpang dengan menyelewengkan uang SPP demi kesenangan pribadi anak itu sendiri yaitu uang SPP dipergunakan untuk memainkan *game online*. Berikut pernyataan yang dikemukakan oleh HQ mengenai penyelewengkan uang SPP akibat *game online*

*"....saya ini sudah termasuk anak yang kecanduan game online. Suatu ketika saya pernah dipanggil pihak BK karena sudah 3 bulan saya tidak membayar SPP. Dan orang tua saya dipanggil ke sekolah. Uang SPP yang seharusnya saya bayarkan saya pergunakan untuk maen game online. Ibu kalau ngasih uang saku saya terlalu sedikit cuma Rp 20.000 dan uang jajan juga gak dikasih lagi ya tidak cukup untuk bermain game online. Belum lagi uangnya digunakan buat beli bensin ya habis sudah. Kalau maen game online bayar paket yang 3 jam saja sudah Rp 7000 belum lagi beli vouchernya"*

Berdasarkan pernyataan yang telah dikemukakan oleh HQ bahwa subyek menyelewengkan uang SPP yang seharusnya dibayarkan untuk kepentingan sekolah akan tetapi dipergunakan untuk bermain *game online*. Hal seperti ini dapat terjadi karena siswa hanya memprioritaskan *game online* dari pada kepentingan sekolah dan fokus pikiran siswa tersebut hanya pada *game online*. Hal ini menunjukkan bahwa *game online* membawa pengaruh yang sangat besar bagi para *gamer*, karena permainan *game online* disetting memberikan kemudahan, kenyamanan, serta tingkat permainan yang semakin menantang menjadikan *gamer* betah berlama-lama didepan komputer hanya untuk memainkan

permainan *online* tersebut. Selain dampak negatif yang muncul akibat dari kecanduan *game online*, dampak positif pun juga dirasakan oleh salah satu subjek penelitian ini. Berikut pernyataan yang dikemukakan oleh AD tentang dampak positif yang dialami akibat bermain *game online*.

*“...kalau sisi positif yang saya rasain itu banyak banget, bahasa inggris saya jadi tambah baik, kemampuan kompuer saya juga semakin baik, kemudian stress dan penat yang ada difikiran saya juga banyak yang berkurang, jadi tambah semangat belajarnya sehingga hasil belajar yang saya terima semakin meningkat. Memang harus ada kontrol dari diri sendiri untuk meningkat hasil belajar saya. Akan tetapi terkadang saya juga gak konsen kalau guru lagi nerangin jadinya ya gak ngerti apa yang diomongin guru, tapi sebagai konsekuensinya saya sering menanyakan pelajaran yang gak saya faham keteman-teman saya.”*

Berdasarkan pernyataan yang telah dikemukakan AD bahwa kecanduan *game online* dapat meningkatkan semangat belajar. Hal ini disebabkan adanya kontrol yang baik dari siswa itu sendiri. Semangat belajar ini dapat meningkat apabila siswa lebih memprioritaskan belajar dari pada bermain *game online*. Siswa hanya beranggapan bahwa bermain *game online* hanya digunakan sebagai penghilang rasa stress, jenuh dan mengisi waktu luang saja, sehingga semangat belajar siswa akan muncul walaupun siswa tersebut kecanduan *game online*. Selain itu dengan adanya pengaturan waktu dari orang tua serta kesadaran dalam ketaatan terhadap jadwal kegiatan yang harus dikerjakan menjadikan siswa lebih memiliki prioritas hidup seperti mementingkan terpenuhinya jadwal kegiatan yang telah dibuat orang tua dan kesepakatan bersama dari pada permainan *game online*. Hal inilah yang menjadikan *game online* sebagai tempat bermain anak dan bukan prioritas kehidupan anak.

### **Dampak terhadap Hasil Belajar Siswa**

Berdasarkan hasil penelitian, terdapat dampak positif dan negatif terhadap hasil belajar siswa yang telah dikorelasikan dengan daftar ketidakhadiran siswa. Beberapa siswa sering mendapat teguran dari pihak BP terkait ketidakhadiran dan salah satunya telah memiliki

histori buruk tentang pemalsuan surat izin sakit. Peraturan yang ketat dan tingkat kedisiplinan yang tinggi di SMK negeri 2 Jember mengenai jam masuk dan aturan bagi siswa terlambat yaitu hukuman tidak diperkenankan mengikuti jam pelajaran awal dan diharuskan orangtua ke sekolah agar siswa terlambat dapat kembali masuk ke sekolah membuat tindakan melanggar seperti pemalsuan surat sakit, surat izin bahkan siswa lebih memilih untuk bolos sekolah daripada harus masuk sekolah membawa orangtua. Inilah yang menjadikan siswa cenderung memilih untuk pergi ke *game center* daripada harus pulang ke rumah dan dimarahi oleh orangtua.

Ketidakhadiran yang dilakukan siswa akibat dari *game online* akan mempengaruhi hasil belajar yang diperoleh siswa. Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh mayoritas subyek dalam penelitian ini mengalami penurunan hasil belajar. Berikut merupakan penuturan dari AK yang merupakan salah satu siswa yang nilai hasil belajarnya mengalami kenaikan dan penuturan dari tiap semester.

*“...kalau menurut pengakuan guru-guru saya, saya ini anak yang pandai. Akhir ini memang saya akui nilai saya mengalami banyak penurunan terutama raportan kemaren ini, nilai saya turun dratis. Nilai ini turun memang karena saya lagi gemar-gemarnya maen game online. Terkadang memang waktunya belajar saya pergunakan untuk tidur karena pulang sekolah jam 14.30 saya gunakan puntuk maen game online dan pulang kerumah terkadang jam 5 kadang juga jam 6 sore. Jadi malam waktu untuk belajar saya ngantuk dan akhirnya tidak belajar. Pernah saya telat sekolah dan karena memang peraturan di sekolah sangat ketat akhirnya saya gak masuk sekolah dan mau pulang takut sama orang tua, ya sudah saya gunakan untuk maen game online.”*

Berdasarkan pernyataan yang dikemukakan diatas permainan *game online* berdampak yang sangat buruk bagi penggunaannya apabila tidak ada kontrol dari diri sendiri. Dampak yang sangat tampak pada hasil belajar yang di peroleh siswa. Pada dasarnya *game online* akan menjadikan siswa menjadi tidak konsentrasi belajar, malas mengerjakan tugas dan malas untuk masuk sekolah (bolos), sehingga nilai-nilai yang dimiliki siswa kurang memenuhi standart kompetensi. Untuk memenuhi

standart tersebut siswa harus mengikuti remidi. Sedangkan nilai yang sudah diremidi tidak mendapatkan nilai yang maksimal sehingga nilai hasil belajar yang didapat siswa sesuai dengan standart kompetensi. Inilah yang menyebabkan hasil belajar yang diperoleh siswa turun.

Selain dampak negatif yang diterima bagi pecandu *game online*, salah satu responden bernama AD dalam penelitian ini mengaku bahwa permainan *game online* membawa dampak positif bagi kegiatan akademisnya terutama pada hasil belajar yang diperoleh selama menjadi siswa dan selama *game online* meracuni hidupnya.

*“....saya ini memang pecandu game online tapi saya mengontrol permainan game online saya, jadi memang waktunya belajar saya belajar, waktunya makan, saya makan, waktunya tidur saya juga tidur jadi memang benar-benar saya kontrol agar nilai saya gak turun. Tapi ketika kenaikan kelas XII ini saya mulai gemar di game center dan memang saya tinggal dengan nenek saya, saya jadi bebas sehingga saya gak bisa ngontrol permainan saya. Gak jarang saya maen game online sampai larut malam dan akhirnya nilai saya turun drastis.”*

Jika dilihat dari pernyataan yang dikemukakan AK dengan informasi yang diberikan oleh AD terdapat perbedaan diantara keduanya. Informasi yang diberikan oleh AD dapat diketahui bahwa *game online* selain membawa dampak yang negatif juga membawa dampak yang positif bagi penggunanya. Pengaturan waktu yang baik serta adanya kontrol dari *gamer* akan membawa dampak yang baik terutama dibidang akademis siswa yaitu terjadinya peningkatan hasil belajar dari tiap semester. Dalam hal ini, *game online* hanya digunakan sebagai hiburan dan untuk menghilangkan stress yang terjadi pada siswa tersebut. Sehingga *game online* ini membawa pengaruh yang positif seperti menjadi semangat belajar, konsentrasi yang tinggi, lebih giat masuk sekolah dan lain sebagainya. Pengaturan jadwal harus didampingi oleh orang tua, karena tanpa adanya dukungan dari orang tua pengaturan jadwal anak akan berjalan kurang baik. Selain itu, apabila terjadi ketidaktepatan dalam pelaksanaan jadwal yang telah diberikan maka harus ada

konsekuensi berupa hukuman yang mendidik supaya siswa tersebut tidak lagi melanggar jadwal yang telah dibuat bersama.

### **Peran BK untuk Siswa Kecanduan *Game Online***

Peranan BK didalam sekolah yaitu untuk mencegah dan mengatasi siswa yang mengalami berbagai macam masalah dan salah satunya yaitu siswa kecanduan *game online*. Untuk mengetahui siswa kecandu *game online* guru BK bekerjasama dengan guru mata pelajaran untuk mengetahui berbagai macam masalah yang dihadapi siswa SMK Negeri 2 Jember. Ketika siswa berada di dalam kelas, apabila terjadi masalah dengan siswa maka dengan mudah guru BK untuk mengetahui dan mengatasi masalah siswa tersebut. Dilihat dari cara penanganan, SMK Negeri 2 Jember terdapat 4 fungsi untuk menangani siswa yang kecanduan *game online* diantaranya yaitu

#### **1. Fungsi pencegahan**

Fungsi pencegahan disini merupakan tahap awal dari bimbingan konseling yang diberikan kepada siswa. Adapun beberapa cara yang diberikan oleh sekolah sebagai fungsi pencegahan yaitu diberikannya sosialisasi-sosialisasi tentang dampak negatif memainkan *game online* serta mengadakan seminar umum untuk semua jurusan yang ada di SMK Negeri 2 Jember untuk mengenalkan dampak negatif yang akan terjadi bagi *gamer* jika tidak dapat membagi waktu dengan sebaik-baiknya.

#### **2. Fungsi pemahaman**

Fungsi pemahaman dalam Bimbingan Konseling berfungsi sebagai tempat untuk 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 SMK Negeri 2 Jember serta hasil belajar yang diperoleh menurun dari tiap semesternya. Siswa yang sudah kecanduan *game online* akan diberikan berbagai macam pemahaman, arahan-arahan dan motivasi untuk mengurangi kecanduan *game*

online. Dan selanjutnya dapat kembali seperti siswa tersebut belum mengenal *game online*.

### 3. Fungsi pengentasan

Pada fungsi ini peran BK yaitu memberikan perhatian secara khusus kepada siswa tersebut. BK bekerjasama dengan wali kelas dan guru mata pelajaran dalam hal meminimalisir penggunaan *game online*. Adapun langkah-langkah yang dilakukan oleh guru BK, wali kelas dan guru mata pelajaran yaitu dengan menambah aktivitas siswa dengan diberikan berbagai macam tugas atau remedi untuk beberapa tugas dari guru mata pelajaran. Selain itu adanya rekomendasi untuk mengikuti kegiatan ekstrakurikuler tentang kepramukaan atau paskibraka yang di dalamnya siswa tersebut dididik untuk menjadi anak yang disiplin.

### 4. Fungsi pengawasan (*advokasi*)

Pada tahap fungsi pengawasan (*advokasi*) merupakan tahap yang paling tinggi dalam mengatasi masalah kecanduan *game online*. Fungsi pengawasan ini guru BK dan sekolah melibatkan wali murid untuk mengatasi siswa yang sudah tidak dapat ditangani dalam hal kecanduan *game online*. Diharapkan siswa tidak lagi menyalahgunakan kepercayaan yang telah diberikan orang tua untuk belajar serta untuk mengurangi siswa tersebut memainkan *game online*. Selain itu, ruang gerak siswa juga akan terbatas karena ada pengawasan dari guru BK ketika disekolah dan ada pengawasan dari orang tua jika dirumah serta adanya kesadaran dari orang tua siswa untuk lebih meningkatkan komunikasi dengan siswa, sehingga memudahkan orang tua untuk memberikan pengawasan pada siswa tersebut.

Penjelasan yang diberikan diatas, sesuai dengan teori yang ada dan dijelaskan oleh Tohirin (2007 : 39 - 40) Pelayanan bimbingan dan konseling untuk siswa memiliki beberapa fungsi adalah sebagai berikut

1. Fungsi pencegahan (preventif)
2. Fungsi pemahaman
3. Fungsi pengentasan
4. Fungsi pemeliharaan
5. Fungsi penyaluran
6. Fungsi penyesuaian
7. Fungsi pengembangan

8. Fungsi perbaikan (kuratif), dan
9. Fungsi advokasi

## TEMUAN PENELITIAN

Berdasarkan pembahasan dalam penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa kecanduan *game online* sangatlah berakibat fatal terutama pada kegiatan akademis siswa. Berikut merupakan tabel dari aktivitas siswa yang kecanduan *game online* dalam kegiatan akademis.

Tabel 4.1 Perilaku Akademis Siswa di Dalam dan di Luar Kelas

Nama	Perilaku di dalam Kelas	Perilaku di Luar Kelas
HQ	1. Malas belajar	1. Karawitan (Kelas X-1)
	2. Malas sekolah	
	3. Sulit konsentrasi	
	4. Jarang kerjakan tugas	
	5. Sering Melamun	
FL	1. Sulit konsentrasi	1. Taekwondo (X-2 sampai XI-2)
	2. Malas sekolah	2. Seni musik (X-2 sampai XI-2)
WL	1. Sulit konsentrasi	1. Basket (X-1 sampai XI-1)
	2. Malas belajar	
	3. Jarang kerjakan tugas	
	4. Malas sekolah	
AD	1. Malas belajar	1. Taekwondo (X-1 sampai X-2)
	2. Jarang kerjakan tugas	
	3. Sering tidur di kelas	2. Basket (X-2 sampai XI-2)
	4. Sulit konsentrasi	
AK	1. Malas belajar	1. Pencinta Alam (X-2)
	2. Sulit konsentrasi	

Sumber : Data primer tahun 2014

Berdasarkan tabel 4.1 dapat diketahui bahwa mayoritas siswa yang kecanduan *game online* mengalami kesulitan dalam konsentrasi pada proses pembelajaran berlangsung. Meskipun siswa sudah kecanduan *game online*, tetapi siswa masih meluangkan waktunya untuk

mengikuti kegiatan di luar kelas walaupun kegiatan tersebut tidak berlangsung lama.

Kecanduan *game online* selain mengakibatkan pola perilaku akademis siswa menyimpang juga berpengaruh terhadap hasil belajar yang diperoleh siswa. Berikut ini adalah tabel hasil belajar yang diperoleh siswa jika dihubungkan dengan ketidakhadiran siswa selama proses pembelajaran sekolah berlangsung.

Tabel 4.2 Ketidakhadiran Siswa Semester Ganjil Tahun Ajaran 2013/2014 dan Hasil Belajar Siswa

Nama	Ketidakhadiran Siswa Semester Ganjil Tahun Ajaran 2013/2014	Hasil Belajar Siswa
HQ	Alfa = 7 kali	X-1 = 969,5
	Sakit = 6 kali	X-2 = 942,7
	Izin = 0	XI-1 = 969
		XI-2 = 970
		XII-1 = 960
FL	Alfa = 1 kali	X-1 = 987,5
	Sakit = 4 kali	X-2 = 963,4
	Izin = 0	XI-1 = 990
		XI-2 = 1003
		XII-1 = 985
WL	Alfa = 1 kali	X-1 = 954,8
	Sakit = 2 kali	X-2 = 942
	Izin = 0	XI-1 = 971
		XI-2 = 976
		XII-1 = 981
AD	Alfa = 0	X-1 = 961
	Sakit = 0	X-2 = 959,5
	Izin = 0	XI-1 = 978
		XI-2 = 988
		XII-1 = 1001
AK	Alfa = 1 kali	X-1 = 946
	Sakit = 1 kali	X-2 = 964
	Izin = 1 kali	XI-1 = 955
		XI-2 = 963
		XII-1 = 953

Sumber : Data primer tahun 2014

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa terdapat hubungan yang positif antara ketidakhadiran siswa dengan hasil belajar yang diperoleh siswa. Semakin

banyak ketidakhadiran siswa, maka hasil belajar yang diperoleh mengalami penurunan dari tiap tahunnya. Begitu juga sebaliknya, apabila ketidakhadiran siswa sedikit maka hasil belajar yang diperoleh siswa akan meningkat.

## KESIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan pada bab sebelumnya dapat disimpulkan bahwa *game online* menimbulkan dampak terhadap pola perilaku akademis dan hasil belajar siswa SMK Negeri 2 Jember, hal ini berkaitan dengan perilaku siswa ketika berada di dalam lingkungan sekolah dan nilai-nilai raport yang dimiliki siswa kecanduan *game online*. Dampak positif akibat kecanduan *game online* yaitu siswa menjadi semangat belajar, mudah untuk berkonsentrasi, lebih giat masuk sekolah, menjadikan siswa lebih kreatif. Perilaku akademis yang dialami siswa kecanduan *game online* dapat dikatakan mempunyai perilaku yang baik, hal ini dapat terjadi karena adanya pengaturan waktu yang baik serta adanya kontrol yang baik dari *gamer* dan siswa lebih memprioritaskan belajar daripada bermain *game online* serta *game online* hanya digunakan untuk mengisi waktu luang, menghilangkan stress dan rasa jenuh sehingga hasil belajar yang diperoleh siswa akan meningkat.

*Game online* akan membawa dampak negatif bagi penggunaannya apabila permainan ini dimainkan secara berlebihan seperti siswa tidak mengerjakan tugas yang diberikan sekolah, tidak konsentrasi pada waktu proses pembelajaran, tidur di dalam kelas bahkan sampai bolos sekolah serta penyelewengan uang SPP. Hal ini dapat terjadi karena tidak adanya self control dari siswa tersebut sehingga terjadi penyimpangan pada perilaku akademis siswa dan menyebabkan hasil belajar siswa mengalami penurunan. Untuk mengatasi adanya dampak negatif akibat kecanduan *game online*, diperlukan bimbingan dan konseling dari sekolah. Bimbingan dan konseling SMK Negeri 2 Jember menyediakan 4 penanganan khusus bagi

siswa 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 BK dan personal sekolah yang menangani siswa tersebut. Apabila guru BK dan sekolah sudah mengalami kesulitan dalam penanganan siswa tersebut maka diberlakukan fungsi pengawasan yaitu pihak sekolah dibantu oleh pihak keluarga siswa dalam penanganan dan pengawasan siswa kecanduan *game online*

### SARAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, maka terdapat beberapa saran dari peneliti yaitu

1. Bagi orang tua, memberikan kontrol eksternal atau pengawasan, membatasi waktu bermain dan meningkatkan komunikasi antara orang tua dan siswa tersebut.
2. Lembaga pendidikan, menjadikan *game online* sebagai media pembelajaran, lebih mengenali masalah siswa sejak dini, lebih intens dalam menangani masalah siswa dan kedisiplinan yang ketat dari pihak sekolah seperti adanya kontrol dari guru ke siswa dan adanya tindak lanjut dengan konsultasi langsung dengan pihak wali murid siswa yang bermasalah.
3. Lingkungan masyarakat, dijadikan sebagai pelajaran, pemahaman dan pengetahuan masyarakat terutama bagi para remaja untuk memanfaatkan teknologi secara bijak dan bermanfaat serta tidak merugikan diri sendiri maupun orang lain.
4. Bagi *gamer*, lebih mempedulikan hidup teratur dan memiliki kedisiplinan dalam menggunakan waktu secara seimbang antara waktu untuk belajar dan waktu untuk bermain.

### DAFTAR BACAAN

Jinan, Miftahul. 2011. *Awas Anak Kecanduan Game Online*. Sidoarjo : Filla Press.

Moleong, Lexy. J. 2007. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung : Remaja Rosdakarya

Rini, Ayu. 2011. *Menanggulangi Kecanduan Game Online Pada Anak*. Jakarta : Pustaka Mina.

Yudha, Prasetyo. 2009. *Penelitian Eksploratif Perilaku Gamers di Kalangan Mahasiswa* (Skripsi – tidak dipublikasikan). Bogor : Fakultas Ekologi Manusia IPB.

Lestari, Yulianti. 2013. Dampak Pecandu *Game Online* Terhadap Prestasi Akademik. <http://yuliyanti2412.blogspot.com/2013/01/dampak-pecandu-game-online-terhadap>. diakses pada tanggal 4 Juni 2013

