

## **BAB IV**

### **LAPORAN HASIL PENELITIAN**

#### **A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian**

Sebelum peneliti menyajikan data tentang “Dampak Negatif *Game Online* dan Upaya Penanganannya (Studi Kasus Pada Siswa SMA Negeri 3 Sampit).”

Peneliti akan menyajikan gambaran singkat tentang lokasi penelitian yaitu SMA Negeri 3 Sampit. Berikut ini gambaran lokasi penelitian yang peneliti sajikan.

##### **1. Sejarah Singkat SMA Negeri 3 Sampit**

Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 3 Sampit adalah sekolah yang dialih fungsikan dari Sekolah Pendidikan Guru (SPG) Negeri 1 Sampit, menjadi Sekolah Menengah Atas dengan nama Sekolah Menengah Atas Negeri (SMAN) 3 Sampit. Alih fungsi tersebut berdasarkan Surat Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor : 0159/O/1991, tanggal 5 September 1991 dengan Nomor Statistik Sekolah (NSS) : 301 140 402 021. Pada saat alih fungsi semua bangunan adalah bangunan yang dibangun tahun 1984 dengan konstruksi kayu.

##### **2. Profil SMA Negeri 3 Sampit**

- a. Nomor Statistik Sekolah (NSS) : 301 140 402 021
- b. Nomor Pokok Sekolah Nasional (NPSN) : 30201462
- c. Nama Sekolah : SMA Negeri 3 Sampit
- d. Alamat : Jl. Gunung Kerinci No. 2 Sampit  
Kelurahan : Baamang Tengah

- Kecamatan : Baamang
- Kabupaten : Kotawaringin Timur
- Provinsi : Kalimantan Tengah
- Kode Pos : 74312
- Telepon : (0531) 24133
- e. Tahun dibuka : 1991
- f. Nomor Rekening : 79928028
- g. Bentuk Sekolah : Biasa
- h. Status Sekolah : Negeri
- i. Waktu Penyelenggaraan : Pagi
- j. SK terakhir Status Sekolah : Alih Fungsi
- k. Nomor dan tanggal SK : Nomor : 0159/O/1991,  
tanggal 5 September 1991
- l. Nomor Kode : 177821

### **3. Visi Dan Misi SMA Negeri 3 Sampit**

#### **a. Visi**

Unggul, Bermartabat dan Berwawasan Lingkungan Berdasarkan Imtaq.

#### **b. Misi**

1. Meningkatkan penghayatan dan pengamalan terhadap ajaran agama yang dianut peserta didik.
2. Melaksanakan pembelajaran dan bimbingan secara efektif berbasis teknologi untuk mencapai prestasi dalam bidang akademik dan non akademik.

3. Menerapkan tata tertib di sekolah untuk meningkatkan disiplin peserta didik dan guru/karyawan.
4. Meningkatkan dan mengembangkan kultur sekolah berwawasan lingkungan sehingga tercipta lingkungan sekolah yang bersih, sehat, sejuk dan indah.
5. Menerapkan manajemen partisipatif dengan melibatkan seluruh warga sekolah dan komite sekolah.

## **B. Penyajian Data**

Dilakukan berdasarkan penelitian yang peneliti lakukan dengan menggunakan sejumlah teknik pengumpulan data seperti wawancara, dokumentasi, dan menggunakan media *google form*. Peneliti melakukan wawancara dengan kepala sekolah, Guru BK, Guru bidang studi, dan 3 orang siswa SMA Negeri 3 Sampit yang dikategorikan tinggi dalam kecanduan *game online*, 3 orang siswa tersebut didapat setelah peneliti membagikan kuesoner dengan media *google form* tentang dampak negatif *game online* kepada 20 orang siswa, namun yang bersedia menjawab kuesoner tersebut hanya 12 orang siswa SMA Negeri 3 Sampit, setelah peneliti melakukan analisis hasil maka didapatkanlah 3 orang siswa yang memiliki kecanduan *game online* dengan kategori tinggi. Kuesoner disini dibuat dengan tujuan untuk melihat seberapa besar kecanduan siswa tersebut dalam bermain *game online* dan dampak apa yang dirasakan oleh siswa tersebut ketika bermain *game online*. Setelah data yang diperlukan terkumpul dengan menggunakan beberapa teknik pengumpulan data, maka langkah selanjutnya adalah

menyajikan data tentang dampak negatif game online dan upaya penanganannya (Studi kasus di SMA Negeri 3 Sampit) dalam bentuk uraian kata.

**1. Jenis *game online* dan sistem permainannya yang dimainkan oleh siswa SMA Negeri 3 Sampit.**

Disini peneliti mewawancarai 3 orang siswa SMA Negeri 3 Sampit, yang di kategorikan memiliki kecanduan *game online* berdasarkan hasil dari kuesoner yang dibagikan peneliti melalui media *google form*, yaitu :

Menurut TDP siswa kelas 12 SMA Negeri 3 Sampit, ia sering memainkan *game online* berjenis *adventure game*, yaitu *PlayerUnknown's Battlegrounds*(PUBG), game ini bisa dimainkan secara individu maupun kelompok, memainkannya cukup mudah karena telah disediakan beberapa *icon* tombol di layar *handphone* untuk mengerakkannya sehingga memudahkan pemainnya. (cws1)

Menurut MY siswa kelas 11 SMA Negeri 3 Sampit, ia sering memainkan *game online Mobile Legend* dan PUBG. Sedangkan cara memainkannya cukup mudah, bahkan pemain baru pun, akan bisa memainkannya dengan mudah, dikarenakan adanya arahan/pentunjuk yang diberikan kepada pemain baru. (cws2)

Menurut YMSP siswa kelas 10 SMA Negeri 3 Sampit, ia sering memainkan game online ketika bosan, game online yang sering ia mainkan adalah *Mobile Legend*, game ini dimainkan secara bertim, yang mana setiap timnya berjumlah 6 pemain, dan setiap pemain memiliki tugas dan perannya

masing-masing, kunci kemenangan dari game ini adalah kerja sama tim. Sedangkan cara memainkannya *simple* dan mudah, sehingga pemain akan sangat mudah dalam memainkannya. (cws3)<sup>44</sup>

## **2. Dampak negatif dari *game online* bagi siswa SMA Negeri 3 Sampit**

Berdasarkan hasil wawancara dengan kepala SMA Negeri 3 Sampit, kecanduan *game online* yang berdampak negatif, seperti mengakibatkan siswa malas dalam sekolah, tidak mengerjakan tugas-tugas yang diberikan, dan turunkan prestasi akademik ini menjadi masalah bagi sekolah, terutama siswa yang bersangkutan. Maka dari itulah beliau mengatakan harus adanya penanganan oleh sekolah terutama guru BK.

Berdasarkan hasil wawancara bersama guru BK SMA Negeri 3 Sampit, beliau mengatakan bahwa sering melihat muridnya bermain *game online* di saat kegiatan ekstrakurikuler, tentunya hal itu membuat kecemasan kepada guru BK akan dampak negatifnya bermain *game online* di tambah lagi kalau muridnya kecanduan *game online* tersebut. Dalam beberapa pengamatan guru BK, dan laporan dari guru wali kelas memang ada beberapa siswa yang tidak mengerjakan tugas yang diberikan dengan alasan bermain *game online* sehingga tugas yang diberikan terlalaikan, dan tentunya perilaku tersebut menjadi salah satu dampak negatif dari bermain *game online* karena turunnya produktifitas serta prestasi siswa tersebut.

Menurut guru bidang studi bapak HK, bahwa *game online* memiliki 2 sudut pandang, pertama sudut pandang positif kalau ia bisa secara bijak

---

<sup>44</sup> 3 orang siswa di atas merupakan siswa SMA Negeri 3 Sampit yang dikategorikan tinggi dalam kecanduan game online, hal ini dibuktikan dari hasil kuesoner (*google form*) yang di buat oleh peneliti

memainkan *game online*, namun jua akan berdampak negatif kalau bermain *game online* secara terus menerus sehingga lupa waktu, lupa belajar dan sebagainya. Sehingga beliau berpandangan boleh saja bermain *game online* asalkan bijaksana dalam memainkannya, dan tidak menghabiskan seluruh waktunya hanya untuk bermain *game online*.

Selain itu, beliau juga berpandangan bahwa siswa yang kecanduan *game online* akan berdampak negatif terhadap dirinya. Seperti akan menurunnya prestasi akademik, dan turunnya produktivitas di dalam lingkungan sekolah maupun lingkungan sehari-hari.

Berdasarkan hasil kuensoner dengan menggunakan google formulir, peneliti menyajikan 30 pertanyaan yang berhubungan tentang *game online* dan dampak dari bermain *game online*, kepada 20 orang siswa SMA Negeri 3 Sampit, namun yang bersedia mengisi kuesoner yang dibagikan peneliti melalui google form hanya 12 orang siswa SMA Negeri 3 Sampit. Berikut hasil dari kuensoner tersebut.

<b>Pertanyaan</b>	<b>Pernah</b>	<b>Tidak Pernah</b>	<b>Sering</b>	<b>Kadang-kadang</b>
Saya bolos sekolah untuk bermain game online	1 Orang			11 Orang
<i>saya suka menceritakan permasalahan saya pada teman - teman di game online</i>	3 Orang	7 Orang	1 Orang	1 Orang
Saya bermain game online untuk menghilangkan stress	5 Orang	2 Orang	3 Orang	2 Orang
Saya tidak dapat menunda keinginan untuk bermain game online	1 Orang	8 Orang		3 Orang
Saya suka berteman di dalam dunia maya	4 Orang	4 Orang	1 Orang	3 Orang
Saya memilih bermain game online daripada mengerjakan tugas		10 Orang		2 Orang

Sekolah				
Saya gelisah ketika tidak bermain game online	1 Orang	9 Orang		2 Orang
Saya merasa lebih tenang ketika bermain game online	5 Orang	4 Orang		3 Orang
Hubungan saya berkurang dengan teman karena bermain game online		10 Orang	1 Orang	1 Orang
Intensitas waktu bermain game online saya meningkat dari waktu ke waktu.	1 Orang	6 Orang	2 Orang	3 Orang
Hidupku akan terasa hampa ketika tanpa bermain game online	1 Orang	7 Orang	1 Orang	3 Orang
Saya melupakan kondisi kesehatan saya ketika bermain game online	1 Orang	9 Orang		2 Orang
<i>Saya jarang berkumpul dengan keluarga karena bermain game online</i>	2 Orang	8 Orang	1 Orang	1 Orang
<i>Saya bermain game online sampai lupa makan</i>	5 Orang	6 Orang		1 Orang
Saya enggan untuk meninggalkan permainan game online	2 Orang	8 Orang		2 Orang
Saya lupa waktu ketika bermain game online	4 Orang	5 Orang	2 Orang	1 Orang
Saya merasa puas ketika dapat bermain game online	4 Orang	3 Orang	1 Orang	4 Orang
Saya jarang berkumpul dengan tetangga karena bermain game online	3 Orang	4 Orang	1 Orang	4 Orang
Saya tidak bisa menjaga kesehatan saya ketika bermain game online	1 Orang	10 Orang		1 Orang
Saya malas membaca buku karena bermain game online	6 Orang	6 Orang		
Saya bermain game online hingga larut malam	6 Orang	3 Orang		3 Orang
Saya jarang berdiskusi dengan teman karena bermain game online		10 Orang		2 Orang
Saya tidak dapat menjaga asupan makanan saya ketika bermain game Online	1 Orang	10 Orang		1 Orang
Saya memilih bermain game online daripada membantu orang tua	1 Orang	10 Orang		1 Orang
Setiap bangun pagi hal yang pertama kali terpikirkan adalah game Online		8 Orang		4 Orang
saya tidak dapat berkerja maksimal karena	1 Orang	10 Orang		1 Orang

sering bermain game online				
<i>Saya bermain game online sampai lupa beribadah</i>	2 Orang	9 Orang		1 Orang
Saya kurang tidur karena bermain game online	5 Orang	4 Orang	1 Orang	2 Orang
Saya tidak dapat bermain game online hanya 1 jam saja	4 Orang	4 Orang	1 Orang	3 Orang
Saya sulit berkonsentrasi di kelas karena mengingat game online	1 Orang	11 Orang		

**Aitem yang bercetak miring merupakan aitem yang tidak valid**

**i. Upaya penanganan masalah *game online* di SMA Negeri 3 Sampit.**

Dalam wawancara juga kepala SMA Negeri 3 Sampit, menjelaskan upaya sekolah dalam menangani siswa yang kecanduan *game online* salah satunya adalah, adanya aturan tentang tidak bolehnya siswa membawa HP, walaupun sekolah tidak bisa secara penuh dalam mengatasinya, karena waktu di sekolah relatif singkat, dan siswa lebih banyak di rumah, dan itu menjadi tanggung jawab orang tua. Sekolah berusaha dan berupaya untuk menangkal dan mencegah agar siswa tidak kecanduan *game online*, maka dari itulah sekolah pernah melaksanakan sosialisasi tentang cerdasnya dalam menggunakan *smartphone*, yang mana di dalam kita mensosialisasikan agar bijaksana dalam menggunakan HP, dan juga menyinggung tentang dampak negatifnya *game online* apabila dimainkan secara terus menerus dan mengakibatkan kecanduan. (cwks)

Selain itu guru BK, juga menjelaskan upaya yang di lakukan untuk mengatasi siswa yang kecanduan bermain *game*, pertama, beliau melakukan pendekatan secara persuasif, yaitu dengan menasihati secara pribadi dan memberikan konseling individual kepada siswa yang bersangkutan. Kedua, beliau juga melakukan bimbingan kalsikal di kelas-kelas agar siswa yang bijak

dalam menggunakan *handphone*, yang di dalamnya juga membahas tentang dampak negatif dari bermain *game online*. Ketiga, beliau juga membuat forum diskusi santai melalui media sosial, tentang *game online* sehingga adanya keterbukaan oleh siswa bahwa selama pandemi covid-19, 3-4 orang siswa bercerita sering menghabiskan waktunya untuk bermain *game online*. Keempat, guru BK juga melakukan *home visit* kebeberapa rumah siswa, didalam *home visit* itu guru BK juga menerangkan pentingnya memanfaatkan waktu secara bijak, jangan sampai karena belajar melalui jaringan internet siswa menjadi kecanduan *game online*. (cwgbk)

Adapun upaya dari guru bidang studi untuk mencegah ataupun mengatasi siswa yang kecanduan *game online* adalah, mengedukasi siswanya bahwa bermain *game online* secara berlebih-lebihan akan berdampak negatif terhadap diri pemainnya. Selain itu beliau juga tidak jarang, menyinggung mengenai dampak negatif kecanduan *game online* di kelas ketika memberikan pelajaran dikelas-kelas. (cwg)

### **C. Analisis Data**

Setelah data yang diperoleh di lapangan diolah dan telah dipaparkan dalam penyajian data, tahapan selanjutnya adalah menganalisis data tersebut. Penganalisisan data ini dilakukan agar memperoleh hasil yang sesuai dari setiap data yang disajikan. Agar lebih terarahnya proses analisis ini, penulis melakukan analisis sesuai penyajian data sebelumnya secara sistematis dan berurutan tentang dampak negatif *game online* dan upaya penanganannya

(studi kasus di SMA Negeri 3 Sampit). Adapun analisis data yang penulis kemukakan adalah sebagai berikut :

### **1. Jenis *Game Online* yang dimainkan Siswa SMA Negeri 3 Sampit dan Sistem Permainannya**

Dari hasil wawancara tersebut kita dapat mengetahui bahwa jenis game yang dimainkan oleh kebanyakan siswa SMA Negeri 3 Sampit adalah, *PlayerUnknown's Battlegrounds*(PUBG) dan *Mobile Legend*, kalau kita lihat melalui *Playstore*, yang mendownload game *Mobile Legend* ini lebih dari 100 juta kali, dan memiliki reating 7, sedangkan *PlayerUnknown's Battlegrounds* (PUBG) lebih dari 100 juta kali yang mendownload, dan memiliki reating game 16.<sup>45</sup> Selain itu melalui wawancara juga terhadap 3 orang siswa SMA Negeri 3 Sampit, untuk sistem permainnya cukup mudah, hanya dengan menekan beberapa ikon tombol di layar *handphone*, maka *game* tersebut bisa dimainkan. Sehingga wajar kebanyakan siswa tertarik terhadap kedua *game* ini, selain jumlah pemain dan reating *game* ini tinggi, kemudahan dalam memainkannya juga menjadi alasan siswa SMA Negeri 3 Sampit memilih kedua *game* ini sebagai jenis *games* yang mereka sukai.

### **2. Dampak Negatif *Game Online* di SMA Negeri 3 Sampit**

Dampak negatif *game online* dapat dilihat dari hasil kuesoner yang dibuat oleh peneliti, seperti bolos sekolah karena bermain *game online*, lebih suka berteman di dunia maya, lebih memilih bermain *game online*, dari pada mengerjakan tugas sekolah, gelisah kalau tidak bermain *game online*, kurang

---

<sup>45</sup> Data di liat dari PlayStore, 29 Desember 2020, Pukul 05:16 WIB.

berteman di dunia nyata, melupakan kondisi kesehatan, jarang berkumpul dengan keluarga, lupa makan, lupa waktu karena terlalu asik bermain *game online*, lebih memilih bermain *game online* dari pada membantu orang tua, lupa beribadah, kurang tidur, dan tidak konsentrasi ketika menerima pelajaran di sekolah. Dampak negatif seperti inilah yang menimbulkan berbagai kerugian terhadap para pemainnya, terutama pada siswa SMA Negeri 3 Sampit yang memainkannya.

### **3. Upaya Penanganan Dampak Negatif *Game Online* di SMA Negeri 3 Sampit.**

Berdasarkan hasil wawancara yang telah peneliti lakukan bersama kepala sekolah, guru BK, dan guru bidang studi di SMA Negeri 3 Sampit. Upaya yang dilakukan sekolah adalah membuat aturan tidak bolehnya membawa *handphone* saat sekolah berlangsung, salah satu tujuan dibuat aturan ini adalah mencegah siswa bermain *game* saat jam sekolah berlangsung. Selanjutnya pihak sekola juga melaksanakan sosialisasi tentang cerdasnya menggunakan *smartphone*, yang di dalam sosialisasi tersebut menyinggung tentang dampak negatif dari bermain *game online*. Guru BK SMA Negeri 3 Sampit, juga mengemukakan berbagai upaya yang di lakukan guru BK untuk mencegah dan menagani dampak negatif dari *game online*. Seperti melakukan bimbingan klasikal ke kelas-kelas tentang dampak negatif dari *game online*, melakukan konseling individual terhadap siswa yang kecanduan *game online*, serta membuat forum diskusi mengenai dampak negatif bermain *game online*. Selain kepala sekolah, dan guru BK, guru

bidang studi juga memiliki peran yang sangat penting dalam upaya penanganan dampak negatif *game online*, dari hasil wawancara terhadap guru bidang studi, upaya yang dilakukan adalah dengan memberikan edukasi tentang dampak negatif bermain *game online* secara berlebih-lebihan, menyinggung mengenai kebijakannya menggunakan handphone yang didalamnya juga menjelaskan tentang dampak negatif bermain *game online*, ketika di sela-sela memberikan pelajaran bidang studi.

Dari hasil wawancara tersebut dapat kita ketahui bahwa guru BK memiliki peran utama dalam upaya penanganan dampak negatif *game online* di SMA Negeri 3 Sampit, karena salah satu fungsi guru BK adalah menyelenggarakan bimbingan terhadap siswa, baik yang bersifat preventif, perservatif, maupun yang bersifat korektif atau kuratif. Namun, untuk mengoptimalkan penanganan dampak negatif *game online* di SMA Negeri 3 Sampit maka semua pihak (kepala sekolah, guru BK, dan guru bidang studi) harus saling bersinergi sehingga upaya penanganan dampak negatif *game online* di SMA Negeri 3 Sampit berjalan dengan maksimal.