

BAB IV

PAPARAN DATA, TEMUAN PENELITIAN, DAN PEMBAHASAN

MTs Negeri 2 PAMEKASAN merupakan Madrasah Tsanawiyah yang berstatus Negeri. Lokasinya terletak di jalan Gatot Koco No. 11 kelurahan Kolpajung Pamekasan dengan kode pos 69314. Penempatan sebagai Madrasah dengan Adiwiyata Nasional pada tahun 2017. Terdapat 18 kelas yaitu kelas VII ada 6 kelas, kelas VIII ada 6 kelas dan kelas IX ada 6 kelas dengan berakreditasi peringkat A

Visi Madrasah MTsN 2 Pamekasan adalah terwujudnya warga madrasah yang beriman dan bertaqwa, menguasai ilmu dan teknologi, peduli pelestarian lingkungan, mampu mencegah pencemaran dan kerusakan lingkungan hidup. Sedangkan misi MTsN 2 Pamekasan adalah: a. Memahami dan mengamalkan ajaran islam dengan benar, b. Menyelenggarakan peningkatan kualitas pendidik dan tenaga kependidikan yang profesional, c. Melaksanakan pembelajaran dan bimbingan secara efektif dan efisien, d. Menyelenggarakan sistem manajemen madrasah yang profesional, transparan dan akuntabel, e. Menguasai ilmu dan teknologi yang mampu mencegah pencemaran dan kerusakan lingkungan hidup, f. Membudidayakan tanaman di madrasah secara alami dan berteknologi, g. Mewujudkan pelestarian dan pengendalian kerusakan lingkungan.

A. Paparan Data

Berikut paparan hasil penelitian di MTsN 2 Pamekasan melalui prosedur pengumpulan data wawancara, observasi, dan dokumentasi, berikut pembahasannya.

1. Bagaimana jenis-jenis Game Online Yang Sering Digunakan Oleh Siswa Kelas VII MTsN 2 Pamekasan.

Dari pengamatan peneliti pada saat observasi pertama guru-guru disana sangat baik dan sangat wellcom terhadap peneliti dan dari Pengamatan peneliti siswa kelas VII MTsN 2 Pamekasan rata-rata menyukai permainan *game online*. Dilihat dari bicaranya mereka yang selalu berbicara tentang jenis permainan *game online* yang lagi viral saat ini.¹Berikut data dari hasil wawancara dengan bapak kepala sekolah MTsN 2 Pamekasan mengenai siswa yang gemar bermain *game online*, sebagai berikut:

“Gini nakk.. Perkembangan tekhnologi sekarang ini yang sangat pesat yang telah melahirkan berbagai jenis aplikasi menarik yang memang menarik perhatian berbagai kalangan. Kalangan muda maupun kalangan dewasa, mereka berlomba-lomba mengunduh aplikasi menarik yang disajikan internet. Dan salah satu aplikasi yang sangat populer dan menyita perhatian publik saat ini yaitu *game online* yang dengan desain grafisnya yang menarik, berkontenkan perang dan menyediakan berbagai jenis animasi senjata yang menarik sehingga membuat publik tergiur. Menurut laporan BK siswa kelas VII cenderung lebih banyak menghabiskan waktunya hanya untuk bermain *game online* dan parahnya lagi mereka sampai kecanduan dan lupa waktu. Waktu yang seharusnya remaja gunakan untuk mengasah bakat dan belajar justru mereka habiskan untuk bermain *game online* melalui gadgetnya.”²

Hal lain juga senada dengan yang diungkapkan oleh ibu Anisatun

Mutmainnah selaku guru BK yang memegang kelas VII di MTsN 2

¹Observasi, pada tanggal 12 february 2020.

²Mohammad Syarif, Kepala Sekolah MTsN 2 Pamekasanl, wawancara langsung (13 february 2020)

Pamekasan mengenai siswa yang gemar bermain *game online*, berikut penjelasannya:

“Disini memang ada beberapa siswa yang gemar bermain *game online* terutama siswa kelas VII. Dan memang sudah ada di catatan BK siswa yang hpnya di sita gara-gara main game di sekolah. Dari hasil konseling saya kemaren siswa yang kecanduan dengan game cenderung lebih banyak menghabiskan waktunya hanya untuk bermain *game online* dan parahnya lagi mereka sampai kecanduan dan lupa waktu. Waktu yang seharusnya remaja gunakan untuk mengasah bakat dan belajar justru mereka habiskan untuk bermain *game online*”³

Peneliti melihat beberapa siswa kelas VII MTsN 2 Pamekasan sedang berkumpul di depan kelas, mereka bercerita dan saling beradu pendapat mengenai kegemarannya bermain *game online*.⁴ Berikut hasil wawancara yang diungkapkan oleh informan RA (usia 13 tahun) mengungkapkan kegemarannya bermain *game online*, berikut penjelasannya:

“kalok saya ya mbak dirumah lebih sering bermain *game online* yang jenisnya PUBG dan free fire dibandingkan Mobile Lagende. Dari keduanya ini saya sering main tapi yang lebih sering yang jenisnya PUBG karena menurut saya sangat seru. Biasanya mbak dalam seminggu main *game online* Sebenarnya gak nentu sih mbak. ya tergantung semaunya aku mau maen kapan dan biasanya kira-kira 3 hari dan paling lama mainnya 3 sampai 4 jaman mbak. Dalam bermain game online saya sudah habis 50 ribuan, terus yang membuat saya menikmati permainan game online karena Jenis permainannya, tingkat kemampuan lawannya, hadiahnya banyak, pokoknya banyak dan tambah seneng banget kalok bisa menang puas gitu rasnya. pernah jugak mbak. Pernah seh mbak, waktu itu saya main bareng bersama beberapa teman di dalam kelas dan dari saking asyiknya bermain saya gak tau kalok ada guru yang lagi lewat di depan kelas. Nah disitu guru melihat dan di rampas mbak hp saya lalu di tahan diruangan BK, katanya mau dikembaliin 4 bulan lagi.”⁵

Sementara itu, informan MF (usia, 13 tahun) juga mengungkapkan kegemarannya bermain *game online* atau mengunduh video permainan

³Anisatun Mutmainnah, guru BK, Wawancara langsung, (14 februari 2020)

⁴Observasi, pada tanggal 15 Februari 2020.

⁵Rama Aditiya, siswa Kelas VII C, wawancara langsung (15 Februari 2020)

lainnya dan bermain juga bermain media seperti whatsapp, lebih jelasnya sebagai berikut:

“kalok bermain *game online* memang sudah jaman sekarang ini dan sangat viral mbak, kalau satu kali menang pasti ketagihan apalagi saya sering menang makanya aku sering banget main *game online* sampek kuota internet habis juga gak masalah sih menurut aku, game yang sering saya mainkan yaitu free fire karena menurut aku sangat seru. Lagian aku pakek duit juga punya sendiri dari ngumpul- ngumpulin uang saku saya, awalnya saya tidak terlalu sering main *game online* tetapi semakin sering menang maka makin banyak yang main juga jadi ketagihan. Dan aku juga lebih sering main *game online* dibandingkan sosial media lainnya kayak instgram soalnya di instgram gitu kan Cuma gitu-gitu aja. Kita Cuma liat foto-foto atau video aja dari yang di share mereka selain itu facebook dan twiter jadi saya tidak suka mbak. Tetap lebih suka main *game online*, lain dengan whatsapp karena kalok mau nelfon teman itu sekarang sudah pakai whatsapp. Sebenarnya main *game online* ini sudah menjadi hobby saya mbak tapi aku juga punya hobby lain, mancing, tapi kan itu tidak bisa dilakukan karena mengganggu jam main *game online* saya, yaa walaupun mau mancing lagian jugak gak ada temennya, temen-temen malah lebih suka main *game* dari pada mancing.. yaa sudah kalok aku pengen mancing yaa tinggal downlod aplikasi *game* yang ada mancingnya gitu jadi kan pas enak gak usah ke danau, tinggal duduk-duduk dirumah ataupun sambil tiduran kan masih bisa mancing pakek hp.”⁶

Peneliti melihat di catatan BK bahwa ada 2 siswa yang hpnya disita gara-gara main game di dalam kelas atau di area madrasah dan 4 siswa yang candu dengan *game online*. di dalam catatan BK ini peneliti melihat pihak BK sudah melakukan follow up atau tindak lanjut terhadap siswa yang masalahnya candu dengan *game online*. Dicapit BK ini peneliti juga melihat jadwal harian siswa yang mau dikasih bimbingan.⁷

Berdasarkan hasil wawancara dengan bapak kepala sekolah MTsN 2 Pamekasan mengungkapkan faktor yang mempengaruhi siswa gemar

⁶Muhammad Fawas, siswa kelas VII B, Wawancara Langsung, (15 Februari 2020)

⁷Dokumentasi, pada tanggal 17 februari 2020.

bermain *game online*, yang salah satunya faktor dari keluarga. lebih jelasnya sebagai berikut:

“Jika membicarakan keluarga mengenai faktor keluarga yang menjadi penyebab seringkali bermain *game online* yya di sekolah ini sebenarnya anak yang bermasalah mengenai kecanduan bermain *game online* berasal dari keluarga yang bermacam-macam, banyak sekali permasalahannya, diantaranya ada yang berasal dari keluarga yang tidak peduli pada anak-anaknya dan juga dari keluarga yang terlalu membebaskan anaknya begitu saja sehingga anaknya merasa tidak mendapatkan perhatian dari orang tuanya, itu semua hal-hal yang berasal dari faktor keluarga yang bisa anak lebih sering bermain *game online*. di era tehknologi yang sekarang menuntut konsentrasi orang tua yang memang secara pribadi kita dan anak-anak memang tetep butuh, Cuma memang yang perlu di kasih pemahaman awal biasanya ada kondisi atau usia tertentu. Contoh ada beberapa anak memang dari pembiasaan orang tua itu ada pembatasan dikasih pegang Hp, Hp android misalnya dia boleh megang Hp, Hp jadul misalnya nahh itu masih ada permainan gamenya.”⁸

Hal tersebut juga dijelaskan oleh ibu Anisatun Mutmainnah selaku guru Bk yang memegang kelas VII di MTsN 2 Pamekasan bahwa faktor keluarga memang menjadi salah satu penyebab siswa sering bermain *game online*, berikut penjelasannya:

“Ada beberapa faktor penyebab siswa sering bermain *game online* disini, salah satunya adalah dari orang tuanya yang selalu sibuk dengan kepentingannya sehingga tidak terlalu memperhatikan kegiatan atau aktivitas-aktivitas keseharian anaknya, sehingga anak disini mencari kesenangannya sendiri dengan terus-menerus bermain *game* tanpa melihat waktu. Faktor dari keluarga menurut saya menjadi faktor utama yang menyebabkan anak sering bermain *game online*. Karena selain disekolah anak juga menghabiskan waktu di rumah dan juga berinteraksi dengan orang tuanya serta media massa yang salah kaprah yang menjadikan anak terlalu senang bermain *game* ketimbang belajar. serta adanya perbedaan teman sebaya yang membedakan terbentuknya kelompok 1 siswa serta dengan kelompok 2 siswa.”⁹

Peneliti mengamati siswa yang gemar barmain *game online* dan kurang perhatian dari keluarganya, interaksi sosial dengan lingkungan

⁸Mohammad Syarif, Kepala Sekolah MTsN 2 Pamekasan, wawancara langsung (13 februari 2020)

⁹Anisatun Mutmainnah, Guru BK, wawancara langsung, (14 februari 2020)

sekitar terkesan cuek, jarang berbicara bila tidak perlu, tetapi setelah cukup mengenal lama ternyata subjek cukup supel.¹⁰

Begitupun dengan yang diungkapkan oleh informan SA (usia, 13 tahun), informan mengungkapkan jenis *game online* yang sering di mainkan dan juga informan mengungkapkan tentang orang tuanya yang merupakan orang yang tidak terlalu memperhatikan kegiatan kesehariannya dan tidak peduli apa yang ia lakukan:

“kalok dari orang tua mbak, setiap saya punya kegiatan apa mereka tidak pernah menanyakan kegiatan apa yang saya lakukan yang penting saya masuk sekolah setiap hari dan tidak pernah membatasi saya berteman dengan siapa, dan walaupun orang tua saya tidak peduli apa yang saya lakukan ketika saya meminta uang mereka langsung ngasih. Jadi uang yang mereka kasih aku belikan paketan supaya bisa bermain *game online*. Yang saya suka jenis permainan free fire, pubg dan mobil legend, tapi saya lebih sering main yang berjenis free fire karena menurut saya sangat seru dari pada permainan pubg dan mobile legend. Saya sudah habis 100 ribuan lebih mbak yang main game online karena ketika saya online saya sangat senang mbak, sampai tidak tau mau ngomong apa dan kalok lagi offline ya mbak rasanya gelisah, kesepian kayak gimana yaa kayak ada yang hilang gitu. Pernah jugak ya mbak saya di kritik karena terlalu sering main game online disitu saya sangat kesal mbak, mereka tidak tau serunya bermain game online. Jadi taunya hanya mengkritik.”¹¹

Berbeda dengan yang diungkapkan oleh informan IN (usia, 13 tahun) informan mengungkapkan tentang kegemarannya bermain *game online* dan mengungkapkan mengenai keluarganya yang tegas dalam mendidiknya, lebih jelasnya sebagai berikut:

“kalok dari orang tua gak terlalu gimana-gimana, mereka tegas juga sih sama saya dan selalu nanyain kegiatan keseharian saya di sekolah maupun di rumah. Dalam belajar saya setiap hari harus belajar sama orang tua saya dan jika saya tidak mau maka akan dimarahi, Jadi mau tidak mau saya harus belajar mbak. Karena dirumah ada wifinya setiap malem dan setiap mau tidur saya bermain game online dikamar

¹⁰Observasi, pada tanggal 17 februari 2020.

¹¹Syahid Arrobi, Siswa Kelas VII A, wawancara langsung (15 Februari 2020)

biasanya 2 jam paling lama habis itu saya tidur. *Game online* yang sering saya mainkan yaitu free fire karna menurut saya sangat gampang dari jenis permainan yang lain.”¹²

Selain itu bapak kepala sekolah MTsN 2 Pamekasan juga menambahkan faktor pengaruh kegemarannya bermain *game online* yang salah satunya dari teman sebaya, berikut penjelasannya:

“Nah.. ketika berbicara penyebab siswa yang terlalu sering bermain game online rasa keingin tauannya yang pasti, rasa ingin taunya “kalok saya begini bisa tidak seperti itu” jadi penyebab salah satunya rasa ingin taunya ketika dihadapkan, nah terus dihadapkan melihat temannya dengan kesibukan dengan bermain *game*. Pengaruh teman juga salah satu dari faktor penyebab ketika anak di usia remaja. Dia kan masih butuh bermain terus kemudian senang-senanganya bergaul dengan teman-temannya.”¹³

Peneliti melihat pada saat jam istirahat ada siswa yang sedang di ejek oleh teman-temannya karena tidak mempunyai hp dan tidak tau apa itu permainan *game online*.¹⁴

Selain itu, Anisatun Mutmainnah selaku guru BK yang memegang kelas VII di MTsN 2 Pamekasan juga memiliki penjelasan mengenai hal teman sebaya serta media massa, berikut penjelasannya:

“Smartphone sekarang sudah semakin canggih dan rasa keingin tauannya anak jaman sekarang sudah tinggi. rata-rata siswa disini sudah punya hp sendiri yang sudah di fasilitasi orang tua. Karena jarang terkontrol aktivitas keseharian mereka maka anak semakin cenderung dengan Hp dan tidak kenal waktu dan juga lebih gampang mengakses aplikasi-aplikasi yang menurutnya sekarang lagi booming dan menurutnya gaul dan jika salah satu dari temanya tidak punya hp yang bisa dimainkan *game online* seperti punya maka anak itu akan di bully dan supaya tidak di bully mereka jugak ikut-ikutan bermain.”¹⁵

¹²Ifandi Nabit, Siswa Kelas VII A, wawancara langsung, (15 Februari 2020)

¹³Mohammad Syarif, Kepala Sekolah MTsN 2 Pamekasan, wawancara langsung (13 februari 2020)

¹⁴Dokumentasi, pada tanggal 17 februari 2020.

¹⁵Anisatun Mutmainnah, Guru BK, wawancara langsung, (14 februari 2020)

Hal lain Dan di tambahkan oleh bapak kepala sekolah MTsN 2 Pamekasann juga memaparkan bahwa pernah melihat berita di media televisi mengenai *game online* yang lagi viral dimainkan banyak orang.

Berikut penjelasannya:

“pernah pada bulan lalu di media televisi sudah bisa kita simak karena memang sudah viral pengaruh *game* itu sampek pengaruh kejiwaan ini yang terjadi pada bulan lalu di media itu, di kabarkan juga di berita itu sudah terlalu sering bermain *game online* serta isi hpnya itu banyak aplikasi-aplikasi game online yang dimainkan.”¹⁶

Dari hasil pengamatan Peneliti, siswa yang gemar main *game online* dan gemar main sosial media perilaku umumnya yang tampak atau interaksi sosialnya dengan sekitarnya nada bicaranya agak kasar, manja dan kurang mandiri sering memerintah orang lain dalam aktivitasnya.¹⁷

Sementara itu siswa yang terkait media massa dan yang sangat sering bermain game online. Informan AR (usia 13 tahun) menjelaskan kegemarannya *bermain game* online dan memainkan aplikasi lainnya seperti, facebook, instagram, twiter dan whatsapp. Penjelasannya sebagai berikut:

“Yang lebih sering saya lebih sering bermain yang berjenis free fire karena menurut saya sangat menarik mbak dari pada permainan yang lain. selain bermain game online saya jugak suka dan sering main instagram, facebook, twiter dan jugak whatsapp karena disitu saya bisa melihat gambar-gambar yang lucu dan video-video teman yang di apload. Kalok main game sekitaran 3 jaman yya mbak. Kalok main instragram, facebook, twiter dan jugak whatsapp biasanya sekitaran 2 jaman gitu yaa tergantung dari pemberitahuannya sih mbak. Dalam 2 bulan saya sudah habis sekitaran 400 ribuan mbak, karena selain bermain game online, disitu saya jugak sering main instagram dan yang lainnya jadi ke paketan itu cepet habis. Jujur saja ya mbak ketika saya *online* saya sangat senang mbak, serasa dunia ada di genggaman, hehe dan kalok gak online Sangat beda, jadi sepi, gak tahu mau

¹⁶Mohammad Syarif, Kepala Sekolah MTsN 2 Pamekasan, wawancara langsung (13 februari 2020)

¹⁷Observasi, pada tanggal 15 februari 2020.

ngapain, gak ada yang enak buat dikerjain, dan yang membuat saya menikmati permainan ini karena bisa kumpul sama teman dan ketemu orang-orang baru gitu di game. Berbeda jugak ketika saya offline dalam beberapa waktu disitu saya ngerasa Kesepian gitu kayak gimana yahh, ada yang hilang gitu..dulu pernah aku gak main karena gak ada duit rasanya ngenes gitu mbak, mau ngutang jugak takut-takut gitu, biasanya itu kalok tanggal tua gitu sihh.. gak di kasih uang sama orang tua.”¹⁸

Hal lain yang diungkapkan oleh RPW (usia 13 tahun) mengenai aktivitasnya bermain media sosial selain bermain game online, informan mengungkapkan bahwa selain bermain *game online* disamping itu juga sering menonton konten-konten youtube artis atau sosial media lainnya, berikut penjelasannya:

“yang biasa saya mainkan game online yang berjenis free fire mbak karena menurut saya seru dan selain main *game online* disamping itu saya sering juga main youtube nonton konten-konten youtube artis gitu biasanya sihh sering liat kontennya NinoUya soalnya dirumah kan pakek wifi mbak jadi ketimbang wifinya gak dipakek jadi dibuat nonton youtube gitu. Yaa tapi walaupun dirumah pakai wifi saya masih tetep beli paketan kuota internet soalnya kalok main di sekolah kan harus punya paketan sendiri gak mungkin pakek wifinya sekolah. Biasanya untuk beli paketan unternet saya sudah habis 70ribuan mbak, Pernah mbak, karena waktu itu lagi asyik-asyiknya bermain sama orang tua disuruh berhenti tiba-tiba karena disuruh belikan sesuatu, yaa pastinya kesel lah wong lagi seru-serunya main pas tiba-tiba disuruh berhenti. Dan juga saya pernah berbohong sama orang tua supaya tidak disuruh berhenti main *game online* karena kita sendiri yang akan di cap sebagai pemain yang tidak sprotif sampek akhir dan itu dapat berdampak kalok bermain lagi akan dijauhi dengan orang yang pernah bermain dengan karena ada *game* yang memang tidak bisa dihentikan ditengah-tengah permainan. Jadi kalau tiggalkan kita. Jadi dikit-dikit kadang bohong.Pernah juga mbak waktu hari jumat di sekolah kan bersih-bersih waktu itu karena semua guru lagi sibuk bersih-bersih juga, saya didalam kelas main Hp pada saat itu saya lagi bermain game online terus kelihatan sama wali kelas lalu Hp saya di sita mbak dan dikasih ke Bk. Disuruh ambil 4 bulan lagi.”¹⁹

¹⁸Ainur Rafi, siswa Kelas VII B, wawancara langsung, (15 Februari 2020)

¹⁹Rio Putratama Wibowo, siswa kelas VII C, wawancara langsung (15 Februari 2020)

Berdasarkan hasil paparan tersebut dapat disimpulkan untuk fokus penelitian pertama tentang jenis-jenis *game online* yang sering digunakan oleh siswa kelas VII MTsN 2 Pamekasan, sebagai berikut:

- a. Siswa kelas VII MTsN 2 Pamekasan yang sering bermain *game online* menggunakan permainan yang berjenis free fire, pubg dan mobile legend.
- b. Siswa kelas VII MTsN 2 Pamekasan yang gemar bermain game menggunakan permainan yang berbasis *online* bukan *offline*.

2. Bagaimana efek Negatif Dari *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Kelas VII MTsN 2 Pamekasan.

Dari pengamatan peneliti, siswa kelas VII MTsN 2 Pamekasan pada saat jam pelajaran pertama ada beberapa siswa yang kurang bersemangat dalam belajarnya dan kurang fokus dengan apa yang guru jelaskan di depan.²⁰ Berdasarkan hasil dari wawancara dengan bapak kepala sekolah MTsN 2 Pamekasan mengungkapkan bahwa efek negatif dari *game online* bisa mengganggu pada belajarnya disekolah, berikut penjelasannya:

“Belajarnya yang jelas akan terganggu karena sudah terfokus pada objek permainan saja yang secara otomatis belajarnya akan berdampak negatif. Nahh sekolah tidak bisa bertanggung jawab seumpunya pas capek atau mengatuk di dalam kelas karena malemnya sudah begadang bermain *game online*, *game* sudah tidak di tanggung jawabkan bahwasannya punya tanggung jawab sekolah sebagai anak didik tanggung jawab sebagai siswa.”²¹

Sementara Anisatun Mutmainnah selaku guru Bk di MTsN 2 Pamekasan juga menjelaskan mengenai efek negatif dari *game online* bagi siswa terhadap belajarnya, berikut penjelasannya:

²⁰Observasi, pada tanggal 12 februari 2020.

²¹Mohammad Syarif, Kepala Sekolah MTsN 2 Pamekasan, wawancara langsung (13 februari 2020)

“Semakin kegiatan siswa tidak terkontrol oleh orang tua dirumahnya, maka siswa akan semakin malas belajar. sering menggunakan waktu luang mereka untuk bermain *game*, siswa akan mencuri-curi waktu dari jadwal belajar mereka untuk bermain game online. Bahkan disaat belajar pun digunakan untuk memainkan game, waktu belajar dan membantu orang tua sehabis jam sekolah akan hilang karena main *game* dan jugak waktu pola makan akan terganggu, emosional siswa juga akan terganggu karena efek game ini. Uang jajan bisa digunakan untuk membeli kartu perdana yang akses internetnya lebih cepat.”²²

Peneliti melihat ada dua orang siswa yang sedang tidur didalam kelas pada saat jam pelajaran berlangsung, yang peneliti lihat siswa yang tidur kelihatannya kecapean, dari beberapa temennya bilang memang ia sering tidur didalam kelas karena malemnya tidak tidur, ia begadang main *game online*.²³

Begitupun dengan yang diungkapkan oleh informan SA (usia, 13 tahun), informan mengungkapkan dampak negatif yang ia rasakan sendiri akibat seringnya bermain *game online*, berikut penjelasannya:

“kalok disuruh milih antara belajar dan game online yaa belajar seh mbak, tapi kadang kalok lagi gak males belajar biasanya belajarnya hanya 1 jam dan kalok lagi gak belajar yaa gak belajar. dan untuk bermain *game online* hanya disaat ada waktu luang saja sih. Pernah mbak, sering tidak mendengarkan ketika guru menjelaskan di depan, habisnya ngantuk akibat tadi malem gak tidur karena main game Jadinya males yang mau mendengarkan. Sebetulnya saya ngerasa bersalah mbak karena tidak belajar dengan baik. Terus saya ngerasa main *game online* ini hanya buang-buang uang dan biasanya jika punya waktu digunakan untuk belajar disini digunakan bermain game online dan di sekolah males mendengarkan guru yang menjelaskan materi di depan. Itu aja sihh mbak.”²⁴

Hal lain yang diungkapkan oleh RPW (usia 13 tahun) mengenai aktivitasnya bermain media sosial seperti menonton konten-konten artis selain bermain *game online*, informan mengungkapkan bahwa dengan

²²Anisatun Mutmainnah, Guru BK, wawancara langsung, (14 februari 2020)

²³Dokumentasi, pada tanggal 15 februari 2020.

²⁴Syahid Arrobi, Siswa Kelas VII A, wawancara langsung, (15 Februari 2020)

kegiatannya yang seperti itu akan berdampak negatif pada dirinya sendiri, berikut penjelasannya:

“Sebelum bermain *game online* dan nonton youtube biasanya paling malem tidur jam 10an dan makan malam antara jam 6-7an. Begitu kenal *game online* dan sering nonton youtube makan malam jam sembilanan, kadang jam 2 malam masih cari makan, tidur jam 3 pagi atau begadang sampai pagi. Jadi kesekolah paginya selalu menguap dan kadang tidur di dalam kelas dan bahkan ketikan guru didepan menjelaskan kurang fokus sehingga sulit untuk mengerti.²⁵”

Peneliti melihat ada dua siswa didalam ruangan BK, disitu guru BK mencatat siswa dengan keterangan terlambat masuk sekolah akibat masih bermain *game online*.²⁶ Begitupun yang diungkapkan oleh informan RA (usia 13 tahun) mengungkapkan dampak negatif yang ia rasakan sendiri tentang kegemarannya bermain *game online*, berikut penjelasannya:

“biasanya lupa waktu. yaa termasuk kurang makan dan kurang tidur tidak teratur kayak biasanya. Pernah, karena waktu itu saya berpikir game lebih penting dari yang lain, jadi maen game online ngalahin apapun juga dan pernah sering telat berangkat sekolah karena masih main game online yaa emang juga males yang mau berangkat kesekolah, ditambah lagi pas maen game, yaa tambah males. Terus dampak negatif yang saya rasakan Yaa itu tadi lupa waktu, sering terlambat berangkat sekolah karena masih main game online, terus apalagi yaa.. Paling boros duit karena masih mintak sama orang tua.”²⁷

Hal lain juga senada dengan Informan AR (usia 13 tahun) juga menjelaskan mengenai dampak negatif yang ia rasakan sendiri.

Penjelasannya sebagai berikut:

“ketika offline dalam beberapa waktu ketika tidak main *game online* dan main media lainnya saya ngerasa Kesepian gitu kayak gimana yahh, ada yang hilang gitu.. dulu pernah aku gak main karena gak ada duit rasanya ngenes gitu mbak, mau ngutang jugak takut-takut gitu, biasanya itu kalok tanggal tua gitu sihh.. gak di kasih uang sama orang tua. Sebetulnya sih kalok saya terus-terusan seperti itu hanya buang-

²⁵Rama Aditiya, siswa Kelas VII C, wawancara langsung, (15 Februari 2020)

²⁶Dokumentasi pada tanggal 17 februari 2020.

²⁷Rama Aditiya, siswa Kelas VII C, wawancara langsung (15 Februari 2020)

buang duit yang pasti mbak, menyita waktu belajar dan jugak males yang mau berangkat kesekolah gitu ajaa.”²⁸

Dan jugak ditambahkan oleh bapak kepala sekolah MTsN 2 Pamekasan tentang efek negatif dari *game online* yang bukan hanya mengganggu pada belajarnya melainkan jugak akan terganggu pada kesehatan fisik dan psikologisnya, berikut penjelasannya:

“Bermain game dalam jangka waktu tertentu memang ada pengaruh negatif, permainan game pada anak-anak khususnya di anak usia produktif di tingkat madrasah sanawiyah hati-hati dengan adanya beberapa efek negatif yang memang sudah bukan rahasia lagi sekarang bahwasannya ada game tertentu yang memang pengaruhnya luar biasa. Contoh misalnya kesehatan fisik sudah kelihatan jadi pengaruh atau dampak pada kesehatan khususnya penglihatan itu sangat terganggu dan secara otomatis akan kesehatan mata anak akan menurun, biasanya mata lelah terus mata mines kemudian mata merah terus kemudian yang fatal itu sampai mengakibatkan kerusakan saraf mata. Kemudian misalnya duduk seharian tanpa diimbangi dengan gerakan-gerakan telinga terus minus sampai makanpun kadang-kadang lupa karena saking konsentrasinya dengan game, naah itu di akibatkan biasanya karena anak kurang bergerak dan membuat anak bisa mengalami gangguan konsentrasi hal ini akan berpengaruh pada konsentrasinya anak jadi gagal fokus. Kemudian terhadap psikologi anak yang jelas akan kurang sosialisasi karena sudah kepentingannya saja atau game aja, kemudian anak itu akan jadi canggung karena memang sudah pada tingkat tertentu sosialnya hanya bisa bersosialisasi dengan gadget aja jadi tidak menghiraukan bahwasannya diluar gadget pun dia harus jugak bersosialisasi dengan teman-temannya. Terus kemudian dampak psikologi akan membawa pengaruh kepada komunikasi anak nahh kemudian dia hanya bisa mendengarkan objek yang dia perhatikan saja kemudian biasanya juga anak yang sudah sering main game online itu tidak mampu memberikan ekspresi bicaranya. Terus kemudian dari fisik psikologis yang candu dengan game tertentu bahkan itu tidak hanya terjadi di usia produktif tertentu saja ditingkat madrasah/MTs saja ada beberapa bahkan ibuk-ibuk juga main *game*.”²⁹

Selain itu, Anisatun Mutmainnah selaku guru BK yang memegang kelas VII di MTsN 2 Pamekasan juga memiliki penjelasan mengenai efek

²⁸Ainur Rafi, siswa Kelas VII B, wawancara langsung, (15 Februari 2020)

²⁹Mohammad Syarif, Kepala Sekolah MTsN 2 Pamekasan, wawancara langsung, (13 februari 2020)

negatif dari *game online* yang mengakibatkan pada diri sendiri yang dikhawatirkan akan adanya kecemburuan sosial pada anak. Berikut penjelasannya:

“Hp android sudah semakin canggih yya dan sekarang mengganggu konsentrasi belajar siswa sekarang. Ada jugak disini anak yang Hpnya di sita karena bawak Hp ke madrasah, selain itu dikhawatirkan akan adanya kecemburuan sosial. bisa saja salah satu dari temannya iri lalu melakukan hal-hal yang negatif misalnya mencuri atau juga memaksa orang tuanya untuk membelikan Hp dan jugak salah satunya sampai membuli temannya.”³⁰

Dalam hal ini, ibu Nurul Laily selaku guru BK di MTsN 2 Pamekasan juga menanggapi mengenai efek negatif *game online* bagi diri siswa dan belajarnya disekolah, berikut tanggapannya:

“terlalu berlebihan bermain game online itu tidak baik karena bisa berakibat pada anak malas melakukan aktivitas lain, kurang sosialisasi dengan sekitarnya, Serta membuat anak bersifat acuh tak acuh terhadap lingkungan sosialnya dan bahkan mengabaikan dunia nyata karena kesenangan dalam dunia maya yang bisa berakibat pada sikap agresif anak. Bahkan jugak berdampak pada prestasi belajarnya di sekolah Seperti menurunnya prestasi belajar siswa. disini selain guru didikan orang tua yang sangat dibutuhkan oleh siswa serta dorongan untuk belajar.”³¹

Berikut yang diungkapkan oleh informan IN (usia, 13 tahun) informan juga mengungkapkan dampak negatif yang ia rasakan terhadap dirinya karena sering bermain *game online*, lebih jelasnya sebagai berikut:

“sebetulnya ketika saya main *game online* saya ngerasa bersalah sama orang tua mbak karena Boros uang terutama kalok main game yang banyak barang atau aksesoris dan kadang harus dibeli dengan uang rupiah, dan yang pasti bikin capek dan penglihatan mata mulai berkurang dan jugak paling malas jika ketemu orang yang suka mengkritik ketika saya main game.”³²

³⁰Anisatun Mutmainnah, Guru BK, wawancara langsung, (14 februari 2020)

³¹Nurul Laily, Guru BK, wawancara langsung, (15 februari 2020)

³²Ifandi Nabit, Siswa Kelas VII A, wawancara langsung (15 Februari 2020)

Sementara itu, informan MF (usia, 13 tahun) juga mengungkapkan dampak negatif yang ia rasakan sendiri karena kegemarannya bermain *game online* atau mengunduh video permainan lainnya dan juga bermain media seperti whatsapp, lebih jelasnya sebagai berikut:

“Negatifnya tuh kalok terus-terusan main *game online* dan selalu ngunduh video permainan terus-terusan kita gak ada masa depannya, nyesel jugak jadinya mbak banyak waktu yang sudah terbuang hanya karena main *game online*. Nah disitu saya merasakan dampak negatif dari *game online* yaitu boros uang terutama dan yang pasti bikin badan capek dan paling malas jika ketemu sama orang yang bikin rusuh pada saat aku online.”³³

Berdasarkan hasil paparan tersebut dapat disimpulkan untuk fokus penelitian fokus kedua tentang efek negatif dari *game online* terhadap motivasi belajar siswa pada kelas VII MTsN 2 Pamekasan, sebagai berikut:

- a. Tidak mengenal waktu dalam bermain *game online*.
- b. Penglihatan mata mulai terganggu.
- c. Dari segi keuangan mengajarkan pemborosan.
- d. Merasa kesulitan yang mau bersosial dengan orang lain.

3. Bagaimana upaya Guru BK Dalam Mengurangi Kecanduan *Game Online* Untuk Memotivasi Belajar Siswa Pada Kelas VII MTsN 2 Pamekasan.

Dari pengamatan peneliti bahwa di MTsN 2 Pamekasan dalam peraturan tata tertib madrasah sudah terlaksana dengan baik.³⁴ Hal ini dibuktikan dengan hasil wawancara dengan bapak kepala sekolah mengungkapkan salah satu menanggulangi siswa yang motivasi belajarnya rendah akibat candu dengan *game online*, berikut penjelasannya:

³³Muhammad Fawas, siswa Kelas VII B, wawancara langsung (15 Februari 2020)

³⁴Observasi, pada tanggal 12 februari 2020.

“kami disini membuat tata tertib madrasah yang salah satunya dilarang keras membawa Hp ke madrasah, jadi sudah bisa dijawab secara eksprisit bahwa untuk upaya menanggulangi anak kecanduan game adalah melarang siswa dan siswi membawa hp khususnya yang bisa dibuat koneksi untuk *game online* itu sudah dilarang, nahn.. disanalahantisipasi salah satunya disana kemudian jika misalnya terpaksa ada anak membawa Hp tanpa pengetahuan petugas misalnya, nahn itu dipastikan mencari informasi dengan beberapa temannya, teman bermainnya dikelas Bahkan wali kelas atau juga bahkan guru-guru. Nah kita rampas 1 kali nah itu hukuman pertama, kemudian yang kedua ketahuan yang kedua kalinya maka hp itu ditahan selama 1 semester siapapun yang mengambil orang tua tidak bisa di kembalikan, bisa dikasihkan dengan surat pernyataan kemudian harus orang tuanya sendiri yang mendatangnya.”³⁵

Dalam hal ini ibu Anisatun Mutmainnah juga memaparkan tentang kegiatan bimbingan konseling yang diberikan kepada siswa yang kurang bersemangat dalam belajarnya akibat candu dengan game, berikut penjelasannya:

“Disini saya memberikan bimbingan konseling kepada mereka yang motivasi belajarnya rendah akibat sering main *game online*, dalam bimbingan konseling disini saya menggunakan pendekatan Behaviorisme atau behaviorial yang pendekatan ini melakukan segala sesuatunya dengan rapi, sistematis dan terstruktur. Hal ini berpengaruh pula terhadap layanan konseling yang di lakukan. Cara-cara ini mengarahkan pada suatu bentuk layanan yang langsung *direct* dan bersifat top down dan pada aliran behaviorisme ini selalu mencoba untuk merubah tingkah laku manusia secara langsung atau direct halini ditunjukkan dengan cara-cara yang dipergunakan. Pada dasarnya aliran ini beranggapan bahwa dengan mengajarkan perilaku baru pada manusia, maka kesulitan yang dihadapi akan dapat dihilangkan. Dan dikarenakan pandangan behaviorisme lebih menekankan pada belajar dari pada perkembangan model-model kepribadian yang lain. Serta disini saya menggunakan tehknik self manajemen yang mana mengacu pada harapan agar klien dapat lebih aktif proses terapi.”³⁶

Selain itu, ibu Anisatun Mutmainnah selaku guru BK di MTsN 2 Pamekasan juga menjelaskan tentang layanan-layanan BK dalam bentuk

³⁵Mohammad Syarif, Kepala Sekolah MTsN 2 Pamekasanl, wawancara langsung (13 februari 2020)

³⁶Anisatun Mutmainnah, Guru BK, wawancara langsung (14 februari 2020)

bimbingan kelompok yang diberikan kepada siswa yang candu terhadap *game online*. Berikut penjelasannya:

“Dan untuk layanan-layanannya disini saya menggunakan layanan informasi dalam bentuk bimbingan kelompok. Dimana layanan informasi disini layanan yang memungkinkan peserta didik menerima dan memahami berbagai informasi seperti, informasi diri, sosialnya, belajarnya, pergaulannya, kariernya dan jugak pendidikan lanjutan. Karena tujuan dari layanan informasi ini membantu peserta didik agar dapat mengambil keputusan secara tepat tentang sesuatu, dalam bidang pribadi, sosial, belajar maupun karier berdasarkan informasi yang diperolehnya yang memadai. Dan yang untuk layanan pembelajaran disini merupakan layanan yang memungkinkan peserta didik mengembangkan sikap dan kebiasaan belajar yang baik dalam menguasai materi belajar atau penguasaan kompetensi yang cocok dengan kecepatan dan kemampuan dirinya serta berbagai aspek tujuan dan kegiatan belajar lainnya yang dengan bertujuan agar peserta didik dapat mengembangkan sikap dan kebiasaan belajar yang baik. Layanan pembelajaran ini berfungsi untuk pengembangan.”³⁷

Peneliti mengamati bahwa dalam kegiatan bimbingan konseling dan bimbingan kelompok sudah terstruktur di program bk dan guru bk telah melaksanakan dengan rutin kegiatan bimbingan kelompok yang di berikan kepada siswa kelas VII yang candu dengan *game online* selama satu bulan empat kali.³⁸

Peneliti melihat guru BK MTsN 2 Pamekasan sedang melaksanakan kegiatan bimbingan kelompok kepada siswa yang candu dengan permainan *game online*.³⁹

Hal lain juga senada dengan ibu Nurul laily selaku guru BK di MTsN 2 Pamekasan juga menjelaskan tentang bimbingan konseling dan layanan-layanan BK dalam bentuk bimbingan kelompok yang diberikan kepada

³⁷Anisatun Mutmainnah, Guru BK, wawancara langsung, (14 februari 2020)

³⁸Observasi, pada tanggal 20 februari 2020.

³⁹Dokumentasi, pada tanggal 20 februari 2020.

siswa yang kurang bersemangat dalam belajarnya akibat candu dengan *game online*. Berikut penjelasannya:

“biasanya siswa yang sering mengantuk karena begadang bermain *game* disini, guru BK melakukan bimbingan konseling dengan pendekatan Behavioral yang menggunakan teknik self manajemen, setelah bimbingan konseling ke dua biasanya siswa diberikan layanan informasi dalam bentuk bimbingan kelompok. Dimana layanan informasi itu layanan yang memungkinkan peserta didik menerima dan memahami berbagai informasi seperti informasi diri, sosial, belajar pergaulan, karier, pendidikan lanjutan. Maksud dari tujuan layanan informasi adalah membantu peserta didik agar dapat mengambil keputusan secara tepat tentang sesuatu, dalam bidang pribadi, sosial, belajar maupun karier berdasarkan informasi yang diperolehnya yang memadai.”⁴⁰

Sementara juga dijelaskan oleh ibu Agustina Pintawati selaku guru BK di sekolah MTsN 2 Pamekasan juga mengungkapkan tentang Bimbingan konseling yang menggunakan teknik self manajemen serta layanan-layanan bimbingan kelompok yang cocok diberikan kepada siswa yang candu bermain *game online*. Berikut penjelasannya:

”Memang sudah di sesuaikan dengan program BK nak, seperti kemaren yang masalahnya beberapa siswa sering ngantuk ketika di dalam kelas akibat begadang main *game online* dan lupa waktu. Nahh disitu guru BK memberikan bimbingan kepada siswa takutnya kalok dibiarkan prestasi belajarnya akan terganggu. Biasanya itu diberikan bimbingan konseling dan bimbingan kelompok yang mana dengan adanya interaksi saling mengeluarkan pendapat, memberikan tanggapan serta saran dan konselor menyediakan informasi-informasi yang bermanfaat, disitu menggunakan pendekatan self manajemen yang mana mengacu pada harapan agar klien dapat lebih aktif dalam proses terapi. Nahh dan untuk layanan-layanannya biasanya diberikan layanan informasi.”⁴¹

Berdasarkan hasil paparan tersebut dapat disimpulkan untuk fokus penelitian fokus ketiga tentang Upaya Guru BK Dalam Mengurangi

⁴⁰Nurul Laily, Guru BK, wawancara langsung, (15 februari 2020)

⁴¹Agustina Pintawati, Guru BK, wawancara langsung, (15 februari 2020)

Kecanduan *Game Online* Untuk Motivasi Belajar Siswa Pada Kelas VII MTsN 2 Pamekasan, sebagai berikut:

- a. Melarang siswa membawa hp ke sekolah MTsN 2 Pamekasan.
- b. Guru bimbingan dan konseling melaksanakan bimbingan konseling dengan menggunakan pendekatan behavioral yang tekniknya *self manajement* kepada siswa yang candu dengan *game online*.
- c. Guru bimbingan dan konseling memberikan bimbingan kelompok serta memberikan layanan informasi terkait siswa yang candu *game online*.

B. Temuan penelitian

Peneliti menemukan temuan di MTsN 2 Pamekasan dari waktu melakukan penelitian dari hasil observasi, wawancara dan dokumentasi.

1. Jenis-Jenis *Game Online* Yang Sering di Gunakan Oleh Siswa Kelas VII MTsN 2 Pamekasan.

- a. Siswa kelas VII MTsN 2 Pamekasan yang sering bermain *game online* menggunakan permainan yang berjenis free fire, pubg dan mobile legend.
- b. Siswa kelas VII MTsN 2 Pamekasan yang gemar bermain game menggunakan permainan yang berbasis *online* bukan *offline*.

2. Efek Negatif Dari *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Kelas VII MTsN 2 Pamekasan.

- a. Tidak mengenal waktu dalam bermain *game online*.
- b. Penglihatan mata mulai terganggu.
- c. Dari segi keuangan mengajarkan pemborosan.
- d. Merasa kesulitan yang mau bersosial dengan orang lain.

3. Upaya Guru BK Dalam Mengurangi Kecanduan *Game Online* Untuk Memotivasi Belajar Siswa Pada Kelas VII MTsN 2 Pamekasan.

- a. Melarang siswa membawa hp ke sekolah MTsN 2 Pamekasan.
- b. Guru bimbingan dan konseling melaksanakan bimbingan konseling dengan menggunakan pendekatan behavioral yang tehniknya *self manajement* kepada siswa yang candu dengan *game online*.
- c. Guru bimbingan dan konseling memberikan bimbingan kelompok serta memberikan layanan informasi terkait siswa yang candu *game online*

C. Pembahasan

Dari hasil temuan penelitian diungkapkan *game online* dan efek problematikanya terhadap motivasi belajar siswa yakni jenis-jenis *game online* yang sering dimainkan oleh siswa guru bimbingan dan konseling melaksanakan bimbingan kelompok dengan tehnik *self manajement* serta guru bk memberikan layanan informasi dalam bentuk bimbingan kelompok. Sehingga siswa yang kecanduangame *online* dapat berkurang.

1. Jenis-Jenis *Game Online* Yang Sering di Gunakan Oleh Siswa Kelas VII MTsN 2 Pamekasan.

Perkembangan zaman dan teknologi yang sudah canggih membuat model-model permainan, permainan yang berbasis online serta telah melahirkan berbagai jenis aplikasi menarik yang memang menarik perhatian diberbagai kalangan. sehingga banyak yang lebih menyukai permainan *game online* ketimbang permainan yang lainnya.

Berikut hasil temuan penelitian dari jenis-jenis *game online* yang sering digunakan oleh siswa kelas VII MTsN 2 Pamekasan adalah:

- a. Siswa kelas VII MTsN 2 Pamekasan yang sering bermain *game online* menggunakan permainan yang berjenis free fire, pubg dan mobile legend.

Siswa menjadi lebih menyukai permainan *game online* yang saat ini sangat populer dan menyita perhatian publik yang salah satunya yang berjenis free fire, pubg dan mobile legend game ini yang berkontenkan perang atau MMORTS yang berjenis permainan seperti menyusun bangunan atau benteng untuk berperang dan bertahan dari serangan musuhnya dalam permainan ini dibutuhkan pemikiran individu untuk berpikir menyusun strategi yang dipakai.⁴² Banyaknya adegan di *game online* yang mengajarkan untuk melakukan tindakan kriminal serta kekerasan seperti perkelahian, pengrusukan dan sebagainya yang secara tidak langsung telah memengaruhi alam bawah sadar seseorang bahwa kehidupan nyata ini adalah layaknya sama seperti di dalam permainan tersebut.

- b. Siswa kelas VII MTsN 2 Pamekasan yang gemar bermain game menggunakan permainan yang berbasis *online* bukan *offline*.

Siswa menjadi lebih menyukai permainan yang berbasis *online* ketimbang *offline* karena permainan *online* membuat para penggemarnya gak pernah bosan ngemainnya yang salah satunya dengan cara mengembangkan permainannya dengan sistem update, membuat fitur baru, menghindari bug sehingga ngemunculin misi baru yang semakin beragam didalamnya. Andrew Rollings dan Ernest Adams menjelaskan

⁴²Satria Segara dan Ahmad Mujab Masykur, "Gambaran Online Gamer" *Jurnal Empati*, 2 (April 2018) hlm., 418-424.

bahwa *game online* lebih tepat disebut sebagai sebuah teknologi dibandingkan sebagai sebuah game atau jenis permainan, sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain bersama dibandingkan pola tertentu dalam sebuah permainan. Pendapat tersebut memiliki makna bahwa *game online* bukan hanya sekedar sebuah permainan sederhana melainkan sebuah kemajuan teknologi yang mengedepankan mekanisme untuk dapat menghubungkan antar pemain.⁴³ Berbeda dengan *game offline* yang metode permainannya gitu-gitu aja.

2. Efek Negatif Dari *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Kelas VII MTsN 2 Pamekasan.

Kemajuan teknologi membawa dampak yang luar biasa dalam kehidupan, kejelian untuk memilih mana yang baik dan buruk mutlak diperlukan agar tidak terbawa arus yang negatif. Sayangnya diusia remaja dikenal rentan terhadap berbagai tantangan teknologi. Kelabilan cara berfikir demi kepuasan semata kerap kali menyeret siswa pada kesenangan yang bila dibiarkan terus menerus menimbulkan kecanduan yang berpengaruh pada motivasi belajar dan akan berdampak pada nilai akhir yang menurun.

Berikut hasil temuan penelitian dari efek negatif dari *game online* terhadap motivasi belajar siswa pada kelas VII MTsN 2 Pamekasan, yang diantaranya:

⁴³Drajat Edy Kurniawan, "Pengaruh Intensitas Bermain game online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik pada Mahasiswa Bimbingan dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta." *Jurnal Konseling Gusjigang*, 1 (Januari-Juni 2017) hlm., 99.

a. Tidak mengenal waktu dalam bermain *game online*

Waktu luang yang seharusnya sangat edeal untuk digunakan mempelajari mata pelajaran sekolah justru lebih sering digunakan untuk menyelesaikan level demi level dalam permintaan tersebut, daya konsentrasi mereka umumnya juga terganggu sehingga kemampuan dalam menyerap mata pelajaran yang disampaikan oleh guru menjadi tidak maksimal. Siswa yang bermain *game* kebiasaan bermain *game online* ini sudah dimainkan dengan secara berulang-ulang, dan dalam kurun waktu itu, waktu yang dibutuhkan adalah 3-5 jaman sehari mengakibatkan tugas sekolah dan membantu orang tua menjadi jarang dikerjakan. Selain itu banyaknya waktu yang dihabiskan hanya untuk bermain *game online* hingga larut malam mengakibatkan siswa terlambat berangkat sekolah karena bangun kesiangan, dan bahkan ada beberapa siswa yang tidur didalam kelas disaat guru menjelaskan didepan karena malemnya begadang main *game online*.

Anak yang bermain *game online* yang berlebihan akan berdampak terhadap motivasi belajarnya. Seperti karena terlalu lama bermain *game* ia jadi lupa mengerjakan tugas-tugas sekolah. Waktu yang sangat berharga itu terbuang sia-sia hanya karena bermain *game online*. Hal ini jelas mengurangi aktivitas siswa karena rasa malas melakukan hal-hal lain selain *game*.

b. Penglihatan mata mulai terganggu.

Tidak mengherankan anak-anak yang memiliki kegemaran memainkan permainan ini memiliki daya tahan tubuh yang lemah akibat

kurangnya aktivitas fisik, duduk terlalu lama, sering terlambat makan, sering terpapar pancaran radiasi dari layar monitor komputer dan sebagainya. Akibat bermain *game online* yang lama, mata terkena dampak secara langsung, mata yang sering memandang layar komputer maupun smartphone juga menyebabkan gangguan mata. Gangguan pada mata tentu akan berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa karena mata yang kurang fokus dan tidak nyaman akan mengganggu proses belajarnya contohnya dalam membaca akan membuat siswa kesulitan dalam belajar.

c. Dari segi keuangan mengajarkan pemborosan.

Permainan online juga mendidik seseorang untuk hidup boros, bagi mereka yang tidak memiliki paketan internet, terpaksa mereka datang ke konter untuk membeli paketan dan secara otomatis harus mengeluarkan uang, dari beberapa informan mengatakan dalam sebulan yang habis dipergunakan permainan *game online* menghabiskan 50 sampai 100ribu. Hanya untuk bisa bermain permainan *game online*.

Keuangan memang dampak negatif yang langsung terasa dari siswa yang bermain *game online*, karena siswa berfikiran ingin menjadi yang terbaik sehingga membuat siswa membeli item-item agar membuat karakter mereka lebih kuat di *game*. Hal ini juga akan berpengaruh terhadap motivasi belajar seperti pemborosan uang yang seharusnya untuk keperluan sekolah digunakan untuk membeli item-item di *game*.

d. Merasa kesulitan yang mau bersosial dengan orang lain

Mereka yang telah terbiasa hidup dalam dunia maya, umumnya akan mengalami kesulitan ketika harus bersosialisasi di dunia nyata. Sikap anti sosial, tidak memiliki keinginan untuk berbaur dengan masyarakat, keluarga, dan juga teman adalah ciri-ciri yang ditunjukkan oleh mereka yang telah mengalami ketergantungan terhadap permainan tersebut. Dampak psikis siswa dapat mempengaruhi prestasi belajar anak, memunculkan perilaku prokrastinasi akademik serta kesulitan bersosialisasi dengan orang lain.⁴⁴

dari siswa yang bermain *game online* berlebihan akan membuat siswa sulit bersosialisasi di lingkungan karena terlalu sering menyendiri saat bermain sehingga kurang terbuka terhadap orang lain. dampak sosial terhadap motivasi belajar adalah siswa menjadi kurang pandai mengungkapkan pelajarannya dengan baik dan membuat ia kesulitan dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan dari guru.

3. Upaya Guru BK Dalam Mengurangi Kecanduan *Game Online* Untuk Memotivasi Belajar Siswa Pada Kelas VII MTsN 2 Pamekasan.

Dalam hal ini upaya guru bimbingan dan konseling dalam membantu siswa yang kecanduan *game online* di sekolah MTsN 2 Pamekasan sangatlah penting. Guru bimbingan dan konseling melakukan beberapa hal untuk cara menanggulangi siswa yang kecanduan *game online*.

Berikut hasil temuan penelitian dari upaya guru bimbingan dan konseling dalam *game online* terhadap motivasi belajar siswa pada kelas VII MTsN 2 Pamekasan yang diantaranya:

⁴⁴Drajat Edy Kurniawan, "Pengaruh Intensitas Bermain game online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik pada Mahasiswa Bimbingan dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta." *Jurnal Konseling Gusjigang*, hlm., 100.

- a. Melarang siswa membawa hp ke sekolah MTsN 2 Pamekasan.

Sekolah MTsN 2 Pamekasan melarang siswa dan siswi membawa hp ke madrasah yang khususnya ada koneksi *game online*nya. Berkaitan dengan *game online* Young mengemukakan bahwa *game online* adalah permainan dengan jaringan, dimana interaksi antara satu orang dengan yang lainnya untuk mencapai tujuan, melaksanakan misi, dan meraih nilai tertinggi dalam dunia virtual. Lebih lanjut dapat dikatakan *game online* adalah suatu permainan yang dimainkan dikomputer dan dilakukan secara online (melalui internet) dan bisa dimainkan oleh banyak orang secara bersamaan.⁴⁵

Dalam hal ini walaupun madrasah sudah ada peraturan tata tertibnya, guru bimbingan dan konseling tetap membolehkan siswa dan siswi membawa hp ke madrasah, asalkan pada saat jam pertama belum di mulai harus di titip diruangan BK dan bisa di ambil ketika jam pulang sekolah.

- b. Guru bimbingan dan konseling melaksanakan layanan bimbingan konseling dengan menggunakan pendekatan behaviorial yang tekniknya *selfmanagement* kepada siswa yang candu dengan *game online*.

Guru bimbingan dan konseling atau konselor adalah guru yang mempunyai tugas, tanggung jawab, wewenang dan hak secara penuh dalam kegiatan pelayanan bimbingan dan konseling terhadap sejumlah

⁴⁵Drajat Edy Kurniawan, "Pengaruh Intensitas Bermain game online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik pada Mahasiswa Bimbingan dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta." *Jurnal Konseling Gusjigang*, 1 (Januari-Juni 2017) hlm., 99.

peserta didik.⁴⁶ Terutama pelaksanaan tehnik konseling *self manajemen* dalam mengatasi anak yang kecanduan bermain *game online* melalui layanan bimbingan konseling di MTsN 2 Pamekasan. guru bk harus melakukan tindakan pendekatan untuk memberikan bantuan kepada siswa yang mengalami kecanduan *game online* untuk mengetahui penyebab permasalahan yang sebenarnya terjadi yang membuat siswa tersebut menjadi kecanduan dalam bermain *game online*.

Guru bk di MTsN 2 Pamekasan bahwa mengatasi kecanduan *game online* yang terjadi pada siswa dengan cara menggunakan pendekatan behavioral yang tehniknya *self manajemen* melalui layanan konseling individual untuk mengetahui lebih dalam permasalahan yang terjadi pada diri siswa, selain itu guru bk memberikan perhatian khusus kepada siswa yang sudah kecanduan dalam bermain *game online* dengan memberikan layanan bimbingan konseling yang lebih efektif, karena ada 6 orang siswa yang sudah sangat kecanduan dalam bermain *game online*, dengan begitu memberikan layanan konseling individual yang dianggap bisa membantu mengentaskan permasalahan siswa yang sudah kecanduan *game online*.

- c. Guru bimbingan dan konseling memberikan bimbingan kelompok dengan menggunakan layanan informasi terkait siswa yang candu *game online*.

Ada banyak cara yang dapat dilakukan guru bk untuk memberikan bimbingan permasalahan siswa yang kecanduan *game online* yang terjadi

⁴⁶Daryanto dan Mohammad Farid, *Bimbingan konseling Panduan Guru BK dan Guru Umum*, (Yogyakarta: Gava Media, 2015), hlm. 43.

terhadap siswa. Yang salah satunya guru bk melaksanakan bimbingan kelompok serta menggunakan layanan informasi. Berkaitan dengan pelaksanaan bimbingan kelompok Gazda mengemukakan bahwa pelaksanaan bimbingan kelompok pada umumnya dilakukan di kelas dengan jumlah siswa antara 20 sampai 35 orang. Kegiatan bimbingan kelompok berupa penyampaian informasi yang tepat mengenai masalah pendidikan, pekerjaan, pemahaman pribadi, penyesuaian diri, dan masalah hubungan antar pribadi.⁴⁷ Informasi tersebut diberikan terutama dengan tujuan untuk memperbaiki dengan mengembangkan pemahaman diri individu dan pemahaman terhadap orang lain.

Pelaksanaan bimbingan kelompok di MTsN 2 Pamekasan sudah cukup baik dikarenakan adanya sarana dan prasarana yang telah disediakan oleh madrasah untuk dapat menunjang keberhasilan pelaksanaan bimbingan kelompok di madrasah tersebut.

⁴⁷Tatiek Romlah, *Teori dan Praktek Bimbingan Kelompok*, (Malang: Universitas Negeri Malang, 2006), hlm. 3.

