DAMPAK PERMAINAN GAME ONLINE TERHADAP MANAJEMEN WAKTU SISWA DI SMPN 2 TOMPOBULU KABUPATEN GOWA

Dewi Handayani¹, Muh. Sudirman², dan Andi Aco Agus³

Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum Universitas Negeri Makassar

¹dewihandayani0104@gmail.com, ²Sudirman@unm.ac.id,

³a.acoagus670@gmail.com

Abstract: *This study aims to determine (1) time management of students who often play online games in SMPN 2 Tompobulu, Gowa regency. (2) teachers' efforts in dealing with students who are addicted to online games at SMPN 2 Tompobulu. (3) the role of parents in shaping children's time management. This research method uses a descriptive type of research with a qualitative approach. The data analysis technique uses an interactive model by covering three activity streams, namely data reduction, data presentation and conclusion drawing. The results of this study showed that (1) time management of students who often play online games at SMPN 2 Tompobulu, Gowa regency became irregular with several consequences including: (a) late to school. (b) skipping lessons, (c) not focusing while studying in class, and (d) neglecting other work. (2) the efforts made by teachers in dealing with students who are addicted to online games at SMPN 2 Tompobulu, Gowa regency include (a) providing advice on the use of online games, (b) conducting HP raids, (c) cooperation with parents. (3) the role of parents in shaping children's time management is by (a) building good communication, (b) making a schedule of activities, (c) providing direction to children.*

Keywords: *Impact, Online Games And Time Management*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui (1) Manajemen waktu siswa yang sering memainkan game online di SMPN 2 Tompobulu Kabupaten Gowa. (2) Upaya guru dalam menangani siswa yang kecanduan permainan game online di SMPN 2 Tompobulu. (3) Peran orang tua dalam membangun manajemen waktu anak. Metode penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Adapun teknik analisis data menggunakan model interaktif dengan mencakup tiga alur kegiatan yaitu reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa (1) Manajemen waktu siswa yang sering bermain game online di SMPN 2 Tompobulu Kabupaten Gowa menjadi tidak teratur dengan beberapa akibat yang ditimbulkan diantaranya: (a) terlambat datang ke sekolah. (b) bolos pelajaran, (c) tidak fokus saat belajar di kelas, dan (d) melalaikan pekerjaan lain. (2) Upaya yang dilakukan oleh guru dalam menangani siswa yang kecanduan game online di SMPN 2 Tompobulu Kabupaten Gowa meliputi (a) memberikan nasehat mengenai penggunaan game online, (b) melakukan razia HP, (c) kerja sama dengan orang tua murid. (3) peran orang tua dalam membangun manajemen waktu anak adalah dengan cara (a) membangun komunikasi yang baik, (b) membuat jadwal kegiatan, (c) memberikan arahan kepada anak.

Kata kunci: **Dampak, Game Online dan Manajemen waktu.**

PENDAHULUAN

Teknologi informasi merupakan salah satu hal yang tidak dapat lepas dari kehidupan manusia karena teknologi informasi telah ada sejak berabad-abad yang lalu yang hingga kini terus dikembangkan. Tanpa adanya

teknologi informasi manusia akan kesulitan dalam melakukan komunikasi dan menyampaikan informasi. Kini teknologi berkembang begitu pesat seiring perkembangan ilmu pengetahuan.

Pesatnya kemajuan teknologi dan komunikasi seperti internet berhasil membuat internet sebagai salah satu bagian hidup yang tersemat dampak positif dan negative di dalamnya. Berbagai informasi dapat diakses melalui internet secara bebas. Tidak hanya informasi, berbagai sarana hiburan juga dapat diakses salah satunya game online. Game online merupakan permainan di dunia maya yang dimainkan melalui computer atau ponsel yang tersambung dengan internet.

Game online dapat membuat para pemainnya lupa waktu. Ini terjadi karena rata-rata pemainnya kecanduan, dan banyak dari pemain game online yang menjadikan aktivitas bermain game sebagai cara untuk mengatasi kejenuhan. Bermain game online secara berlebihan tentu memiliki dampak bagi penggunaannya baik itu dampak positif maupun negative, salah satu hal negative yang terjadi akibat bermain game online secara berlebihan adalah tidak dapat membagi waktu dengan baik dan mengubah perilaku anak kearah yang menyimpang.

Game online memiliki daya tersendiri bagi para gamer. Tampilan dan tantangan game membuat para penggemar game menjadi semakin tertarik untuk menggunakannya. Apalagi dengan game online yang dapat mudah digunakan dimana saja tanpa menggunakan perangkat berat dan susah. Cukup dengan modal *smartphone* dan kuota internet, game online pun sudah bisa dengan mudah dan cepat digunakan penggunaannya.

Bermain game online secara berlebihan tentu membawa dampak yang negative atau positif. Hal ini akan berdampak pada perilaku siswa yang mengarah kepada perilaku menyimpang sosial. Banyaknya waktu yang dihabiskan hanya untuk bermain game online akan berpengaruh terhadap perilaku siswa antara lain malas belajar, bolos sekolah dan sering telat datang ke sekolah.

Game online saat ini tidak hanya dimainkan oleh kalangan pekerja atau mahasiswa tetapi juga mulai menyebar ke kalangan pelajar SMA, pelajar SMP bahkan sampai anak SD. Selain itu game online juga tidak hanya menyebar luas di kota-kota besar tetapi juga sudah menyebar bahkan sampai ke desa-desa terpencil.

Dengan kemajuan teknologi seperti sekarang ini diharapkan siswa dapat mengakses pembelajaran dengan mudah. Namun fakta terjadi saat ini adalah sebagian besar siswa malah menggunakan kecanggihan teknologi untuk hal-hal lainnya seperti bermain game online. Saat ini siswa tidak hanya bermain game online di rumah tetapi juga disekolah.

Game online menjadi salah satu penyebab berbagai macam kendala dalam proses belajar mengajar. Hal ini tentunya harus di perhatikan oleh seorang guru dalam merencanakan dan melaksanakan proses pembelajaran sesuai dengan Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 57 tahun 2021 Tentang Standar Nasional Pendidikan dan Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset Dan Teknologi Republik Indonesia No 16 Tahun 2022 Tentang Standar Proses Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar Dan Jenjang Pendidikan Menengah.

Pada observasi awal tersebut peneliti juga menemukan fenomena dimana siswa mengantuk dan tidak fokus pada saat pembelajaran di kelas yang setelah peneliti telusuri hal ini disebabkan oleh permainan game online. Dalam hal ini guru tentunya harus merancang strategi pembelajaran yang tepat sesuai dengan kondisi yang terjadi di ruang kelas.

Penggunaan game online pada pelajar dapat menimbulkan dampak negative maupun dampak positif salah satu dampak negative dari seringnya memainkan game online adalah siswa tidak dapat membagi waktu. Hal semacam ini tentunya merupakan sesuatu hal yang harus segera di tangani dimana siswa tidak dapat memajemen waktunya akibat game online. Maka dari itu peneliti tertarik untuk mengkaji lebih lanjut Dampak Permainan Game Online Terhadap Manajemen Waktu Siswa Di SMPN 2 Tompobulu Kabupaten Gowa

METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan dalam ini adalah pendekatan kualitatif. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian deskriptif. Penelitian ini dilaksana-

kan di SMP Negeri 2 Tompobulu Kabupaten Gowa. Data yang digunakan dalam penelitian ini ada dua, yaitu data primer adalah data yang diperoleh langsung melalui wawancara dengan informan melalui wawancara dengan informan yang berkaitan dengan penelitian. Informan dalam penelitian ini adalah siswa yang bermain game online, guru dan orang tua siswa yang sering bermain game online di SMP Negeri 2 Tompobulu Kabupaten Gowa. Sedangkan data sekunder adalah data yang menunjang dan mendukung data primer yang diperoleh dari buku literature yang berhubungan dengan permasalahan yang diteliti. Prosedur pengumpulan data yang digunakan yaitu wawancara, observasi, dan dokumentasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Manajemen waktu siswa yang sering bermain game online di SMP Negeri 2 Tompobulu Kabupaten Gowa

Kemajuan teknologi menjadi salah satu alasan terciptanya berbagai sarana hiburan seperti game online. Game online adalah game atau permainan dimana banyak orang yang dapat bermain pada waktu yang sama dengan melalui jaringan komunikasi online.

Ketertarikan bermain game online di kalangan pelajar menjadi satu fenomena yang penting untuk diperhatikan dan ditanggapi secara serius karena ketertarikan orang untuk bermain game online berdampak penting bagi beberapa kalangan masyarakat, khususnya kalangan pelajar.

Game online merupakan salah satu factor yang mempengaruhi bagaimana manajemen waktu siswa. Hal ini karena bermain game online menjadi salah satu aktivitas yang dilakukan setiap hari oleh siswa. Siswa juga kadang sulit berhenti ketika sudah bermain game online karena tampilannya menarik dan menantang membuat penggunaannya selalu ingin bermain. Anak sekolah pada tingkatan SMP memang rata-rata sudah memiliki hp yang dapat mengunduh berbagai aplikasi game online maupun offline. Namun game online dinilai lebih lebih menyenangkan karena bisa

bermain secara langsung bersama kawan melalui daring.

Salah satu kelemahan siswa adalah kesulitan dalam mengatur waktu untuk belajar. Seringkali kekurangan waktu untuk belajar dijadikan alasan ketika siswa tidak menyelesaikan tugas. Padahal sebenarnya mereka kurang dalam hal keteraturan dan kedisiplinan dalam mengatur waktu secara efektif dan efisien. Terlebih saat ini siswa telah mengenal dan bermain game online yang tidak dapat dipungkiri memiliki dampak pada manajemen waktu siswa.

Kehadiran manajemen waktu akan membantu orang untuk proses mengerjakan sesuatu hal yang lebih efektif dan efisien. Seperti halnya dengan siswa, pada masa remaja, kesulitan manajemen waktu muncul karena kurangnya pemahaman tentang manajemen waktu. Ketidakmampuan dan kurangnya pemahaman dalam manajemen waktu dapat berdampak negative pada siswa, yaitu banyak kesempatan yang terbuang percuma.

Penggunaan game online pada pelajar tentunya membawa berbagai dampak tidak terkecuali pada manajemen waktu siswa. Berdasarkan hasil wawancara dampak permainan game online terhadap manajemen waktu siswa ditemukan beberapa dampak diantaranya:

1. Menyebabkan siswa terlambat datang ke sekolah

Terlambat datang ke sekolah menjadi salah satu pelanggaran yang kerap dilakukan oleh siswa. Ada berbagai penyebab yang membuat siswa menjadi terlambat datang ke sekolah salah satunya penggunaan game online. Penggunaan game online dikalangan pelajar memiliki pengaruh yang sangat besar pada manajemen waktu dan pola belajar siswa. Banyak kasus pelanggaran di sekolah terjadi karena penggunaan game online seperti terlambat datang ke sekolah, siswa biasanya bermain game online sampai tengah malam yang dapat membuat mereka terlambat bangun pada pagi yang secara otomatis juga membuat mereka terlambat untuk ke sekolah. Tak hanya itu pada beberapa kasus juga siswa

menyempatkan bermain game online sebelum ke sekolah hal ini menjadi salah satu pemicu siswa terlambat ke sekolah.

2. Bolos Pelajaran

Bolos pelajaran merupakan salah satu dampak yang ditimbulkan dari seringnya bermain game online. Siswa sering mencuri-curi waktu untuk bermain game online di sekolah hal ini membuat siswa menjadi sering bolos pada pelajaran. Tak jarang di temui kasus siswa yang lebih memilih bolos pelajaran untuk bermain game online bersama teman-temannya di sekolah.

3. Tidak fokus pada pelajaran

Konsentrasi sangat penting bagi keberhasilan seorang siswa dalam belajar. Konsentrasi belajar atau memusatkan pikiran pada kegiatan tertentu dapat memaksimalkan kemampuan siswa menyerap inti pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Tidak fokus pada pelajaran menjadi salah satu masalah yang sering terjadi di sekolah. Penyebab yang membuat tidak fokus saat belajar bermacam-macam salah satunya adalah kecanduan game online hal ini karena meskipun siswa berada di dalam kelas tetapi pikiran siswa tersebut berada pada keseruan bermain game. Hal lainnya adalah rasa lesuh dan mengantuk yang diakibatkan dari bermain game online hingga larut malam yang membuat siswa menjadi kurang tidur sehingga sulit untuk fokus saat belajar.

4. Melalaikan pekerjaan lain

Siswa yang sering bermain game online kerap kali melalaikan kegiatan lain ini terjadi karena untuk bermain game online membutuhkan waktu yang banyak. Selain itu keseruan ketika sedang bermain game online juga menjadi salah satu penyebab siswa lupa waktu. Tampilan yang menarik dan menantang membuat penggunaanya ingin terus bermain.

B. Upaya guru dalam menangani kecanduan game online di SMP Negeri 2 Tompobulu Kabupaten Gowa

Maraknya penggunaan game online di kalangan pelajar juga memberikan tugas baru kepada guru yakni menangani dampak

kecanduan yang ditimbulkan oleh game online pada siswa. Guru dan pihak sekolah tentunya berusaha melakukan upaya-upaya untuk mengatasi kecanduan game online pada siswa. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dalam upaya mengatasi kecanduan game online pada siswa. Guru dan pihak sekolah melakukan upaya-upaya sebagai berikut:

1. Memberikan nasehat mengenai penggunaan game online

Selain memberikan aspek keilmuan guru juga akan selalu memberikan nasehat-nasehat kepada siswa. Hal ini dilakukan untuk membangun karakter siswa selain itu memberikan nasehat juga biasa dilakukan ketika siswa melakukan kesalahan. Pemberian nasehat menjadi salah satu upaya yang dilakukan oleh guru dan pihak sekolah untuk mengatasi kecanduan game online pada siswa. Nasehat yang diberikan kepada siswa berupa dampak yang dapat ditimbulkan dari permainan game online, pengaruh game online pada pole belajar dan kesehatan dan juga berbagai motivasi.

2. Melakukan razia HP

Razia dalam dunia pendidikan bertujuan untuk memberikan efek disiplin pada siswa. Sejauh ini razia yang dilakukan di sekolah dinilai cukup efektif oleh pihak sekolah untuk memberikan efek jera kepada siswa. Salah satu alasan dilakukannya razia di sekolah adalah karena banyak siswa yang membawa dan menggunakan hp di area sekolah selama masih jam sekolah. Bahkan tak jarang di temui siswa yang memiliki bolos pembelajaran untuk bermain game online menggunakan hp.

3. Kerja sama dengan orang tua murid

Analisis peneliti berdasarkan hasil wawancara bahwa salah satu upaya yang dilakukan oleh guru untuk mengatasi kecanduan game online pada siswa yaitu adanya kerja sama dengan orang tua murid. Hal ini karena orang tua memiliki peran penting dalam pembentukan karakter anak. Kerja sama dengan orang tua murid dilakukan dengan cara memberitahukan kepada orang tua permasalahan yang dihadapi oleh anak

selama di sekolah, mengadakan pertemuan dengan orang tua anak dan melibatkan orang tua dalam pengambilan keputusan untuk anak.

Orang tua memiliki hak untuk mengetahui bagaimana perkembangan anaknya di sekolah hal ini tertuang dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 pasal 7 ayat (1) “orang tua berhak berperan serta dalam memilih satuan pendidikan dan memperoleh informasi tentang perkembangan pendidikan anaknya.” Dapat dilihat bahwa orang tua dan guru memang semestinya menjalin kerja sama agar dapat mengetahui permasalahan dan kondisi anak baik di sekolah maupun di rumah.

C. Peran orang tua dalam membangun manajemen waktu anak

Orang tua memiliki peran penting dalam membantu anak untuk mengatur dan mengelola waktu. Pengelolaan waktu yang baik dapat membantu anak menentukan prioritas kegiatan. Manajemen waktu adalah memanfaatkan waktu dengan efisien dan efektif untuk mencapai tujuan yang maksimal.

Berdasarkan hasil wawancara peran orang tua dalam membangun manajemen waktu anak. Pihak orang tua melakukan upaya-upaya sebagai berikut:

1. Membangun komunikasi yang baik dengan anak

Komunikasi sering diartikan sebagai suatu proses pertukaran informasi yang dilakukan oleh dua orang atau lebih. Proses ini amatlah penting bagi kehidupan manusia, khususnya dalam membangun relasi atau membantu memahami kebutuhan orang lain. Komunikasi dengan anak dapat dilakukan dengan beragam cara yang berbeda tergantung usia mereka. Cara orang tua berkomunikasi memiliki peran penting dalam hubungannya dengan anak. Komunikasi yang baik antara orang tua dengan anak akan membuat anak nyaman untuk berbicara. Upaya ini menjadi salah satu cara yang dilakukan oleh orang tua untuk membantu membangun manajemen anak karena anak

akan mudah menceritakan kegiatan yang dilakukannya.

2. Membuat jadwal kegiatan

Adanya jadwal kegiatan merupakan hal yang sangat penting agar lebih mudah dikontrol oleh orang tua. Analisis peneliti berdasarkan hasil wawancara bahwa upaya yang dilakukan orang tua untuk membantu membangun manajemen waktu anak yaitu membuat jadwal kegiatan. Jadwal kegiatan yang dimaksud tidak hanya berupa jadwal yang tertulis tetapi juga dalam bentuk tidak tertulis. Jadwal kegiatan ini dapat membantu melakukan kegiatannya dengan teratur.

3. Memberikan arahan kepada anak

Memberikan arahan kepada anak tak kalah penting karena hal tersebut baik untuk perkembangan anak. Mengarahkan anak dapat berupa memberikan motivasi atau memberikan dukungan kepada anak. Memberikan arahan menjadi salah satu upaya orang tua untuk membantu anak membantu manajemen waktu. Dimana orang tua berperan mengarahkan anak dalam melakukan kegiatan sehari-hari.

KESIMPULAN

1. Manajemen Waktu siswa yang bermain game online di SMP Negeri 2 Tompobulu Kabupaten Gowa menjadi tidak teratur, dengan beberapa akibat yang ditimbulkan diantaranya: 1) terlambat datang ke sekolah, 2) bolos pelajaran, 3) tidak fokus saat belajar di kelas, dan 4) melalaikan pekerjaan lain.
2. Upaya yang dilakukan guru dalam menangani kecanduan game online pada siswa di SMP Negeri 2 Tompobulu Kabupaten Gowa meliputi: 1) memberikan nasehat mengenai penggunaan game online, 2) melakukan razia hp, dan 3) kerja sama dengan orang tua murid.
3. Peran orang tua dalam membangun manajemen waktu anak berupa upaya membantu membentuk manajemen anak dengan cara: 1) membangun komunikasi yang baik, 2) membuat jadwal kegiatan, dan 3) memberikan arahan kepada anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Aditama, Roni Annfer. 2020. *Pengantar Manajemen Teori dan Aplikasi*. Malang: Ae Publising.
- Amirullah. 2015. *Pengantar Manajemen*. Jakarta: Mitra Wacana Media.
- Fakultas ilmu sosial. *Pedoman Penulisan Skripsi*. Universitas Negeri Makassar.
- Hidayanto, Dwi Nugroho. 2019. *Manajemen Waktu Filosofi Implikasi*. Depok: Rajawali Pers.
- Kustiawan, Andri Arif dan Andy Widhiya Bayu Utomo. 2019. *Jangan Suka Game Online Pengaruh Game Online Dan Tindakan Pencegahan*. Megetan: CV Ae Media Grafika
- Mar'at, Samsunuwiyati. 2016. *Demista Psikologi Perkembangan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Rini, ayu. 2011. *Menanggulangi Kecanduan Game Online Pada Anak*. Jakarta: Pustaka Mina
- Suyatno. 2020. *Manajemen Strategi Dalam Pendidikan*. Jakarta: Media Pusindo.
- Trisna, Rischa Pramudia dan Silvia Yula Wardani. 2018. *Stop Kecanduan Game Online Mengenal Dampak Ketergantungan Pada Game Online Serta Cara Mengurangnya*. Madiun: UNIPMA Press.
- Adiningtyas, Sri Wahyuni. 2019. *Peran Guru Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online*. Jurnal Kopasta.
- Ismi, Nurul dan Akmal. 2020. *Dampak Game Online Terhadap Perilaku Siswa Di Lingkungan SMA Negeri 1 Bayang*. Jurnal Of Civic Education.
- Martika, dan Dewi Mariana. 2020. *Fenomena Game Online Di Sekolah Dasar*. Jurnal Of Education Review And Research. 3
- Nurhidayanti, Diana Dwi. 2016. *Peningkatan Pemahaman Manajemen Waktu Melalui Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Problem Solving Pada Siswa*. Psikopedagogia.
- Pasaribu, Veta Lidya Dalimah, dkk. 2019. *Penggunaan Manajemen Waktu Terhadap Peningkatan Prestasi Belajar Di Smp Araisiyah*. Jurnal Abdimas.
- Sari, Indran Kartika. 2019. *Pengaruh Manajemen Waktu Belajar Peserta Didik Kelas 5 SDN Salatiga 05 Terhadap Nilai Raport*. Jurnal Pendidikan Pengajaran Guru Sekolah Dasar.
- Sumarsono, Adi. 2017. *Implementasi Model Pembelajaran Atletik Melalui Permainan Berbasis Alam*. Jurnal Magistra.
- Surbakti, Krista. 2019. *Pengaruh Game Online Terhadap Remaja*. Jurnal Curere
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 57 Tahun 2021 Tentang Standar Nasional Pendidikan.
- Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 16 tahun 2022 Tentang Standar Proses Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang pendidikan Dasar, Dan Jenjang Pendidikan Menengah.
- Sepriawan, Dian. 2014. *Hubungan Antara Peran Orang Tua Dalam Mengatur Waktu Belajar Dan Bermain Anak Dengan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Sdit I'qra Kota Bengkulu* (Skripsi)
- Admin. 2021. Manajemen waktu proses dan manfaatnya. <https://wqa.co.id/manajemen-waktu-proses-danmanfaatnya>. Diakses pada 2 Februari pukul 23.10 WITA.
- Mamduh, Naufal. 2021. Jenis-jenis game online populer kelebihan dan kekurangannya. <https://telset.id/games-jenis-jenis-game-kelebihan-kekurangannya>. Diakses pada 7 Juli Pukul 23.53 WITA.