

Persepsi Guru PKn tentang Dampak Game Online terhadap Prestasi Belajar Siswa di SMA Negeri 1 Ambon

Civics Teachers' Perceptions of the Impact of Online Games on Student Learning Achievement at SMA Negeri 1 Ambon

Maycel Rivaldo Hunila^{1*}, Titus Gaite²

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan/FKIP, Universitas Pattimura, Kota Ambon,
Indonesia^{1,2,3}

*maycelrh@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi dan menjelaskan pendapat guru Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) tentang bagaimana permainan digital memengaruhi nilai siswa di SMA Negeri 1 Ambon. Generasi muda saat ini tumbuh dengan teknologi yang berubah dengan cepat, memberikan mereka sifat-sifat unik karena mereka begitu terhubung dengannya. Banyak barang teknologi, seperti perangkat seluler dan permainan digital, telah menjadi bagian penting dari kehidupan sehari-hari siswa. Penggunaan perangkat teknologi, seperti ponsel pintar, telah menjadikan permainan digital sebagai cara yang sangat populer bagi generasi muda saat ini untuk menghabiskan waktu luang mereka. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif untuk mengumpulkan informasi dari sekolah dan menganalisisnya secara cermat. Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah observasi dan wawancara dengan guru Pendidikan Kewarganegaraan. Selain itu, teknik yang digunakan untuk menganalisis data kualitatif meliputi peringkasan data, penyajian data, dan verifikasi data untuk memastikan keakuratan hasil. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan digital memiliki dampak baik dan buruk terhadap kinerja sekolah siswa. Aspek positifnya meliputi peningkatan keterampilan berpikir, mendorong kerja sama tim, dan meningkatkan pemikiran strategis. Namun, gim digital juga dapat menimbulkan dampak negatif, seperti menyulitkan fokus belajar, mengurangi interaksi sosial tatap muka, dan mendorong penundaan tugas sekolah. Oleh karena itu, studi ini menyimpulkan bahwa siswa harus berhati-hati dan bijaksana dalam menggunakan kemajuan teknologi, terutama gim digital. Tindakan terencana juga diperlukan untuk mengatasi kecanduan gim digital, yang berarti membangun kesadaran diri, mengendalikan durasi bermain, dan menemukan aktivitas lain yang lebih bermanfaat.

Kata Kunci: Dampak; Game Online; Guru PKn; Persepsi; Prestasi Belajar

ABSTRACT

This study aims to explore and explain what Civics (PKn) teachers think about how digital games affect students' grades at SMA Negeri 1 Ambon. Today's young people have grown up with rapidly changing technology, giving them unique traits because they are so connected to it. Many technological items, such as mobile devices and digital games, have become a key part of students' daily lives. Using technological tools, like smartphones, has made digital games a very popular way for today's young people to spend their free time. This study utilized a descriptive qualitative method to collect information from schools and carefully analyze it. Observing and interviewing Civics teachers were the methods employed to gather data. Additionally, the techniques used to analyze qualitative data included summarizing data, presenting data, and verifying data to ensure the accuracy of the results. The results showed that digital games have both good and bad effects on students' school performance. The positive aspects include enhancing thinking skills, promoting teamwork, and improving strategic thinking. However, digital games can also have negative effects, such as making it difficult to focus on learning, reducing face-to-face social interaction, and fostering procrastination in schoolwork. Therefore, this study concludes that students should be careful and wise when using technological advancements, especially digital games. Planned actions are also needed to overcome addiction to digital gaming, which means building self-

awareness, controlling how long they play, and finding other activities that are more helpful and beneficial.

Keywords: Impact; Learning Achievement; Online Games; Perception; PKn Teacher



Copyright © 2023 Author(s)

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah proses terstruktur untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan norma sosial yang diwariskan dari satu generasi ke generasi berikutnya melalui pengajaran, penerapan praktis, dan pembelajaran. Pendidikan melibatkan interaksi antara siswa dan guru dengan tujuan mencapai tujuan tertentu. Pendidikan juga merupakan perjalanan berkelanjutan menuju pertumbuhan pribadi yang erat kaitannya dengan keberadaan manusia. Oleh karena itu, hasilnya harus dimanfaatkan secara efektif untuk mencapai tujuan yang diinginkan (Syah, 2004:10). Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pendidikan Nasional didefinisikan sebagai pendidikan yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, yang memadukan ajaran agama dan budaya Indonesia dengan tetap memperhatikan kebutuhan kontemporer.

Rencana pendidikan nasional mencakup semua aspek pembelajaran yang saling terkait dan bekerja sama untuk mencapai tujuan pendidikan negara. Pendidikan di tingkat nasional terdiri dari tiga kategori utama: 1) Pendidikan formal, yang merupakan bentuk pembelajaran terstruktur dan terorganisir yang mencakup pendidikan dasar, menengah, dan tinggi. 2) Pendidikan nonformal, yang mengacu pada pembelajaran di luar sistem tradisional tetapi tetap disampaikan secara terstruktur dan sistematis. 3) Pendidikan informal, yang terjadi melalui pengalaman dalam keluarga dan lingkungan sekitar. Dalam Bab V, Pasal 12 Ayat I (satu) huruf f, UU Indonesia No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menjelaskan bahwa setiap peserta didik memiliki hak dalam menyelesaikan program pendidikan sesuai dengan keceptan belajar masing-masing dan tidak menyimpang dari ketentuan batas waktu yang ditetapkan. Mendasari hal tersebut maka disimpulkan bahwa peserta didik dituntut untuk dapat menyelesaikan jenjang pendidikan secara tepat waktu. Untuk mempermudah peserta didik dalam menyelesaikan pembelajaran pada masing-masing jenjang pendidikan maka diperlukan manajemen waktu belajar secara efektif baik secara formal maupun informal guna membantu dalam menyelesaikan proses pendidikan dengan tepat waktu.

Dewasa ini peserta didik sering dikaitkan dengan istilah generasi yaitu Generasi Z dan sering kali dibicarakan oleh banyak orang. Generasi Z merupakan kelompok yang unik karena terdiri dari anak-anak muda yang mahir menggunakan komputer dan ponsel. Mereka tumbuh di era ketika teknologi berkembang pesat. Mereka nyaman menggunakan teknologi, terutama ponsel, hampir secara naluriah. Mereka sering menggunakan perangkat ini untuk menjelajahi dunia modern, yang sangat dipengaruhi oleh media sosial dan gim daring. Beberapa platform media sosial populer di kalangan generasi ini yang antara lain adalah Instagram, Facebook, WhatsApp, dan YouTube. Data menunjukkan bahwa gim daring populer di kalangan demografi ini antara lain Mobile Legends, PUBG Mobile, Clash of Clans, dan Hugo. Oleh karena itu, siswa harus belajar mengelola waktu secara efektif, sebuah keterampilan penting bagi siswa di sekolah dasar, menengah pertama, dan menengah atas untuk menyeimbangkan tanggung jawab

mereka sesuai dengan Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan di negara ini.

Saat ini, gim daring memberikan dampak negatif terhadap prestasi akademik banyak siswa, terutama di SMA Negeri 1 Ambon. Oleh karena itu, sangat mendesak untuk memperkenalkan ide-ide inovatif yang dapat merangsang motivasi dan semangat belajar siswa untuk meminimalkan dampak negatif dari keterlibatan berlebihan dalam permainan daring. Intervensi dapat dilakukan melalui program bimbingan dan konseling terstruktur, penguatan pendidikan karakter, dan penerapan strategi pembelajaran yang inovatif, berbasis teknologi, dan produktif. Lebih lanjut, kolaborasi antara guru, orang tua, dan sekolah merupakan faktor penentu dalam memastikan terciptanya pola penggunaan teknologi yang sehat dan seimbang. Dengan pendekatan ini, Generasi Z tidak hanya diarahkan untuk mengendalikan penggunaan media digital tetapi juga mengoptimalkan potensinya untuk memanfaatkan perkembangan teknologi sebagai instrumen untuk meningkatkan literasi, keterampilan abad ke-21, dan prestasi akademik sesuai dengan amanat Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif untuk lebih memahami pengalaman partisipan secara lengkap dan terperinci. Penelitian ini berfokus pada mendeskripsikan berbagai hal melalui kata-kata dan bahasa dalam konteks kehidupan nyata mereka, terutama latar alamiah, menggunakan berbagai pendekatan alamiah (Moleong, 2006:6). Penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif kualitatif untuk mengumpulkan informasi penting dari sekolah dan kemudian menyajikannya dalam gambaran utuh. Penelitian berlangsung di SMA Negeri 1 Ambon. Pihak-pihak yang terlibat dalam penelitian ini meliputi siswa, guru PKn, dan guru Bimbingan dan Konseling. Data dikumpulkan dari dua sumber utama: observasi, wawancara, dan dokumen yang ada. Data dianalisis menggunakan pendekatan kualitatif Miles dan Huberman, yang meliputi tiga langkah: mereduksi data (*data reduction*), menyajikannya dengan jelas (*data display*), dan menarik serta memeriksa kesimpulan (*conclusion drawing/verification*) (Miles & Huberman, 1994: 10-12).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SMA Negeri 1 Ambon, peneliti memperoleh data sebagai berikut:

A. Persepsi Guru PKn terkait Dampak Game Online

Dari data yang ditemukan dalam wawancara dengan Bapak John A. Tuankotta selaku guru PKn SMA Negeri 1 Ambon, mengatakan bahwa:

“Persepsi guru PKn tentang dampak game online siswa mempunyai 2 dampak yaitu positif dan negatif. Dampak positif adalah siswa tersebut akan banyak belajar bahasa asing dan melatih tangan, meningkatkan kemampuan analisa, keputusan cepat, dan berpikir secara mendalam. Dampak negatif adalah konsentrasi belajar terganggu karena pikiran siswa cenderung mengarah pada permainan yang ada di dalam game online akibat kecanduan game online”.

Demikian hasil wawancara antara responden dan informan maka peneliti menyimpulkan bahwa game online berdampak positif dan negatif tergantung bagaimana siswa menyikapinya dengan baik.

Cara siswa menyikapi dampak terhadap game online. Berdasarkan hasil wawancara dengan M. Ariansyah Joisangadji selaku siswa kelas XI-IPS 1 Negeri 1 Ambon, mengatakan bahwa:

“Bagi saya, game online merupakan wadah bagi remaja, khususnya Generasi Z, yang sangat relevan dengan perkembangan zaman saat ini. Meskipun dapat menjadi sarana untuk berkreasi, game online sering menuai kritik karena dianggap mengandung konten yang kurang sehat serta berpotensi menimbulkan dampak negatif, baik terhadap kesehatan maupun kecerdasan, sehingga dinilai lebih banyak membawa kerugian daripada manfaatnya”.

Berbeda dengan hasil wawancara bersama Farrel Simanjuntak selaku siswa kelas XI-IPS 3 SMA Negeri 1 Ambon, yang mengatakan bahwa:

“Cara saya menyikapi dampak game online, yaitu dengan cara mengatur waktu agar bermain game online tidak sampai larut malam, karena kecanduan game online bisa membawa banyak kerugian misalnya kurang fokus dalam belajar”.

Dengan demikian hasil wawancara dengan responden dan informan maka dapat disimpulkan bahwa dampak game online membuat siswa menjadi kecanduan dan membuat prestasi siswanya menurun.

Cara Bapak/Ibu mengetahui bagaimana prestasi belajar siswa yang mengalami kecanduan game online. Berikut ini hasil wawancara dengan Bapak John A. Tuankotta selaku guru PKn SMA Negeri 1 Ambon, yang menyatakan bahwa:

“Ya, dilihat dari hasil belajar siswa selama proses pelajaran di mulai dan juga hasil nilai yang diterima siswa melalui hasil Laporan Pendidikan”.

Hasil wawancara dengan Ibu. L. Wemay selaku guru Bimbingan Konseling (BK) SMA Negeri 1 Ambon, yang mengatakan bahwa:

“Ya, hasil prestasi dari siswa yang kecanduan game online bisa dilihat dari hasil nilai dan perilaku siswa di kelas”.

Berdasarkan hasil wawancara antara responden dan informan maka dapat diambil kesimpulan bahwa guru dapat melihat langsung prestasi siswa yang kecanduan terhadap game online karena diukur dari hasil nilai yang didapat dari siswa.

Faktor-faktor yang membuat siswa menyukai game online. Berdasarkan hasil wawancara dengan M. Ariansyah Joisangadji selaku siswa kelas XI-IPS 1 SMA Negeri 1 Ambon, mengatakan bahwa:

“Game online dapat mempermudah belajar bahasa asing, menambah teman, bahkan teman luar negeri, cara baru menyalurkan kreativitas, sesuai dengan perkembangan zaman dan menjadi media bersosialisasi”.

Farrel Simanjuntak selaku siswa kelas XI-IPS 3 SMA Negeri 1 Ambon, dalam wawancaranya juga mengatakan bahwa:

“Di lingkungan saya banyak yang bermain game online, jadi saya ikutan karena selain asik, game online juga menghibur”.

Dengan demikian hasil wawancara dengan responden dan informan maka dapat disimpulkan bahwa faktor penghambat prestasi menjadi turun yaitu kurangnya kesadaran diri siswa.

Pengaruh game online pada perilaku siswa SMA Negeri 1 Ambon. Berikut ini hasil wawancara dengan Bapak John A. Tuankotta selaku guru PKn SMA Negeri 1 Ambon, yang mengatakan bahwa:

“Peserta didik mengalami penurunan prestasi belajar, motivasi belajar peserta didik menjadi berkurang/turun dan merusak jaringan saraf”.

Ibu L. Wemay selaku guru Bimbingan Konseling (BK) SMA Negeri 1 Ambon pada tanggal 26 februari 2020 mengatakan bahwa:

“Menurunnya semangat belajar, individualisme, tidak mau berusaha, kurang berkomunikasi, dan cepat marah”.

Demikian hasil wawancara responden dengan informan maka dapat disimpulkan bahwa hal yang mendasar dalam pengaruh game online terhadap perilaku siswa di sekolah yaitu siswa menjadi malas belajar dan prestasi siswa menjadi turun.

Pengaruh game online terhadap prestasi anda di sekolah. Berdasarkan hasil wawancara dengan M. Ariansyah Joisangadji selaku siswa kelas XI-IPS 1 SMA Negeri 1, mengatakan bahwa:

“Ya, karena kurangnya belajar dan semua waktu tersita untuk game”.

Selanjutnya berdasarkan hasil wawancara dengan Farrel Simanjuntak selaku siswa kelas XI-IPS 3 SMA Negeri 1 Ambon, mengatakan bahwa :

“Ya, menurut saya pribadi bisa mempengaruhi terhadap prestasi”.

Demikian berdasarkan hasil wawancara dengan responden dan informan dapat dilihat bahwa dampak dari game online bisa membuat prestasi siswa menurun akibat kecanduan. Sikap siswa yang kecanduan game online di SMA Negeri 1 Ambon. Berikut ini hasil wawancara dengan Bapak John A. Tuankotta selaku guru PKn SMA Negeri 1, yang mengatakan bahwa:

“Malas belajar, suka ngantuk selama proses belajar mengajar dan tidak fokus”.

Sejalan dengan Ibu L. Wemay selaku guru Bimbingan Konseling (BK) SMA Negeri 1 Ambon dalam wawancaranya juga mengatakan bahwa :

“Masa bodoh, tidak bertanggung jawab, terlambat masuk sekolah dan prestasi menurun”.

Demikian berdasarkan hasil wawancara dengan responden dan informan maka dapat disimpulkan bahwa: 1). Perlu adanya bimbingan dan pemahaman dari pihak sekolah terhadap sikap siswa yang kecanduan game online; 2). Kedisiplinan merupakan hal yang diwajibkan untuk dilakukan oleh semua siswa karena apabila dilanggar dapat diberikan sanksi dan apabila kedisiplinan dilakukan dengan baik dapat diberikan penghargaan.

Cara siswa mengatasi kecanduan game online. Hasil wawancara dengan M. Ariansyah Joisangadji selaku siswa kelas XI-IPS 1 SMA Negeri 1 Ambon, mengatakan bahwa:

“Kalau saya pribadi, saya sulit mengatasi kecanduan game, karena game online membuat saya lupa diri”.

Selanjutnya berdasarkan hasil wawancara dengan Farrel Simanjuntak selaku siswa kelas XI-IPS 3 SMA Negeri 1 Ambon, mengatakan bahwa:

“Menyadari bahwa belajar adalah prioritas”.

Demikian berdasarkan hasil wawancara dengan responden dan informan maka dapat disimpulkan bahwa untuk mengatasi kecanduan game online, siswa harus bisa mengendalikan diri sendiri dengan membuat jadwal belajar atau mengurangi bermain game online.

Tindakan sekolah terhadap siswa yang kecanduan game online di SMA Negeri 1 Ambon. Bapak John A. Tuankotta selaku guru PKn SMA Negeri 1 Ambon dalam wawancaranya, mengatakan bahwa:

“Dipanggil dan diberikan pemahaman tentang dampak game online terhadap prestasi belajar peserta didik”.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu L. Wemay selaku guru Bimbingan Konseling (BK) SMA Negeri 1 Ambon, yang mengatakan bahwa:

“Sekolah melarang siswa membawa HP di kelas, jika melanggar maka akan dikenakan sanksi yang berat”.

Dengan demikian hasil wawancara dengan responden dan informan maka dapat disimpulkan bahwa sekolah memerlukan pemahaman tentang dampak game online terhadap prestasi dan memberikan sanksi tegas kepada siswa yang bermain game online di kelas.

Keuntungan dan kerugian yang siswa alami dalam bermain game online. M. Ariansyah Joisangadji selaku siswa kelas XI-IPS 1 SMA Negeri 1 Ambon, mengatakan bahwa:

“Keuntungan: dapat menambah relasi semakin luas, dapat belajar bahasa asing, menghilangkan rasa bosan terhadap tugas-tugas sekolah. Kerugian: menghabiskan banyak uang, menjadi tidak bertanggung jawab, menjadi orang yang anti sosial karena cenderung di rumah saja, mengabaikan prioritas sebagai pelajar, juga kesehatan”.

Sedangkan Farrel Simanjuntak selaku siswa kelas XI-IPS 3 SMA Negeri 1 Ambon dalam wawancaranya, mengatakan bahwa :

“Keuntungan: mendapat teman-teman baru, adanya kerjasama tim. Kerugian: membuat mata sakit, menjadi malas, semua waktu hanya untuk game, tugas sekolah/rumah tidak selesai”.

Demikian berdasarkan hasil wawancara dengan responden dan informan maka dapat disimpulkan bahwa kerugian dan keuntungan sama halnya dengan dampak positif dan negatif tetapi bagaimana siswa harus mengerti dan memahami apa yang harus menjadi prioritas sebagai seorang siswa.

Faktor yang menyebabkan siswa di SMA Negeri 1 Ambon menyukai game online. berikut ini hasil wawancara dengan Bapak John A. Tuankotta selaku guru PKn SMA Negeri 1 Ambon, mengatakan bahwa:

“Perkembangan IPTEK, mengikuti teman dan mendapatkan penghasilan”

Sejalan dengan Ibu L. Wemay selaku guru Bimbingan Konseling (BK) SMA Negeri 1 Ambon dalam wawancaranya, mengatakan bahwa:

“Kemajuan IPTEK, fasilitas yang tersedia seperti HP dan Wifi dirumah”.

Demikian berdasarkan hasil wawancara dengan responden dan informan maka dapat disimpulkan bahwa kemajuan teknologi tidak ada batasannya maka sebagai pelajar harus pandai mengontrol diri dan memprioritaskan belajar, serta mengatur waktu belajar dengan sebaik-baiknya agar memperoleh prestasi yang baik di sekolah.

Waktu yang dihabiskan siswa untuk bermain game online dalam satu hari. Berdasarkan hasil wawancara dengan M. Ariansyah Joisangadji selaku siswa kelas XI-IPS 1 SMA, mengatakan bahwa:

“Kurang lebih 7 jam”

Selanjutnya berdasarkan hasil wawancara dengan Farrel Simanjuntak selaku siswa kelas XI-IPS 3 SMA Negeri 1 Ambon, mengatakan bahwa:

“Antara 4-5 jam”

Demikian berdasarkan hasil wawancara dengan responden dan informan, maka dapat disimpulkan bahwa waktu yang dihabiskan untuk bermain game online sekitar 4-7 jam lebih dan jadwal belajar siswa akan lebih sedikit, maka siswa harus lebih memperketat jadwal belajar agar tidak kecanduan game online.

B. Upaya Guru PKn

Upaya yang dilakukan bapak/ibu untuk meningkatkan prestasi siswa di SMA Negeri 1 Ambon. Berikut ini hasil wawancara dengan Bapak John A. Tuankotta selaku guru PKn SMA Negeri 1 Ambon, yang menyatakan bahwa:

“Dipanggil dan diberikan pemahaman tentang pentingnya belajar bagi masa depan, merubah paradigma berpikir sempit bagi peningkatan prestasi belajar”.

Selanjutnya hasil wawancara dengan Ibu L. Wemay selaku guru Bimbingan Konseling (BK) SMA Negeri 1 Ambon, mengatakan bahwa:

“Tidak mengijinkan penggunaan HP di kelas, memotivasi siswa, dan meningkatkan fasilitas belajar (buku paket, lab dll)”.

Berdasarkan hasil wawancara dengan responden dan informan, dapat disimpulkan bahwa guru dipandang sebagai figur orang tua di sekolah, dengan peran yang serupa dengan orang tua di rumah. Bagi anak-anak, guru dianggap sebagai panutan utama, yang seringkali ditiru setelah orang tua mereka. Oleh karena itu, guru diharapkan untuk secara aktif memantau perkembangan anak didiknya agar mereka tidak kecanduan game online.

Penurunan nilai prestasi siswa. Berdasarkan hasil wawancara dengan Imanuel L. da Costa selaku siswa kelas XI-IPS 1 SMA Negeri 1 Ambon, mengatakan bahwa:

“Ya, matematika, dan hampir semua mata pelajaran lainnya.

Selanjutnya berdasarkan hasil wawancara dengan Felix Tekno selaku siswa kelas XI-IPS 3 SMA Negeri 1 Ambon, mengatakan bahwa:

“Ya, bahasa german”.

Demikian berdasarkan hasil wawancara dengan responden dan informan maka dapat disimpulkan bahwa nilai prestasi sangat penting bagi siswa karena itu merupakan tujuan utama sebagai seorang pelajar.

Faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi siswa di SMA Negeri 1 Ambon menurun. Berikut ini hasil wawancara dengan Bapak John A. Tuankotta selaku guru PKn SMA Negeri 1 Ambon, yang menyatakan bahwa:

“Ada 3 faktor yang mempengaruhi prestasi siswa menurun yaitu game online, motivasi belajar, dan kurang adanya pendampingan serta pengawasan orang tua”.

Berikut ini hasil wawancara dengan Ibu. L. Wemay selaku guru Bimbingan Konseling (BK) SMA Negeri 1 Ambon, yang mengatakan bahwa:

“Ada 4 faktor yang mempengaruhi prestasi siswa menurun yaitu kurangnya komunikasi orang tua dengan guru di sekolah, terlalu banyak tuntutan dari orang tua terhadap anak, minat atau tidaknya anak terhadap mata pelajaran tertentu, dan penggunaan telepon seluler dengan bebas tanpa pengawasan”.

Dengan demikian berdasarkan hasil wawancara antara responden dan informan maka dapat diambil kesimpulan bahwa faktor yang mempengaruhi prestasi siswa menurun adalah game online atau pengguna telepon dengan bebas tanpa pengawasan, sehingga perlu adanya solusi yang harus dijalankan oleh pihak sekolah dan keluarga dalam menanamkan kedisiplinan siswa.

Faktor-faktor yang membuat nilai prestasi siswa menurun. Berdasarkan hasil wawancara dengan Imanuel L. da Costa selaku siswa kelas XI-IPS 1 SMA Negeri 1 Ambon, mengatakan bahwa:

“Kurang belajar, salah satunya juga selalu terbayang game online pada saat belajar, sehingga tidak fokus dan pelajaran susah dipahami”.

Selanjutnya berdasarkan hasil wawancara dengan Felix Tekno selaku siswa kelas XI-IPS 3 SMA Negeri 1 Ambon, mengatakan bahwa:

“Tidak konsentrasi dalam belajar, dan tidak memiliki waktu belajar”.

Demikian berdasarkan hasil wawancara dengan responden dan informan maka dapat disimpulkan bahwa faktor yang membuat nilai prestasi menurun yaitu kurangnya waktu belajar dan kurang mengerti pengendalian diri.

Nilai prestasi siswa di SMA Negeri 1 Ambon yang menurut akibat kecanduan game online. Berikut ini hasil wawancara dengan Bapak John A. Tuankotta selaku guru PKn SMA Negeri 1 Ambon, yang menyatakan bahwa:

“Ya, salah satu yang menghambat nilai prestasi siswa menurun yaitu kecanduan game online”.

Selanjutnya hasil wawancara dengan Ibu L. Wemay selaku guru Bimbingan Konseling (BK) SMA Negeri 1 Ambon, yang menyatakan bahwa:

“Banyak keluhan dari para wali kelas terhadap prestasi nilai siswanya di karenakan hasil yang menurun akibat kecanduan game online dan dapat dilihat langsung dalam laporan pendidikan siswa tersebut”.

Demikian hasil wawancara dengan responden dan informan maka dapat diambil kesimpulan bahwa nilai prestasi siswa sangat di perhatikan dan perkembangan sikap siswa akibat kecanduan game online sehingga perlu adanya solusi yang dilakukan terhadap siswa yang kecanduan game online.

Cara siswa meningkatkan prestasi belajar di sekolah. Felix Tekno selaku siswa kelas XI-IPS 3 SMA Negeri 1 Ambon dalam wawancaranya mengatakan bahwa :

“Bimbel online, belajar lebih serius, rajin belajar, rajin buat tugas dari guru, dan menekuni mata pelajaran tertentu”.

Demikian berdasarkan hasil wawancara dengan responden dan informan maka dapat disimpulkan bahwa mengikuti bimbel online, rajin belajar dan menekuni pelajaran tertentu akan meningkatkan prestasi belajar siswa.

Mendapati siswa bermain game online di kelas pada jam belajar. Berikut ini hasil wawancara dengan bapak John A. Tuankotta selaku guru PKn SMA Negeri 1 Ambon, yang menyatakan bahwa:

“Pernah, dan sanksi diberikan langsung terhadap siswa itu”.

Sejalan Ibu L. Wemay selaku guru Bimbingan Konseling (BK) SMA Negeri 1 Ambon, menyatakan dalam wawancaranya bahwa:

“Sering, dan alasannya karena kurang suka dengan pelajaran tertentu maka kedapatan siswa bermain game online pada jam belajar”.

Dengan demikian hasil wawancara dengan responden dan informan maka dapat diambil kesimpulan bahwa siswa sering kedapatan bermain game online pada jam belajar karena kurang minat terhadap mata pelajaran tertentu sehingga perlu adanya inovasi-inovasi belajar yang baru agar siswa semakin suka dengan pelajaran di sekolah.

Cara siswa membagi waktu belajar, bermain di luar rumah atau bermain dengan teman-teman sebaya. Imanuel L. da Costa selaku siswa Kelas XI-IPS 1 SMA Negeri 1 Ambon, mengatakan bahwa:

“Waktu belajar saya pada malam hari dan pulang sekolah, sisanya bermain game online”.

Berbeda dengan Felix Tekno selaku siswa kelas XI-IPS 3 SMA Negeri 1 Ambon, mengatakan bahwa :

“Bermain itu hanya ketika ada waktu luang atau ketika tugas sudah dikerjakan”.

Berdasarkan hasil wawancara dengan responden dan informan maka dapat disimpulkan bahwa pentingnya membagi waktu belajar dan bermain agar siswa mengerti dan memahami pentingnya pendidikan.

C. Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang diuraikan di atas, hasil tersebut kemudian didukung oleh pendapat ahli atau konsep yang memperkuat temuan penelitian. Pembahasan hasil ini dilakukan sesuai dengan indikatornya.

1. Dampak Game Online

Menurut Poetoe (2012), game online dapat memberikan sejumlah dampak yaitu dampak positif dan dampak negatif. Dampak positif di antaranya melatih kemampuan berpikir strategis, meningkatkan konsentrasi dan koordinasi motorik, serta memperkuat keterampilan membaca. Selain itu, interaksi dengan pemain dari berbagai negara mendorong peningkatan kemampuan berbahasa Inggris, pengetahuan mengenai komputer, dan kecepatan mengetik. Sedangkan dampak negatif bermain game online antara lain: pemborosan waktu dan uang, menimbulkan kecanduan, mendorong siswa bolos sekolah, membuat lupa waktu untuk aktivitas penting, berisiko merusak kesehatan mata, serta memicu perilaku berbohong kepada orang tua.

Menurut Young (2009), dampak negatif non-material dari game online meliputi kecanduan, perilaku negatif, penggunaan bahasa kasar, pengabaian aktivitas nyata, perubahan pola hidup, pemborosan, serta gangguan kesehatan.

2. Upaya Guru PKn

Menurut Rini (2011:61) ada beberapa hal yang dapat dilakukan guru untuk mengatasi anak dari kecanduan bermain game online, yaitu:

- a. Memberi Pengertian – Guru menjelaskan materi sekaligus menyampaikan dampak buruk kecanduan game online.
- b. Razia Sekolah – Guru/sekolah sesekali melakukan razia barang yang tidak terkait belajar, seperti PSP atau game.
- c. Kerja Sama dengan Orang Tua – Guru bekerja sama dengan orang tua untuk mengawasi dan mencegah kecanduan game online.
- d. Memberi PR/Tugas – Guru memberi PR atau tugas kelompok agar siswa berinteraksi dan teralihkan dari game online.

PENUTUP

1. Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa game online memiliki dampak positif maupun negatif bagi siswa SMA Negeri 1 Ambon. Dampak positifnya adalah melatih kemampuan bahasa asing, berpikir strategis, dan memperluas pergaulan, namun dampak negatif lebih dominan berupa menurunnya konsentrasi, motivasi, kedisiplinan, serta prestasi akademik akibat kecanduan dan penggunaan waktu berlebihan. Faktor yang memengaruhi kecenderungan siswa bermain game online antara lain perkembangan teknologi, pengaruh teman sebaya, serta ketersediaan fasilitas. Guru dan sekolah telah melakukan upaya pencegahan melalui bimbingan, motivasi, kerja sama dengan orang tua, pemberian tugas, razia perangkat, serta penerapan aturan larangan membawa HP di kelas.

2. Saran

Berdasarkan temuan tersebut, disarankan agar siswa mampu mengatur waktu belajar dan bermain secara seimbang, guru meningkatkan strategi pembelajaran yang menarik serta memberikan motivasi berkelanjutan, orang tua memperkuat pengawasan penggunaan HP di rumah, dan sekolah mempertegas kebijakan terkait penggunaan teknologi. Penelitian lebih lanjut juga diperlukan dengan cakupan lebih luas untuk memberikan gambaran komprehensif mengenai pengaruh game online terhadap prestasi belajar siswa.

REFERENSI

- Miles, M. B., and Huberman, A. M. 1994. *Analisis data kualitatif: Buku sumber tentang metode baru* (T. R. Rohidi, Penerj.). UI Press.
- Moleong, L. J. 2006. *Metode penelitian kualitatif*. Remaja Rosdakarya.
- Pemerintah Republik Indonesia. 2003. *Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2003 Nomor 78.
- Poetoe. 2012. *Dampak game online terhadap psikologi anak* (Edisi ke-3). Balai Pustaka.
- Rini, A. 2011. *Menanggulangi kecanduan game online pada anak*. Pustaka Mina.
- Syah, M. 2004. *Psikologi pendidikan: Dengan pendekatan baru*. PT Remaja Rosdakarya.
- Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945. (n.d.).
- Young, K. (2009). Understanding online gaming addiction and treatment issues for adolescents. *The American Journal of Family Therapy*. 37(5):355-372. <https://doi.org/10.1080/01926180902942191>