PERAN SEKOLAH DALAM MENGATASI DAMPAK GAME ONLINE TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DI SMA 4 KOTA GORONTALO

Ervina Kadir[1], Rasid Yunus[2], Ariyanto Nggilu[3]

[1,2,3]*Universitas Negeri Gorontalo*
E-mail : ervinakadir13@gmail.com[1], rasidyunus@ung.ac.id[2], ariyantonggilu27@ung.ac.id[3]

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peran pihak sekolah dalam mengatasi dampak game online terhadap hasil belajar siswa serta faktor-faktor yang menyebabkan siswa bermain game online di SMA Negeri 4 Kota Gorontalo. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Informan penelitian terdiri dari guru, siswa, dan pihak sekolah yang dianggap mengetahui permasalahan yang diteliti. Analisis data dilakukan melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pihak sekolah berperan aktif dalam mengatasi dampak game online melalui penerapan tata tertib penggunaan telepon genggam, pembinaan karakter oleh guru, layanan bimbingan dan konseling, serta kerja sama dengan orang tua siswa. Faktor-faktor yang menyebabkan siswa bermain game online antara lain faktor internal berupa keinginan memperoleh hiburan, rasa bosan, dan kurangnya kontrol diri, serta faktor eksternal berupa pengaruh teman sebaya, lingkungan sosial, dan kemudahan akses internet. Bermain game online secara berlebihan berdampak pada menurunnya konsentrasi belajar, kedisiplinan, tanggung jawab, dan prestasi belajar siswa. Oleh karena itu, diperlukan kerja sama yang berkelanjutan antara sekolah, guru, orang tua, dan siswa dalam mengontrol penggunaan game online agar tidak mengganggu proses pembelajaran.

Kata Kunci : *Peran Sekolah, Game Online, Hasil Belajar Siswa*

ABSTRACT

The Role of Schools in Addressing the Impact of Online Games on Student Learning Outcomes at State Senior High School 4, Gorontalo City. Thesis. Pancasila and Citizenship Education Study Program, Faculty of Social Sciences, Gorontalo State University. This study aims to determine the role of schools in addressing the impact of online games on student learning outcomes and the factors that lead students to play online games at State Senior High School 4, Gorontalo City. This study used a qualitative approach with a descriptive research method. Data collection techniques were conducted through observation, interviews, and documentation. Research informants consisted of teachers, students, and school officials deemed knowledgeable about the problem under study. Data analysis was conducted through data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The results indicate that schools play an active role in addressing the impact of online games through implementing regulations on mobile phone use, character development by teachers, guidance and counseling services, and collaboration with parents. Factors that lead students to play online games include internal factors such as the desire for entertainment, boredom, and lack of self-control, as well as external factors such as peer influence, social environment, and easy internet access. Excessive online gaming can negatively impact students' concentration, discipline, responsibility, and academic achievement. Therefore, ongoing collaboration between schools, teachers, parents, and students is essential to controlling online gaming use to prevent it from disrupting the learning process.

Keywords : *Role of Schools, Online Games, Student Learning Outcomes*

PENDAHULUAN

Game online saat ini telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan remaja, termasuk para siswa di SMA 4 Kota Gorontalo. Kemudahan akses internet dan kepemilikan perangkat seperti smartphone membuat game online sangat mudah dimainkan kapan saja, termasuk di luar maupun di dalam lingkungan sekolah. Fenomena ini berdampak langsung terhadap kebiasaan dan perilaku belajar siswa. Terdapat beberapa siswa yang bermain game online, menghabiskan waktu berjam-jam untuk bermain, sehingga waktu belajar berkurang secara signifikan. Selain itu, kebiasaan tidur larut malam akibat bermain game juga menyebabkan kelelahan di sekolah dan menurunnya konsentrasi saat pembelajaran berlangsung, beberapa game online memiliki unsur kekerasan yang dapat memengaruhi perilaku dan sikap siswa di luar lingkungan permainan. Prestasi belajar siswa merupakan indikator penting dalam menilai keberhasilan proses pendidikan. Di SMA 4 Kota Gorontalo, prestasi belajar menjadi perhatian utama dalam upaya mencapai visi sekolah sebagai pusat pembelajaran unggulan berbasis keunggulan lokal. Namun, adanya kecenderungan penurunan nilai akademik dan kurangnya partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran menjadi sinyal bahwa dampak negatif game online mulai mengganggu pencapaian tujuan pendidikan.

Dampak game online ini menjadi sangat relevan untuk dikaji karena menyangkut masa depan generasi muda. Jika tidak dikendalikan, game online dapat mengalihkan fokus siswa dari tujuan utama mereka, yaitu belajar dan mengembangkan diri secara optimal. Hal ini penting karena tidak hanya berdampak pada aspek akademik, tetapi juga pada aspek sosial dan emosional siswa. Dari sisi sekolah, perlu adanya regulasi yang jelas tentang penggunaan gadget selama kegiatan belajar mengajar serta peningkatan peran guru dalam memberikan pembinaan dan konseling kepada siswa. Sekolah juga bisa mengadakan kegiatan ekstrakurikuler yang menarik sebagai alternatif positif untuk mengurangi ketergantungan pada game online. Di sisi keluarga, peran orang tua sangat penting dalam mengawasi waktu penggunaan gadget di rumah dan menciptakan suasana belajar yang kondusif.

Sekolah sebagai lembaga pendidikan memiliki tanggung jawab moral untuk menciptakan lingkungan belajar yang sehat dan produktif. SMA Negeri 4 Kota Gorontalo diharapkan tidak hanya menjadi tempat mentransfer ilmu pengetahuan, tetapi juga sebagai ruang pembinaan karakter yang mampu menanamkan kedisiplinan, tanggung jawab, dan kesadaran diri kepada siswa agar mereka bijak dalam menggunakan teknologi. Dalam konteks pendidikan secara umum, fenomena ini menjadi tantangan tersendiri di era digital. Sistem pendidikan harus adaptif terhadap perubahan zaman dengan tetap mengutamakan tujuan utama pendidikan, yaitu membentuk generasi yang cerdas secara intelektual, emosional, dan sosial. Oleh karena itu, pengendalian dampak game online harus menjadi bagian dari strategi besar pendidikan untuk menjaga kualitas dan integritas proses belajar mengajar di sekolah, termasuk di SMA 4 Kota Gorontalo.

Menurut Marsun dan Martaniah dalam (Sia Tjundjing,2001:71) prestasi belajar merupakan hasil kegiatan belajar,yaitu sejauh mana siswa menguasai bahan pelajaran yang diajarkan ,yang diikuti oleh munculnya perasaan puas bahwa ia telah melakukan sesuatu dengan baik.Hal ini berarti prestasi belajar hanya bisa diketahui jika telah dilakukan penilaian terhadap hasil belajar siswa.,Prestasi belajar merupakan dambaan bagi setiap siswa yang sedang mengikuti proses pembelajaran di sekolah serta dambaan orang tua maupun guru.

Prestasi belajar mempunyai arti sesuatu yang diadakan (dibuat, dijadikan dan sebagainya) oleh usaha. Pengertian Prestasi belajar tidak hanya yang tersebut di atas akan tetapi ada pengertian

lain mengenal kata prestasi belajar yang dinyatakan oleh Suharto dan Iryanta Tata bahwa Prestasi belajar adalah suatu yang ada (terjadi)oleh suatu kerja. Selanjutnya makna kata "Prestasi belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya". Ngalim Purwanto menyatakan bahwa: "Prestasi belajar adalah tingkat kemampuan berpikir". Pusat Pengujian Balitbang Depdikbud menyatakan bahwa: "Prestasi belajar tidak hanya meliput aspek pengetahuan dan ketrampilan, namun meliputi pula aspek pembentukan watak seorang siswa"

Pendidikan merupakan kebutuhan dasar manusia dalam rangka mengembangkan potensi dirinya, baik secara intelektual, emosional, sosial, maupun spiritual. Sejak zaman dahulu, manusia menyadari pentingnya pendidikan sebagai sarana untuk mentransfer pengetahuan, nilai, keterampilan, serta budaya dari satu generasi ke generasi berikutnya. Dalam konteks modern, pendidikan tidak hanya menjadi tanggung jawab keluarga, tetapi juga negara melalui sistem pendidikan formal yang terstruktur. Pendidikan merupakan kata yang berasal dari kata "didik" dan kata kerjaanya menjadi mendidik yang telah dilaksanakan semenjak manusia hadir dimuka bumi dengan tujuan sederhana bahwa pendidikan di perlukan untuk mendidik generasi muda untuk bisa bertahan hidup sebagai seorang manusia pendidkan nasional bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada tuhan yang maha esa berakhlak mulia, sehat, berilmu, bercakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.(Kemdikbud,2019)

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk mengangkat permasalahan ini dalam bentuk skripsi peneliti denganb judul Dampak Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa di SMA 4 Gorontalo

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Menurut Sugiyono (2011) (dalam Albi Agiato dan Johan Setiawan, S.Pd 2018:8) metode penelitian kualitatif adalah suatu metode penelitian yang digunakan untuk meneliti kondisi obyek yang alamiah, dimana peneliti sebagai instrument kunci, yang teknik pengumpulan datanya secara tringgulasi (gabungan) analisis data bersifat induktif kualitatif dan hasil penelitiannya lebih menekankan pada suatu makna dari pada generalisasi.

Penelitian kualitatif ini bersifat deskriptif, karena data yang dianalisis berupa deskriptif dari gejala-gelaja yang diamati, yang tidak selalu harus berbentuk angka-angka atau koefisien antar variabel. Penelitian kualitatif cenerung berkembang dan banyak digunakan dalam ilmu-ilmu sosial yang berhubungan dengan perilaku seseorang/manusia dengan berbagai argument tertentu.

Proses penelitian kualitatif ini melihatkan upaya-upaya penting, seperti mengajukan pertanyaan-pertanyaan dan prosedur-prosedur, mengumpulkan data yang spesifik dari para partisipan menganalisis data secara induktif mulai dari tema-tema umum dan menafsirkan makna data.

Metode penelitian kualitatif digunakan dalam penelitian ini agar peneliti dapat memperoleh data yang kaya dan mendalam. Melalui pendekatan kualitatif, peneliti berusaha memahami secara menyeluruh bagaimana Dampak game online terhadap prestasi belajar siswa di Sma 4 Kota Gorontalo Dengan pendekatan ini, diharapkan informasi yang diperoleh lebih lengkap dan akurat, sehingga tujuan dari penelitian ini dapat tercapai secara optimal.

Sumber data mengacu pada asal atau tempat diperolehnya informasi yang digunakan oleh peneliti dalam melakukan penelitian. Sumber ini mencakup seluruh referensi yang menyediakan data yang dibutuhkan. Berdasarkan asal perolehannya, data dibedakan menjadi dua jenis, yaitu data primer dan data sekunder.

1. Data Primer

Data primer adalah data yang dikumpulkan secara langsung oleh peneliti di lapangan. Dalam penelitian ini, data primer diperoleh melalui teknik observasi dan wawancara terhadap informan atau responden yang relevan. Subjek penelitian terdiri dari 6 siswa 3 perempuan dan 3 laki- laki di SMA 4 Kota Gorontalo. Observasi dilaksanakan di lingkungan sekolah pada jam istrahat,Pengamatan diarahkan untuk melihat bagaimana pelajar menghabiskan waktu mereka dalam bermain game online.

2. Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang telah tersedia dan dikumpulkan oleh pihak lain, biasanya berbentuk dokumen, catatan, atau publikasi. Data ini digunakan untuk memperkuat analisis dan membandingkan hasil data primer.

Jenis Data Sekunder:

a. Data nilai akademik siswa: Nilai rapor atau hasil ujian semester yang diperoleh dari pihak sekolah.
b. Data kehadiran siswa: Jumlah ketidakhadiran atau keterlambatan siswa yang mungkin berkaitan dengan kebiasaan bermain game.
c. Dokumentasi sekolah: Termasuk profil sekolah, jumlah siswa, dan data umum lainnya.
d. Literatur atau referensi terkait: Jurnal ilmiah, artikel, skripsi, tesis, dan buku yang membahas dampak game online terhadap pendidikan.
e. Hasil penelitian terdahulu: Studi yang relevan sebagai pembanding atau dasar teori.

Sumber Data Sekunder:

a. Pihak sekolah: Guru, wali kelas, bagian tata usaha sekolah yang menyimpan data akademik dan kehadiran siswa.
b. Perpustakaan dan internet: Untuk mendapatkan jurnal, buku, dan artikel ilmiah yang relevan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

SMA Negeri 4 Kota Gorontalo terletak di Jl. Brigjen Piola Isa, Kelurahan Wongkaditi Timur, Kecamatan Kota Utara, Kota Gorontalo, Provinsi Gorontalo. Secara geografis, sekolah ini berada di wilayah bagian utara Kota Gorontalo dengan kondisi lingkungan berupa dataran rendah dan kawasan permukiman perkotaan.

Letak sekolah yang berada di area perkotaan menjadikan SMA Negeri 4 Kota Gorontalo mudah diakses oleh peserta didik dan tenaga pendidik karena didukung oleh sarana transportasi yang memadai. Lingkungan sekitar sekolah relatif aman dan kondusif untuk kegiatan pembelajaran, serta dekat dengan berbagai fasilitas umum seperti jalan utama, pemukiman warga, dan sarana pendukung pendidikan lainnya.

Secara astronomis, lokasi SMA Negeri 4 Kota Gorontalo berada di sekitar lintang selatan dan bujur timur, yang merupakan ciri wilayah Pulau Sulawesi bagian utara. Kondisi geografis tersebut mendukung kegiatan belajar mengajar yang berjalan secara optimal karena tidak berada di daerah rawan bencana dan memiliki iklim yang relatif stabil.

Keberadaan guru di SMA Negeri 4 Kota Gorontalo merupakan unsur penting dalam pelaksanaan proses pendidikan di sekolah. Guru terdiri atas guru mata pelajaran, wali kelas, dan guru bimbingan konseling yang memiliki kualifikasi serta kompetensi sesuai dengan bidangnya masing-masing untuk menunjang kegiatan belajar mengajar.

Tabel 1. Jumlah Pendidik dan Tenaga Kependidikan SMA 4 Kota Gorontalo

No.	Jenis Kelamin		Latar Belakang pendidikan				Status				Total
	L	P	S1	S2	D3	SMA	PNS	P3K	Honor Daerah	Honor Sekolah	
Pendidik	19	29	41	7	-	-	30	18	-	-	48
Tenaga Kependidikan	19	31	43	7	-		30	18	-	2	50

(Sumber :tata usaha SMA 4 Kota Gorontalo, 2026)

Selain berperan sebagai pengajar, guru juga berperan sebagai pendidik dan pembimbing bagi peserta didik. Dengan jumlah guru yang relatif mencukupi, proses pembelajaran di SMA Negeri 4 Kota Gorontalo dapat berjalan dengan baik dan mendukung peningkatan prestasi serta pembinaan karakter siswa.

Data siswa Tahun Ajaran 2025/2026 di SMA Negeri 4 Kota Gorontalo menggambarkan jumlah keseluruhan peserta didik yang aktif mengikuti proses pembelajaran pada tahun tersebut. Siswa terdiri dari peserta didik laki-laki dan perempuan yang tersebar di seluruh jenjang kelas, yaitu kelas X, XI, dan XII. Data ini menjadi gambaran kondisi riil jumlah siswa yang dilayani sekolah dalam kegiatan akademik maupun nonakademik.

Keberadaan data siswa sangat penting sebagai dasar perencanaan pendidikan di sekolah, mulai dari pengelolaan rombongan belajar, pembagian tugas guru, hingga penyediaan sarana dan prasarana pembelajaran. Selain itu, data siswa juga digunakan sebagai bahan evaluasi dan pelaporan kepada dinas pendidikan guna mendukung peningkatan mutu layanan pendidikan di SMA Negeri 4 Kota Gorontalo pada Tahun Ajaran 2025/2026.

Tabel 2. Jumlah Siswa SMA 4 Kota Gorontalo Tahun Ajaran 2025/2026

Kelas	Laki-laki	Perempuan	Total	Keterangan
X	166	130	296	Kurikulum Nasional
XI	148	135	283	Kurikulum Nasional
XII	144	133	277	Kurikulum Nasional

(Sumber : Tata usaha SMA 4 Kota Gorontalo, 2026)

Pembahasan

1. Peran pihak sekolah terhadap siswa yang bermain game online di lingkungan sekolah

Dalam konteks pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn), guru PPKn memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk sikap dan karakter siswa agar mampu menggunakan teknologi secara bijak. Guru PPKn menanamkan nilai-nilai Pancasila seperti disiplin, tanggung jawab, pengendalian diri, serta kesadaran akan hak dan kewajiban peserta didik melalui proses pembelajaran. Penggunaan gawai yang tidak sesuai aturan, khususnya

untuk bermain game online, terbukti mengganggu fokus belajar dan kedisiplinan siswa, sehingga berdampak pada prestasi belajar.

Upaya penanganan terhadap siswa yang terindikasi kecanduan game online dilakukan melalui berbagai langkah preventif dan kuratif. Pada saat kegiatan ulangan, handphone siswa dikumpulkan untuk meminimalisir gangguan selama evaluasi. Selain itu, dalam proses pembelajaran juga diupayakan agar tidak ada siswa yang menggunakan HP, terutama untuk bermain game. Pendampingan dilakukan melalui layanan bimbingan dan konseling dengan memanggil siswa ke ruang BK untuk diberikan arahan dan pembinaan secara khusus.

Dalam proses pendampingan tersebut, dilakukan penggalian informasi terkait kebiasaan siswa dalam bermain game, seperti durasi bermain di rumah serta dampaknya terhadap waktu istirahat. Kebiasaan bermain hingga larut malam diketahui berpengaruh terhadap keterlambatan datang ke sekolah dan menurunnya konsentrasi belajar. Oleh karena itu, diberikan pemahaman kepada siswa mengenai dampak negatif game online terhadap proses belajar dan prestasi akademik, termasuk risiko tidak terselesaikannya tugas sekolah akibat penggunaan waktu yang tidak terkontrol.

Upaya pengendalian juga dilakukan melalui kerja sama antara pihak sekolah dan orang tua. Komunikasi dengan wali kelas dilakukan secara rutin untuk memantau kondisi siswa di kelas. Apabila permasalahan yang dihadapi siswa tergolong berat, maka dilakukan koordinasi lebih lanjut dengan Wakasek Kesiswaan serta pemanggilan orang tua ke sekolah. Kolaborasi ini bertujuan untuk mencari solusi bersama serta mengurangi kebiasaan bermain game online yang berlebihan pada siswa.

Penanganan kecanduan game online pada siswa bukanlah hal yang mudah, terutama pada siswa laki-laki yang cenderung lebih intens dalam bermain game. Oleh karena itu, pendekatan yang dilakukan tidak hanya berupa larangan, tetapi juga melalui pemberian pemahaman mengenai pengelolaan waktu. Siswa diarahkan untuk mampu membedakan antara waktu belajar dan waktu bermain. Dalam kondisi tertentu, seperti ketika guru mata pelajaran berhalangan hadir, siswa diperbolehkan bermain game dengan catatan seluruh tugas telah diselesaikan, sehingga tidak mengganggu tanggung jawab akademik mereka.

Peran pihak sekolah secara keseluruhan juga berkontribusi dalam mengendalikan kebiasaan bermain game online siswa. Guru BK berperan melalui layanan bimbingan dan konseling preventif dan kuratif untuk membantu siswa menyadari dampak negatif game online serta membimbing siswa dalam mengatur waktu belajar. Wakasek Kesiswaan berperan dalam menyusun dan menerapkan kebijakan serta tata tertib sekolah, sedangkan wali kelas berperan dalam memantau, menegur, dan berkoordinasi dengan guru BK dan pihak kesiswaan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengawasan, aturan yang jelas, serta pembinaan karakter yang dilakukan secara terpadu cukup efektif dalam mengurangi kebiasaan bermain game online di lingkungan sekolah, meskipun tetap membutuhkan kesadaran dari siswa itu sendiri.

Temuan penelitian ini sejalan dengan teori Bepara (2018) yang menyatakan bahwa prestasi belajar siswa dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal, seperti motivasi belajar, kedisiplinan, tanggung jawab, serta lingkungan pendidikan. Bepara menegaskan bahwa penggunaan teknologi yang tidak terkontrol dapat mengganggu pengelolaan waktu belajar dan konsentrasi siswa, sehingga berdampak negatif terhadap prestasi akademik. Oleh karena itu, diperlukan pembinaan karakter dan penguatan nilai-nilai moral untuk membentuk pengendalian diri siswa dalam menghadapi perkembangan teknologi.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa dampak game online terhadap prestasi belajar siswa di SMA 4 Kota Gorontalo dapat diminimalkan melalui peran aktif guru PPKn dalam penanaman nilai-nilai Pancasila, dukungan guru BK, wali kelas, dan Wakasek Kesiswaan, serta penerapan aturan sekolah yang tegas dan edukatif, sebagaimana ditekankan dalam teori Bepara (2018) bahwa pembinaan karakter dan lingkungan pendidikan yang kondusif merupakan kunci utama dalam meningkatkan prestasi belajar siswa.

2. Faktor penyebab siswa bermain game online terhadap prestasi belajar siswa.

Bermain game online tidak hanya menimbulkan dampak negatif, tetapi juga memiliki beberapa dampak positif apabila dilakukan secara wajar dan terkontrol. Salah satu dampak positif yang dirasakan siswa adalah sebagai sarana hiburan dan pelepas kejenuhan belajar. Di tengah padatnya jadwal pelajaran dan tekanan akademik, game online menjadi media relaksasi yang membantu siswa mengurangi stres dan kebosanan.

Temuan ini sejalan dengan Teori Uses and Gratifications yang dikemukakan oleh Katz, Blumler, dan Gurevitch (1973), yang menyatakan bahwa individu secara aktif menggunakan media untuk memenuhi kebutuhan tertentu, seperti hiburan, relaksasi, dan kepuasan emosional. Dalam konteks ini, siswa memanfaatkan game online untuk memenuhi kebutuhan psikologis setelah menjalani aktivitas belajar yang melelahkan.

Selain memberikan hiburan, beberapa jenis game online juga dapat melatih kemampuan kognitif, seperti konsentrasi, strategi, pemecahan masalah, dan pengambilan keputusan. Game yang menuntut kerja sama tim turut berkontribusi dalam meningkatkan kemampuan sosial dan komunikasi siswa, terutama ketika dimainkan bersama teman sebaya.

Hal ini sesuai dengan Teori Belajar Kognitif yang menekankan bahwa aktivitas yang melibatkan tantangan mental dapat merangsang perkembangan kemampuan berpikir siswa. Selama penggunaannya tidak berlebihan, game online dapat menjadi media alternatif yang mendukung perkembangan keterampilan tertentu pada siswa.

Di sisi lain, terdapat beberapa faktor yang memengaruhi tingginya intensitas siswa dalam bermain game online. Perkembangan zaman yang ditandai dengan kemajuan teknologi dan kepemilikan gawai menjadi faktor utama, di mana hampir semua siswa memiliki akses terhadap game, baik online maupun offline. Kondisi ini diperkuat dengan lingkungan sosial yang mendukung, seperti kebiasaan bermain bersama (mabar) dengan teman sebaya, baik di luar maupun di lingkungan sekolah.

Faktor keluarga juga turut berpengaruh terhadap kebiasaan bermain game online. Kurangnya pengawasan dari orang tua, terutama pada keluarga yang memiliki kesibukan tinggi, menyebabkan siswa memiliki lebih banyak waktu luang tanpa kontrol yang memadai. Hal ini mendorong siswa untuk bermain game hingga larut malam, yang berdampak pada keterlambatan datang ke sekolah, kelelahan, serta menurunnya konsentrasi belajar.

Upaya pengendalian terhadap kebiasaan bermain game online dilakukan melalui pendekatan persuasif dan pembinaan. Pemberian nasihat dan arahan dilakukan untuk meningkatkan kesadaran siswa dalam mengatur waktu, meskipun keberhasilannya sangat bergantung pada kesadaran dan kemauan individu masing-masing. Oleh karena itu, peran guru dan orang tua sangat penting dalam memberikan motivasi dan pengawasan agar siswa mampu menyeimbangkan antara aktivitas bermain dan kewajiban belajar.

Selain itu, daya tarik game online yang memiliki visual menarik serta fitur komunikasi dengan pemain lain juga menjadi faktor yang membuat siswa sulit mengurangi intensitas bermain. Kondisi ini menunjukkan bahwa larangan semata tidak cukup efektif, melainkan diperlukan

pendekatan yang lebih edukatif dan komunikatif agar siswa mampu mengontrol diri dan tidak menjadikan game sebagai aktivitas utama.

Apabila tidak mampu mengelola waktu dengan baik, kebiasaan bermain game online dapat berdampak negatif terhadap aspek akademik, seperti menurunnya disiplin belajar, kurangnya waktu untuk mengerjakan tugas, hingga ketidakhadiran di sekolah. Oleh karena itu, pengendalian diri menjadi kunci utama agar aktivitas bermain game tidak mengganggu proses pembelajaran.

Dengan demikian, game online dapat memberikan dampak positif bagi siswa SMA 4 Kota Gorontalo apabila digunakan secara proporsional dan tidak mengganggu kewajiban utama siswa sebagai pelajar. Pemanfaatan yang bijak, disertai dengan pengawasan dari pihak sekolah dan keluarga, menjadi faktor penting dalam menjaga keseimbangan antara hiburan dan tanggung jawab akademik.

KESIMPULAN

Peran pihak sekolah terhadap siswa yang bermain game online di lingkungan sekolah dilakukan melalui pengawasan, pemberian nasihat, pembinaan, serta penerapan aturan sekolah terkait penggunaan handphone dan permainan game online. Pihak sekolah juga berupaya memberikan edukasi kepada siswa agar lebih bijak dalam memanfaatkan teknologi sehingga tidak mengganggu proses belajar. Dengan adanya perhatian dan pengawasan dari sekolah, perilaku siswa dalam bermain game online dapat lebih terkontrol. Faktor penyebab siswa bermain game online dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Faktor internal meliputi rasa bosan, keinginan untuk hiburan, dan kurangnya kontrol diri siswa. Sedangkan faktor eksternal meliputi pengaruh teman sebaya, kemudahan akses internet dan smartphone, serta kurangnya pengawasan orang tua. Kebiasaan bermain game online secara berlebihan dapat berdampak pada menurunnya konsentrasi belajar, kurangnya waktu belajar, serta penurunan prestasi belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Annur, Y. F., Yuriska, R., & Arditasari, S. T. (2021). Pendidikan Karakter dan Etika dalam pendidikan. Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas Pgri Palembang.

Fernando, Y., Andriani, P., & Syam, H. (2024). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar siswa. ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan, 2(3), 61–68.

Harahap, S. H., & Ramadan, Z. H. (2021). Dampak game online Free Fire terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. Jurnal Basicedu, 5(3), 1304–1311.

Jasmine, K. (2016). Penambahan natrium benzoat dan kalium sorbat (antiinversi) dan kecepatan pengadukan sebagai upaya penghambatan reaksi inversi pada nira tebu. Universitas Brawijaya.

Lisnawati, L., Ganda, N., & Hidayat, S. (2021). Dampak Game Online Free Fire pada Siswa Sekolah Dasar. PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 8(4), 840–850.

Manalu, S. A. R., Hutabarat, F. B., Wati, F., Kristiani, M., Rina, R., Diani, S., & Akmalia, U. (2024). Pengaruh game online dan tinjauannya terhadap nilai-nilai Pancasila: Studi kasus SMA Negeri 1 kabanjahe. Jurnal Intelek Dan Cendikiawan Nusantara, 1(5), 6509–6521.

Nisa, A. (2017). Pengaruh perhatian orang tua dan minat belajar siswa terhadap prestasi belajar ilmu pengetahuan sosial. Faktor: Jurnal Ilmiah Kependidikan, 2(1), 1–9.

Ondang, G. L., Mokalu, B. J., & Goni, S. Y. (2020). Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Jurusan Sosiologi FISPOL UNSRAT. HOLISTIK. Journal Of Social and Culture.

Rahyuni, R., Yunus, M., & Hamid, S. (2021). Pengaruh game online terhadap motivasi belajar dan prestasi belajar siswa SD Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo. Bosowa Journal of Education, 1(2), 65–70.

Wardani, A. Y., & Nasution, N. (2024). Dampak Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Sosial Peserta Didik di SMPN 5 Kota Bima. DIKSI: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Sosial, 5(2), 53–61.

Zendrato, Y., & Harefa, H. O. N. (2022). Dampak game online terhadap prestasi belajar siswa. Educativo: Jurnal Pendidikan, 1(1), 139–148.

Granic, I., Lobel, A., & Engels, R. C. M. E. (2014). The benefits of playing video games. American Psychologist, 69(1), 66–78.

Katz, E., Blumler, J. G., & Gurevitch, M. (1973). Uses and gratifications research. The Public Opinion Quarterly, 37(4), 509–523.

Zimmerman, B. J. (2000). Attaining self-regulation: A social cognitive perspective. In M. Boekaerts, P. R. Pintrich, & M. Zeidner (Eds.), Handbook of self-regulation (pp. 13–39).

Yafizahran, D. (2023). Hubungan Lama Waktu dan Frekuensi Bermain Game Online pada Smartphone dengan Keluhan Subjektif Carpal Tunnel syndrome pada Siswa Kelas XI di SMAN 4 Kota Jambi (Doctoral dissertation, Kedokteran).

Safitri, S. S. (2020). Game online dan pengaruh interaksi sosial di kalangan mahasiswa Universitas Muhammadiyah Surakarta. Jurnal Edumaspul, 4(1), 364-376.