

DAMPAK GAME ONLINE TERHADAP PERILAKU MALAS SISWA KELAS 9H MTS NEGERI 1 JEPARA

Oleh : Naziri Elba

Pembimbing : Arda Ksatria Kinasihing Gusty, S.Pd.I

MTs Negeri 1 Jepara

Abstrak

Game online adalah game yang menggunakan jaringan internet untuk memainkannya. Maraknya game online dapat membuat siswa kecanduan yang menjadikan siswa malas untuk melakukan sesuatu. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar dampak game online terhadap perilaku malas siswa kelas 9H MTs Negeri 1 Jepara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa kelas 9H MTs Negeri 1 Jepara belum sampai masuk ke tahap kecanduan. Kesimpulan berdasarkan hasil penelitian tersebut adalah jika pemain game online bisa membatasi dan mengurangi bermain game online. Maka, proses pembelajaran masih bisa dipelajari dan dipahami.

kata kunci : Game online, kecanduan, malas

LATAR BELAKANG

Permainan atau yang biasa disebut game saat ini masih menjadi salah satu kegiatan yang paling menarik dilakukan untuk menghilangkan rasa bosan. Salah satu efek dari terlalu sering bermain game online adalah “kecanduan”, kondisi ini dikenal sebagai gaming disorder. Saat seseorang mengalami gaming disorder, maka ada perubahan fungsional dan struktural dalam sistem saraf, terutama pada sistem yang mengatur perasaan senang, belajar, dan motivasi.

Game Online adalah game atau permainan yang dimainkan dengan menggunakan koneksi internet atau WiFi. baik menggunakan komputer maupun smartphone

Berkaitan dengan hal tersebut Young (2009) mengemukakan bahwa game online adalah permainan dengan jaringan, dimana interaksi antara satu orang dengan yang lainnya untuk mencapai tujuan, melaksanakan misi, dan meraih nilai tertinggi dalam dunia virtual. Game online pada dasarnya ditujukan untuk mengusir kepenatan atau sekedar melakukan refreshing otak setelah melaksanakan aktivitas sehari-hari.

Game online menurut Kim dkk (Azis, 2011:13) adalah game atau permainan dimana banyak orang yang dapat bermain pada waktu yang sama dengan melalui jaringan

komunikasi online (LAN atau Internet). Selanjutnya Winn dan Fisher (Azis, 2011:13) mengatakan Multiplayer online game merupakan pengembangan dari game yang dimainkan satu orang, dalam bagian yang besar, menggunakan bentuk yang sama dan metode yang sama serta melibatkan konsep umum yang sama seperti semua game lain perbedaannya adalah bahwa untuk multiplayer game dapat dimainkan oleh banyak orang dalam waktu yang sama.

Kini sudah menjadi hal yang biasa ketika kumpul bareng masing – masing orang akan sibuk dengan handphone masing – masing. Inilah dampak dari penggunaan handphone apabila tidak paham dimana harus menggunakan dan tidak. Terlebih ketika sedang asik bermain game online maka akan mengabaikan lingkungan dan berdampak pada anti sosial.

Dalam proses pembelajaran, siswa malas belajar dan sering menggunakan waktu luang mereka untuk bermain game online, siswa akan mencuri curi waktu dari jadwal belajar mereka untuk bermain game online, waktu untuk belajar dan membantu orang tua sehabis jam sekolah akan hilang karena bermain game

Maka dari itu, penulis tertarik untuk meneliti dampak bermain game online

terhadap perilaku malas siswa kelas 9H Mts Negeri 1 Jepara

RUMUSAN MASALAH

1. Bagaimana cara mengurangi bermain game online?
2. Bagaimana tanggapan siswa kelas 9H MTs Negeri 1 Jepara terkait pemain yang kecanduan game online?
3. Apakah game online berpengaruh terhadap perilaku malas siswa kelas 9H MTs Negeri 1 Jepara?

TUJUAN PENELITIAN

1. Mengetahui cara mengurangi bermain game online
2. Mengetahui tanggapan siswa Kelas 9H MTs Negeri 1 Jepara terkait pemain yang kecanduan game online
3. Mengetahui apakah game online berpengaruh terhadap perilaku malas siswa kelas 9H MTs Negeri 1 Jepara

KAJIAN PUSTAKA/LANDASAN TEORI

Salah satu hasil dari perkembangan internet adalah permainan secara online atau disebut game online. Game online adalah salah satu hasil dari perkembangan internet. Game online merupakan suatu bentuk game yang berbasis elektronik dan visual. Game online dimainkan dengan memanfaatkan media visual elektronik yang melibatkan banyak pemain didalamnya, dimana permainan ini membutuhkan jaringan internet. (Rini, 2011: 89).

Perilaku malas diartikan sebagai keengganan seseorang untuk melakukan sesuatu yang seharusnya atau sebaiknya dilakukan. Masuk dalam keluarga besar rasa malas adalah menolak tugas, tidak disiplin, tidak tekun, rasa sungkan, suka menunda sesuatu, mengalihkan diri dari kewajiban, dll.

Pendapat lain menyebutkan bahwa malas juga merupakan salah satu bentuk perilaku negatif yang merugikan. Palsalnya pengaruh malas ini cukup besar terhadap produktivitas.

Menurut (Bella & Ratna, 2018) Malas adalah perilaku seseorang yang cenderung tidak aktif dan kurang semangat dalam

melakukan aktivitas (Bella & Ratna, 2018). Sifat malas adalah dampak dari kurangnya kecakapan dalam mengatur waktu dan kurangnya disiplin diri, bukan dari faktor genetik (Bella & Ratna, 2018).

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode diskriptif kualitatif yang menghasilkan hasil penelitian berupa kata-kata tertulis dari berbagai sumber. Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah dengan studi pustaka. Studi pustaka dilakukan dengan mencari referensi dari internet dan situs website yang dapat dipercaya.

Pembahasan

Setelah melakukan wawancara terhadap sebagian siswa kelas 9H MTs Negeri 1 Jepara. Rata-rata responden menyatakan bahwa mereka bermain game online menghabiskan waktu selama 3 sampai 4 jam sehari. Permainan game online sering dilakukan pada saat pulang sekolah atau sesampainya di rumah bahkan rata-rata mereka bermain game online pada waktu malam hari. Hal ini tentunya sangat mengganggu waktu belajar dan menciptakan rasa malas untuk mengulang pelajaran di rumah. Tetapi semua responden belum sampai masuk ke tahap kecanduan game online yang rata-rata menghabiskan waktu hingga 10 jam perhari untuk bermain game online.

Setelah diamati, untuk siswa kelas 9H MTs Negeri 1 Jepara dalam proses belajar mengajar di kelas, rata-rata mereka masih bisa menangkap pelajaran yang disampaikan dan masih mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.

Berdasarkan wawancara tersebut, maka untuk mengurangi bermain game online dapat dilakukan beberapa hal yaitu dengan :

1. Mencari kesibukan
2. Isi waktu luang dengan hal bermanfaat
3. Membatasi waktu bermain game online

KESIMPULAN

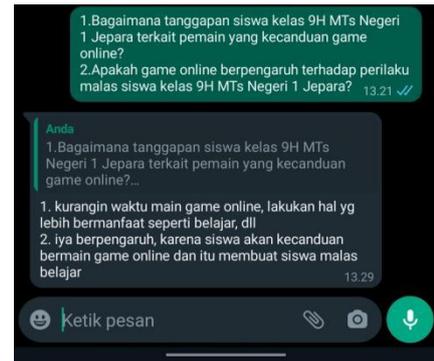
Berdasarkan analisis data mengenai dampak game online terhadap perilaku malas siswa kelas 9H MTs Negeri 1 Jepara, dapat disimpulkan bahwa game online bisa membuat para pemainnya lupa waktu dan mengalami kecanduan. Namun, jika pemain game online bisa membatasi dan mengurangi bermain game online. Maka, proses pembelajaran masih bisa dipelajari dan dipahami.

DAFTAR PUSTAKA

- Azis, Ragil. 2011. *Hubungan Kecanduan Game Online dengan Self Esteem Remaja Gamers di Kecamatan Lowokwaru Kota Malang*. Skripsi. Fakultas Psikologi, Universitas Islam Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Bella, M. M., & Ratna, L. W. (2018). Perilaku Malas Belajar Mahasiswa di Lingkungan Kampus Universitas Trunojoyo Madura. *Competence: Journal of Management Studies*, 12(2)
- Rini, Ayu. 2011. *Menanggulangi Kecanduan Game On-Line Pada Anak*. Jakarta: Pustaka Mina.
- Young, K. S. 2009. "Understanding Online Gaming Addiction and Treatment issues for adolescents". *The American Journal of Family Therapy*. 37: 355-372.

DOKUMENTASI

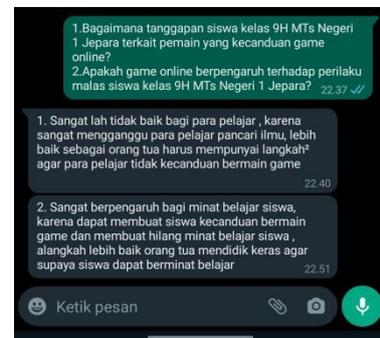
1. TRI AMALIA SUSANTI



1. Bagaimana tanggapan siswa kelas 9H MTs Negeri 1 Jepara terkait pemain yang kecanduan game online? Kurangi waktu main game online, lakukan hal yg lebih bermanfaat seperti belajar, dll

2. Apakah game online berpengaruh terhadap perilaku malas siswa kelas 9H MTs Negeri 1 Jepara? Iya berpengaruh, karena siswa akan kecanduan bermain game online dan itu membuat siswa malas belajar

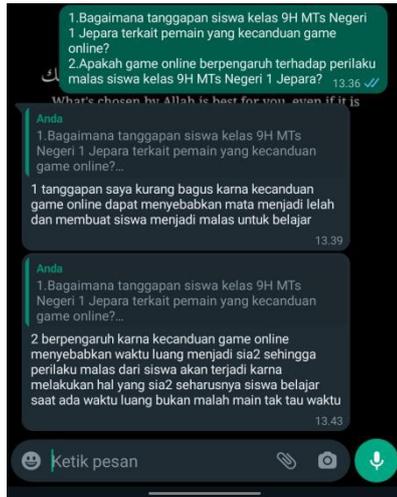
2. M. YUSUF MAULANA



1. Sangat lah tidak baik bagi para pelajar, karena sangat mengganggu para pelajar pencari ilmu, lebih baik sebagai orang tua harus mempunyai langkah langkah agar para pelajar tidak kecanduan bermain game

2. Apakah game online berpengaruh terhadap perilaku malas siswa kelas 9H MTs Negeri 1 Jepara? Sangat berpengaruh bagi minat belajar siswa, karena dapat membuat siswa kecanduan bermain game dan membuat hilang minat belajar siswa, alangkah lebih baik orang tua mendidik keras agar supaya siswa dapat berminat belajar

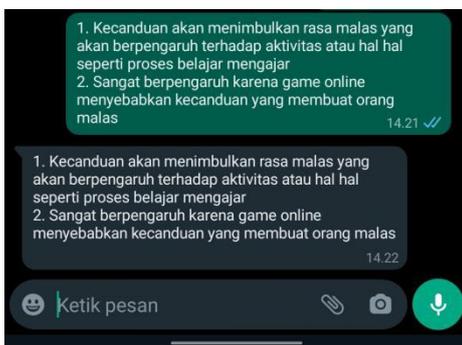
3.M.ILHAM BILAL FAJRI



1. Bagaimana tanggapan siswa kelas 9H MTs Negeri 1 Jepara terkait pemain yang kecanduan game online? tanggapan saya kurang bagus karna kecanduan game online dapat menyebabkan mata menjadi lelah dan membuat siswa menjadi malas untuk belajar

2. Apakah game online berpengaruh terhadap perilaku malas siswa kelas 9H MTs Negeri 1 Jepara? berpengaruh karna kecanduan game online menyebabkan waktu luang menjadi sia2 sehingga perilaku malas dari siswa akan terjadi karna melakukan hal yang sia2 seharusnya siswa belajar saat ada waktu luang bukan malah main tak tau waktu

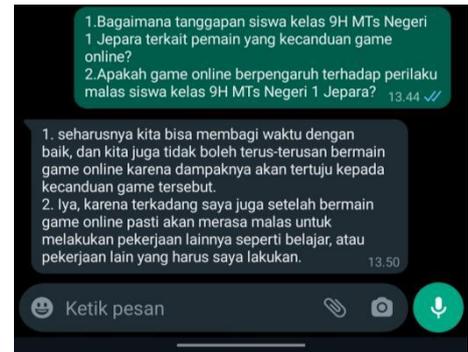
4.M.AMIRUSH SHIFA



1. Bagaimana tanggapan siswa kelas 9H MTs Negeri 1 Jepara terkait pemain yang kecanduan game online? Kecanduan akan menimbulkan rasa malas yang akan berpengaruh terhadap aktivitas atau hal hal seperti proses belajar mengajar

2. Apakah game online berpengaruh terhadap perilaku malas siswa kelas 9H MTs Negeri 1 Jepara? Sangat berpengaruh karena game online menyebabkan kecanduan yang membuat orang malas

5.AZIZAH ARFIKA FASYA



1. Bagaimana tanggapan siswa kelas 9H MTs Negeri 1 Jepara terkait pemain yang kecanduan game online? Seharusnya kita bisa membagi waktu dengan baik, dan kita juga tidak boleh terus-terusan bermain game online karena dampaknya akan tertuju kepada kecanduan game tersebut.

2. Apakah game online berpengaruh terhadap perilaku malas siswa kelas 9H MTs Negeri 1 Jepara? Iya, karena terkadang saya juga setelah bermain game online pasti akan merasa malas untuk melakukan pekerjaan lainnya seperti belajar, atau pekerjaan lain yang harus saya lakukan.