

BAB IV

PAPARAN DATA, TEMUAN PENELITIAN, DAN PEMBAHASAN

A. Paparan Data dan Temuan Penelitian

1. Profil Sekolah MTsN 1 Pamekasan

a. Sejarah singkat MTsN 1 Pamekasan

Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Pamekasan didirikan pada tahun 1964 dengan nama SMP NU, berlokasi di Desa Bunder, Kecamatan Pademawu, dalam keadaan yang sederhana dan terbatas. Pendiri madrasah ini adalah KH. Abul Karim, dengan H. Munir Sarnuji sebagai kepala madrasah. Dengan kegigihan dan semangat, melalui visi-misi bernuansa keagamaan, SMP NU berubah menjadi MTs AIN pada tahun 1967, lalu menjadi MTs Negeri Pademawu di bawah kepemimpinan H. Santoen. Perubahan dari madrasah swasta menjadi negeri merupakan prestasi yang membanggakan, karena ini adalah lembaga negeri pertama di Jawa Timur dalam lingkungan Departemen Agama.

Seiring dengan perkembangan yang pesat, pada tanggal 21 Maret 1982, madrasah ini pindah ke lokasi baru di Jl. Raya Bunder Pademawu, Kabupaten Pamekasan, yang merupakan waqaf dari keluarga besar Mohammad Mochtar dan telah disertifikat oleh Badan Pertanahan Nasional (BPN) seluas 13.063 m², menjadikannya milik negara. Di lokasi baru ini, berbagai sarana dan prasarana pendidikan telah dibangun dan diresmikan oleh Menteri Agama RI, H. Alamsyah, pada tanggal 21 Maret 1982. Fasilitas yang ada meliputi ruang kelas, perpustakaan, mushalla (Masjid Al-Muchtar), laboratorium bahasa,

laboratorium komputer, laboratorium IPA, ruang pertemuan, ruang guru, ruang bimbingan dan konseling, ruang OSIS, ruang kantor, ruang koperasi, tempat parkir untuk guru dan siswa, kamar mandi, serta lapangan olahraga.

b. Visi, Misi, dan Tujuan MTsN 1 Pamekasan

1) Visi

Unggul Berkualitas IMTAQ dan IPTEK serta Berkepribadian Akhlakul Karimah yang Berbudaya Lingkungan.

2) Misi

Bermotto“PINTAR”:Presentatif_Inovatif_Nasioanlis_Terampil_Atraktif_Religijs

2. Gambaran Subjek Penelitian

Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah guru BK, guru mata pelajaran, wali kelas dan siswa MTsN 1 Pamekasan dengan rincian sebagai berikut:

Tabel 4. 1 Identitas Informan

No.	Subjek Penelitian	Jabatan /Kelas	Jenis kelamin	Tanggal,tempat penelitian
1	IZ (Inisial)	Siswa IX-G	Laki-laki	28 November 2024, MTsN 1 Pamekasan
2	TN (Inisial)	Siswa VIII-B	Laki-laki	9 Desember 2024, MTsN 1 Pamekasan
3	AM (Inisial)	Siswa IX-G	Laki-laki	12 Desember 2024, MTsN 1 Pamekasan
4	YA (Inisial)	Siswa	Laki-laki	11 Februari 2025,

No.	Subjek Penelitian	Jabatan /Kelas	Jenis kelamin	Tanggal,tempat penelitian
		IX-A		MTsN 1 Pamekasan
5	DS (Inisial)	Siswa VIII-B	Laki-laki	12 Februari 2025, MTsN 1 Pamekasan
6	Juni Riaswati	Guru BK	Perempuan	28 November dan 17 Desember 2024, MTsN 1 Pamekasan
7	Ibu Ida Hermiati	Guru Mata Pelajaran SKI	Perempuan	11 Februari 2025, MTsN 1 Pamekasan
8	Bapak Mohammad Ahsan	Wali Kelas IX-G	Laki-laki	11 Februari 2025, MTsN 1 Pamekasan
9	Ibu Ida Ningsih,	Guru Mata Pelajaran Bahasa Indonesia	Perempuan	13 Februari 2025, MTsN 1 Pamekasan

3. Deskripsi Perilaku Kecanduan *Game Online* pada Siswa Di MTsN 1 Pamekasan

Dari hasil penelitian mengenai gambaran atau deskripsi perilaku kecanduan *game online* pada Siswa di MTsN 1 Pamekasan , peneliti telah melakukan observasi, wawancara dan dokumentasi kepada beberapa informan yakni 1 Guru BK, 2 Guru, dan 1 Wali Kelas dan 5 siswa (IZ, TN, AM, YA dan DS). Berikut ini peneliti akan mendeskripsikan hasil temuan penelitian dilapangan sebagai berikut:

Dari hasil wawancara dan observasi diperoleh bahwasannya gambaran perilaku kecanduan *game online* pada siswa di MTsN 1 Pamekasan, didapat informasi sebagai berikut:

Hasil wawancara dari guru BK yakni ibu Juni Riaswati, ia menyampaikan sebagai berikut:

“Mengenai *game online* sekarang menjadi sangat populer dan banyak digemari bahkan menjadi fenomena yang sudah tidak asing lagi dikalangan siswa, *game online* memang diminati oleh banyak siswa, biasanya siswa bermain *game online* ketika di rumahnya selepas pulang sekolah, karena kalo disekolah siswa dilarang untuk membawa HP. Siswa yang kesehariannya lebih banyak menghabiskan waktunya dengan bermain *game online* seharian bisa dikatakan ketergantngan atau kecanduan *game online*, misalnya kalau tidak main *game* ini akan stress, merasa cemas, akan selalu memikirkan *game* ini dan ingin terus memainkannya.”¹

Dalam hal ini Ibu Juni Riaswati juga memaparkan gambaran siswa yang kecanduan *game online*, berikut penjelasannya:

“Siswa yang mengalami kecanduan *game online* ini biasanya lebih banyak menghabiskan terlalu banyak waktu untuk bermain *game online*, saya pernah mendengar dari salah satu siswa yang mengatakan bahwa ia bermain *game online* ini mulai dari pukul 8 malam hingga jam 12 malam, ia kadang-kadang memainkan *game* itu secara sendirian, ada juga yang bermain *game online* secara bersama-sama di rumah, istilahnya ngumpul sambil begadang, hal ini pasti membuat siswa tidak ada waktu untuk belajar untuk mempersiapkan pelajaran untuk esok harinya, terlepas dari itu pasti mereka akan mengalami gangguan kesehatan fisik seperti gangguan tidur. Ibu juga menyadari siswa yang sudah kecanduan *game online* akan lebih mengabaikan kewajibannya seperti lebih memilih bermain *game online* daripada berkumpul dengan teman atau keluarga.”²

Tak lupa Ibu Juni Riaswati juga menambahkan hal seperti berikut ini:

“Sebagai Guru BK, saya mengetahui bahwa banyak siswa yang memiliki HP itu akan bermain *game online* dan akan

¹ Juni Riaswati, Guru BK, *Wawancara Langsung* (28 November 2024).

² Juni Riaswati, Guru BK, *Wawancara Langsung* (28 November 2024).

ketergantungan, mereka akan menghabiskan lebih banyak waktu untuk bermain *game online* dibandingkan untuk belajar. Ibu sering kali mendapat laporan dari guru lain yang mengatakan dari guru lain mengatakan bahwa ada beberapa siswanya yang kurang fokus dan melamun dan ibu juga mengamati perilaku mereka ketika ibu mengecek satu persatu di setiap kelas itu dan merasa mengantuk bahkan tidur dikelas pada saat pelajaran berlangsung, setelah saya tegur dan menanyakan alasannya ternyata siswa dirumahnya begadang tidak tidur karena bermain *game online* hingga jam 12 malam lebih, hal ini sudah jelas akan mengganggu waktu belajar mereka. Beberapa siswa yang lain mengaku bermain *game online* selama berjam-jam setelah pulang sekolah, yang berakibat pada kurangnya waktu untuk mengerjakan tugas atau mempersiapkan pelajaran. Hal ini tentu berdampak pada kualitas pembelajaran mereka, terlihat dari penurunan prestasi akademik dan kurangnya perhatian saat proses belajar mengajar berlangsung.”³

Berdasarkan wawancara dengan Ibu Juni Riaswati, dapat disimpulkan bahwa kecanduan *game online* di kalangan siswa berdampak negatif akademik siswa dan kualitas pembelajaran. Siswa yang kecanduan *game online* menghabiskan waktu berjam-jam setelah sekolah untuk bermain, yang mengurangi waktu belajar dan berkontribusi pada penurunan prestasi akademik serta kurangnya fokus saat pelajaran berlangsung.

Selanjutnya peneliti mewawancarai salah satu informan yakni ibu ida ningsih sebagai guru di MTsN 1 Pamekasan terkait gambaran siswa yang terindikasi kecanduan *game online*, sebagai berikut:

“Dari pengalaman saya sebagai guru, fenomena kecanduan *game online* di kalangan siswa adalah masalah yang semakin umum, terutama dengan kemajuan teknologi yang memungkinkan akses mudah ke berbagai jenis permainan. Kecanduan ini bisa mempengaruhi kehidupan akademis siswa, serta keseharian mereka. saya mengetahui bahwa banyak siswa yang mulai kehilangan fokus dalam pelajaran, karena sebagian besar waktu mereka habiskan untuk bermain *game online* ini, baik itu di rumah maupun di luar jam sekolah.”⁴

³ Juni Riaswati, Guru BK, *Wawancara Langsung* (28 November 2024).

⁴ Ida Ningsih, Guru Mata Pelajaran, *Wawancara Langsung* (13 Februari 2025).

Ibu ida lalu menambahkan beberapa hal mengenai kebiasaan siswa yang lebih memilih banyak menghabiskan waktunya mereka untuk bermain *game online* saja di dibandingkan belajar di rumah

“Memang ada beberapa siswa yang lebih banyak menghabiskan waktu mereka untuk bermain *game online* dibandingkan belajar. Hal ini terutama terjadi setelah mereka pulang sekolah, di mana mereka sering kali lebih memilih untuk bermain game entah sendirian maupun ngumpul bersama temannya sampai berjam-jam, daripada menyelesaikan tugas sekolah atau belajar untuk keesokan harinya. Saya menyadari bahwa beberapa siswa cenderung mengabaikan kewajiban akademis mereka karena mulai menggemari *game online* yang cukup mengganggu fokus mereka.”⁵

Peneliti juga mewancarai salah satu guru yang berbeda yakni Ibu Hermiati selaku guru mata pelajaran di MTsN 1 Pamekasan mengenai fenomena *game online* dikalangan siswa, berikut penjelasannya:

“Jaman sekarang memang marak-maraknya *game online* ini, sudah menjadi fenomena yang tidak asing jika siswa bermain *game online* ini, yang saya lihat banyak siswa yang mulai kecanduan *game online*, mereka berjam-jam memainkan permainan itu sampai lupa waktu, biasanya sebagian besar siswa menghabiskan waktunya dengan percuma hanya untuk bermain *game online* saja apalagi sampai larut malaam akan kesulitan membagi waktu ataupun tugas sekolah mereka.”⁶

Ibu Hermiati melanjutkan jawaban mengenai kebiasaan siswa yang kecanduan *game online* dengan memiliki kebiasaan lebih banyak menghabiskan waktunya hanya untuk bermain game saja dibandingkan belajar ketika mereka di rumahnya, berikut penjelasannya:

“Iyaa bak, saya menyadari bahwa beberapa siswa lebih banyak menghabiskan waktu mereka untuk bermain *game online* dibandingkan dengan belajar. Berdasarkan pengamatan saya pada saya mengajar, banyak siswa yang tidak hanya bermain game setelah jam sekolah, tetapi sampai malampun masih berlanjut itulah

⁵ Ida Ningsih, Guru Mata Pelajaran, *Wawancara Langsung* (13 Februari 2025).

⁶ Ida Hermiati, Guru Mata Pelajaran, *Wawancara Langsung* (12 Februari 2025).

sebabnya mereka juga sering begadang untuk bermain hp maupun *game online* ini. Hal ini tentu berdampak pada kualitas pembelajaran mereka karena mereka akan kehilangan waktu yang seharusnya digunakan untuk belajar.”⁷

Berdasarkan wawancara dari guru yakni Ibu Ida Ningsih dan Ibu Hermiati, dapat disimpulkan bahwa fenomena kecanduan *game online* di kalangan siswa semakin umum dan berdampak negatif pada kehidupan akademis mereka. Banyak siswa yang lebih memilih menghabiskan waktu untuk bermain *game online* daripada belajar, baik di rumah maupun setelah jam sekolah. Kebiasaan ini mengganggu fokus dan kewajiban akademis mereka, seperti menyelesaikan tugas atau mempersiapkan pelajaran, serta mengurangi kualitas pembelajaran akibat begadang dan kehilangan waktu belajar.

Pendapat yang sama disampaikan oleh bapak Mohammad Ahsan selaku wali kelas siswa MTsN 1 Pamekasan mengenai gambaran perilaku siswa ketika siswa mulai kecanduan *game online*, berikut penjelasannya:

“Saat ini *game online* memang sangat populer di kalangan siswa saat ini. Banyak siswa yang menghabiskan waktu luang mereka untuk bermain *game online*, Beberapa game bahkan mengandung elemen kompetisi dan pencapaian, yang semakin membuat siswa merasa terikat dan ingin terus bermain untuk mencapai level atau skor tertentu. Nah akibat kebiasaan ini banyak siswa yang Kecanduan *game online* di kalangan siswa memang menjadi masalah yang cukup serius. Banyak siswa yang mulai menghabiskan waktu berjam-jam untuk bermain game, bahkan terkadang lebih lama daripada waktu yang mereka lakukan untuk belajar atau beristirahat. Kecanduan ini mengarah pada berbagai dampak negatif, baik dalam aspek akademik, sosial, maupun psikologis pada diri siswa.”⁸

⁷ Ida Hermiati, Guru Mata Pelajaran, *Wawancara Langsung* (12 Februari 2025).

⁸ Mohammad Ahsan, Wali Kelas, *Wawancara Langsung*, (11 Februari 2025)

Bapak Mohammad Ahsan melanjutkan jawaban mengenai kebiasaan siswa yang kecanduan *game online* dengan memiliki kebiasaan lebih banyak menghabiskan waktunya hanya untuk bermain *game* saja dibandingkan belajar ketika mereka di rumahnya, berikut penjelasannya:

“Iyaa pasti bapak tau beberapa siswa akan cenderung menghabiskan lebih banyak waktu untuk bermain *game online* dibandingkan belajar. Hal ini sangat terlihat, terutama setelah jam pulang sekolah . Banyak siswa yang langsung melanjutkan aktivitas bermain *game online* ini tanpa memperhatikan tugas sekolah atau waktu belajar yang seharusnya lakukan. Beberapa siswa bahkan menghabiskan berjam-jam bahkan sampai jam 2 pagi di depan layar HP mereka, terkadang hingga larut malam sambil ngumpul dengan teman-temannya, yang tentunya mengganggu waktu tidur mereka.”⁹

Berdasarkan wawancara dari wali kelas yakni Bapak Mohammad Ahsan, dapat disimpulkan bahwa kecanduan *game online* di kalangan siswa menjadi masalah serius. Banyak siswa yang menghabiskan waktu berjam-jam untuk bermain *game*, bahkan lebih lama daripada waktu untuk belajar atau beristirahat. Kebiasaan ini mengganggu kewajiban akademis mereka dan menyebabkan gangguan pada waktu tidur, yang berdampak negatif pada aspek akademik, sosial, dan psikologis siswa.

Peneliti juga melakukan wawancara terhadap kelima siswa yakni IZ, TN,AM,YA dan DS yang merupakan siswa MTsN 1 Pamekasan mereka yang terindikasi kecanduan *game online*, diantaranya siswa pertama berinisial IZ yang menyampaikan sebagai berikut:

“Menurut saya, *game online* itu sangat seru bisa memberikan hiburan yang menyenangkan bagi saya. Saya ketika bermain *game*

⁹ Mohammad Ahsan, Wali Kelas, *Wawancara Langsung*, (11 Februari 2025)

online merasa puas, apalagi ketika saya menang di antara teman-teman saya.”¹⁰

Selain itu, IZ juga menceritakan awal mula ia kecanduan bermain *game online* seperti berikut.

“Saya bermain *game online Mobile Legends* atau sering disebut ML ini ketika merasa bosan atau capek sepulang sekolah. Biasanya saya bermain sendiri di rumah tetapi sering kali juga bermain bareng teman sambil ngumpul dirumah teman. Saya mulai bermain *game online* sekitar 3 tahun yang lalu, tepatnya saat saya mau masuk MTs dan dibelikan Hp oleh ayah saya. Saya bermain *game online* hanya untuk mengisi waktu luang ketika pulang sekolah dan dilanjutkan setelah setelah sholat isak sampai jam 12 malam.”¹¹

IZ juga menambahkan bagaimana ia bisa kecanduan *game online* dan melupakan kewajiban sekolahnya seperti berikut.

“Saya setiap hari bermain ML tetapi malam jumat saya tidak bermain. Biasanya saya bermain game ini bareng teman-teman, awalnya hanya 2-3 jam, tetapi lama-kelamaan, saya mulai merasa seru, puas dan pengen terus bermain, jadi setiap kali ada waktu senggang, saya langsung main lagi, tak terasa saya menghabiskan waktu bermain lebih dari 5 jam sehari bahkan dimalam hari saya masih terus main game sampai jam 12 malam. Saya merasa senang ketika saya menang dan jadi lebih jago, jadi saya terus-terusan main. Teman-teman saya juga sering ngajak main bareng, jadi rasanya seperti ada tantangan baru setiap hari. Tak terasa saya sudah terlalu asik dalam bermain *game online* ini hingga saya sadar tidak pernah belajar lagi, saya juga tidak mengerjakan PR karena lupa, bahkan saya sering terlambat dan sudah menjadi langganan masuk BK karena telat kesekolah.”¹²

Selanjutnya hasil wawancara dan observasi terhadap siswa kedua yang terindikasi kecanduan *game online*, diantaranya siswa berinisial TN yang menyampaikan sebagai berikut:

“Menurut saya, *game online* itu seru, menyenangkan dan menjadi cara yang bagus untuk bersantai setelah seharian belajar. Saya bisa

¹⁰ Inisial IZ, Siswa MTsN 1 Pamekasan, *Wawancara Langsung* (28 November 2024).

¹¹ Inisial IZ, Siswa MTsN 1 Pamekasan, *Wawancara Langsung* (28 November 2024).

¹² Inisial IZ, Siswa MTsN 1 Pamekasan, *Wawancara Langsung* (28 November 2024).

bertemu teman-teman dan bermain bersama, yang membuatnya jadi lebih seru.”¹³

Selain itu, TN juga menceritakan awal mula ia kecanduan bermain *game online* seperti berikut.

“Awalnya, saya mulai bermain *game online* ML karena penasaran dengan stori WA temen-temen saya yang sering mengunggah bahwa mereka menang ML, setelah itu saya langsung kepo dan mendownload di playstore. Dulu saya hanya bermain sesekali, tapi lama-lama jadi sering karena *game* itu seru dan bisa menghilangkan rasa bosan. Saya suka banget bermain *game* ML bersama teman, karena ada banyak tantangan dan bisa saling bantu untuk menang. Semakin lama, saya merasa semakin sulit berhenti bermain, karena saya rasa diantara teman teman yang bermain *game* ini sayalah yang paling jago.”¹⁴

TN juga menambahkan bagaimana ia bisa kecanduan *game online* dan melupakan kewajiban sekolahnya seperti berikut.

“Saya saat ini bermain dua *game online*, yakni ML dan free fire, tetapi yang lebih sering diaminikan dengan teman teman adalah ML ini. saya setiap malam bermain ML dari pukul 9 malam sampai 12 malam, tergantung serunya malam itu, terkadang saya pulang sampai jam 2 karena saking serunya dan banyak teman juga sambil ngopi. Saya merasa ML itu menyenangkan apalagi saya memang selalu menang diantara teman-teman yang lain, hingga tak terasa saya itu bermain sampai larut malam dan sudah gaada waktu lagi untuk belajar saking serungnya saya bermain, saya jadi merasa kesulitan untuk berhenti dan mulai merasa kecanduan dengan *game online*.”¹⁵

Selanjutnya peneliti juga melakukan wawancara terhadap siswa ketiga yang terindikasi kecanduan *game online*, diantaranya siswa berinisial AM yang menyampaikan sebagai berikut:

“Menurut saya *game online* ini asik, seru, dan memberikan ketenangan bagi saya, Saya bermain *game online* ini biasanya untuk hiburan dan waktu luang saja ketika saya lelah setelah pulang sekolah. Rasanya seru ketika saya bisa berkompetisi

¹³ Inisial TN, Siswa MTsN 1 Pamekasan, *Wawancara Langsung* (9 Desember 2024).

¹⁴ Inisial TN, Siswa MTsN 1 Pamekasan, *Wawancara Langsung* (9 Desember 2024).

¹⁵ Inisial TN, Siswa MTsN 1 Pamekasan, *Wawancara Langsung* (9 Desember 2024).

bermain bersama orang-orang . Saya juga merasa puas ketika pada saat berhasil mencapai target atau level yang saya inginkan.”¹⁶

Selain itu, AM juga menceritakan awal mula ia kecanduan bermain *game online* seperti berikut.

“Dulu sepertinya saya pertama kali tau *game online* ini karena diajak oleh teman sekelas saya, dulu saya ingat teman saya memainkan *game online* ML dan menaruhnya di stori WA bahwa ia menang lomba game ML. semenjak itu saya iseng mulai mendownload aplikasi ML juga di hp saya. pada saat itu saya hanya bermain hanya untuk bersenang-senang, hanya untuk hiburan saya pada saat dirumah, tak terasa saya setiap hari bermain game ML ini sampai larut malam.”¹⁷

AM juga menambahkan bagaimana ia bisa kecanduan *game online* dan melupakan kewajibannya seperti berikut.

“Pada awalnya saya bermain hanya sekitar 1-2 jam sehari, hanya untuk bersenang-senang setelah pulang sekolah. Namun seiring waktu saya merasa bahwa *game online* ini mulai menarik dan sulit untuk dihentikan. Dalam sehari saya sekarang bisa menghabiskan waktu 5-6 jam hanya untuk bermain *game online* saja. Saya merasa saya saat ini sudah kecanduan dengan *game online*, sehabis pulang sekolah langsung main *game online* dan baru berhenti setelah saya merasa puas. Rasanya seperti saya bisa melupakan semua masalah dan capek disekolah dengan bermain *game online* ini. Akibatnya saya tidak punya waktu untuk belajar bahkan untuk menyiapkan buku pelajaran untuk esok hari sudah tidak ada waktu karena saya begadang sampai larut malam dan ketika di pagi hari saya sulit untuk bangun pagi oleh sebab itu saya sering telat.”¹⁸

Selanjutnya Peneliti juga melakukan wawancara terhadap siswa keempat yang terindikasi kecanduan *game online*, diantaranya siswa berinisial YA yang menyampaikan sebagai berikut:

“Menurut saya *game online* seru bak, bisa buat saya senang dan bisa ngilangin rasa capek. Saya bermain *game online* itu biasanya pada saat saya gabut ketika dirumah sehabis pulang sekolah itu. Ketika saya bermain *game online* saya seringkali lupa waktu tau-tau sudah jam 11 malam ketika main game itu, apalagi kalo

¹⁶ Inisial AM, Siswa MTsN 1 Pamekasan, *Wawancara Langsung* (12 Desember 2024).

¹⁷ Inisial AM, Siswa MTsN 1 Pamekasan, *Wawancara Langsung* (12 Desember 2024).

¹⁸ Inisial AM, Siswa MTsN 1 Pamekasan, *Wawancara Langsung* (12 Desember 2024).

menang itu saya sulit yang mau berhenti kecuali HP saya sudah gaada dayanya dan panas baru bisa berhenti.”¹⁹

Selain itu, YA juga menceritakan awal mula ia kecanduan bermain *game online* seperti berikut.

“Dulu saya kenal *game online* ML ini Karena ya ikut-ikutan dari temen kelas saya, jadi saya juga pengen main juga akhirnya saya mulai bermain juga. Tak terasa saya sudah bermain game online ini sudah 3 tahunan. Terkadang saya juga bermain bareng sama teman-teman sambil ngumpul di rumah teman.”²⁰

YA juga menambahkan bagaimana ia bisa kecanduan *game online* dan melupakan kewajibannya seperti berikut.

“Kalau sekarang saya sudah mulai berkurang mainnya, terkadang cuma main satu kali itupun 32 jam dalam sehari, tetapi kalo dulu kelas 8 itu saya bisa setiap malam dan selalu begadang untuk bermain *game online* ini saja. Rasanya sangat puas gitu kalo udah bermain semua terlupakan sampai saya ga inget pada sekolah maupun kesehatan saya. saya menjadi siswa yang sering tidak ngerjain PR yak arena saya tidak ada waktu lagi untuk ngerjain PR pada saat di rumah itu bak.”²¹

Selanjutnya Peneliti juga melakukan wawancara terhadap siswa keempat yang terindikasi kecanduan *game online*, diantaranya siswa berinisial DS yang menyampaikan sebagai berikut:

“Menurut saya, *game online* kayak ML, FF itu seru, asik bak, tapi ya kadang ada sedih marahnya juga kalo saat saya kalah itu, atau ga punya paket data. Saya itu kalau main game kayak tenang pikiran, plong gitu karena saya hanya fokus pada game saya aja.apalagi kalo saya naik level itu susah untuk berhenti mainnya maunya main terus.”²²

Selain itu, DS juga menceritakan awal mula ia kecanduan bermain *game online* seperti berikut.

“Saya main *game online* ini sejak SD, tapi dulu mainnya cuma sebentar pualang sekolah itu, tetapi sekarang saya setiap malam

¹⁹ Inisial YA, Siswa MTsN 1 Pamekasan, *Wawancara Langsung* (11 Februari 2025).

²⁰ Inisial YA, Siswa MTsN 1 Pamekasan, *Wawancara Langsung* (11 Februari 2025).

²¹ Inisial YA, Siswa MTsN 1 Pamekasan, *Wawancara Langsung* (11 Februari 2025).

²² Inisial DS, Siswa MTsN 1 Pamekasan, *Wawancara Langsung* (12 Februari 2025).

main *game online* ini, apalagi kan saya ada tongkrongan di dekat rumah saya itu ada wifinya, jadi saya mainnya bareng temen, ada yang sudah SMA, bahkan ada yang sudah punya istri. Seru main ML itu ada banyak tantangan dan bisa saling bantu untuk menang. Semakin lama, saya merasa semakin sulit berhenti bermain meskipun saya paling muda diantara mereka saya rasa saya paling pintar main *game online* ini.”²³

DS juga menambahkan bagaimana ia bisa kecanduan *game online* dan melupakan kewajiban sekolahnya seperti berikut.

“Saya mainnya biasanya malam mulai dari jam 9 sampai jam 12, kadang juga lebih jam 12 malem itu bak. Jadi pulanginya selalu jam satu, nah saya kan sudah dalam keadaan ngantuk dan capek jadi gaada waktu lagi buat belajar, nah ini sebabnya saya itu sekarang jadi siswa yang sering nunda tugas yang diberikan guru, saya malas juga yang mau ngerjain tugas itu karena saya juga gatau.”²⁴

Berdasarkan hasil wawancara dengan lima siswa yang terindikasi kecanduan *game online* (IZ, TN, AM, YA, dan DS), dapat disimpulkan bahwa mereka mulai bermain *game online* sebagai cara untuk mengisi waktu luang dan bersantai setelah sekolah, namun seiring berjalannya waktu, mereka semakin kecanduan. Mereka menghabiskan waktu lebih dari 3 hingga 6 jam per hari bermain, sering kali hingga larut malam, yang mengakibatkan mereka mengabaikan kewajiban sekolah seperti mengerjakan tugas dan belajar. Kecanduan ini dipicu oleh ajakan teman-teman, rasa bosan di rumah, dan kepuasan dari kemenangan dalam *game*. *Game* yang paling sering dimainkan adalah *Mobile Legends* (ML) dan *Free Fire*. Akibatnya, mereka sering begadang, terlambat ke sekolah, dan kesulitan untuk fokus pada pelajaran.

²³ Inisial DS , Siswa MTsN 1 Pamekasan, *Wawancara Langsung* (12 Februari 2025).

²⁴ Inisial DS , Siswa MTsN 1 Pamekasan, *Wawancara Langsung* (12 Februari 2025).

Setelah melakukan wawancara dan observasi di MTsN 1 pamekasan dengan ketiga sumber yakni siswa yang kecanduan *game online* peneliti juga ingin mengenal secara mendalam kebiasaan mereka mengenai mereka yang bermain *game online* secara bersama-sama ketika di rumahnya, yakni dengan TN. Peneliti akhirnya mencoba meminta nomer WAnya agar mendapatkan informasi mengenai mereka yang setiap malam bermain *game online* bersama temannya,²⁵ setelah peneliti amati dan salah satu dari mereka yakni TN memberikan bukti *screenshot* dari HP AM yang membuktikan memang benar dua aplikasi *game online* yakni ML dan *Free Fire* yang ia mainkan setiap hari hingga TN ini tidak pernah belajar lagi, berikut bukti *screenshot* di HPnya.²⁶



Gambar 4. 1 Bukti *screenshot* di HP TN dua aplikasi *game online* yang Sering di mainkan.

²⁵ Observasi, 28 November 2024.

²⁶ Dokumentasi, 13 Januari 2025.

Berdasarkan hasil wawancara, observasi, serta dokumentasi maka ada beberapa temuan yang diperoleh peneliti tentang deskripsi perilaku kecanduan *game online* pada siswa di MTsN 1 Pamekasan bahwasannya:

- a. Siswa kecanduan *game online* karena ajakan teman sekitar.
- b. Siswa yang kecanduan *game online* bermain hingga berjam- jam kurunag lebih 3-6 jam dalam sehari.
- c. Siswa yang kecanduan *game online* itu karena gabut atau memiliki rasa bosan ketika berada dirumah atau pulang sekolah.
- d. *game online* yang sering dimainkan adalah *Mobile Legend* dan *Free Fire* hingga mereka selalu begadang dan mengabaikan tugas sekolahnya.

4. Dampak Kecanduan *Game Online* Dapat Memengaruhi Kedisiplinan Belajar Siswa Di MTsN 1 Pamekasan

Dalam paparan berikut peneliti akan memaparkan hasil temuan dari wawancara dan observasi yang telah peneliti lakukan sebelumnya mengenai dampak dari kecanduan *game online* terhadap kedisiplinan belajar siswa di MTsN 1 Pamekasan kepada informan yakni 1 Guru BK, 2 Guru, dan 1 Wali Kelas dan 5 siswa yang berinisial (IZ, TN, AM, YA dan DS) Diperoleh hasil berikut:

Guru BK MTsN 1 Pamekasan yakni Ibu Juni Riaswati menyampaikan tentang perubahan yang dialami siswa semenjak bermain *game online*, sebagai berikut:

“Iya pasti, siswa yang waktunya lebih banyak dihabiskan bermain *game online* saja ketimbang belajar pasti akan melupakan tugas sekolahnya seperti lupa untuk mengerjakan tugas sekolah. Ada juga siswa yang tidak membawa buku pelajaran hal ini saya ketahui karena guru mapel memberitahukan kepada saya bahwa banyak siswa yang tidak mengerjakan tugas karena begadang main *game online* hingga larut malam.”²⁷

Ibu Yuni melanjutkan jawabannya tentang banyaknya siswa yang terlambat datang ke sekolah dari Ibu Yuni selaku guru BK:

“Iya benar saya mengetahui dari beberapa siswa yang terlambat itu ada siswa yang memiliki kebiasaan bermain *game online* hingga larut malam, saya mengetahui ini karena siswa ini sudah sering terlambat, bahkan setiap hari siswa ini datang ke sekolah terlambat bajunya tidak rapi, saya juga mengamati siswa itu dengan buku catatan masalah siswa. ia sering terlambat. Setelah saya tanyakan penyebab ia terlambat ternyata ia terus setiap hari begadang bermain *game online* hingga jam 2 pagi.”²⁸

Ibu Yuni juga melanjutkan jawabannya tentang dampak dari kecanduan *game online* ini siswa banyak yang mengalami penurunan pada nilai akademik siswanya berikut pernyataannya:

“Siswa yang kecanduan *game online* sudah pasti mengalami penurunan prestasi akademiknya, hal ini saya rasakan pada siswa yang berinisial AM, sekarang ia kelas 9, dulu pada saat kelas 7 dan 8 ia selalu juara kelas, tetapi semenjak ia mengenal *game online* ia sudah tidak mendapat juara kelas lagi. Siswa yang sudah kecanduan *game online* ini akan melupakan waktunya terutama dalam belajar dan kewajibannya sebagai pelajar, yang biasanya waktu dirumahnya digunakan untuk belajar malah dipergunakan untuk bermain *game online* hingga melupakan tugas-tugas sekolahnya, tidak fokus ketika di dalam kelas, dan bahkan menjadi pribadi yang tidak disiplin.”²⁹

Berdasarkan wawancara dengan Ibu Juni Riaswati, dapat disimpulkan bahwa kecanduan *game online* pada siswa MTsN 1 Pamekasan berdampak negatif terhadap tugas sekolah, kedisiplinan, dan

²⁷ Juni Riaswati, Guru BK MTsN 1 Pamekasan, *Wawancara Langsung* (17 Desember 2024)

²⁸ Juni Riaswati, Guru BK MTsN 1 Pamekasan, *Wawancara Langsung* (17 Desember 2024)

²⁹ Juni Riaswati, Guru BK MTsN 1 Pamekasan, *Wawancara Langsung* (17 Desember 2024)

prestasi akademik mereka. Siswa yang begadang bermain *game* hingga larut malam sering kali terlambat datang ke sekolah, mengabaikan tugas, dan tidak fokus dalam pelajaran. Akibatnya, prestasi akademik mereka menurun, seperti yang terlihat pada siswa berinisial AM yang sebelumnya selalu juara kelas. Kecanduan *game online* mengalihkan waktu belajar mereka dan menyebabkan mereka menjadi kurang disiplin.

Sebagai guru mata pelajaran ibu ida mengetahui dampak apa saja yang nampak pada siswa yang terindikasi kecanduan *game online* sehingga menjadi siswa yang sering lalai dalam mengerjakan tugas sekolah maupun tidak fokus pada saat pelajaran berlangsung atau tidak disiplin dalam belajar, berikut penjelasannya:

“Ibu memang melihat adanya perubahan perilaku yang cukup signifikan dalam keseharian mereka yang memiliki kebiasaan bermain *game online* itu, khususnya dalam hal fokus belajar dan tugas sekolah. Sejak kecanduan *game online* itu saya mendapati siswa lebih sering terlambat mengumpulkan tugas, terkadang tugas tersebut dikerjakan dengan terburu-buru atau tidak maksimal, bahkan hasil mencontek pada temannya. Hal ini terjadi karena sebagian besar waktu mereka lebih banyak digunakan untuk bermain *game* daripada menyelesaikan tugas atau belajar pada saat mereka dirumah.”³⁰

Selanjutnya ibu ida melanjutkan jawabannya mengenai kebiasaan siswa yang sering datang terlambat ke sekolah:

“Iya pasti ada, beberapa siswa yang memiliki kebiasaan bermain *game online* yang sering terlambat datang ke sekolah. Kecanduan *game online* ini tampaknya memengaruhi kebiasaan tidur mereka, di mana mereka sering begadang hingga larut malam untuk bermain *game online*. Akibatnya, mereka merasa kesulitan untuk bangun pagi dan akhirnya terlambat datang ke sekolah. Beberapa siswa bahkan mengungkapkan bahwa mereka merasa lebih tertarik

³⁰ Ida Ningsih, Guru Mata Pelajaran, *Wawancara Langsung* (13 Februari 2025).

untuk melanjutkan bermain game daripada tidur, sehingga mereka mengorbankan waktu tidur yang cukup dan menyebabkan mereka kelelahan di pagi hari. Hal ini tidak hanya berdampak pada kedatangan mereka ke sekolah, tetapi juga pada konsentrasi mereka selama pelajaran di kelas.”³¹

Peneliti juga mewancarai salah satu guru yang berbeda yakni Ibu Hermiati selaku guru mata pelajaran di MTsN 1 Pamekasan mengenai dampak apa saja yang ia temukan semenjak mengetahui ada beberapa siswa yang kecanduan *game online*, sehingga siswa lalai dalam tugas-tugas sekolah mereka, berikut penjelasannya:

“Saya memang melihat adanya perubahan perilaku yang cukup signifikan dalam keseharian mereka yang memiliki kebiasaan bermain *game online* itu, khususnya dalam hal fokus belajar dan tugas sekolah. Sejak kecanduan *game online* itu saya mendapati siswa lebih sering terlambat mengumpulkan tugas, terkadang tugas tersebut dikerjakan dengan terburu-buru atau tidak maksimal, bahkan hasil mencontek pada temannya. Hal ini terjadi karena sebagian besar waktu mereka lebih banyak digunakan untuk bermain game daripada menyelesaikan tugas atau belajar pada saat mereka dirumah.”³²

Ibu Hermiati melanjutkan jawabannya mengenai dampak dari siswa yang kecanduan *game online* itu bisa membuat siswa sering datang terlambat ke sekolah, berikut penjelasannya:

“Iya pasti ada, beberapa siswa yang memiliki kebiasaan bermain *game online* yang sering terlambat datang ke sekolah. Kecanduan *game online* ini tampaknya memengaruhi kebiasaan tidur mereka, di mana mereka sering begadang hingga larut malam untuk bermain *game online*. Akibatnya, mereka merasa kesulitan untuk bangun pagi dan akhirnya terlambat datang ke sekolah. Beberapa siswa bahkan mengungkapkan bahwa mereka merasa lebih tertarik untuk melanjutkan bermain game daripada tidur, sehingga mereka mengorbankan waktu tidur yang cukup dan menyebabkan mereka kelelahan di pagi hari. Hal ini tidak hanya berdampak pada kedatangan mereka ke sekolah, tetapi juga pada konsentrasi mereka selama pelajaran di kelas.”³³

³¹ Ida Ningsih, Guru Mata Pelajaran, *Wawancara Langsung* (13 Februari 2025).

³² Ida Hermiati, Guru Mata Pelajaran, *Wawancara Langsung* (12 Februari 2025).

³³ Ida Hermiati, Guru Mata Pelajaran, *Wawancara Langsung* (12 Februari 2025).

Dari hasil wawancara dari guru yakni Ibu Ida dan Ibu Hermiati, dapat disimpulkan bahwa kecanduan *game online* menyebabkan perubahan perilaku signifikan pada siswa. Siswa yang kecanduan sering kali lalai dalam mengerjakan tugas, terlambat mengumpulkan tugas, dan cenderung mencontek karena sebagian besar waktu mereka digunakan untuk bermain *game*. Selain itu, kebiasaan begadang hingga larut malam membuat siswa kesulitan bangun pagi, sehingga terlambat datang ke sekolah dan kurang fokus selama pelajaran. Hal ini berujung pada penurunan konsentrasi belajar dan kedisiplinan siswa.

Pendapat yang sama disampaikan oleh bapak Mohammad Ahsan selaku wali kelas siswa MTsN 1 Pamekasan mengenai dampak apa saja yang ia temukan semenjak mengetahui ada beberapa siswa yang kecanduan *game online*, sehingga siswa lalai dalam tugas-tugas sekolah mereka, berikut penjelasannya:

“Menurut saya dan saya juga menyadari adanya perubahan perilaku yang cukup signifikan pada beberapa siswa yang kecanduan *game online*. Siswa-siswa tersebut cenderung lebih sering lalai dalam mengerjakan tugas sekolah dan kehilangan fokus saat pelajaran berlangsung. Sebagai contoh, mereka sering terlihat tidak menyelesaikan tugas tepat waktu, bahkan ada yang sama sekali tidak mengumpulkan tugas yang diberikan. Saat pelajaran berlangsung, beberapa siswa juga tampak gelisah dan kurang bisa fokus. Mereka malah asik ngobrol tentang *game online* yang mereka mainkan semalam. Hal ini jika berlangsung lama akan mengganggu proses belajar mereka karena mereka lebih tertarik untuk bermain game daripada memperhatikan materi pelajaran yang sedang disampaikan.”³⁴

³⁴ Mohammad Ahsan, Wali Kelas, *Wawancara Langsung*, (11 Februari 2025).

Bapak Mohammad Ahsan melanjutkan jawabannya mengenai dampak dari siswa yang kecanduan *game online* itu bisa membuat siswa sering datang terlambat ke sekolah, berikut penjelasannya:

“saya juga menyadari bahwa beberapa siswa yang sebelumnya memiliki kemampuan akademis yang baik, kini terlihat tidak mampu memaksimalkan potensi mereka. Seperti salah satu siswa saya yang berinisial AM, sekarang anak ini kelas 9, dulu pada saat kelas 7 dan 8 siswa ini selalu juara kelas, tetapi semenjak ia mengenal *game online* dan mencari kecanduan, siswa ini sudah menjadi siswa yang malas belajar dan memiliki kebiasaan sering tidak mengerjakan PR yang saya berikan maupun ibu guru yang lain. Kebanyakan siswa Tugas yang diberikan sering kali dikerjakan dengan terburu-buru atau tidak tuntas, bahkan ada yang mengabaikan tugas sama sekali. Selain itu, siswa yang kecanduan *game online* juga sering merasa kelelahan dan mengantuk di sekolah akibat begadang, yang mempengaruhi konsentrasi mereka di kelas. Mereka lebih mudah merasa mengantuk atau kehilangan perhatian saat pelajaran berlangsung, sehingga sulit untuk menyerap materi dengan baik.”³⁵

Dari wawancara dengan Bapak Mohammad Ahsan, dapat disimpulkan bahwa kecanduan *game online* berdampak negatif pada siswa, siswa sering kali terlambat mengumpulkan tugas, mengerjakannya dengan terburu-buru, atau bahkan mengabaikan tugas sama sekali. Selain itu, siswa yang kecanduan *game online* cenderung merasa kelelahan dan mengantuk di sekolah akibat begadang, yang mengganggu konsentrasi mereka saat pelajaran. Dampak ini juga terlihat pada penurunan prestasi akademis, seperti yang terjadi pada siswa berinisial AM, yang dulu juara kelas namun kini mengalami penurunan dalam hal motivasi belajar dan kualitas tugas.

³⁵ Mohammad Ahsan, Wali Kelas, *Wawancara Langsung*, (11 Februari 2025).

Selanjutnya peneliti melakukan wawancara dan observasi dengan kelima siswa yang terindikasi kecanduan *game online*. Berikut ini hasil temuan yang akan peneliti paparkan dari siswa pertama yang terindikasi kecanduan *game online* yang bernama IZ, yang menyatakan bahwa:

“Iya benar, saya semenjak kecanduan bermain *game online* saya itu sering tidak mengerjakan PR, saya juga tidak pernah belajar dirumah, karena saya sudah keasikan bermain *game online* ini hingga gaada waktu lagi untuk belajar dirumah, bukan hanya lupa tugas sekolah saya juga males mengerjakan perintah dari orang tua saya seperti ketika ibu saya menyuruh membelikan beras di toko saya enggan karena saya sedang asik main *game online*.”³⁶

Selanjutnya IZ memberikan pernyataan sebagai berikut:

“Benar sekali mba, saya sering terlambat dan menjadi langganan masuk BK entah karena datang kesekolah atau tidak membawa buku itu, saya kalau telat kesekolah itu karena saya bangunnya selalu kesiangn karena ketika saya dibangunkan oleh orang tua saya itu tidak menghiraukannya dan saya marah ketika saya dibangunkan. Saya selalu bangun setengah tujuh lebih oleh karena itu saya telat karena jarak tempuh kesekolah lumayan jauh sekitar 15 menit. Pada saat saya dikelas memang tidak fokus pada pelajaran yang dierikan oleh guru selalu memikirkan gimana caranya saya nanti harus menang lagi.”³⁷

IZ juga melanjutkan jawabannya tentang dampak dari kecanduan *game online* ini IZ mengalami penurunan pada nilai akademik siswanya berikut pertayaanya:

“Iya mbak, setelah saya kecanduan *game online* ini saya merasa bahwa nilai sekolah saya menurun, karena saya tidak pernah belajar lagi. Dulu saya kelas 7 merupakan siswa yang memiliki prestasi non akademik di bidang olahraga tepatnya volly, tetapi semenjak saya bermain *game online* hingga larut malam itu saya tidak ada waktu lagi untuk berlatih. Saya sudah malas lagi untuk latihan dan sudah tidak berolahraga secara rutin setiap hari, dan sekarang mudah lelah dan merasa badan lemas.”³⁸

³⁶ Inisial IZ, Siswa MTsN 1 Pamekasan, *Wawancara Langsung* (28 November 2024).

³⁷ Inisial IZ, Siswa MTsN 1 Pamekasan, *Wawancara Langsung* (28 November 2024).

³⁸ Inisial IZ, Siswa MTsN 1 Pamekasan, *Wawancara Langsung* (28 November 2024).

Selanjutnya hasil wawancara terhadap siswa kedua yang terindikasi kecanduan *game online*, diantaranya siswa berinisial TN yang menyampaikan dampak yang ia rasakan setelah kecanduan *game online* sebagai berikut:

“Iya, saya semenjak saya kecanduan *game online* saya sering lalai dalam tugas sekolah, seperti saya lupa tidak mengerjakan PR, tidak membawa salah satu buku pelajaran, dan saya juga sering menunda-nunda tugas yang diberikan guru, ketika mendekati deadline saya baru mengerjakan tetapi dengan cara mencontoh punya teman sekelas saya hal ini karena saya gaada waktu untuk mengerjakan tugas sekolah di rumah.”³⁹

Selanjutnya TN memberikan pernyataan sebagai berikut:

“Benar, saya ketika bermain *game online* itu selalu lupa jam tak terasa sudah berjam-jam. Saya selalu pulang dari rumah teman itu jam 12 malam, sehingga ketika sampai dirumah saya susah untuk tidur, akibatnya saya dipagi hari saya sulit untuk bangun pagi dan selalu telat kesekolah padahal rumah saya dekat dengan sekolah. Saya juga ketika bermain *game online* ini saya sering kali lupa untuk makan, itu sebabnya saya ketika disekolah sering merasa pusing dan membuat saya tidak konsentrasi dalam pelajaran berlangsung.”⁴⁰

TN juga melanjutkan jawabannya tentang dampak dari kecanduan *game online* ini TN mengalami penurunan pada nilai akademik siswanya berikut pertanyaanya:

“Iya benar, setelah saya mengenal *game online* dan menjadi kecanduan seperti ini saya selalu ketinggalan pelajaran dan pasti akan memengaruhi nilai sekolahku, karena ketika saya bangun kesiangannya seringkali malas masuk kesekolah dan malah membolos melanjutkan tidur tanpa bertanya kepada teman pelajaran pada hari itu.”⁴¹

Selanjutnya Peneliti juga melakukan wawancara terhadap siswa ketiga yang terindikasi kecanduan *game online*, diantaranya siswa

³⁹ Inisial TN, Siswa MTsN 1 Pamekasan, *Wawancara Langsung* (9 Desember 2024).

⁴⁰ Inisial TN, Siswa MTsN 1 Pamekasan, *Wawancara Langsung* (9 Desember 2024).

⁴¹ Inisial TN, Siswa MTsN 1 Pamekasan, *Wawancara Langsung* (9 Desember 2024).

berinisal AM yang menyampaikan dampak yang ia rasakan setelah kecanduan *game online* sebagai berikut:

“Iya bak , saya menyadari bahwa saya lalai dalam tugas sekolah seperti lupa tidak mengerjakan tugas, saya juga lalai dalam kewajiban sebagai anak, saya sering ngomong kasar kepada teman bahkan orang tua saya ketika saya meminta uang untuk beli top up dan merasa kurang dalam uang yang diberikan oleh orang tua saya. saya juga pernah berbohong kepada bapak saya meminta uang 50ribu dengan alasan urusan sekolah, tetapi sebenarnya saya buat untuk membeli top up *game online* ini.”⁴²

Selanjutnya AM memberikan pernyataan sebagai berikut:

“Iya bak, saya pernah terlambat kesekolah, hal ini sudah berlangsung semenjak saya kelas 8 sampai sekarang saya kelas 9. Saya selalu bangun kesiangan, setelah sholat subuh saya malah lanjut tidur walaupun sudah di larang oleh orang tua saya tetapi saya malah mengunci pintu agar tidak dibangunkan. Oleh karena itu saya bangun jam setengah 7 dan datang kesekolah terlambat dengan terpaksa dan dalam keadaan mata masih mengantuk. Pada saat pelajaran berlangsungpun saya pernah tidur dalam keadaan duduk karena saking mengantuknya dan selalu dimarahi oleh bapak dan ibu guru.”⁴³

AM juga melanjutkan jawabannya tentang dampak dari kecanduan

game online ini AM mengalami penurunan pada nilai akademik siswanya

berikut pertanyaanya:

“Manurut saya iya bak, karena ketika tidak belajar gimana cara utuk kita mengingat pelajaran yang sudah diberikan oleh guru, seperti saya yang selalu mengantuk dikelas itu akan ketinggalan pelajaran saya mengabaikan nilai akademik saya karena sudah terlalu asik bermain HP atau *game online* ini , saya sudah tidak bisa membagi waktu antara belajar dan bermain *game online*, saya sudah terlalu menyukai bermain *game online* hingga tak terasa *game online* sudah mengubahku sejauh ini. saya saat ini juga mengalami gangguan kesehatan dimata, mata saya seringkali terasa sakit panas ketika bermain berjam-jam dihadapan HP saya.”⁴⁴

Selanjutnya hasil wawancara terhadap siswa keempat yang terindikasi kecanduan *game online*, diantaranya siswa berinisal YA yang

⁴² Inisial AM, Siswa MTsN 1 Pamekasan, *Wawancara Langsung* (12 Desember 2024).

⁴³ Inisial AM, Siswa MTsN 1 Pamekasan, *Wawancara Langsung* (12 Desember 2024).

⁴⁴ Inisial AM, Siswa MTsN 1 Pamekasan, *Wawancara Langsung* (12 Desember 2024).

menyampaikan dampak yang ia rasakan setelah kecanduan *game online* sebagai berikut:

“Iya, semenjak saya menjadi ketagihan main *game online* ini saya menjadi siswa yang malas bak, entah malas belajar, malas ngerjain PR, selain lalai dalam tugas sekolah ini saya juga merasa sering lalai dalam menjadi anak, saya ketika disuruh oleh ibu saya terkadang menolak karena saya males dan memilih kerumah teman saja untuk berkumpul sambil main game.”⁴⁵

Selanjutnya YA memberikan pernyataan sebagai berikut:

“Oiya bak bener sekali bak. Saya ketika begadang sampai jam 12 itu kan masih mengantuk dipagi hari, nah saya itu menjadi sulit bangunnya akhirnya saya jam 7:5 itu baru samapi disekolah dan menjadi terlambat. Ketika di kelas pun saya masih merasa mengantuk mata juga panas. Saya ketika dikelas itu duduk di kursi belakang dan memilih tidur.”⁴⁶

YA juga melanjutkan jawabannya tentang dampak dari kecanduan

game online ini YA mengalami penurunan pada nilai akademik siswanya

berikut pertanyaanya:

“Manurut saya iya bak berpengaruh, karena ketika sudah ga belajar, tidak mengerjakan tugas itu kan ketinggalan pelajaran yang diberikan guru, otomatis saya gatau tentang pelajaran itu, nah pasti saya ketika ujian gatau jawabannya. Nah nilai saya pasti menurun.”⁴⁷

Selanjutnya hasil wawancara terhadap siswa kelima yang terindikasi kecanduan *game online*, diantaranya siswa berinisial DS yang menyampaikan dampak yang ia rasakan setelah kecanduan *game online* sebagai berikut:

“Iya betul bak, semenjak saya bermain game dan menjadi kecanduan seperti ini saya malah menjadi siswa yang malas ngerjain tugas dan gaada waktu lagi buat belajar, terkadang saya juga lupa tidak bawa buku ataupun mengganti jadwal pelajaran yang hari kemarin dan sekarang.”⁴⁸

Selanjutnya DS memberikan pernyataan sebagai berikut:

⁴⁵ Inisial YA, Siswa MTsN 1 Pamekasan, *Wawancara Langsung* (11 Februari 2025).

⁴⁶ Inisial YA, Siswa MTsN 1 Pamekasan, *Wawancara Langsung* (11 Februari 2025).

⁴⁷ Inisial YA, Siswa MTsN 1 Pamekasan, *Wawancara Langsung* (11 Februari 2025).

⁴⁸ Inisial DS, Siswa MTsN 1 Pamekasan, *Wawancara Langsung* (12 Februari 2025).

“Iya benar bak, selain saya menjadi sering tidak ngerjain tugas saya juga sering terlambat, karena saya begadang itu tidurnya diatas jam 12, harus bangun jam 5 jadi saya susah bangunnya, rumah saya juga agak jauh ke sekolah. Ketika dikelaspun saya masih merasa ngantuk saya memilih tidur terkadang meskipun ada gurunya. Sampai sampai guru menegur saya dan menyuruh cuci muka..”⁴⁹
DS juga melanjutkan jawabannya tentang dampak dari kecanduan

game online ini DS mengalami penurunan pada nilai akademik siswanya berikut pertanyaanya:

“Iya benar bak, setelah saya mengenal *game online* dan menjadi kecanduan seperti ini saya selalu ketinggalan pelajaran dan pasti akan memepengaruhi nilai sekolahku, seperti saya yang sering lupa bawa buku itu kan saya jadi ketinggalan saya tidak nulis penjelasan yang diberikan guru, saya juga lupa tidak menyalin punya teman, ketika ujian saya juga gatau untuk menjawab pertanyaan soal-soal itu..”⁵⁰

Dari hasil wawancara dan observasi terhadap lima siswa yang terindikasi kecanduan game online, dapat disimpulkan bahwa kecanduan *game online* berdampak signifikan terhadap disiplin belajar dan kesejahteraan akademik siswa. Seperti siswa sering lalai dalam tugas sekolah, siswa sering tidak mengerjakan tugas, terlambat mengumpulkan, atau bahkan menunda-nunda hingga mencontek dari teman, memiliki kebiasaan begadang bermain *game online* menyebabkan siswa sering bangun kesiangan dan terlambat ke sekolah, tidak fokus dalam pembelajaran berlangsung sehingga menyebabkan Penurunan nilai akademik. Selain itu siswa jga mengalami gangguan tidur, mata panas akibat terlalu lama di depa layar HP dan siswa mulai menunjukkan perilaku kasar, berbohong, dan tidak menghormati perintah guru ataupun orang tua.

⁴⁹ Inisial DS, Siswa MTsN 1 Pamekasan, *Wawancara Langsung* (12 Februari 2025).

⁵⁰ Inisial DS, Siswa MTsN 1 Pamekasan, *Wawancara Langsung* (12 Februari 2025).

Pada saat observasi berlangsung peneliti melihat berapa siswa yang duduk di halaman depan kelas mereka di MTsN 1 Pamekasan yang sedang asik menceritakan tentang *game online*, nampaknya salah satu dari mereka ada siswa itu adalah IZ, mereka sedang membahas kegiatan yang akan mereka lakukan sepulang sekolah dan kapan mereka akan bermain *game online* lagi di rumah temannya. Selain itu peneliti mengobservasi keadaan fisik IZ ini, peneliti melihat keadaan mata IZ selalu berkedip dan kantung mata yang menghitam, hal ini merupakan ciri-ciri seseorang yang sering begadang dan biasanya mata berkedip secara terus menerus terjadi pada seseorang yang berlama-lama dihadapan HP.⁵¹



Gambar 4. 2 Beberapa siswa asik ngobrol di luar kelas membicarakan *game online* yang akan mereka mainkan.

Setelah peneliti mengenal mereka dan melihat dari story WA mereka, selanjutnya peneliti juga menanyakan jam berapa mereka biasanya bermain *game online* bersama ini, peneliti juga meminta gambar pada saat mereka bermain *game online* ini. dari gambar yang IZ berikan kepada peneliti dan pernyataan yang diberikan oleh IZ bahwa ia

⁵¹ Observasi, 9 Desember 2024.

selalu bermain *game online* hingga ia lalai dalam tugas sekolahnya dan selalu datang terlambat kesekolah karena begadang bermain *game online* dan tidak menyiapkan pelajaran untuk besok harinya, biasanya IZ bermain *game online* ini dari jam 8 malam hingga jam 12 malam di balai desa Pademawu Barat. Mereka bermain secara bersama-sama sekitar 4-5 orang yang salah satu teman IZ ada temannya yang sudah SMA lagi merokok dihadapan IZ, berikut gambar IZ dan teman-temannya pada saat bermain *game online* di desa Pademawu Barat, berikut gambarnya.⁵²



Gambar 4. 3 IZ bersama teman-temannya pada saat bermain *game online* sampai jam 12 malam.

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, beserta dokumentasi, temuan penelitian yang berkaitan dengan dampak kecanduan *game online* dapat memengaruhi kedisiplinan belajar siswa sebagai berikut:

⁵² Dokumentasi, 13 Januari 2025.

- a. Siswa yang kecanduan *game online* tidak bisa mengatur waktu antara belajar dengan bermain *game online*.
- b. Siswa yang kecanduan *game online* banyak yang datang terlambat ke sekolah, telat mengumpulkan tugas bahkan tidak mengumpulkan tugas tepat waktu.
- c. Siswa yang kecanduan *game online* pada saat kelas merasa mengantuk sehingga tidak fokus dalam proses pembelajaran yang diberikan oleh guru.
- d. Siswa yang kecanduan *game online* mengalami penurunan nilai akademik.
- e. Siswa yang kecanduan *game online* seringkali mengalami gangguan tidur dan mata panas.
- f. Siswa yang kecanduan *game online* juga mulai berkata kotor dan kasar kepada teman dan orangtua dan juga berbohong.

5. Upaya Guru BK Menangani Masalah Kedisiplinan Belajar Siswa Yang Disebabkan Oleh *Game Online* Di MTsN 1 Pamekasan

Upaya guru BK dalam proses pemberian bantuan kepada siswa yang kecanduan *game online*. *Game online* mempunyai dampak negatif terhadap prestasi siswa dalam belajar dikarenakan siswa yang sudah kecanduan akan sulit membagi waktu antara belajar dan bermain.

Dalam hal ini peneliti mengkaji upaya yang dilakukan guru BK dalam menangani siswa yang kecanduan *game online* yang sering terlambat datang ke sekolah karena mereka begadang bermain *game*

online hingga tidurnya sampai jam dua belas malam, berikut penjelasannya:

“Iya ibu pernah, waktu itu banyak sekali siswa yang datang terlambat salah satunya ada siswa yang terindikasi kecanduan *game online* itu, ibu bersama guru yang lain itu memberi hukuman membaca yasiin secara bersama-sama, kemudian setelah itu ibu menyuruh mereka mengucapkan janji atau ikrar kepada diri sendiri dengan kalimat “saya berjanji tidak akan terlambat kesekolah lagi dari sekarang dan seterusnya”, hal ini saya lakukan agar mereka sadar bahwa perilaku atau kebiasaan yang mereka lakukan itu hal yang salah dan perilaku yang tidak disiplin sebagai siswa, karena jika perilaku tidak disiplin itu di teruskan maka kemudian hari akan menjadi manusia yang selalu tidak disiplin dalam segala hal..”⁵³

Selanjutnya ibu yuni melanjutkan jawabannya dengan mengatakan langkah atau bantuan yang telah ia berikan kepada siswa yang kecanduan *game online* agar perlahan bisa lepas dari kebiasaan buruk mereka, berikut penjelasannya:

“Mengenai masalah siswa yang kecanduan *game online* saya selaku guru BK dan pihak lain yang ada di sekolah ini akan selalu berusaha menemukan solusi yang tepat buat setiap masalah siswa, meskipun masalah ini tidak akan hilang sepenuhnya, artinya ibu akan membantu siswa sedikit untuk tidak tergantung dengan permainan *game online* ini, ibu berusaha memberi arahan yang positif untuk mereka sadar dan memberikan arahan untuk memilih antara terus bermain *game online* dengan hasil sekolahmu akan merusak masa depan mereka atau memilih untuk meninggalkan kebiasaan bermain *game online* secara berlebihan itu dengan hal positif seperti ketika dirumah bisa melakukan yang lebih berfaedah, ibu juga serta memberikan rasa empati untuk memahami penyebab kecanduan mereka itu, seperti gabut ketika dirumah, atau ajakan teman (ikut-ikutan) da juga stres atau kurangnya kegiatan lain. Ibu juga beri pemahaman tentang dampak negatif kecanduan *game online* ini, seperti gangguan kesehatan dan prestasi belajar mereka yang akan menurun karena terlalu lama bermain *game online* sehingga tidak adanya waktu untuk belajar.”⁵⁴

⁵³ Juni Riaswati, Guru BK MTsN 1 Pamekasan, *Wawancara Langsung* (17 Desember 2024)

⁵⁴ Juni Riaswati, Guru BK MTsN 1 Pamekasan, *Wawancara Langsung* (17 Desember 2024)

Berikutnya Ibu Yuni juga menambahkan seperti ini mengenai upaya yang ia berikan kepada beberapa kelas yang ada di MTsN 1 Pamekasan supaya bisa *management* waktu mereka ketika disekolah maupun di rumahnya, berikut penjelasannya:

“Iya tentu mba sebagai Guru BK ibu akan berusaha dan terus memberikan program BK kepada siswa siswa ibu, ibu pernah memberikan bimbingan klasikal mengenai “cara manajemen waktu belajar” dengan tujuan itu siswa siswa bisa membagi waktu mereka pada saat disekolah maupun diluar sekolah (dirumahnya). Ibu khawatir kepada mereka yang sudah kecanduan *game online* ini akan melakukan hal yang berlebihan atau terjerumus ke hal yang merusak masa depan mereka. Ibu juga melihat di sosmed itu sekarang sudah tidak asing kan mengenai judi online itu bisa diakses dengan mudah melalui media HP secara gampang, nah itu yang ibu takutkan gegara pengen menang terus di *game online* mereka mengambil jalan yang salah dengan berbohong atau sampai bermain judi online. Ibu rasa memang perlu adanya arahan atau bimbingan mengenai bahaya dari *game online* dan cara *management* waktu belajar agar siswa-siswi itu bisa memilih mana yang di anggap mereka lakukan di masa sekarang itu bisa membuat baik bagi mereka bukan malah sebaliknya. Ibu harap siswa bisa membagi waktu antara belajar dengan bermain *game online* itu. Siswa yang begadang bermain hp atau bermain *game online* itu akan sulit membagi waktu mereka karena mereka sudah kecanduan, mereka akan terus begadang hingga lupa belajar tidak lagi memiliki waktu untuk belajar, akibatnya seperti mereka sering kali terlambat kesekolah, seperti halnya IZ itu sudah sering dan langganan masuk BK sampai ibu kasian mencatatnya di buku masalah siswa. Banyak siswa yang bermain HP atau *game online* ini juga sering merasa mengantuk ketika di kelas pada saat pelajaran berlangsung, juga pasti lupa untuk mengerjakan PR harian mereka, hal ini jika terus-menerus dilakukan oleh seorang siswa tidaklah baik bagi prestasinya, bahkan berakibat buruk kesehatannya..”⁵⁵

Dari hasil wawancara dengan Ibu Yuni disimpulkan bahwa guru BK di MTsN 1 Pamekasan upaya penanganan siswa yang kecanduan *game online* yakni dengan penerapan hukuman dan ikrar dengan membaca Yasiin bersama dan meminta siswa mengucapkan janji untuk tidak terlambat ke sekolah, guna menyadarkan mereka tentang pentingnya

⁵⁵ Juni Riaswati, Guru BK MTsN 1 Pamekasan, *Wawancara Langsung* (17 Desember 2024)

disiplin. Guru BK juga memberikan pendekatan positif dan empati supaya dapat membantu siswa memahami dampak negatif kecanduan *game online*, seperti penurunan prestasi belajar dan gangguan kesehatan. Terakhir guru BK memberikan program bimbingan klasikal mengenai manajemen waktu, agar mereka bisa membagi waktu antara belajar dan bermain *game online*, untuk menghindari kebiasaan yang merusak masa depan mereka.

Selain Guru BK pihak lain seperti guru mata pelajaran memiliki peran penting untuk menangani masalah kedisiplinan belajar siswa yang mengalami perubahan dikarenakan kecanduan *game online*, dengan begini guru perlu memberikan bimbingan atau arahan kepada siswa yang terindikasi kecanduan *game online* atau kepada seluruh siswa yang lain sebagai upaya pencegahan, berikut penjelasannya dari ibu ida sebagai guru mata pelajaran:

“Sebagai guru, saya sangat memahami bahwa kecanduan *game online* bisa mengganggu konsentrasi dan kedisiplinan siswa dalam belajar. Saya mengajak siswa semua untuk bisa mengatur waktu mereka, biar mereka itu mudah dalam mengelola waktu mereka agar mereka memahami pentingnya waktu antara kewajiban akademis dan waktu bersantai-santai. Biasanya saya memberikan pembelajaran tentang manajemen waktu yang baik, mengajarkan siswa cara mengatur prioritas antara tugas sekolah dan kegiatan lainnya. Misalnya, saya mengingatkan mereka untuk menyelesaikan tugas atau belajar terlebih dahulu sebelum bermain *game*.”⁵⁶

Peneliti juga mewawancarai salah satu guru lain yang ada di MTsN 1

Pamekasan yakni Ibu Ida Hermiati sebagai guru mata pelajaran mengenai

⁵⁶ Ida Ningsih, Guru Mata Pelajaran, *Wawancara Langsung* (13 Februari 2025).

upaya yang diberikan untuk membantu siswa dalam bersikap disiplin belajar agar tidak kecanduan *game online* lagi, berikut penjelasannya:

“Saya selalu memberi himbauan maupun arahan kepada siswa itu untuk mengurangi penggunaan main HP pada saat di rumah, apalagi siswa yang kecanduan *game online* itu. Pentingnya memahami alasan mereka yang sering bermain *game online* seperti menanyakan alasan mereka selalu bermain *game online* itu atau membangun hubungan yang baik lah dengan siswa-siswa yang sering terlambat misalnya, ibu selalu menanyakan alasan mereka mengapa telat, dan ibu juga membantu mereka memahami bagaimana cara mengatur waktu antara belajar dan bermain.”⁵⁷

Pendapat yang sama disampaikan oleh bapak Mohammad Ahsan selaku wali kelas siswa MTsN 1 Pamekasan, ia sebagai wali kelas wajib memantau perilaku atau kebiasaan siswa tidak hanya pada saat di kelas saja namun kebiasaan mereka setelah pulang sekolah, ia sebagai wali kelas harus memberikan arahan maupun bimbingan kepada seluruh siswanya agar tidak bermain HP secara berlebihan, apalagi sampai kecanduan bermain *game online*, berikut penjelasannya:

“Sebagai wali kelas, saya berusaha melakukan pendekatan dengan siswa-siswa ini yang terindikasi kecanduan *game online* atau siswa yang memiliki kebiasaan bermain *game online*. Saya juga berusaha untuk memberikan perhatian lebih kepada siswa tersebut dengan memberikan bimbingan pribadi, mendorong mereka untuk lebih disiplin, dan mengingatkan mereka tentang pentingnya keseimbangan antara waktu bermain dan belajar. Saya juga bekerja sama dengan guru BK maupun pihak yang lain yang ada di sekolah ini gimana masalah ini bisa di hilangkan mesikpun tidak akan hilang sepenuhnya banyaknya siswa yang mulai mengenal dunia *game online* yang mudah di akses dari berbagai umur.”⁵⁸

Dari hasil wawancara dengan guru dan wali kelas disimpulkan bahwa Secara keseluruhan, guru-guru di MTsN 1 Pamekasan berupaya

⁵⁷ Ida Hermiati, Guru Mata Pelajaran, *Wawancara Langsung* (12 Februari 2025).

⁵⁸ Mohammad Ahsan, Wali Kelas, *Wawancara Langsung* (12 Februari 2025).

untuk memberikan bimbingan dan dukungan kepada siswa agar mereka bisa mengatur waktu dengan baik, menjaga kedisiplinan belajar, serta mengurangi kecanduan *game online* yang berdampak pada prestasi dan perilaku mereka.

Setelah melakukan wawancara kepada ibu Yuni selaku satu-satunya guru BK di MTsN 1 Pamekasan, Ibu Yuni memberikan buku catatan pelanggaran siswa, peneliti melihat memang banyak siswa yang melanggar peraturan sekolah seperti sepeda ditaruh diluar sekolah, bercanda pada saat sholat, dan telat datang kesekolah. Peneliti melakukan dokumentasi pada buku catatan masalah buku mengenai macam macam pelanggaran yang dilakukan siswa selama satu semester, terlihat siswa berinisial IZ yang ada di antara nama siswa yang melakukan pelanggaran dengan catatan telat datang kesekolah, berikut gambarnya.⁵⁹

NO	HAJI/TANGGAL	NAMA SISWA	WAKTU	PELANGGARAN	SKOR	KET
	Kamis / 16 - 11 - 2023 Kamis / 16 - 11 - 2023 Kamis / 16 - 11 - 2023	Ger Aris 414 Orbit Amma A-zahra Muhammad Dwi Arba		tidak membawa alat telat Sakit Pergi	2 5	W/O
2024-2025						
No						
19	Bahar 12/11/2024 Kamila 12/11/2024 Selena 12/11/2024 Sania 12/11/2024 Sani 12/11/2024 Sani 12/11/2024	M. Iqbal Zulkarnain M. Iqbal Zulkarnain M. Iqbal Zulkarnain M. Iqbal Zulkarnain M. Iqbal Zulkarnain M. Iqbal Zulkarnain	10-00-00	telat sepeda diletakkan diluar sepeda diletakkan diluar sepeda diletakkan diluar bertanda saat sholat telat sakit	1 5 10 1 20 1 5 5	telat bangun 10 10 10 Hujan Hujan

Gambar 4. 4 Buku catatan pelanggaran siswa di MTsN 1 Pamekasan.

Selanjutnya peneliti melakukan wawancara dan observasi dengan kelima siswa yang terindikasi kecanduan *game online* tentang upaya yangtelah dilakukan guru BK dan pihak lain seperti guru maupun wali

⁵⁹ Dokumentasi, 17 Desember 2024.

kelas, berikut ini hasil temuan yang akan peneliti paparkan dari siswa pertama yang terindikasi kecanduan *game online* yang bernama IZ, yang menyatakan bahwa:

“Iya pernah, pada saat saya datang terlambat kesekolah, saya diberi teguran karena saya selalu telat kesekolah, saya itu sulit untuk bangun pagi, rasanya sangat mengantuk, pada saat itu ibu BK dan bapak muis menanyakan alasan saya yang sering terlambat ini, kemudian mereka memberi teguran, saya disuruh berdiri dilapangan disekolah setelah itu saya harus berjanji untuk tidak begadang lagi supaya selalu disiplin datang kesekolah.”⁶⁰

Selanjutnya IZ melanjutkan pernyataannya tentang saran yang telah diberikan oleh guru BK agar ia lebih disiplin dalam belajar, berikut penjelasannya:

“Ibu yuni atau guru BK pernah memberikan bimbingan klasikal kepada semua teman kelas saya mengenai bahaya *game online* itu, yang saya ingat bahaya *game online* itu pada kesehatan menjadi menurun seperti ketika ketika kecanduan game dapat menyebabkan stres, kecemasan, depresi, dan gangguan tidur. Nah dampak yang saya rasakan itu memang benar adanya saya merasa cemas ketika saya tidak punya kuota internet sehingga saya tidak bisa main *game online* itu, saya juga mengalami gangguan tidur atau saya sulit tidur, ketika tidur saya malah susah bangunnya. Ibu yuni sering kali menasehati saya supaya membagi waktu antara belajar dan bermain *game online* ini agar saya tidak menyesal dikemudian hari dan menjadi siswa yang taat peraturan dan tidak menjadi langganan masuk BK lagi karena sering terlambat”⁶¹

IZ melanjutkan pernyataannya mengenai upaya dari pihak lain yang ada disekolah seperti guru mata pelajaran dan wali kelas, berikut penjelasannya:

“Ada mbak, wali kelas saya juga sering mengingatkan kita semua satu kelas untuk selalu disiplin seperti saya yang selalu masuk BK itu karena terlambat kesekolah terus, ibu itu menyuruh saya untuk bangun lebih awal dan tidak begadang terus-terusan karena jika

⁶⁰ Inisial IZ, Siswa MTsN 1 Pamekasan, *Wawancara Langsung* (28 November 2024).

⁶¹ Inisial IZ, Siswa MTsN 1 Pamekasan, *Wawancara Langsung* (28 November 2024).

saya terus begini maka saya akan menjadi manusia yang tidak disiplin dalam segala hal.”⁶²

Selanjutnya peneliti melakukan wawancara dan observasi terhadap siswa kedua yang terindikasi kecanduan *game online*, diantaranya siswa berinisial TN yang menyampaikan apa saja upaya yang dilakukan guru BK dalam menangani masalah kedisiplinan belajar yang disebabkan oleh kecanduan *game online* ini, sebagai berikut:

“Iya bak, saya pernah ditegur oleh ibu yuni karena saya datang terlambat, saya dihukum berdiri dilapangan bersama teman-teman yang telat juga. Apalagi hari senin itu banyak teman-teman yang telat juga.”⁶³

Selanjutnya TN melanjutkan pernyataannya tentang saran yang telah diberikan oleh guru BK agar ia lebih disiplin dalam belajar, berikut penjelasannya:

“Kalau saya Cuma ditegur dan dinasehatin agar tidak terlambat kesekolah itu, dan ditanyakan kenapa bisa terlambat itu. Dan ibu yuni juga memberi arahan positif tentang bahaya dari kecanduan *game online* itu bisa merusak masadepan saya, ibu yuni juga memberi arahan gimana caranya supaya tidak telat lagi agar saya menjadi manusia yang disiplin dalam segala hal, saya disuruh memilih pilihan sendiri antara terus bermain *game online* atau giat belajar karena emam-eman saya masih kelas 7, saya dari SD memang suka begadang jadi saya sulit untuk bangun pagi oleh karena itu saya selalu telat, mungkin ibu yuni belum mengenal saya karena saya masih siswa kelas 7, dan belum pernah diberikan seperti bimbingan klasikal seperti yang diberikan pada kakak-kakak tingkat saya.”⁶⁴

TN melanjutkan jawabannya mengenai upaya dari pihak lain yang ada disekolah seperti guru mata pelajaran dan wali kelas, berikut penjelasannya:

⁶² Inisial IZ, Siswa MTsN 1 Pamekasan, *Wawancara Langsung* (28 November 2024).

⁶³ Inisial TN, Siswa MTsN 1 Pamekasan, *Wawancara Langsung* (9 Desember 2024).

⁶⁴ Inisial TN, Siswa MTsN 1 Pamekasan, *Wawancara Langsung* (9 Desember 2024).

“Iya pasti ada bak guru yang lain itu sering nasehatin saya, saya disuruh jangan terlalu lama saat bermain hp maupun *game online* itu, mending gunakan hp itu buat yang bermanfaat aja, kan saya suka juga buat viode cinematic, nah kata ibu guru mending hobi saya yang suka buat video itu disuruh dikembangkan lagi siapa tau menjadi youtuber.”⁶⁵

Selanjutnya peneliti melakukan wawancara dan observasi terhadap siswa ketiga yang terindikasi kecanduan *game online*, diantaranya siswa berinisial AM yang menyampaikan apa saja upaya yang dilakukan guru BK dalam menangani masalah kedisiplinan belajar yang disebabkan oleh kecanduan *game online* ini, sebagai berikut:

“Iya bak saya pernah banget ditegur, oleh guru BK dan beberapa guru karena saya tidak mengerjakan PR, terlambat dan mengantuk pada saat dikelas. Saya juga pernah disuruh berdiri dan membaca yasiin bersama teman yang telat juga.”⁶⁶

Selanjutnya AM melanjutkan pernyataannya tentang saran yang telah diberikan oleh guru BK agar ia lebih disiplin dalam belajar, berikut penjelasannya:

“Ibu yuni juga pernah waktu kelas 8 itu memberikan bimbingan klasikal mengenai management waktu, mungkin karena saking banyaknya siswa yang telat karena begadang entah bermain *game online* seperti saya atau main HP itu. Ibu memberikan bimbingan cara kita untuk membagi waktu ketika dirumah apa yang harus kita lakukan agar ketika kita gabut tidak selalu bermain *game online* saja, ibu memberikan semacam cara untuk melakukan hal positif dengan apa kebiasaan lain yang saya sukai seperti memancing, dan ibu yuni menyuruh saya untuk meikirkan lagi apa yang baik bagi saya mengenai masa depan saya gimana kedepan saya kalau terus bermain *game online* seperti ini. dan ibu yuni juga memberikan saya arahan supaya selalu disiplin, tepat waktu dalam mengerjakan tugas, terutama disiplin dalam kehidupan.”⁶⁷

⁶⁵ Inisial TN, Siswa MTsN 1 Pamekasan, *Wawancara Langsung* (9 Desember 2024).

⁶⁶ Inisial AM, Siswa MTsN 1 Pamekasan, *Wawancara Langsung* (12 Desember 2024).

⁶⁷ Inisial AM, Siswa MTsN 1 Pamekasan, *Wawancara Langsung* (12 Desember 2024).

AM melanjutkan pernyataannya mengenai upaya dari pihak lain yang ada disekolah seperti guru mata pelajaran dan wali kelas, berikut penjelasannya:

“Sering bak, bapak ibu guru yang lain itu pasti nyuruh kita semua untuk giat belajar soalnya saya kan sudah kelas Sembilan sebentar lagi sudah mau masuk SMA, biasanya guru guru itu memberikan arahan kepada teman-teman semua untuk memikirkan kita akan ngelanjutin ke sekolah mana, dan ibu guru juga selalu mengingatkan saya untuk stop bermain *game online* sampai gak ngerjain tugas gitu.”⁶⁸

Selanjutnya peneliti melakukan wawancara dan observasi terhadap siswa keempat yang terindikasi kecanduan *game online*, diantaranya siswa berinisial YA yang menyampaikan apa saja upaya yang dilakukan guru BK dalam menangani masalah kedisiplinan belajar yang disebabkan oleh kecanduan *game online* ini, sebagai berikut:

“Iya bak, saya pada saat terlambat itu ditegur oleh guru BK dan guru yang lain, saya di beri hukuman mengaji diruang BK, kemudian ibu BK mencatat pelanggaran saya yyang terlambat itu baru diperbolehkan masuk ke kelas saya..”⁶⁹

Selanjutnya YA melanjutkan jawabannya tentang saran yang telah diberikan oleh guru BK agar ia lebih disiplin dalam belajar, berikut penjelasannya:

“Ibu yuni dulu pernah memberikan bimbingan klasikal di kelas saya mengenai bahaya *game online* itu, dia mengingatkan dari bahaya *game online* itu pada kesehatan menjadi menurun seperti ketika ketika kecanduan game dapat menyebabkan stres, kecemasan, depresi, dan gangguan tidur. Saya kan sudah merasakan semenjak saya kecanduan *game online* itu menjadi mudah lelah mata juga panas, nah itu ternyata dampak dari saya yang sering main *game online* hingga larut malam. Ibu yuni juga

⁶⁸ Inisial AM, Siswa MTsN 1 Pamekasan, *Wawancara Langsung* (12 Desember 2024).

⁶⁹ Inisial YA, Siswa MTsN 1 Pamekasan, *Wawancara Langsung* (11 Februari 2025).

menasehati temanteman semua untuk bisa mengurangi jam bermain saya dalam sehari itu.”⁷⁰

YA melanjutkan jawabannya mengenai upaya dari pihak lain yang ada disekolah seperti guru mata pelajaran dan wali kelas, berikut penjelasannya:

“Iya bapak guru, dan wali kelas saya juga sering mengingatkan saya agar tidak bermain hp atau *game online* ini secara rutin, karena saya semua kan sudah kelas 9 bentar lagi sudah mau masuk SMA, takutnya kebiasaan buruk ini akan terus berlanjut sehingga kita semua menjadi menyesal dikemudian hari karena menjadi siswa yang tidak disiplin.”⁷¹

Selanjutnya peneliti melakukan wawancara dan observasi terhadap siswa kelima yang terindikasi kecanduan *game online*, diantaranya siswa berinisial DS yang menyampaikan apa saja upaya yang dilakukan guru BK dalam menangani masalah kedisiplinan belajar yang disebabkan oleh kecanduan *game online* ini, sebagai berikut:

“Iya pernah bak, saya ketika telat kan pasti ditegur oleh ibu yuni atau guru yang lain. Ditanyain kenapa telat terus, terus kenapa muka saya masih dalam keadaan tidak fres , mata juga masih mengantuk, saya kan selalu krang tidur itulah sebabnya saya selalu bangun kesiangan.”⁷²

Selanjutnya DS melanjutkan pernyataannya tentang saran yang telah diberikan oleh guru BK agar ia lebih disiplin dalam belajar, berikut penjelasannya:

“Yang saya inget bak ibu BK cuma negur saya dan nasehatin supaya tidak terlambat terus, ibu BK setiap ada siswa yang terlambat dan memberikan sangsi dengan mengaji Al-Quran di ruang BK, setelah itu baru diperbolehkan masuk ke kelas masing-masing. ang jadi saya sulit untuk bangun pagi oleh karena iru saya selalu telat, mungkin ibu yuni belum mengenal saya karena saya

⁷⁰ Inisial YA, Siswa MTsN 1 Pamekasan, *Wawancara Langsung* (11 Februari 2025).

⁷¹ Inisial YA, Siswa MTsN 1 Pamekasan, *Wawancara Langsung* (11 Februari 2025).

⁷² Inisial DS, Siswa MTsN 1 Pamekasan, *Wawancara Langsung* (12 Februari 2025).

masih siswa kelas 7, dan belum pernah diberikan seperti bimbingan klasikal seperti yang diberikan pada kakak-kakak tingkat saya. Ibu Yuni selalu nasehatin siswa untuk lebih membagi waktu antara bermain hp dengan belajar, kita ini semua kan siswa sudah kewajiban saya belajar itu bukan bermain *game online* hingga larut malam seperti itu.”⁷³

DS melanjutkan pernyataannya mengenai upaya dari pihak lain yang ada di sekolah seperti guru mata pelajaran dan wali kelas, berikut penjelasannya:

“Iya pasti ada bak seperti Ibu Ida itu selalu nasehatin saya ketika tidak ngerjain tugas itu kan nasehatin saya supaya menjadi siswa yang pintar selalu ngerjain tugas tepat waktu, rajin masuk ke sekolah, bisa membagi waktu antara bermain dan belajar. Guru sudah pasti menginginkan yang terbaik buat siswanya, tapi saya sudah keasikan main dengan *game online* ini, jadi susah berhentinya meskipun saya sudah mencobanya.”⁷⁴

Dari hasil wawancara dan observasi dengan lima siswa yang terindikasi kecanduan *game online* di MTsN 1 Pamekasan menunjukkan bahwa upaya yang dilakukan guru BK yakni dengan memberikan teguran dan pendekatan empatik kepada siswa yang terlambat atau memiliki masalah kedisiplinan, seperti menyuruh siswa berdiri di lapangan dan membaca yasin. Guru BK juga memberikan arahan tentang bahaya kecanduan *game online*, mengingatkan siswa untuk disiplin dan membagi waktu antara belajar dan bermain *game*. Selain itu **peran guru mata pelajaran dan wali kelas** turut berperan dalam memberikan arahan mengenai manajemen waktu, mendorong siswa untuk menyelesaikan tugas tepat waktu, dan mengingatkan siswa untuk mengurangi waktu bermain *game online* demi masa depan mereka.

⁷³ Inisial DS, Siswa MTsN 1 Pamekasan, *Wawancara Langsung* (12 Februari 2025).

⁷⁴ Inisial DS, Siswa MTsN 1 Pamekasan, *Wawancara Langsung* (12 Februari 2025).

Berdasarkan hasil wawancara, observasi dan dokumentasi yang dilakukan peneliti mengenai bagaimana upaya Guru BK menangani masalah kedisiplinan belajar siswa yang disebabkan oleh *game online* di MTsN 1 Pamekasan. Berikut temuan yang peneliti temukan berdasarkan wawancara, observasi dan dokumentasi di MTsN 1 Pamekasan sebagai berikut:

- a. Guru BK memberikan pendekatan tentang pentingnya disiplin terutama sebagai siswa dan memberikan teguran kepada siswa yang datang terlambat dengan menyuruh berdiri dilapangan dan membaca surat yasin dan janji atau ikrar untuk tidak terlambat lagi.
- b. Guru BK memberikan rasa empatik melalui pendekatan pemahaman kepada siswa yang kecanduan *game online* dengan arahan positif untuk selalu mengingat bahaya bermain *game online* berlebihan.
- c. Guru BK memberikan bimbingan klasikal tentang pentingnya management waktu hanya di beberapa kelas yang ada di MTsN 1 Pamekasan karena kesulitan jam masuk BK di setiap kelas.
- d. Guru mata pelajaran dan wali kelas memberikan pembelajaran tentang pentingnya management waktu yang baik, dan mendorong siswa menyelesaikan tugas sekolah tepat waktu.

B. Pembahasan

Berdasarkan paparan data dari hasil penelitian, maka akan dibahas hasil penelitian yang dilakukan di MTsN 1 Pamekasan melalui

wawancara, observasi, dan dokumentasi mengenai “Dampak Kecanduan *Game Online* Terhadap Kedisiplinan Belajar Siswa Di MTsN 1 Pamekasan” Berikut adalah uraian mengenai temuan yang diperoleh di lapangan berdasarkan fokus penelitian:

1. Deskripsi Perilaku Kecanduan *Game Online* Pada Siswa Di MTsN 1 Pamekasan

.Kecanduan *game online* merupakan sikap yang berlebihan dalam bermain *game online* dimana pamainnya akan terus-menerus bermain dan sulit untuk berhenti sebelum merasa puas. Kecanduan *game online* merupakan tingkah laku yang ingin terus bermain *game online*. Kecanduan bermain *game online* secara berlebihan akan menyebabkan seorang anak seakan-akan tidak ada hal yang ingin dikerjakan selain bermain *game online*, dan seolah-olah *game* ini adalah hidupnya.

Selaras dengan yang dikatakan siswa MTsN 1 Pamekasan yang kecanduan bahwa *game online* ini menyenangkan, seru dan ketika menang ada rasa kepuasan tersendiri. Siswa yang bermain *game online* menganggap dengan bermain *game online* ini bisa untuk menghilangkan rasa capek mereka setelah pulang sekolah atau capek hal yang lainnya. Ada beberapa macam *game online* yang populer dikalangan siswa seperti *Mobile Legend* atau ML dan *Free Fire* yang selalu dimainkan oleh siswa yang kecanduan *game online* di MTsN 1 Pamekasan. Kecanduan *game online* pada siswa tidak terjadi begitu saja, melainkan dipengaruhi oleh beberapa faktor. Salah satu faktor utama adalah ajakan dari teman sebaya. Banyak siswa yang memulai

bermain *game online* setelah ikut-ikutan oleh teman-temannya yang lebih dulu mengenal *game online*.

Menurut Lemmens terdapat ciri-ciri kecanduan *game online* pada siswa seperti siswa bermain *game online* seharian dalam durasi yang lama, siswa bermain *game online* cenderung seperti tak kenal lelah dan mudah tersinggung. Siswa yang kecanduan tidak pernah menghiraukan larangan orang tua atau orang lain untuk mengurangi intensitas bermain *game online*, dan siswa cenderung berontak apabila dilarang untuk bermain, mengorbankan kegiatan sosial, dan tidak mau mengerjakan aktivitas lain seperti tidak menghiraukan aktivitas lain yang penting baginya, seperti makan, berinteraksi dengan teman bahkan belajar, dan ingin mengurangi ketergantungannya tapi tidak bisa.⁷⁵

Pada siswa di MTsN 1 Pamekasan terdapat ciri-ciri yang menunjukkan bahwa mereka kecanduan *game online*, hal ini karena siswa bermain *game online* itu melupakan waktu, siswa yang kecanduan *game online* menghabiskan waktu yang cukup lama dalam sehari untuk bermain, berkisar antara 3 hingga 6 jam dalam sehari. Bahkan, beberapa siswa melanjutkan permainan hingga larut malam, yang menyebabkan gangguan pada waktu tidur mereka. Siswa lebih banyak menghabiskan waktu dengan bermain *game online* hingga larut malam dibandingkan belajar. Mereka yang kecanduan *game online* juga akan berbicara kotor ketika bermain bersama teman-

⁷⁵ Sri Wahyuni Adinintiyas, "Peran Guru Mengatasi Kecanduan Game Online," *Jurnal Kopasta* vol 4, no.1 (2017); 33.

temannya, bahkan juga seringkali mereka tidak menghiraukan larangan yang diberikan orang tua mereka, mereka juga akan melupakan kesehatan dirinya sendiri.

Akibat kecanduan *game online* tersebut, peserta didik tidak lagi mengingat kapan waktu untuk belajar, melanggar tata tertib sekolah, datang terlambat, tidak mengerjakan tugas dan akhirnya kecanduan tersebut bisa mengakibatkan menurunnya prestasi belajar. Bermain *game online* secara berlebihan peserta didik dapat mengakibatkan kecanduan yang mempengaruhi prestasi akademik, yang menimbulkan sifat malas pada diri peserta didik, yang dimana hal tersebut dapat berimbas terhadap kedisiplinan prestasi belajar yang didapat oleh peserta didik.

Berdasarkan hasil temuan penelitian ini, peneliti mendeskripsikan gambaran kecanduan *game online* siswa di MTsN 1 Pamekasan bahwa aplikasi *mobile legend* dan *free fire* menjadi *game online* yang banyak dimainkan, mereka yang kecanduan *game online* adalah siswa yang ketika mereka memiliki waktu seenggang dan pada saat pulang sekolah mereka tidak bisa mengatur waktu antara belajar dengan bermain *game online*. Siswa yang kecanduan sudah pasti akan mengabaikan segala hal yang ada pada dirinya dan sekitarnya.

2. Dampak Kecanduan *Game Online* Dapat Memengaruhi Kedisiplinan Belajar Siswa Di MTsN 1 Pamekasan

Kecanduan *game online* ini muncul karena adanya kesenangan saat bermain dan memberikan rasa puas bagi pemainnya, sehingga ada

rasa ingin terus bermain atau mengulang lagi kegiatan yang menyenangkan dari *game online* tersebut. Kecanduan *game online* memberikan dampak yang signifikan. Kecanduan *game online* dapat memberikan dampak negatif atau bahaya bagi siswa. Dampak yang akan muncul akibat kecanduan *game online* meliputi lima aspek antara lain aspek kesehatan, aspek psikologis, aspek akademik, aspek sosial, dan aspek keuangan.

Kecanduan *game online* dapat membuat performa akademiknya menurun. Waktu luang yang seharusnya sangat ideal untuk mempelajari pelajaran di sekolah justru lebih sering digunakan untuk menyelesaikan misi dalam *game online*. Daya konsentrasi remaja pada umumnya terganggu sehingga kemampuan dalam menyerap pelajaran yang disampaikan guru tidak maksimal karena mereka tidak fokus pada saat pelajaran berlangsung. Seiring berjalannya waktu, siswa yang kecanduan *game online* cenderung semakin terisolasi dari aktivitas lain yang sebelumnya mereka nikmati, seperti olahraga atau berinteraksi sosial. Siswa akan lebih memilih bermain *game online* daripada berlatih dan tidak lagi berlatih secara rutin. Hal ini menunjukkan bahwa kecanduan *game online* dapat menggeser prioritas siswa dan menyebabkan mereka mengabaikan tanggung jawab lain yang seharusnya mereka lakukan.

Kedisiplinan belajar menentukan dalam proses pencapaian tujuan pendidikan. Perilaku kedisiplinan di sekolah ini menyangkut semua warga sekolah, maka perilaku yang diharapkan adalah perilaku

yang mencerminkan perilaku yang telah disepakati. Kedisiplinan dalam belajar digunakan untuk mengontrol tingkah laku siswa agar tugas-tugas yang diberikan dapat berjalan dengan lancar.

Seorang siswa hendaknya dapat belajar dengan baik dan memiliki sikap disiplin, terutama kedisiplinan belajar dalam hal-hal sebagai seperti kedisiplinan dalam menepati jadwal pelajaran, tidak menunda-nunda tugas yang diberikan oleh guru, memiliki sikap disiplin terhadap diri sendiri siswa dapat menumbuhkan semangat belajarnya sendiri baik di rumah maupun di sekolah. Tanpa harus diingatkan, seorang anak seharusnya sadar akan kewajibannya sebagai seorang pelajar yaitu belajar. Selain itu, mereka juga senantiasa akan mematuhi segala peraturan yang ada tanpa adanya suatu paksaan.

Menurut Ghuman & Griffiths menjelaskan ada masalah yang timbul dari aktivitas bermain *game online* yang berlebihan, diantaranya kurang peduli terhadap kegiatan sosial, finansial, kesehatan, dan fungsi kehidupan lain yang penting. Penggunaan waktu yang berlebihan untuk bermain *game online* membuat terganggunya kehidupan sehari-hari yang mengubah prioritas remaja yang kurang minat dalam tugasnya sebagai siswa.⁷⁶ sehingga pendapat tokoh ini selaras dengan temuan penelitian yakni siswa yang kecanduan *game online* menunjukkan dampak mulai dari perilaku siswa yang mengalami perubahan, kebiasaan siswa pada saat disekolah maupun ketika di rumah, secara finansial siswa juga akan membutuhkan banyak biaya

⁷⁶ Eryzal Novrialdy, "Kecanduan *Game Online* Pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya," *Buletin Psikologi* 27, no. 2 (2019): 150-151.

dalam membeli kuota dan top up. Kecanduan *game online* dapat memberikan dampak negatif yang signifikan terhadap kedisiplinan belajar siswa. Pada siswa yang kecanduan *game online* di MTsN 1 Pamekasan yakni siswa yang kecanduan *game online* menghabiskan waktu yang seharusnya digunakan untuk belajar dengan bermain game saja. Hal ini menyebabkan waktu belajar yang terbatas, yang akhirnya memengaruhi pemahaman materi dan prestasi akademik. Selain ini juga siswa akan kurang fokus dan konsentrasi pada saat di kelas. Pikiran mereka cenderung teralihkan oleh keinginan untuk bermain game, yang dapat mengganggu konsentrasi mereka dalam menerima materi pelajaran. Ketika siswa tidak fokus, mereka cenderung ketinggalan pelajaran dan ini semakin memperburuk prestasi akademik mereka sehingga siswa akan sering menunda-nunda tugas atau PR yang diberikan oleh guru. Akibatnya siswa akan mengalami penurunan motivasi untuk belajar mereka lebih tertarik pada kesenangan yang diperoleh dari bermain game dibandingkan dengan mencapai tujuan akademik. Hal ini bisa membuat siswa kehilangan semangat dalam mengikuti proses belajar.

Dampak yang timbul dan menjadi fenomena di MTsN 1 Pamekasan yakni ketepatan waktu datang ke sekolah, banyak siswa yang datang terlambat ke sekolah dengan alasan bangun kesiangan. Kebiasaan ini memengaruhi kemampuan mereka untuk bangun pagi, yang berujung pada keterlambatan mereka dalam mengikuti pelajaran. Selain itu, siswa juga merasa kelelahan, yang memengaruhi

kemampuan mereka untuk fokus di kelas. Beberapa siswa juga mengungkapkan bahwa mereka merasa lebih tertarik untuk bermain game online daripada tidur atau mengikuti kegiatan lainnya, yang semakin memperburuk kedisiplinan mereka. Hal ini mengarah pada kebiasaan terlambat dan penurunan tingkat keterlibatan mereka dalam pembelajaran di kelas.

Siswa yang sering terlambat ke sekolah cenderung menunjukkan kurangnya kedisiplinan dalam mengelola waktu. Hal ini bisa mempengaruhi kebiasaan mereka dalam mengatur waktu belajar dan aktivitas lain yang penting untuk perkembangan akademik dan pribadi mereka. Kebiasaan ini muncul karena siswa selalu bermain *game online* hingga larut malam tanpa memikirkan tugas atau belajar ketika dirumah. Begadang menjadi kebiasaan siswa yang kecanduan *game online* yang akan mengganggu pola tidur mereka, yang berdampak langsung pada kualitas istirahat dan kesiapan mereka untuk mengikuti aktivitas sekolah di pagi hari.

Kecanduan *game online* juga berdampak langsung pada nilai akademik siswa. Beberapa siswa yang kecanduan *game online* akan mengalami penurunan akademik drastis karena mereka tidak belajar dengan sungguh-sungguh. Siswa yang kecanduan *game online* merasa tidak ada waktu untuk belajar karena asyik bermain *game online*.

Kecanduan *game online* tidak hanya berdampak pada kedisiplinan belajar dan prestasi akademik, tetapi juga pada kesehatan

fisik dan perilaku sosial siswa seperti adanya tanda-tanda kelelahan fisik, seperti mata yang sering berkedip dan kantung mata yang menghitam, yang menunjukkan kurang tidur akibat begadang bermain *game online*. Selain itu, bermain *game online* mengganggu rutinitas olahraganya, membuatnya merasa mudah lelah dan tidak fit.

Perilaku sosial siswa juga terpengaruh. Siswa menjadi lebih kasar terhadap teman dan orang tuanya, bahkan pernah berbohong kepada ayahnya untuk mendapatkan uang dengan alasan sekolah, padahal uang tersebut digunakan untuk membeli top-up *game online*. Hal ini mencerminkan dampak kecanduan *game online* terhadap karakter siswa dan hubungan mereka dengan orang lain. Dalam pengamatan peneliti, terlihat bahwa siswa-siswa yang kecanduan *game online* cenderung mengabaikan aktivitas fisik dan sosial yang seharusnya mereka lakukan, seperti berolahraga dan berinteraksi dengan teman secara positif. Mereka sering bermain *game online* hingga larut malam, bahkan di tempat yang jauh dari rumah. Aktivitas ini bukan hanya berdampak pada kedisiplinan belajar mereka, tetapi juga pada kebiasaan buruk yang muncul, seperti merokok dan mengabaikan kesehatan.

3. Upaya Guru BK Menangani Masalah Kedisiplinan Belajar Siswa Yang Disebabkan Oleh *Game Online* Di MTsN 1 Pamekasan

Langkah yang diambil dalam mengatasi masalah siswa yang kecanduan *game online* adalah memberikan hukuman yang mendidik, seperti membaca Yasin secara bersama-sama, kemudian dilanjutkan

dengan mengucapkan ikrar untuk tidak terlambat datang ke sekolah lagi. Hal ini bertujuan untuk menyadarkan siswa bahwa kebiasaan mereka yang sering begadang dan bermain *game online* memiliki dampak negatif, terutama terhadap kedisiplinan dan masa depan mereka dan bertujuan untuk menyadarkan siswa mengenai pentingnya disiplin dalam kehidupan sehari-hari mereka, khususnya dalam aspek kedisiplinan waktu. Guru BK memberikan hukuman, dia berusaha untuk memberikan bimbingan dan pengarahan kepada siswa agar bisa memilih kegiatan yang lebih positif di rumah, seperti menggantikan kebiasaan bermain *game online* dengan aktivitas yang bermanfaat.

Guru BK juga menunjukkan empati dengan memahami alasan mengapa siswa kecanduan *game online*. Guru BK mencoba mencari tahu penyebab kecanduan *game online*, apakah karena merasa bosan, ajakan teman, atau kurangnya kegiatan lain yang lebih bermanfaat. Guru BK memberi arahan positif agar siswa lebih menyadari bahaya dari kecanduan *game online*, seperti dampak negatif terhadap kesehatan fisik dan mental, serta turunnya prestasi belajar mereka. Guru BK juga memberikan penjelasan tentang pentingnya memilih kegiatan positif yang lebih bermanfaat di rumah, menggantikan kebiasaan bermain *game online* berlebihan. Dengan pendekatan ini, siswa diharapkan dapat mengenali dampak negatif yang ditimbulkan dari kebiasaan buruk mereka dan mulai berubah menuju kebiasaan yang lebih baik.

Guru BK juga memberikan bimbingan klasikal, bimbingan klasikal merupakan suatu layanan bimbingan yang diberikan kepada peserta didik sejumlah satuan kelas dikelas, atau suatu layanan bimbingan yang diberikan oleh Guru Bk atau Konselor kepada sejumlah peserta didik dalam satuan kelas yang dilaksanakan di kelas. Bimbingan klasikal merupakan salah satu strategi pemberian layanan bimbingan dan konseling jalur pendidikan formal. Layanan bimbingan klasikal merupakan layanan preventif sebagai upaya pencegahan terjadinya masalah yang secara spesifik diarahkan pada proses yang proaktif. Bimbingan klasikal memiliki nilai efisien dalam kaitan antara jumlah peserta didik atau konseli yang dilayani Guru BK serta layanannya yang bersifat pencegahan, pemeliharaan, dan pengembangan.⁷⁷ Upaya pemberian bimbingan klasikal terkait manajemen waktu, di mana siswa diberikan pemahaman mengenai pentingnya membagi waktu antara belajar dan bermain. Kecanduan *game online* adalah karena mereka tidak tahu cara mengatur waktu, terutama ketika mereka merasa bosan di rumah atau ikut-ikutan teman. Dengan memberikan arahan tentang bahaya kecanduan *game online*, baik dari segi kesehatan maupun prestasi belajar, diharapkan siswa bisa memahami dampak jangka panjang dari kebiasaan buruk tersebut.

Selain guru BK, guru mata pelajaran juga memiliki peran yang sangat penting dalam membantu siswa yang mengalami kecanduan

⁷⁷ Ariska Dwi Putri dan Non Syafriadi, "Bimbingan Klasikal Untuk Meningkatkan, Perencanaan, Eksplorasi, Pengambilan Keputusan Karir Siswa Tentang Sekolah Kedinasan" *IJEDR: Indonesian Journal of Education and Development Research* Vol 2, No.2 (Juli 2024): 958.

game online. Guru menyatakan bahwa dia sering memberikan pengajaran tentang manajemen waktu, mengingatkan siswa untuk menyelesaikan tugas sekolah sebelum bermain game, dan mengajarkan mereka untuk mengatur prioritas antara kewajiban akademis dan waktu santai, kecanduan *game online* dapat mengganggu konsentrasi dan disiplin siswa dalam belajar, sehingga penting bagi guru untuk memberikan pembinaan yang tepat agar siswa bisa menyadari pentingnya waktu dan prestasi belajar.

Guru mata pelajaran juga memberi perhatian kepada siswa yang sering terlambat atau mengantuk di kelas. Guru berusaha mengarahkan mereka agar tidak hanya bermain game, tetapi juga mengembangkan hobi atau minat lain yang lebih bermanfaat, seperti mengembangkan keterampilan dalam membuat video yang bisa menjadi peluang di masa depan.

Sebagai wali kelas siswa dia memiliki tanggung jawab untuk memantau perilaku siswa, baik di dalam maupun di luar kelas. Ia berusaha untuk mendekati siswa-siswa yang terindikasi kecanduan *game online* dengan memberikan perhatian lebih, seperti mengingatkan mereka untuk lebih disiplin dalam mengatur waktu antara bermain *game online* dan belajar. Pihak lain dan guru BK memberikan pemahaman tentang pentingnya keseimbangan dalam hidup siswa dan dampak negatif dari kecanduan *game online*. Dan mengingatkan bahwa jika kebiasaan buruk tersebut terus berlanjut, akan sangat berbahaya bagi masa depan mereka, terutama terkait

dengan prestasi belajar. Selain itu penting untuk melibatkan orang tua siswa dalam proses ini, guna menciptakan kesadaran yang lebih menyeluruh tentang dampak kecanduan *game online* dan pentingnya kedisiplinan dalam belajar. Dengan pendekatan yang lebih holistik dan berkelanjutan, diharapkan siswa dapat lebih mudah melepaskan diri dari kecanduan *game online* dan menjadi individu yang lebih disiplin dalam menjalani kehidupan akademik maupun sosial mereka.