

DAMPAK GAME ONLINE TERHADAP PERILAKU MORAL PESERTA DIDIK DI KELURAHAN PAPPa KECAMATAN PATTALLASSANG KABUPATEN TAKALAR

Sri Nadira Akhmad¹, Andi Aco Agus², Lukman Ilham³
Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum Universitas Negeri Makassar
¹srinadira11@gmail.com, ²andi.aco.agus@unm.ac.id,
³lukmanilham@unm.ac.id

Abstract. *This study aims to determine: (1) The consequences of the habit of playing online games on the behavior of students in the household environment (2) The efforts of parents in overcoming the negative impact of student behavior from playing online games. This study uses a qualitative approach which is analyzed and written descriptively. Data collection techniques were carried out using observation, interviews, and documentation methods involving as many as 20 (twenty) informants consisting of students and parents. The results of this study indicate that: (1) Online games affect the daily lives of students indirectly, this can be seen through the consequences arising from the habit of playing online games in the family household environment in Pappa Village, Pattallassang District, Takalar Regency including: (a) behavior emotional or speaking impolitely, (b) being dishonest or lying, (c) sleeping when school is online (online), (d) neglecting prayers, and (e) not caring about the surrounding environment. (2) Parental efforts in overcoming the negative impact of student behavior from playing online games in Pappa Village, Pattallassang District, Takalar Regency, are carried out through (a) parental supervision, (b) providing advice to children, (c) tightening rules at home, and (d) cooperation between the school and parents. This paper is expected to help in efforts to overcome online game addiction. Furthermore, future research needs to examine in depth other alternatives for the negative impact of online games.*

Keywords: *online games, students, moral behavior.*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) Akibat yang ditimbulkan dari kebiasaan memainkan *game online* terhadap perilaku peserta didik dalam lingkungan rumah tangga (2) Upaya orang tua dalam menanggulangi dampak negatif perilaku peserta didik dari memainkan *game online*. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang dianalisa dan dituliskan secara deskriptif. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan metode observasi, wawancara, dan dokumentasi dengan melibatkan sebanyak 20 (dua puluh) orang informan yang terdiri antara peserta didik dan orang tua. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) *Game online* mempengaruhi keseharian peserta didik secara tidak langsung, hal ini dapat dilihat melalui akibat yang ditimbulkan dari kebiasaan memainkan *game online* dalam lingkungan rumah tangga keluarga di Kelurahan Pappa Kecamatan Pattallassang Kabupaten Takalar meliputi: (a) perilaku emosional atau berbicara kurang sopan, (b) tidak jujur atau suka berbohong, (c) tidur pada saat sekolah *online* (*daring*), (d) melalaikan sholat, dan (e) Kurang peduli terhadap lingkungan sekitarnya. (2) Upaya orang tua dalam menanggulangi dampak negatif perilaku peserta didik dari memainkan *game online* di Kelurahan Pappa Kecamatan Pattallassang Kabupaten Takalar, dilakukan melalui (a) pengawasan orang tua, (b) memberikan nasihat kepada anak, (c) memperketat aturan dirumah, dan (d) kerja sama antara pihak sekolah dan orang tua. Tulisan ini diharapkan dapat membantu dalam upaya menanggulangi kecanduan *game online*. Lebih lanjut, penelitian di masa yang mendatang perlu mengkaji secara mendalam berbagai alternatif lain dari dampak negatif *game online*.

Kata kunci: *Game online, peserta didik, perilaku moral.*

I. PENDAHULUAN

Pendidikan tidak cukup hanya berhenti pada memberikan pengetahuan yang paling mutakhir ataupun modern,

tetapi pendidikan juga harus mampu membentuk dan membangun keyakinan dan karakter yang kuat pada setiap diri peserta didik sehingga mampu mengem-

bangkan potensi diri dan menemukan jati diri akan tujuan hidupnya.

UUD Negara Republik Indonesia Tahun 1945 Pasal 31 ayat (3) menegaskan bahwa pemerintah mengusahakan dan menyelenggarakan satu sistem pendidikan nasional, yang meningkatkan keimanan dan ketakwaan serta akhlak mulia dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, yang diatur dengan undang-undang.¹ Dan UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat (1) menegaskan bahwa 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, bangsa dan Negara.²

Teknologi informasi salah satu hal yang tidak akan lepas dari kehidupan manusia karena teknologi informasi sudah ada sejak berabad-abad lalu hingga kini masih berkembang. Teknologi ini sudah merambah berbagai aspek, mulai dari pekerjaan, pendidikan, rumah tangga, kehidupan sehari-hari, sampai untuk sekedar hiburan semata salah satunya yaitu *game online*. *Game online* adalah sebuah permainan yang hanya dapat dioperasikan menggunakan koneksi internet.³

Game online ini juga memiliki banyak genre mulai dari RPG (*Role Playing Game*), *puzzle*, COC, *getrich*, hingga MOBA (*Multiplayer Online Battle Area*). *Game* dengan genre MOBA ini cukup populer saat ini. *Game* ini dimainkan oleh beberapa orang sekaligus dalam satu waktu. Dan biasanya dalam permainan ini akan dibagi menjadi dua tim yang akan bertarung memperebutkan kemenangan. Kemenangan dapat diraih jika tim dapat menghancurkan bangunan

tertentu milik lawan. Salah satu game MOBA ini adalah *game Mobile Legend*. Beragam jenis game dan fitur yang disediakan membuat pemain tertarik untuk memainkannya bertakali-kali apalagi selalu ada updaten terbaru. semestinya dipergunakan untuk bermain dengan teman sebaya atau belajar, telah disita demi bisa duduk berlama-lama untuk bermain *game online*.

Dengan penggunaan sarana *game online Mobile legend* yang terlalu berlebihan maka akan sangat berpengaruh bagi si pemain. Karena *game online* bersifat sebagai hiburan yang di dalamnya tentu ada kepuasan tersendiri bagi si pemain. Sehingga dengan bermain *game online Mobile legend* ini tentu akan membuat ketagihan dan ingin mengulanginya kembali sampai ia mendapatkan kepuasan tersendiri. Hal ini akan berdampak buruk apabila penggunaannya adalah seorang peserta didik terutama dari segi akademik maupun sosialnya.

Kenyataan-kenyataan yang terjadi di dalam dunia *game online* tidak bisa dilepaskan dari dunia nyata karena *game online* sendiri mempunyai hubungan erat dengan kenyataan di dunia nyata. Keasikan bermain *game online* seringkali mengabaikan kegiatan-kegiatan di dunia nyatanya sendiri. Apabila kehadiran *game online* ini tidak ditanggapi secara serius, dikhawatirkan akan menimbulkan masalah baru dalam dunia nyata dikemudian hari.

II. METODE PENELITIAN

Adapun pendekatan yang dilakukan dalam penelitian ini, yaitu pendekatan kualitatif dan jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian deskriptif yaitu penelitian yang berusaha mendeskripsikan suatu gejala, peristiwa, kejadian yang terjadi sekarang.

¹ Undang Undang Dasar 1945 pasal 31 ayat 3

² UU No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 1

³ Drajat Edy Kurniawan. 2017. *Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku*

Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan dan Konseling Universitas Yogyakarta. Gusjigang. Vol 3 No 1, hal. 98

Terdapat 2 jenis sumber data yang diperlukan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Data primer

Data primer adalah data yang diperoleh dan dikumpulkan secara langsung dari lapangan yang menjadi objek penelitian atau yang diperoleh langsung dari narasumber atau informan yang berupa keterangan atau fakta. Adapun informan yaitu pihak pengguna *game online* atau peserta didik SMA Negeri 2 Takalar yang bertempat tinggal di Kelurahan Pappa Kecamatan Pattallassang Kabupaten Takalar berjumlah 10 orang dan orang tua peserta didik yang dilakukan dengan wawancara dan observasi langsung.

2. Data sekunder

Data sekunder, merupakan data yang diperoleh peneliti dari sumber yang sudah ada dalam kepustakaan serta diolah lebih lanjut dan disajikan baik oleh pihak pengumpul data primer atau pihak lainnya seperti dalam bentuk table-tabel atau diagram. Data ini berupa dokumen-dokumen, peraturan perundang-undangan, referensi atau buku-buku, jurnal, dan dokumen penunjang lainnya.

Instrumen utama dalam penelitian ini adalah pedoman wawancara ditambah dengan beberapa instrumen pendukung seperti *recorder*, kamera dan buku catatan serta pedoman wawancara, penelitian ini juga menjadi instrumen yang berfungsi menetapkan fokus, memilih informan sebagai sumber data, melakukan pengumpulan data, menganalisis data, menafsirkan data dan membuat kesimpulan atas hasil penelitiannya.

Adapun teknis pengumpulan data yang diperoleh dari data primer dan sekunder akan diolah dan dianalisis berdasarkan rumusan masalah yang telah ditetapkan sehingga dapat diperoleh gambaran yang jelas. Analisis data yang digunakan adalah analisis data yang berupa gambaran secara jelas dan konkret terhadap objek yang dibahas.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Akibat Yang Di Timbulkan Dari Kebiasaan Memainkan *Game Online* Terhadap Perilaku Peserta Didik

Berdasarkan observasi lembar survey dan hasil wawancara yang dilakukan diperoleh bentuk perilaku moral pada peserta didik yang ditimbulkan akibat dari kebiasaan memainkan *game online*.

1. Perilaku Emosional Atau Berbicara Kurang Sopan

Banyaknya adegan di *game online* yang mengajarkan untuk melakukan tindakan kriminal serta kekerasan, seperti perkelahian, pengerusakan, pembunuhan, dan sebagainya yang secara tidak langsung telah mempengaruhi alam bawah sadar peserta didik bahwa kehidupan nyata ini adalah layaknya sama seperti permainan tersebut. Salah satu perilaku moral pada peserta didik yang ditimbulkan dari akibat seringnya memainkan *game online* yaitu perilaku emosional, mudah marah dan mengucapkan kata-kata kasar atau kotor.

2. Tidak Jujur Atau Suka Berbohong

Bermain *game online* terkadang membutuhkan biaya, untuk membeli paket internet agar tetap bisa memainkan salah satu jenis *game online* yang membutuhkan biaya yang tidak sedikit. Peserta didik yang belum memiliki penghasilan sendiri sehingga melakukan kebohongan kepada orang tuanya serta melakukan berbagai cara termasuk pencurian agar dapat memainkan *game online*. Penyimpangan yang telah dilakukan peserta didik ini akibat dari bermain *game online* yaitu berlaku tidak jujur atau suka berbohong.

3. Tidur Pada Saat Pembelajaran *Online* (*Daring*)

Para pemain *game online* bisa menghabiskan sebagian besar waktunya hanya untuk bermain game dan tidak menghiraukan aktifitas yang lain. Pada pagi, siang, sore, bahkan larut malam,

peserta didik terlihat asik untuk bermain *game online*. Sehingga pola tidur peserta didik terganggu, ini disebabkan karena terlalu lama bermain *game online* akan sering melupakan waktu untuk tidur sehingga mengalami gangguan pola tidur. Peserta didik yang mengalami pola tidur tidak teratur akan menimbulkan rasa mengantuk di pagi hari, sehingga mengakibatkan peserta didik tertidur ketika sekolah *online (daring)* dimulai. Hal ini akan berdampak pada nilai disetiap pelajarannya.

4. Melalaikan Sholat

Secara pribadi mereka sudah mengetahui apa dampak dari *game online* tersebut. Hampir semua peserta didik berpendapat bahwa bermain *game online* mengakibatkan pemborosan dan menimbulkan rasa malas. Terutama rasa malas dalam melaksanakan ibadah sholat. Adapun saat waktu sholat tiba peserta didik masih asik bermain *game online* sedangkan waktu istirahat harusnya digunakan untuk sholat tetapi digunakan untuk bermain *game online*.

5. Kurang Peduli Dengan Lingkungan Sekitarnya

Peserta didik yang terbiasa hidup didunia maya, umumnya kesulitan ketika harus bersosialisasi didunia nyata. Sikap antisosial tidak memiliki keinginan untuk berbaur dengan masyarakat, keluarga, dan juga teman-teman. Analisis peneliti bahwa perilaku pada peserta didik dari seringnya memainkan *game online* yaitu kurang pedulinya dengan lingkungan sekitarnya. Didukung dengan keadaan sekarang selama pandemi covid-19 yang mengharuskan peserta didik terus-menerus dirumah dan melakukan sekolah *online* atau *daring* dirumah. Akibatnya peserta didik lebih sering berada didalam rumah bermain *game online* dibanding keluar rumah dan jarang berinteraksi dalam lingkungannya baik dilingkungan sekitar maupun dilingkungan sekolahnya.

B. Upaya Orang Tua Menanggulangi Dampak Negatif Perilaku Peserta Didik Dari Memainkan Game Online

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara selama dilapangan dalam upaya menanggulangi dampak negatif perilaku peserta didik dari memainkan *game online*. Pihak orang tua melakukan upaya-upaya sebagai berikut:

1. Pengawasan Orang Tua

Analisis peneliti bahwa upaya dalam mengatasi perilaku yang tidak sesuai dengan peserta didik akibat dari seringnya bermain *game online* adalah meningkatkan pengawasan orang tua terhadap anak apalagi dimasa pandemi covid-19 ini yang mengharuskan orang tua lebih memperhatikan apa yang dilakukan anak selama dirumah. Peran orang tua merupakan hal penting dalam pembentukan perilaku anak, kasih sayang dan perhatian yang besar harus diberikan kepada anak. Adapun bentuk pengawasan yang diberikan kepada peserta didik berupa perhatian dalam berbagai hal misalnya mengetahui kegiatan yang dilakukan oleh anak dan bersikap tegas kepada anak baik dalam memberikan keputusan maupun meberikan sanksi kepada anak apabila sudah melakukan perilaku yang tidak baik.

2. Memberikan Nasihat Kepada Anak

Penggunaan *game online* tanpa adanya tanpa adanya pengawasan dan nasihat yang diberikan dari orang tua maka akan memberikan dampak negatif bagi peserta didik. Analisis peneliti bahwa salah satu upaya dalam mengatasi perilaku yang tidak sesuai pada peserta didik yaitu memberikan nasihat tentang bahaya atau dampak yang ditimbulkan dari seringnya memainkan *game online*.

3. Memperketat Aturan di Rumah

Peraturan merupakan hal yang sangat penting agar lebih mudah dikontrol oleh orang tua. Analisis peneliti berdasarkan hasil wawancara bahwa upaya memperketat peraturan dirumah dengan memberikan waktu yang terjadwal kepada peserta didik untuk ber-

main *game online* agar bisa membagi waktu antara sekolah, belajar, mengerjakan tugas dan membantu pekerjaan dirumah. Sehingga tidak memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk banyak bermain *game online*.

4. Bekerja Sama Dengan Pihak Sekolah

Analisis peneliti berdasarkan hasil wawancara bahwa upaya yang dilakukan yaitu dengan adanya kerja sama pihak sekolah dengan orang tua. Karena sekolah memiliki peranan penting dalam pembentukan karakter peserta didik terutama perilaku peserta didik selama disekolah. Akan tetapi selama pandemi covid-19 yang melarang peserta didik kesekolah dan melakukan pembelajaran secara *online* atau *daring* membuat orang tua harus lebih memperhatikan perilaku anaknya selama dirumah. Adapun bentuk kerja sama antara pihak sekolah dan orang tua pada saat terjadi suatu masalah dengan peserta didik sehingga pihak sekolah wajib memberitahukan kepada orang tua sehingga permasalahan yang terjadi dapat diselesaikan bersama.

IV. PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang penelitian, maka peneliti dapat menarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Bentuk Perilaku moral pada peserta didik dari seringnya memainkan *game online* meliputi: (a) perilaku emosional atau berbicara kurang sopan (b) tidak jujur atau suka berbohong, (c) tidur pada saat sekolah *online* (*daring*), (d) melalaikan sholat, dan (e) kurang peduli dengan lingkungan sekitarnya.
2. Upaya orang tua dalam menanggulangi dampak negative perilaku peserta didik dari memainkan *game online* di Kelurahan Pappa Kecamatan Pattalassang Kabupaten Takalar meliputi: (a) pengawasan orang tua, (b) memberikan nasihat kepada anak, (c) memperketat peraturan dirumah,

dan (d) kerja sama antara pihak sekolah dan orang tua.

DAFTAR PUSTAKA

- Andri Arif Kustiawan dan Andy Widhya Bayu Utomo. 2019. *Jangan Suka Game Online Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan*. Surabaya: CV. AE Media Grafika.
- Asri Budiningsih. 2008. *Pembelajaran Moral Berpijak Pada Karakteristik Siswa dan Budayanya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Burhanuddin Salam. 2000. *Etika Individual Pola Dasar Filsafat Moral*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Elizabeth B Hurlock. 1978. *Perkembangan Anak Jilid 2*. Jakarta: PT. Gelora Aksara Pratama.
- Hurlock, E. B. (2010). *Psikologi perkembangan: Suatu pendekatan sepanjang rentang kehidupan* (Alih Bahasa Istiwidayanti) (Edisi Kelima). Jakarta: Erlangga.
- Hamid Darmadi. 2012. *Dasar Konsep Pendidikan Moral*. Bandung: Alfabeta.
- Imam Gunawan. 2014. *Metode Penelitian Kualitatif: Teori dan Praktik*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Nora Agustina. 2018. *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: Deepublish.
- Siti Aisyah. 2015. *Perkembangan Peserta Didik dan Bimbingan Belajar*. Yogyakarta: Deepublish.
- Sjarkawi. 2015. *Pembentukan Kepribadian Anak Peran Moral, Intelektual, Emosional, dan Sosial Sebagai Wujud Integritas Membangun Jati Diri*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Sudarwan Danim. 2017. *Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: Alfabeta.
- Sutarjo Adisusilo. 2017. *Pembelajaran Nilai-Nilai Karakter Konstruktivisme dan VCT Sebagai Inovasi*

- Pendekatan Pembelajaran Afektif*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Syaiful Sagala. 2013. *Etika dan Moralitas Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Nurul Zuriah. 2015. *Pendidikan Moral & Budi Pekerti dalam Perspektif Perubahan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Undang Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945.
- Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Drajat Edy Kurniawan. 2017. *Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Proktastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta*. Jurnal Konseling Gusjigang. Vol 3 No 1.
- Emria Fitri dan Lira Erwinda. 2018. *Konsep Adiksi Game Online dan Dampaknya Terhadap Masalah Mental Emosional Remaja Serta Peran Bimbingan dan Konseling*. Jurnal Konseling dan Pendidikan. Vol 6 No 2.
- Ilham Hudi. 2017. *Pengaruh Pengetahuan Moral Terhadap Perilaku Moral Pada Siswa SMP Negeri Kota Pekan Baru Berdasarkan Pendidikan Orang Tua*. Jurnal Moral Kemasyarakatan. Vol 2 No 1.
- Marience Andrew Suplig. 2017. *Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Moral Anak di Desa Malili Kecamatan Malili Kabupaten Luwu Timur*.
- Saputra, W.R. 2008. *Hidup Dalam Dunia Game; Perbedaan Intensitas Bermain Game Online Siswa SMA Kelas X terhadap Kecerdasan Sosial di Sekolah Ditinjau dari Gaya Hidup Skripsi*. Sarjana Strata 1. Kristen Swasta Makassar. Jurnal Jaffray. Vol 15 No 2.
- Nurlela. 2017. *Dampak Game Online Terhadap Moral Anak Di Desa Malili Kecamatan Malili Kabupaten Luwu Timur*. Jurnal Tomalebbi. Vol 4 No 1
- Putro, T.A., & Nurjannah. 2013. *Perilaku Adiksi Pada Pemain Game Online di Dinustech Semarang dan Dampaknya Terhadap Kesehatan*. Jurnal Visikes, Vol. 12 No.2. Yogatama Rizky. 2016. *Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa SMP N 1 Mospati Magetan*. Jurnal Penelitian.
- Anggarini, Yayu. *Dampak Penggunaan Game online Terhadap Perilaku Remaja Studi Deskriptif Kuantitatif Pada Remaja Di Kelurahan asam Kumbang Meda*.
- Nurlela. 2016. *Dampak Game Online Surabaya: Fakultas Psikologi Universitas Surabaya, tidak diterbitkan*