



Dampak Kecanduan *Game Online* Terhadap Penilaian Hasil Belajar Siswa di SMP Al Mazaya Islamic Banjarmasin

Rizky Januar Arief

Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al-Banjary, Banjarmasin, Indonesia
Coressponding Author. E-mail: rizkyjanuararief@gmail.com

Received: 3 November 2022; Revised: 20 November 2022; Accepted: 28 Desember 2022

Abstract: *Guidance and Counseling at this school, students who are addicted to online games have low learning outcomes. The low learning outcomes are also caused because the child pays less attention during the ongoing learning process in the classroom because of his laziness and the child does not do the assignments given by the subject teacher because friends invite him to play online games. This research is a qualitative research using data collection methods in the form of interviews and documentation. This research is a narrative in nature which produces descriptive data in the form of speech, writing, so as to systematically produce facts about the actual state of the object and pressure on the basic facts that occur at SMP Al Mazaya Islam Banjarmasin. Based on the results of data analysis that was carried out at SMP Al Mazaya Islamic Banjarmasin entitled "The Impact of Online Game Addiction on Assessment of Student Learning Outcomes at SMP Al Mazaya Islamic Banjarmasin, several things can be interpreted as follows: Factors of online game addiction in students at SMP Al Mazaya Islamic Banjarmasin is a feeling of laziness in doing schoolwork, inviting friends to play online games and lack of supervision from parents. The impact of online game addiction on the assessment of student learning outcomes at SMP Al Mazaya Islamic Banjarmasin is a decrease in report cards, disrupted learning concentration and lazy to follow learning.*

Keywords: *Addiction; Online Games; Learning Outcomes*

Abstrak: Bimbingan dan Konseling di sekolah tersebut siswa yang mengalami kecanduan *game online* memiliki hasil belajar yang rendah. Hasil belajar yang rendah itu pun juga disebabkan karena anak kurang memperhatikan pada saat proses pembelajaran yang sedang berlangsung di dalam ruang kelas karena rasa malas serta anak tidak mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru mata pelajaran karena ajakan teman untuk bermain *game online*. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif yang menggunakan metode pengumpulan data berupa wawancara dan dokumentasi. Penelitian ini bersifat naratif yang menghasilkan data deskriptif berupa ucapan, tulisan, sehingga menghasilkan fakta secara sistematis tentang keadaan obyek sebenarnya dan menekankan atas dasar fakta-fakta yang terjadi di SMP Al Mazaya Islamic Banjarmasin. Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilaksanakan di SMP Al Mazaya Islamic Banjarmasin yang berjudul "Dampak Kecanduan *Game Online* Terhadap Penilaian Hasil Belajar Siswa Di Smp Al Mazaya Islamic Banjarmasin Maka dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut: Faktor terjadinya kecanduan *game online* pada siswa di SMP Al Mazaya Islamic Banjarmasin adalah rasa malas dalam mengerjakan tugas sekolah, ajakan teman bermain *game online* serta kurangnya pengawasan dari orangtua, Dampak kecanduan *game online* terhadap penilaian hasil belajar siswa di SMP Al Mazaya Islamic Banjarmasin adalah menurunnya nilai rapor, konsentrasi belajar yang terganggu serta menjadi malas mengikuti pembelajaran.

Kata Kunci: *Kecanduan; Game Online; Hasil Belajar*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah segala situasi dalam hidup yang mempengaruhi pertumbuhan seseorang, pendidikan disebut juga sebagai pengalaman belajar. Oleh karena itu, pendidikan dapat pula didefinisikan sebagai keseluruhan pengalaman belajar setiap orang yang bisa mengangkat harkat dan martabat sepanjang hidupnya dibandingkan dengan manusia lain yang tidak berpendidikan. Pendidikan merupakan salah satu aspek yang sangat penting dalam kehidupan untuk membekali siswa bangsa dalam menghadapi masa depan, untuk itu proses pembelajaran yang bermakna sangat menentukan terwujudnya pendidikan yang berkualitas. Dengan demikian, tidak ada satu orang pun yang tidak

membutuhkan pendidikan, karena dengan adanya pendidikan, kepribadian manusia dapat dibina dan dapat dikembangkan serta membawa dampak positif menuju ke arah kemajuan, kesejahteraan dan setiap orang dapat menjadi sumber pendidikan seperti keluarga, masyarakat dan guru.

Bimbingan dan konseling atau “guidance and counselling” merupakan salah satu program pendidikan yang diarahkan kepada usaha pembaharuan pendidikan nasional. Maka tujuan pelaksanaan bimbingan dan konseling merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari tujuan pendidikan. Tujuan Pendidikan Nasional adalah menghasilkan manusia yang berkualitas yang dideskripsikan dengan jelas dalam UU No. 20 Tahun 2003 pasal 3 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yaitu “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat dan negara”.

Guru adalah tenaga pendidik yang tugas utamanya adalah mengajar dan membimbing. Guru bimbingan dan konseling merupakan profesi yang telah diakui keberadaannya di sekolah. Hal tersebut dapat kita lihat pada Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor: 74 tahun 2008 tentang guru pada pasal 15 yang menyatakan, bahwa guru bimbingan dan konseling atau konselor adalah guru pemegang sertifikat pendidikan. Tugas mengajar adalah pekerjaan khusus yang dilakukan guru, pekerjaan ini berwujud rangkaian kegiatan yang dilakukan oleh guru dengan melaksanakannya proses mengatur dan mengorganisasikan kegiatan belajar, sebagai pengajar guru dituntut untuk memiliki seperangkat pengetahuan dan keterampilan teknik mengajar serta menguasai bahan pelajaran yang akan disajikan kepada siswanya, tugas mengajar bukan pekerjaan sederhana, melainkan memerlukan pemikiran dan tindakan yang mantap dari serangkaian kegiatan yang saling terkait dalam bentuk keutuhan. Konseling adalah suatu kegiatan yang sangat penting dalam kegiatan bimbingan dan konseling di sekolah maupun di luar sekolah, konseling merupakan aktivitas penting dalam merubah pemikiran, sikap dan perilaku individu. Maka dari itu bimbingan dan konseling sangat diperlukan oleh siswa di sekolah, karena dengan adanya bimbingan dan konseling siswa dapat mengembangkan semua potensi yang dimilikinya serta siswa dapat menyelesaikan suatu permasalahan secara mandiri tanpa harus bergantung kepada orang lain. Siswa atau peserta didik adalah mereka yang secara khusus diserahkan oleh kedua orangtuanya untuk mengikuti pembelajaran yang diselenggarakan di sekolah, dengan tujuan untuk menjadi manusia yang berilmu pengetahuan, berketrampilan, berpengalaman, berkepribadian, berakhlak mulia, dan mandiri. Siswa adalah generasi penerus yang akan memajukan suatu bangsa tergantung kepada sumber manusia yang handal. Karena itu orangtua, guru dan orang sekelilingnya harus mampu membimbing, mendidik, serta mengembangkan potensi yang sesuai dengan cita-cita yang diinginkannya. Untuk mewujudkan cita-cita tersebut, tentu proses pendidikan perlu mendapat perhatian yang lebih, terutama untuk mengendalikan berbagai dampak negatif yang mungkin timbul. Siswa Sekolah Menengah Pertama berada pada tingkat usia remaja yang telah memasuki masa pubertas. Pubertas adalah suatu masa peralihan masa remaja menuju masa dewasa. Dalam masa inilah remaja cenderung ingin menunjukkan identitas dirinya sehingga rentan melakukan perilaku yang menyimpang, perilaku menyimpang yang mereka lakukan juga disebabkan oleh faktor-faktor tertentu. Salah satunya faktor teman sebaya maupun faktor perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang telah berkembang di zaman modern ini. Pada zaman modern sekarang ini kewajiban seorang siswa mulai terkikis dengan adanya arus globalisasi pada kemajuan teknologi, siswa lebih memorduakan belajar daripada bermain *Game Online*, di dalam kesehariannya para siswa lebih cepat terpengaruh ajakan dari teman-teman, selain ajakan teman-teman rasa penasaran akan sesuatu yang barulah yang mendorong mereka untuk mencoba hal-hal yang belum pernah mereka lakukan. Teknologi telah banyak memberikan dampak pada bagaimana dan dimana kita semua menerima informasi dan berkomunikasi satu sama lain. Munculnya teknologi layaknya virus yang menyebar cepat ke seluruh dunia. Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang sangat pesat sekarang ini menuntut kita lebih jeli dalam memilah dan memilih berbagai informasi yang kita terima. Salah satunya dampak dari kemajuan teknologi adalah internet, berbagai

informasi dapat diakses secara bebas melalui internet. Tidak hanya informasi, berbagai sarana hiburan juga disajikan oleh internet. Salah satunya adalah *Game Online* yang merupakan salah satu fitur yang cukup berkembang bahkan memberikan manfaat hiburan dalam dunia internet. Penggunaan sarana hiburan antara lain *Game Online* secara berlebihan tentu akan membawa dampak yang sangat buruk bagi siswa, hal ini dapat berpengaruh pada perubahan sikap siswa yang mengarah pada hal yang menyimpang. Salah satu penyimpangan yang sering dilakukan oleh siswa yang gemar bermain *Game Online* antara lain adalah berbohong dalam hal meminta uang untuk membeli keperluan sekolah akan tetapi uangnya digunakan untuk mengisi kuota internet. Kebiasaan dalam berbohong ini disebabkan karena siswa masih berprofesi sebagai pelajar yang mengharapkan jajan dari orangtua. Waktu yang dihabiskan untuk bermain *game* dapat berpengaruh pada munculnya sikap malas seperti malas dalam hal belajar serta suka menunda-nunda suatu pekerjaan baik itu pekerjaan dari sekolah maupun pekerjaan rumah, dan juga gangguan pada emosi yang kurang terkontrol tidak jarang siswa mengeluarkan kata-kata yang tidak pantas di depan sesama teman sebaya bahkan guru dan juga orang tua, seperti menghina, mencibir, menghina serta menyahuti guru saat diberi teguran dan membantah orangtua saat akan disuruh mengerjakan sesuatu, dalam mengungkapkan hasil penelitiannya pada anak usia awal belasan tahun hampir sepertiganya bermain *game* setiap hari, yang lebih mengkhawatirkan sekitar 7%-nya bermain paling sedikit selama 30 jam perminggu. Betapa besar dampak jangka panjang dari kegiatan yang menghabiskan waktu luang lebih dari 30 jam perminggu, yaitu pada perkembangan aspek pendidikan, kesehatan dan sosial remaja bahkan *game* yang telah menjadi industri bernilai milyaran dollar kini diminati oleh berbagai kalangan, pria maupun wanita, baik usia anak-anak hingga orang dewasa (Young & Abreu, 2016: 75) Fenomena masalah siswa yang kecanduan bermain *Game Online* mengungkapkan hasil penelitiannya pada anak usia awal belasan tahun hampir sepertiganya bermain *game* setiap hari, yang lebih mengkhawatirkan sekitar 7% nya bermain paling sedikit selama 30 jam perminggu. Betapa besar dampak jangka panjang dari kegiatan yang menghabiskan waktu luang lebih dari 30 jam perminggu, yaitu pada perkembangan aspek pendidikan, kesehatan dan sosial remaja bahkan *game* yang telah menjadi industri bernilai milyaran dollar kini diminati oleh berbagai kalangan, pria maupun wanita, baik usia anak-anak hingga orang dewasa. Hal tersebut menjadi hal yang sangat perlu untuk segera ditangani, karena ketika seseorang memainkan *Game Online* sebenarnya permainan tersebut memberi manfaat bagi penggunaannya. Namun sayangnya, saat ini banyak orang yang telah menjadi pecandu permainan tersebut hingga menyalahgunakannya. Khususnya pada siswa- siswa dan remaja, *Game Online* yang dimainkan secara berlebihan dampaknya justru dapat sangat merugikan. Seperti contohnya, dalam segi prestasi, karena terlalu sering bermain *game*, waktu belajar berkurang bahkan bisa sama sekali tidak menyisihkan waktu untuk belajar. Dari segi keuangan, siswa pecandu *Game Online* cenderung lebih boros, bahkan suka berbohong tentang uang, atau bahkan sampai mencuri uang, demi bisa bermain *Game Online*. Dari segi sosial, tentu pecandu *Game Online* mengalami kesusahan dalam hal bersosialisasi, karena kesehariannya lebih asik dengan *gadget* masing-masing dari pada bermain dengan teman sebayanya. Dari sisi kesehatan juga perlu dipertimbangkan, siswa yang terlalu sering bermain *game* sering lupa akan waktu, dan lupa dengan makan, sehingga dapat mengganggu jadwal tidur serta makan, yang akan menimbulkan penyakit pada tubuhnya. Perlu penanganan khusus dalam mengelola kecanduan bermain *Game Online*, jika tidak ditangani secara tepat dan efektif, maka sangat mengganggu pada jalannya proses belajar yang berdampak pada kegagalan belajar, juga akan berdampak negatif terhadap perkembangan siswa sendiri. Maka kerjasama yang baik antara guru bimbingan dan konseling, guru mata pelajaran, dan orang tua sangatlah penting.

Pelayanan bimbingan dan konseling diadakan supaya siswa yang dilayani menjadi mampu mengatur kehidupannya sendiri, memiliki pandangannya sendiri, dan berani menanggung sendiri akibat dan konsekuensi dari tindakan-tindakannya. Bantuan yang bertujuan demikian bersifat psikis atau *psikologis*, karena berperan langsung terhadap alam pikiran dan perasaan seseorang serta dorongan untuk meninjau dirinya sendiri di dalam lingkungan hidupnya. Berdasarkan permasalahan diatas, maka peneliti tertarik untuk mengkaji lebih dalam tentang Dampak Kecanduan *Game Online* Terhadap

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Penelitian ini merupakan pengumpulan informasi/data mengenai keadaan gejala yang ada menurut apa adanya pada saat penelitian dilaksanakan. Hal ini seperti yang di ungkapkan oleh Suharsimi Arikunto (2010:3) yang menyatakan bahwa “penelitian deskriptif adalah penelitian yang dimaksudkan untuk menyelidiki keadaan, kondisi, atau hal lain-lain yang sudah disebutkan, yang hasilnya dipaparkan dalam bentuk laporan penelitian”. Sedangkan menurut Arief Furchan (2005:94) “Dalam penelitian diperlukan penjelasan atau diskripsi mengenai subyek yang dijadikan bahan penelitian berkenaan dengan keadaan, fakta, dan kejadian yang berlangsung saat penelitian”. Penelitian deskriptif dirancang untuk memperoleh informasi tentang status dan gejala saat penelitian dilakukan. Penelitian ini diarahkan untuk menetapkan sifat suatu situasi pada waktu penyelidikan dilakukan. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Al Mazaya Islamic Banjarmasin yang berlokasi di Jalan Cempaka Besar No.57, Banjarmasin Tengah Kota Banjarmasin, Kalimantan Selatan. Dipilihnya SMP Al Mazaya Islamic Banjarmasin sebagai tempat penelitian karena SMP Al Mazaya Islamic Banjarmasin pada tahun 2017 mendapat predikat Akreditasi A. Namun, di sekolah yang sudah menduduki predikat A masih ada terdapat siswa yang dapat dikatakan berprestasi rendah karena kecanduan bermain *Game Online*. Hal ini diharapkan dapat mempermudah peneliti memperoleh informasi yang dibutuhkan, peneliti melakukan terjun langsung ke sekolah. Sumber data atau informasi yang menjadi bahan baku penelitian untuk diolah merupakan data primer dari sumber-sumber dasar yang merupakan bukti atau sumber utama dari kejadian masa lalu, dapat disimpulkan bahwa data primer adalah sumber utama yang didapatkan dengan cara wawancara serta observasi (Nursalim, 2018, hal:112). Dalam penelitian ini peneliti menggunakan dua sumber data yaitu Sumber data primer dalam penelitian ini adalah berupa data utama yang berdasarkan hasil wawancara dengan dua orang siswa yang kecanduan *Game Online* dan guru BK. Penentuan dua orang siswa kecanduan *Game Online* dalam penelitian ini berdasarkan wawancara guru BK yaitu siswa M.R.A dan H.Y. serta Sumber data sekunder merupakan data pendukung untuk melengkapi penelitian ini yaitu data dokumen catatan dari walikelas, guru BK serta dokumen daftar nilai siswa (rapor) dan informasi dari pihak-pihak yang berkaitan untuk melengkapi catatan hasil wawancara peneliti di lapangan. Subyek penelitian ini dilakukan dengan teknik purposive sampling, yaitu teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2015). Alasan peneliti menggunakan purposive sampling ini, karena pengambilan subyek dalam penelitian ini diambil berdasarkan pertimbangan tertentu yaitu dari siswa yang paling sering kecanduan *Game Online* diantara siswa lainnya sehingga ada 2 orang siswa yang kecanduan *Game Online* dan guru BK dijadikan subyek penelitian. Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan bahan-bahan lain, sehingga dapat mudah dipahami, dan temuannya dapat diinformasikan kepada orang lain. Analisis data dilakukan dengan mengorganisasikan data, mengajarkannya ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan yang dapat diceritakan kepada orang lain.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil wawancara peneliti kepada siswa SMP Al Mazaya Islamic Banjarmasin, guru bimbingan dan konseling, diketahui bahwa terdapat beberapa faktor yang mengakibatkan terjadinya kecanduan *game online*. Dalam hasil wawancara M.R.A menyatakan bahwa faktor terjadinya kecanduan *game online* dikarenakan: “ajakan teman pak, karena lebih mengasikkan bermain *game online* dari pada mengerjakan tugas yang banyak mencatat.” Selain itu M.R.A juga mengatakan bahwa saat mengerjakan

tugas ia kadang teralihkan oleh: “*Game Online.*” Berdasarkan hasil wawancara tersebut M.R.A menjelaskan bahwa faktor yang mempengaruhi dirinya malas mengerjakan tugas sekolah yaitu ajakan teman untuk bermain *game online* dikarenakan tugas tersebut lebih banyak mencatat. Ia juga mengatakan bahwa disaat mengerjakan tugas sekolah dia sering teralihkan oleh hal-hal lain seperti *Game Online*. Sedangkan menurut H.Y mengatakan bahwa faktor yang mempengaruhinya adalah: “Sering teralihkan dengan ajakan teman bermain *Game Online.*” H.Y juga mengatakan bahwa saat mengerjakan tugas ia sering teralihkan oleh: “Biasanya waktu mengerjakan tugas suka buka *Game Online.*” H.Y menyatakan bahwa faktor yang mempengaruhinya adalah dikarenakan ajakan teman untuk bermain *Game Online*, hal tersebut menjadi salah satu faktor yang mengakibatkan ia menunda tugas sekolah tersebut. H.Y menyebutkan biasanya disaat mengerjakan tugas ia teralihkan dengan aplikasi *Game Online*. Menurut guru bimbingan dan konseling mengenai faktor terjadinya kecanduan *game online* ialah sebagai berikut: “Banyak, ada berbagai macam, kadang ajakan teman, kurangnya pengawasan dari orang tua dan sebagainya.” Guru bimbingan dan konseling menyatakan bahwa ada berbagai macam faktor yang mengakibatkan kecanduan *game online* yaitu adanya ajakan teman sebaya untuk bermain *game online*, kontrol orang tua yang kurang memperhatikan kegiatan anaknya sehingga anak menjadi kecanduan *game online*. Berdasarkan hasil temuan tersebut maka peneliti menyimpulkan bahwa faktor yang menyebabkan hal tersebut ialah ajakan teman untuk bermain *game online* sehingga menjadi kecanduan bermain *game online*. Kemudian kurangnya kontrol orang tua juga menjadi salah satu faktor karena ada beberapa siswa yang memilih untuk bermain *game online*. Hasil wawancara menemukan bahwa kecanduan *game online* memiliki beberapa dampak negatif, salah satunya ialah hasil belajar yang menurun. Misalnya pernyataan dari M.R.A yang menyatakan bahwa dampak dari kecanduan *game online* ialah: “Konsentrasi saat belajar berkurang” Selain itu M.R.A juga menyatakan bahwa hasil belajar yang ia dapat ialah: “Nilai rapor menurun pak”. Berdasarkan hasil belajar yang didapat maka M.R.A merasa: “Kurang puas sih pak”. Berdasarkan hasil wawancara tersebut M.R.A menjelaskan bahwa dampak dari ia sering bermain *game online* mengakibatkan konsentrasinya saat belajar berkurang serta membuat nilai rapornya menurun. M.R.A juga mengatakan bahwa kurang puas dengan nilai yang ia dapat karena nilai nya menurun. H.Y juga menyatakan hal serupa dampak kecanduan *game online* sebagai berikut: “Menjadi malas pak untuk belajar, kadang saya bingung untuk belajar mulai dari mana.” Selanjutnya H.Y juga menyatakan bahwa hasil yang didapaknya: “Kurang memuaskan pak.” H.Y menyatakan bahwa ia menjadi malas dalam belajar. H.Y mengatakan bahwa dari rasa malasnya tersebut, nilai yang dia dapatkan kurang memuaskan. Sehingga membuatnya kurang puas dengan nilai yang sudah dia dapat. Guru bimbingan konseling dan walikelas juga menyatakan bahwa prokrastinasi yang dilakukan siswa tersebut akan berdampak pada hasil belajarnya. “Biasanya untuk siswa yang kecanduan *game online* ia menjadi malas belajar sehingga nilai yang ia dapatkan kurang memuaskan dan mengakibatkan nilai rapornya menurun, selain itu juga membuat konsentrasi belajarnya terganggu karena terus memikirkan bermain *game online* ketimbang memperhatikan pembelajaran dikelas. Guru bimbingan konseling dan walikelas menjelaskan bahwa siswa yang kecanduan *game online* menjadi malas dalam belajar sehingga nilai yang ia dapatkan kurang memuaskan dan mengakibatkan nilai rapornya menurun. Berdasarkan hasil temuan tersebut maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa ada beberapa dampak kecanduan *game online* yang dirasakan oleh siswa seperti menimbulkan rasa malas, nilai menjadi menurun serta konsentrasi dalam pembelajaran berkurang.

Berdasarkan hasil temuan maka dapat diketahui bahwa faktor yang mengakibatkan terjadinya kecanduan *game online* siswa di SMP Al Mazaya Islamic Banjarmasin adalah ajakan teman bermain *game online* yang mengakibatkan kecanduan bermain *game online*, rasa malas, kurangnya kontrol dari orang tua. Ketika mendapatkan sebuah tugas, siswa merasa malas untuk langsung mengerjakan dan lebih mengikuti ajakan teman untuk bermain *game online*. Hal ini sejalan dengan pendapat dari Faridah (2020) yang menyatakan bahwa salah satu aspek kecanduan *game online* didasari pada rasa kemalasan, ajakan dan kurangnya perhatian.

Rasa malas pada siswa sering dipicu dengan adanya hal yang lebih menarik perhatian siswa

tersebut dan rasa malas tersebut timbul karena kurangnya perhatian dan motivasi sehingga sulit untuk memulai dalam mengerjakan sesuatu (Yusufroni, 2021). Selain itu peneliti terdahulu Sari Ananda Matondang (2019) juga mengungkapkan bahwa penundaan tugas yang terjadi karena adanya rasa candu bermain *game online*, rasa malas, melakukan aktivitas yang lebih menyenangkan yaitu browsing di internet, mengikuti ajakan teman untuk bermain game, dan jalan-jalan, Penelitian lain dari Faridah BD, Yuliva Bakar & Vivi Oknalia (2020) juga mengungkapkan bahwa ketika mendapatkan sebuah tugas, siswa merasa malas dan lebih memilih melakukan kegiatan-kegiatan yang lebih menyenangkan seperti bermain *game online* serta orangtua lebih memperhatikan dan membatasi anak dalam menggunakan handphone. Berdasarkan hasil temuan siswa juga sering teralihkan oleh hal lain seperti ajakan teman untuk bermain *game online* dimana hal ini menyebabkan siswa sering malas untuk mengerjakan tugas sekolah. Cahyana (2020) mengatakan bahwa siswa mengakui lebih memilih untuk melakukan kegiatan lain seperti bermain *game online*, menonton dan membuka media sosial seperti *Youtube, Instagram* daripada mengerjakan tugas sekolah. Hal ini juga sejalan dengan penelitian dari Desy Nita (2018) dimana siswa melakukan kegiatan lain tanpa memperhatikan tugas dari guru dan lebih suka melakukan kegiatan seperti main *game*, jalan-jalan, camping, dan pekerjaan lainnya yang membutuhkan waktu lebih banyak daripada mengerjakan tugas sekolah. Berdasarkan hasil penelitian ditemukan bahwa dampak dari kecanduan *game online* terhadap penilaian hasil belajar adalah konsentrasi belajar terganggu, rasa malas dalam belajar yang mengakibatkan nilai rapornya menurun. Hal tersebut didukung oleh Faridah & Yulivia Bakar (2020) dimana mereka menerangkan bahwa dampak kecanduan *game online* terhadap penilaian hasil belajar pada siswa dapat berdampak pada: perilaku (seperti malas mengerjakan tugas yang lain, konsentrasi belajar berkurang); dan akademik (seperti nilai belajar dan rapor menurun); akan tetapi berbeda dalam ranah afektif (seperti gelisah, cemas, takut, menyesal, stres, emosi tidak terkontrol, panik, menangis dan bersedih); ranah kognitif (seperti selalu teringat tugas yang belum selesai dan menilai dirinya telah gagal), fisik (seperti kelelahan, sulit tidur, malas makan, kepala pusing, jantung berdebar-debar dan sakit), moral (seperti menyontek), interpersonal (seperti mendapat penilaian yang buruk dari orang lain, tidak enak dengan guru dan dimarahi), dampak positif (seperti merasa tenang dan tertantang sementara). Pernyataan tersebut juga didukung oleh peneliti terdahulu seperti Roza Mairistia (2020) yang menjelaskan bahwa dampak kecanduan *game online* terhadap penilaian hasil belajar adalah memiliki kualitas konsentrasi yang tidak sama dengan siswa yang tidak melakukan kecanduan *game online* serta mendapat nilai yang rendah.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan sebelumnya dapat diambil kesimpulan bahwa faktor terjadinya kecanduan *game online* pada siswa di SMP Al Mazaya Islamic Banjarmasin adalah rasa malas dalam mengerjakan tugas sekolah, ajakan teman bermain *game online* serta kurangnya pengawasan dari orangtua, Dampak kecanduan *game online* terhadap penilaian hasil belajar siswa di SMP Al Mazaya Islamic Banjarmasin adalah menurunnya nilai rapor, konsentrasi belajar yang terganggu serta menjadi malas mengikuti pembelajaran.

REFERENSI

- Abdi, Sopyan, Yeni Karneli. 2020. *Kecanduan Game Online: Penanganannya Dalam Konseling Individual*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Ananda, Sari. 2019. *Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran*. Bandung: Pustaka setia
- A. Juntika, Nurihsan, Yusuf, Syamsu, 2018, *Landasan Bimbingan dan Konseling*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Atkinson, Rita L, dkk. 2016. *Pengantar Psikologi*. Jilid 2. Diterjemahkan oleh : Wijaya Kusuma, Tangerang : Interaksara Publisher.
- Arifin, Zainal. 2016 *Konsep dan Model Pengembangan Kurikulum*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Cahyana. 2020. *Gambaran Siswa Sekolah Menengah Pertama Yang*

- Mengalami Kecanduan Game Online*. Bandung : Pustaka Abadi.
- Chaplin, James P. 2020. *Kamus Lengkap Psikologi*. Jakarta: Raja GrafindoPersada.
- E. Mulyasa. 2015. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya
- Faridah, Gunarsa, S. D. 2020. *Psikologi Perkembangan anak yang kecanduan game online*. Jakarta: BPK Gunung Mulia
- Hamdani. 2021. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung : Pustaka Setia.
- Hadi. 2020. *Upaya Mereduksi Kecanduan Game Online Melalui Layanan Konseling Kelompok*. Bandung : Pustaka Setia
- Kusuma W. 2014. *Kondisi psikologi anak dari keluarga yang kecanduan game online*. Artikel Ilmiah Hasil Penelitian Mahasiswa 2014-Jurusan IlmuKesejahteraan Sosial Universitas Jember.
- Mairistia, Roza. 2021. *Dampak Kecanduan Game Online Pada Siswa Sekolah Menengah Pertama Di Kota Madya Sabang*. Sabang : Grafindo Pustaka.
- Masyita. 2020. *Kecanduan game online berhubungan dengan penyesuaian social pada remaja di SMP 1 Jakarta*. Bandung : Pustaka Setia.
- Maurice. 2020. *Pengaruh Kecanduan Game Online Siswa SMA Kelas X Terhadap Kecerdasan Sosial Sekolah Kristen Swasta Di Makassar*. Makasar : Pustaka Abadi
- Muhibbin, Syah. 2014. *Psikologi Pendidika dengan Pendekatan Baru*. Bandung: Rosda Karya
- Nasution. 2022. *Metode Penelitian Naturalistik Kualitatif*. Bandung: Tarsito.
- Tumiyem. 2018. *Pengaruh Game Online terhadap Hasil Belajar Oleh siswa kelas VIII SMP Melati Binjai tahun pelajaran 2017/2018*. Binjai : Pustaka Setia
- Sarbini, W & Kusuma W. 2016. *Kondisi psikologi siswa yang kecanduan bermain Game Online – Jurusan Ilmu Kesejahteraan Sosial Universitas Jember*.
- Sugiyono.2016. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuanlitatif*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional, 2009
- Zendrato, Yusufoni, dkk. 2021. *Dampak Game Online Terhadap Prestasi Siswa*: Jakarta: Jurnal Bimbingan dan Konseling