DAMPAK GAME ONLINE TERHADAP PRESTASI DAN KARAKTER SISWA DI SMA NEGERI 13 PADANG

Linhua Pradika[1], Susi Fitria Dewi[2], Henni Muchtar[3], Rinia Zatalini[4]

[1,2,3,4]*Universitas Negeri Padang*
E-mail : susifd@fis.unp.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji secara mendalam dampak penggunaan game online terhadap prestasi dan karakter siswa di SMA Negeri 13 Padang. Fenomena meningkatnya minat remaja dalam bermain game online menunjukkan adanya pergeseran gaya hidup digital yang berpotensi memengaruhi proses belajar dan pembentukan karakter siswa. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi terhadap siswa yang aktif bermain game, guru Bimbingan Konseling, wali kelas, kepala sekolah, serta orang tua siswa. Analisis data dilakukan menggunakan model interaktif Miles dan Huberman, yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan untuk memperoleh pemahaman yang komprehensif terhadap fenomena sosial yang dikaji. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat dua sisi pengaruh dari aktivitas bermain game online. Secara negatif aktivitas bermain game online yang berlebihan dapat menyebabkan siswa menjadi tidak fokus dalam proses pembelajaran karena mengantuk dan malas saat belajar di dalam dikelas, kesulitan mengatur waktu antara belajar dan bermain, menurunnya nilai akademik, serta munculnya karakter tidak bertanggung jawab, kurang disilpin, menurunya kewajiban terhadap ibadahh sholat, kurang komunikatif dan kurang bersahabat serta tidak jujur dalam menaati peraturan pembatasan penggunaan smartphone disekolah. Sementara itu dampak positif juga ditemukan yaitu game online dapat menjadi sarana pengembangan potensi non-akademik, seperti berprestasi melalui kegiatan kompetitif seperti turnamen e-sports. Selain itu penelitian menemukan faktor yang membuat siswa bermain game online yaitu berasal dari faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal siswa bermian game online yaitu berasal dari kondisi psikologis atau hiburan, sementara itu faktor ekternalnya yaitu karena kurangnya pengawasan orang tua, faktor komunitas game online,dan faktor tersedianya fasilitas internet.

Kata Kunci : *Siswa, Game Online, Prestasi, Karakter*

ABSTRACT

This study aims to examine in depth the impact of online gaming on student achievement and character at SMA Negeri 13 Padang. The phenomenon of increasing interest among teenagers in playing online games indicates a shift in digital lifestyle that has the potential to influence the learning process and character formation of students. This study uses a descriptive qualitative method with data collection techniques in the form of observation, interviews, and documentation of students who actively play games, Guidance and Counseling teachers, homeroom teachers, principals, and parents. Data analysis was conducted using the interactive model of Miles and Huberman, which includes data reduction, data presentation, and drawing conclusions to obtain a comprehensive understanding of the social phenomenon studied. The results of the study indicate that there are two sides of the influence of online gaming activities. Negatively, excessive online gaming activities can cause students to lose focus in the learning process due to drowsiness and laziness while studying in class, difficulty managing time between studying and playing, decreased academic grades, and the emergence of irresponsible characters, lack of discipline, decreased obligations to prayer, less communicative and less friendly and dishonest in complying with regulations restricting smartphone use at school. Meanwhile, positive impacts were also found, namely that online games can be a means of developing non-academic potential, such as achieving success through competitive activities like e-sports tournaments. Furthermore, the research found that factors that lead students to play online games stem from both internal and external factors. Internal factors stem from psychological factors or entertainment, while external factors include lack of parental supervision, online gaming communities, and internet access

Keywords : *Students, Online Games, Achievements, Characters*

PENDAHULUAN

Perkembangan pesat teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan masyarakat, termasuk pendidikan dan hiburan digital. Dalam bidang pendidikan, pemanfaatan perangkat elektronik, aplikasi pembelajaran, serta sistem pembelajaran jarak jauh memungkinkan akses pendidikan menjadi lebih luas, fleksibel, dan efisien. Di sisi lain, kemajuan teknologi juga mendorong transformasi industri hiburan digital, khususnya permainan berbasis internet (game online) yang semakin populer karena menawarkan interaktivitas tinggi, fitur menarik, serta tantangan kompetitif (Yenti Arsini dkk., 2023)

Game online merupakan permainan elektronik yang memungkinkan pemain berinteraksi secara daring dengan pengguna lain dari berbagai lokasi. Kemudahan akses internet serta semakin terjangkaunya harga smartphone menjadi faktor utama meningkatnya minat anak dan remaja terhadap aktivitas ini. Bagi sebagian siswa, bermain game online menjadi sarana hiburan untuk mengisi waktu luang dan mengurangi kejenuhan setelah menjalani aktivitas akademik.

Dalam konteks pendidikan, keberadaan game online tidak dapat dilepaskan dari isu pembentukan karakter dan pencapaian prestasi belajar siswa. Prestasi belajar mencerminkan tingkat penguasaan pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh melalui proses pembelajaran, yang umumnya ditunjukkan melalui hasil evaluasi akademik. Sementara itu, karakter berkaitan dengan kecenderungan individu dalam bertindak berdasarkan nilai moral, seperti kejujuran, tanggung jawab, disiplin, dan penghargaan terhadap orang lain (Puspitasari & Yusuf, 2022)

Siswa sebagai subjek utama pendidikan berada pada fase perkembangan yang sangat dipengaruhi oleh lingkungan sosial dan kebiasaan sehari-hari, termasuk penggunaan teknologi digital. Pada usia sekolah, proses pembentukan karakter dan kebiasaan belajar masih berlangsung, sehingga aktivitas di luar jam pelajaran, seperti bermain game online, berpotensi memengaruhi sikap, perilaku, dan prestasi akademik. Intensitas, durasi, serta pola penggunaan game menjadi faktor penentu apakah dampak yang ditimbulkan bersifat positif atau negatif.

Penggunaan game online secara berlebihan berpotensi menimbulkan konsekuensi negatif baik dari aspek karakter maupun akademik. Kebiasaan bermain tanpa kontrol dapat melemahkan disiplin, tanggung jawab, serta kemampuan pengendalian diri. Dari sisi akademik, siswa yang terlalu banyak menghabiskan waktu untuk bermain cenderung mengabaikan tugas sekolah dan kegiatan belajar, sehingga berisiko mengalami penurunan prestasi (Zendrato & Harefa, 2022)

Pemerintah Indonesia menunjukkan perhatian serius terhadap penggunaan teknologi digital pada anak melalui berbagai kebijakan perlindungan anak di ruang digital, peningkatan literasi digital, serta pengawasan penggunaan perangkat elektronik. Dalam konteks pendidikan, kebijakan tersebut mendorong sekolah dan orang tua untuk memastikan penggunaan teknologi, termasuk game online, tidak mengganggu perkembangan karakter dan proses belajar siswa.

Fenomena penggunaan game online di kalangan siswa masih banyak ditemukan di berbagai sekolah, termasuk di SMA Negeri 13 Padang. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di sekolah tersebut, sebagian siswa diketahui aktif bermain game online baik di

dalam maupun di luar kelas. Aktivitas bermain ditemukan saat jam istirahat, ketika proses pembelajaran berlangsung, maupun di lingkungan sekitar sekolah seperti warung di dekat area sekolah. Siswa juga diketahui bermain secara berkelompok dengan sesama penggemar game online.

Temuan observasi menunjukkan bahwa siswa dari kelas X, XI, dan XII terlibat dalam aktivitas bermain game online dengan lokasi dan waktu yang bervariasi. Sebagian siswa bermain di luar kelas atau di area taman sekolah saat jam istirahat, beberapa siswa bermain di dalam kelas ketika proses pembelajaran berlangsung, sementara lainnya bermain di warung sekitar sekolah baik pada jam istirahat maupun saat kegiatan belajar mengajar masih berlangsung. Aktivitas ini tidak hanya terjadi di lingkungan sekolah, tetapi juga berlanjut di rumah setelah pulang sekolah hingga malam hari.

Situasi tersebut juga tercermin dalam catatan layanan Bimbingan dan Konseling (BK) sekolah. Beberapa siswa tercatat melakukan pelanggaran seperti bermain game di kelas serta datang terlambat karena bermain hingga larut malam. Tindakan yang diberikan sekolah meliputi pemanggilan orang tua dan pembuatan surat perjanjian. Data ini menunjukkan bahwa kebiasaan bermain game online telah berdampak nyata pada kedisiplinan dan aktivitas akademik siswa.

Sejumlah penelitian sebelumnya mengungkapkan bahwa penggunaan game online secara berlebihan dapat menurunkan konsentrasi belajar, meningkatkan kemalasan dalam mengerjakan tugas, serta memicu perilaku membolos (Dani et al., 2021). Penelitian lain juga menunjukkan bahwa siswa yang bermain game online secara intensif cenderung kurang fokus terhadap pembelajaran dan lebih terlibat dalam dunia permainan dibandingkan aktivitas akademik (Hanafi dkk., 2023). Selain itu, dampak game online bersifat kompleks, karena selain berpotensi menurunkan disiplin dan religiusitas, beberapa penelitian juga menemukan adanya peningkatan kerja sama sosial tergantung pada jenis permainan dan intensitas penggunaan.

Meskipun berbagai penelitian telah membahas dampak game online terhadap perilaku dan prestasi siswa, kajian yang secara simultan menelaah pengaruhnya terhadap prestasi akademik sekaligus pembentukan karakter masih terbatas, khususnya pada konteks sekolah menengah atas. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis secara mendalam dampak game online terhadap prestasi belajar dan karakter siswa di SMA Negeri 13 Padang. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan gambaran komprehensif mengenai implikasi penggunaan game online dalam kehidupan siswa serta menjadi dasar bagi upaya pengawasan dan pemanfaatan teknologi digital secara lebih bijaksana dalam lingkungan pendidikan.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif deskriptif, yang bertujuan untuk menggambarkan dan memahami secara mendalam fenomena kecanduan game online serta dampaknya terhadap prestasi dan karakter siswa di SMA Negeri 13 Padang. Pendekatan kualitatif digunakan karena penelitian ini berfokus pada perilaku, pengalaman, dan pandangan individu yang tidak dapat diukur secara numerik, melainkan dipahami melalui konteks sosial dan makna yang terkandung di dalamnya.

Subjek dalam penelitian ini meliputi siswa yang aktif bermain game online, guru wali kelas, guru Bimbingan Konseling, kepala sekolah serta orang tua dari siswa yang aktif bermain game online yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling. Data

dikumpulkan melalui observasi, wawancara mendalam, dan studi dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan model interaktif Miles dan Huberman yang meliputi tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Pemilihan metode ini didasarkan pada tujuan penelitian untuk memperoleh pemahaman yang mendalam, menyeluruh, dan kontekstual mengenai pengaruh game online terhadap siswa, serta untuk memastikan keabsahan data digunakan teknik triangulasi sumber.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Faktor Faktor Penyebab Siswa Bermain Game Online

1. Faktor Internal Kondisi Psikologis Dan Hiburan

Game online dimanfaatkan siswa sebagai sarana hiburan untuk mengatasi rasa bosan dan kejenuhan setelah mengikuti aktivitas belajar di sekolah. Kemudahan akses serta sifat permainan yang interaktif membuat game menjadi pilihan utama untuk memperoleh kesenangan secara instan, baik saat jam istirahat maupun di rumah. Selain sebagai pengisi waktu luang, adanya tantangan, target, dan sistem pencapaian dalam permainan menimbulkan rasa puas, bangga, serta dorongan untuk terus bermain. Kondisi ini menunjukkan bahwa kebutuhan psikologis siswa terhadap hiburan, relaksasi, dan penghargaan diri terpenuhi melalui aktivitas bermain game. Pernyataan siswa dan guru di SMA Negeri 13 Padang memperlihatkan bahwa kesenangan yang diperoleh dari permainan dapat berkembang menjadi kebiasaan bahkan kecenderungan adiktif, terutama ketika game menjadi pelarian utama dari kebosanan. Dengan demikian, faktor emosional dan psikologis seperti kejenuhan, kebutuhan akan kesenangan, serta kepuasan atas pencapaian virtual menjadi pendorong utama intensitas bermain, yang dalam jangka panjang berpotensi memicu penggunaan berlebihan apabila tidak diimbangi dengan kontrol diri dan aktivitas alternatif yang lebih konstruktif.

2. Faktor Kurangnya Pengawasan Orang Tua

Orang tua memiliki peran penting dalam mengarahkan dan mengontrol penggunaan teknologi agar anak tidak terjebak dalam pola perilaku yang berlebihan. Pengawasan yang lemah dapat mendorong anak menggunakan media secara bebas tanpa batasan yang jelas, sehingga berdampak pada perubahan perilaku dan pola interaksi sosial. Dalam hasil penelitian menunjukkan bahwa kurangnya pengawasan orang tua menjadi salah satu faktor utama meningkatnya kebiasaan bermain game online di kalangan siswa SMA Negeri 13 Padang. Banyak siswa mengaku bermain game hingga larut malam tanpa adanya kontrol waktu yang tegas dari pihak keluarga. Orang tua cenderung kurang memperhatikan aktivitas anak, terutama pada malam hari, karena beranggapan bahwa anak telah beristirahat.

Kondisi tersebut menggambarkan bahwa lemahnya kontrol keluarga berpengaruh langsung terhadap kebiasaan anak dalam mengatur waktu dan tanggung jawabnya. Anak yang tidak dibatasi dalam penggunaan gawai cenderung mengabaikan kewajiban belajar dan lebih memilih aktivitas yang memberikan kesenangan instan, seperti bermain game online. Temuan ini sejalan dengan pendapat Atqia (2023) yang menjelaskan bahwa lingkungan keluarga berperan besar dalam membentuk perilaku dan pola interaksi anak.

Kurangnya komunikasi serta bimbingan dari orang tua dapat menimbulkan jarak emosional, yang akhirnya mendorong anak mencari pelarian melalui media digital. Dari hal tersebut menunjukan bahwa minimnya pengawasan dan komunikasi dalam keluarga memperkuat kecenderungan anak untuk bermain game online secara berlebihan. Situasi ini tidak hanya berdampak pada kedisiplinan waktu, tetapi juga pada penurunan motivasi belajar dan prestasi akademik siswa.

3. Faktor Komunitas atau Kelompok Bermain (Grup Game Online)

Dalam konteks perilaku remaja di era digital game online tidak hanya menjadi aktivitas individu tetapi juga platform untuk membangun komunitas social. Hasil penelitian menunjukkan bahwa komunitas atau kelompok pertemanan dalam game online merupakan faktor utama yang memengaruhi kebiasaan bermain siswa SMA Negeri 13 Padang.

Komunitas ini terbentuk melalui platform komunikasi daring seperti WhatsApp, Discord, serta fitur internal game seperti guild dan squad, mendorong siswa untuk bermain secara rutin. Faktor komunitas berperan penting dalam membentuk pola bermain siswa, di mana semakin kuat hubungan sosial antar anggota, semakin tinggi intensitas keterlibatan. Temuan ini sejalan dengan Romdhoni (2022), yang menyatakan bahwa lingkungan pertemanan memengaruhi perilaku bermain game online, dengan peluang tertarik meningkat seiring banyaknya individu yang bermain. Romdhoni juga menjelaskan bahwa siswa bermain karena tertarik oleh teman-teman yang lebih dulu terlibat, dengan kegiatan bersama (mabar) dianggap lebih menyenangkan karena memberikan kesempatan kerja sama dan interaksi, sehingga menumbuhkan ketergantungan sosial

4. Faktor Ketersedian Fasilitas Internet (Paket data dan Wi-Fi)

Kemajuan teknologi digital telah merubah cara remaja berinteraksi dengan dunia, termasuk dalam aktivitas bermain game online. Kemudahan akses terhadap teknologi dan jaringan internet memengaruhi intensitas bermain game di kalangan siswa SMA, seperti ketersediaan perangkat dan konektivitas. Penelitian yang dilakukan di SMA Negeri 13 Padang menunjukkan bahwa kemudahan akses terhadap teknologi dan jaringan internet merupakan faktor utama yang mendorong peningkatan intensitas bermain game online di kalangan siswa. Sebelum kebijakan pembatasan smartphone diterapkan, hampir seluruh siswa memiliki ponsel pintar pribadi yang terhubung dengan Wi-Fi sekolah, memfasilitasi akses mudah ke game bahkan selama waktu belajar.

Fasilitas yang awalnya dimaksudkan untuk mendukung pembelajaran, justru membuka peluang besar bagi siswa untuk bermain game tanpa kendala teknis. Faktor ini berperan penting dalam membentuk pola perilaku bermain siswa, dengan akses internet yang mudah di sekolah dan rumah, serta tersedianya jaringan Wi-Fi pribadi dan paket data harian, memperkuat kebiasaan tersebut. Temuan ini sejalan dengan Davis (1989 dalam (Prasetyo dkk., 2023) yang menyatakan bahwa aksesibilitas teknologi menentukan tingkat adopsi dan penggunaannya sehari-hari, sehingga mendorong siswa untuk bermain game seperti Mobile Legends: Bang Bang tanpa batasan waktu atau tempat. Dengan demikian, kemudahan akses teknologi dan internet berfungsi sebagai faktor eksternal signifikan dalam membentuk perilaku bermain game online.

Dampak Negatif Game Online Terhadap Prestasi Siswa SMA Negeri 13 Padang

1. Menjadikan Siswa Tidak Fokus Dan Malas Dalam Proses Pembelajaran Dikelas

Game online dapat memberikan dampak negatif terhadap prestasi belajar apabila dimainkan secara berlebihan, terutama melalui penurunan motivasi belajar dan munculnya rasa

mengantuk saat proses pembelajaran. Hasil wawancara dengan guru menunjukkan bahwa siswa yang intens bermain game cenderung kehilangan fokus, malas berpikir, serta mengalami kesulitan memahami materi pelajaran. Ketertarikan yang tinggi terhadap game membuat perhatian siswa lebih terpusat pada aktivitas permainan dibandingkan kegiatan akademik, sehingga waktu belajar berkurang dan muncul kecenderungan untuk mengabaikan tugas sekolah. Selain itu, kebiasaan bermain hingga larut malam menyebabkan kurangnya waktu tidur, yang berdampak pada kondisi fisik menjadi lelah dan mengantuk di kelas. Akibatnya, konsentrasi dan daya tangkap siswa menurun, bahkan sebagian siswa tertidur saat pembelajaran berlangsung, sehingga proses belajar tidak dapat berjalan secara optimal.

Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa penggunaan game online secara berlebihan berdampak pada penurunan kedisiplinan, konsentrasi, serta sikap belajar siswa. Suderman dkk., (2024) menyatakan bahwa intensitas bermain game yang tinggi dapat mengganggu kesiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran dan pada akhirnya memengaruhi prestasi akademik serta perkembangan moral. Penelitian lain juga menegaskan bahwa kurangnya kontrol terhadap durasi bermain berkontribusi pada gangguan pola tidur, penurunan motivasi belajar, serta melemahnya kemampuan kognitif seperti daya ingat dan pemahaman materi. Dengan demikian, dampak game online terhadap prestasi belajar tidak hanya terjadi secara langsung, tetapi juga melalui mekanisme tidak langsung berupa kelelahan fisik, penurunan fokus, dan rendahnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

2. Tidak Mampu Mengontrol Waktu Belajar Dan Bermain Game Online

Pengaturan waktu yang efektif merupakan kunci keberhasilan akademik remaja, namun kebiasaan bermain game online sering kali mengganggu keseimbangan tersebut. Hasil observasi di SMA Negeri 13 Padang menunjukkan bahwa beberapa siswa bermain game online secara diam-diam selama jam pelajaran menggunakan telepon genggam yang disembunyikan di bawah meja, menunjukkan ketidakmampuan mengontrol waktu antara belajar dan bermain. Akibatnya, konsentrasi terganggu, waktu belajar tersita, dan siswa mengalami kesulitan menyelesaikan tugas tepat waktu, sering menunda pengumpulan dan tergesa-gesa dalam mengerjakan pekerjaan, sehingga kualitas hasil belajar menurun.

3. Penurunan Nilai Akdemik Siswa

Prestasi akademik siswa merupakan indikator penting keberhasilan pendidikan, namun kebiasaan bermain game online secara berlebihan sering kali menjadi penghambatnya. Penelitian di SMA Negeri 13 Padang menunjukkan bahwa bermain game online secara berlebihan menyebabkan penurunan prestasi akademik siswa, dengan tanda-tanda kelelahan seperti mengantuk, kurang fokus, dan tidak tanggap di kelas. Proses belajar tidak optimal karena perhatian siswa tersita oleh aktivitas permainan, mengganggu pemahaman materi. Data rapor menunjukkan rata-rata nilai siswa kecanduan game di kisaran 75–81, belum optimal. Guru Bimbingan Konseling (BK) memperkuat temuan ini, menyatakan bahwa siswa tersebut mengalami penurunan peringkat kelas karena kehilangan semangat belajar, malas mengikuti pelajaran, dan pasif di kelas, memengaruhi motivasi dan kedisiplinan.

Temuan ini sejalan dengan penelitian terdahulu, seperti (Samsudin & Tasrim, 2023), yang menjelaskan bahwa bermain tanpa pengendalian waktu menyebabkan gangguan pola tidur, kelelahan, dan penurunan kemampuan akademik. Secara teoritis kecanduan game mengurangi motivasi intrinsik belajar, karena sistem penghargaan otak lebih dominan pada kesenangan sesaat game dibandingkan usaha belajar yang membutuhkan fokus.

Dampak Positif Game Online Terhadap Prestasi Siswa SMA Negeri 13 Padang

Meskipun sering dikaitkan dengan dampak negatif, bermain game online juga dapat memberikan manfaat positif bagi siswa, terutama dalam konteks kompetisi e-sport yang didukung oleh sekolah. Penelitian ini mengeksplorasi bagaimana kegiatan bermain game online, melalui turnamen e-sport, berkontribusi pada pengembangan prestasi siswa di SMA Negeri 13 Padang. Hasil penelitian di SMA Negeri 13 Padang menunjukkan bahwa game online tidak selalu berdampak negatif, melainkan dapat meningkatkan prestasi siswa melalui keterlibatan dalam kompetisi e-sport yang diakui sekolah sebagai kegiatan non-akademik berprestasi. Dalam tiga tahun terakhir, siswa sekolah ini berhasil menjuarai beberapa turnamen e-sport antar sekolah, menunjukkan bahwa game online dapat menjadi sarana penyaluran bakat positif.

Dampak Negatif Game Online Pada Karakter Siswa SMA Negeri 13 Padang

1. Menjadikan Siswa Tidak Disiplin Waktu dan Belajar.

Kedisiplinan merupakan fondasi penting dalam kehidupan siswa, namun kebiasaan bermain game online secara berlebihan sering kali mengganggu aspek ini. Hasil observasi di SMA Negeri 13 Padang menunjukkan bahwa bermain game online secara berlebihan menurunkan kedisiplinan siswa, terutama dalam mengatur waktu belajar, bermain, dan istirahat. Beberapa siswa datang terlambat ke sekolah atau enggan masuk kelas karena terpengaruh aktivitas permainan, menunjukkan gangguan manajemen waktu akibat bermain yang tidak terkontrol. Temuan ini sejalan dengan Haqiqi (2020 dalam (Christa, 2024), yang menjelaskan bahwa bermain game seperti Free Fire melemahkan disiplin siswa, membuat mereka mengabaikan kewajiban akademik, ibadah, dan tanggung jawab rumah. Penelitian terdahulu menegaskan bahwa kecanduan game mengubah kebiasaan hidup, seperti kesulitan bangun pagi, keterlambatan sekolah, dan kurang sigap dalam pelajaran, menunjukkan lemahnya tanggung jawab sebagai pelajar.

2. Tidak Bertanggung Jawab Terhadap Kewajibanya Sebagai Pelajar

Tanggung jawab merupakan aspek penting dalam pembentukan karakter siswa, namun kebiasaan bermain game online secara berlebihan sering kali mengurangi kesadaran tersebut terhadap kewajiban belajar. Hasil wawancara mendalam dengan siswa di SMA Negeri 13 Padang menunjukkan bahwa bermain game online secara berlebihan menurunkan rasa tanggung jawab terhadap kewajiban belajar. Beberapa siswa mengaku sering menunda penyelesaian tugas sekolah karena memilih bermain game, menjadikan aktivitas tersebut prioritas utama dibandingkan belajar, sehingga kewajiban akademik terabaikan.

Temuan ini sejalan dengan penelitian Yani (2023) ,yang menjelaskan bahwa kecanduan game menurunkan karakter tanggung jawab, membuat siswa mengabaikan tugas sekolah, kehilangan semangat belajar, dan mengalami penurunan konsentrasi. Akibatnya, waktu belajar tidak teratur, motivasi akademik menurun, dan bahkan kebutuhan dasar seperti makan dan istirahat diabaikan.

3. Tidak Jujur Dalam Menaati Peraturan Pembatasan Penggunaan Smartphone Disekolah.

Penelitian yang dilakukan di SMA Negeri 13 Padang ditemukan adanya perilaku siswa yang menunjukkan dampak negatif dari kecanduan game online terhadap karakter moral, khususnya dalam aspek kejujuran dan kepatuhan terhadap peraturan sekolah. Fenomena ini terlihat ketika beberapa siswa berusaha menutupi aktivitas bermain game dengan berpindah ke tempat duduk bagian belakang kelas agar dapat bermain tanpa diketahui guru, meskipun sekolah telah melarang penggunaan smartphone saat proses belajar

berlangsung. Tidak hanya itu, siswa juga memperlihatkan perilaku manipulatif dengan menyerahkan ponsel cadangan yang dinonaktifkan, sementara ponsel utama tetap digunakan untuk bermain game. Perilaku ini mencerminkan adanya dorongan kuat untuk tetap terlibat dalam aktivitas bermain, bahkan dengan cara melanggar aturan yang berlaku.

Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Marta dkk., (2022) yang mengungkapkan bahwa perilaku berbohong pada anak sering kali muncul akibat keinginan kuat untuk terus bermain game. Anak-anak yang sudah terikat dengan kebiasaan tersebut cenderung mencari berbagai cara agar tidak dilarang, seperti mengelabui guru atau orang tua.

4. Menurunya Kepatuhan Terhadap Kewajiban Sholat

Aktivitas bermain game online yang berlebihan berdampak pada kepatuhan siswa terhadap kewajiban ibadah, khususnya shalat lima waktu. Sebagian siswa lebih memprioritaskan permainan dibandingkan menjalankan kewajiban spiritual, terutama ketika waktu bermain berlanjut hingga akhir jam istirahat sekolah. Kondisi ini menunjukkan adanya pergeseran prioritas dari kegiatan ibadah ke aktivitas hiburan digital, di mana kesenangan bermain game online menimbulkan pengabaian terhadap tanggung jawab spiritual.

Fenomena tersebut memperlihatkan bahwa kecanduan bermain game online dapat mengurangi kontrol diri dan manajemen waktu, sehingga siswa cenderung lalai dalam melaksanakan ibadah tepat waktu. Temuan ini sejalan dengan penelitian (Ferlista dkk., 2025) yang menyatakan bahwa intensitas bermain game online berpengaruh terhadap kedisiplinan waktu ibadah siswa. Siswa yang terlalu sering bermain game cenderung menunda pelaksanaan shalat dan mengalami penurunan kesadaran spiritual.

5. Kurang Bersahabat Dan Kurang Komunikatif

Temuan penelitian menunjukkan bahwa intensitas bermain game online berkaitan dengan menurunnya kualitas komunikasi interpersonal siswa, yang ditandai dengan respons terbatas, minim kontak mata, serta rendahnya inisiatif dalam berinteraksi selama wawancara. Siswa cenderung tetap fokus pada perangkat dan permainan sehingga kurang merespons lawan bicara, kondisi yang juga diakui oleh wali kelas, guru BK, dan orang tua sebagai perilaku yang muncul dalam pembelajaran maupun kehidupan sehari-hari di rumah. Secara psikososial, keterlibatan yang tinggi pada game dapat mengalihkan perhatian dari lingkungan sosial langsung dan membentuk kebiasaan komunikasi yang pasif, karena interaksi lebih banyak terjadi dengan perangkat daripada dengan orang lain. Akibatnya, kemampuan berkomunikasi tatap muka, kepekaan sosial, serta keterlibatan dalam percakapan menjadi menurun, sehingga siswa tampak kurang komunikatif dan tidak menunjukkan sikap terbuka dalam interaksi sosial baik di sekolah maupun di lingkungan keluarga.

KESIMPULAN

Dalam era digital saat ini game online telah menjadi bagian dari kehidupan remaja, termasuk di lingkungan sekolah. Fenomena ini tidak hanya menghadirkan hiburan, tetapi juga membawa konsekuensi terhadap perilaku dan tanggung jawab siswa dalam kesehariannya. Hasil penelitian di SMA Negeri 13 Padang menunjukkan bahwa kebiasaan bermain game online secara berlebihan berdampak pada penurunan fokus belajar, disiplin waktu, serta kepatuhan terhadap aturan sekolah dan kewajiban ibadah. Beberapa siswa terlihat berusaha menyembunyikan aktivitas bermain di kelas dan mengabaikan kewajiban spiritual demi kesenangan bermain. Hal ini menunjukkan bahwa kecanduan game online dapat memengaruhi pembentukan karakter moral, terutama dalam aspek kejujuran, tanggung jawab, dan kepatuhan terhadap norma yang berlaku.

Namun demikian, temuan penelitian ini juga mengungkap bahwa game online tidak sepenuhnya membawa dampak negatif. Ketika diarahkan dengan tepat, terutama melalui kegiatan e-sport yang terstruktur. Oleh karena itu, dukungan dan pengawasan dari pihak sekolah maupun orang tua sangat diperlukan agar penggunaan game online dapat memberikan manfaat positif bagi siswa. Melalui bimbingan yang bijak dan penanaman nilai karakter digital, siswa diharapkan mampu menyeimbangkan antara kesenangan bermain, prestasi akademik, dan tanggung jawab moral serta spiritual.

DAFTAR PUSTAKA

Atqia, M. (2023). Dampak Game Online Pada Santri Madrasah Diniyyah At-Tahriah Jakarta Barat Dampak Game Online Pada Santri Madrasah Diniyyah At-Tahriah Jakarta Barat. *Skripsi*.

Christa, C. P. ,Femi O. (2024). *Pengaruh Penggunaan Instagram Terhadap Perilaku Fomo Pada Generasi Z*.

Dani Et Al. (2021). *Fenomena Kecanduan Game Online Pada Siswa (Studi Kasus Pada Siswa Smk Negeri 2 Jember)*.

Ferlista, P., Abdurrahman, A., & Fadila, F. (2025). *Upaya Guru Pai Dalam Mengatasi Dampak Negatif Game Online Pada Siswa Di Sman Jayaloka*. Intitut Agama Islam Negeri Curup.

Hanafi, M. I., Kurniawan, S. B., & Budiharto, T. (2023). Analisis Permainan Game Online Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jpi (Jurnal Pendidikan Indonesia): Jurnal Ilmiah Pendidikan*, *9*(2). Https://Doi.Org/10.20961/Jpiuns.V9i2.74727

Marta, R., Hallen, H., & Mardison, S. (2022). Dampak Kecanduan Game Online Terhadap Anak. *Jurnal Al-Taujih: Bingkai Bimbingan Dan Konseling Islami*, *8*(1), 66–76.

Prasetyo, A., Rondli, W. S., & Ermawati, D. (2023). Dampak Permainan Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio Fkip Unma*, *9*(1), 333–340.

Puspitasari, N., & Yusuf, R. (2022). Peran Pendidikan Agama Islam Terhadap Pembentukan Karakter Religius Peserta Didik. *Atta'dib Jurnal Pendidikan Agama Islam*, *3*(1), 57–68.

Romdhoni. (2022). Dampak Kecanduan Game Online Terhadap Solidaritas Sosial Pada Siswa Mts Sunan Kalijogo Kota Malang. *Dinamika Sosial: Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*, *1*(4), 389–400. Https://Doi.Org/10.18860/Dsjpips.V1i4.2075

Samsudin, S. N., & Tasrim, I. W. (2023). Dampak Game Online Terhadap Minat Belajar Dan Prestasi Belajar Siswa Smp Negeri 1 Totikum Dalam Tinjauan Manajemen Pendidikan Islam. *Journal Of Educational Management And Islamic Leadership (Jemil)*, *2*(1), 77–92.

Suderman, R. D., Irhamudin, I., & Hayati, R. M. (2024). *Scidac Plus Analisis Dampak Game Online Terhadap*. *4*.

Yani, N. R. (2023). *Pengaruh Game Online Terhadap Karakter Tanggung Jawab Siswa Kelas Iv Di Sd Negeri 1 Pringgasela Timur*. Universitas Hamzanwadi.

Yenti Arsini, Rahmah Yani, & Shopiyyah Nazwa. (2023). Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Sosial Pada Siswa. *Dewantara : Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, *2*(3), 190–199. Https://Doi.Org/10.30640/Dewantara.V2i3.1370

Zendrato, Y., & Harefa, H. O. N. (2022). Dampak Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, *1*(1), 139–148.