

DAMPAK KECANDUAN *GAME ONLINE* TERHADAP SOLIDARITAS SOSIAL PADA SISWA MTs SUNAN KALIJOGO KOTA MALANG

Ashfiyan Romdhoni & Alfiana Yuli Efiyanti

Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan,
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Indonesia

ashfiyanr@gmail.com, alfi_huda@pips.uin-malang.ac.id

ABSTRACT

Some students of MTs Sunan Kalijogo have a hobby of playing online games and even getting to the stage of addiction which has an impact on frequently violating school rules, especially being late due to playing online games. The aims of this study are: (1) to explain the impact of online game addiction on the solidarity of MTs Sunan Kalijogo students, Malang City. (2) explain the motivation that causes MTs Sunan Kalijogo students to become addicted to online games. (3) explaining the efforts made by MTs teacher Sunan Kalijogo in overcoming students' addiction to online games. This research uses a descriptive qualitative method. The resource persons in this study were the students of MTs Sunan Kalijogo who were indicated to be addicted to online games and the teachers as informants. Data collection techniques applied in this study were observation, interviews, and documentation. Data analysis in this study uses data collection, data condensation, data presentation, and data conclusions or verification. The results of this study reveal that online game addiction has a positive impact on social solidarity, namely: forming a community, being prosocial among fellow gamers, and practicing teamwork. While the negative impacts include: often being late for school, lack of sense of social care, often ignoring friends who don't play online games, often berating teammates, and can trigger conflicts with parents. Their motivation for playing online games comes from themselves and others. The efforts of the MTs Sunan Kalijogo teacher in overcoming students' addiction to online games are to limit the use of gadgets at school and provide assistance in the use of gadgets when in class.

Keywords: Addiction; Online Games; Social Solidarity

ABSTRAK

Beberapa Siswa MTs Sunan Kalijogo memiliki hobi bermain game online bahkan sampai tahap kecanduan yang berdampak pada sering melanggar peraturan sekolah terutama terlambat dikarenakan main game online. Tujuan penelitian ini yaitu: (1) menjelaskan dampak kecanduan game online terhadap solidaritas siswa MTs Sunan Kalijogo Kota Malang. (2) menjelaskan motivasi yang menyebabkan siswa MTs Sunan Kalijogo Kecanduan Game Online. (3) menjelaskan upaya yang dilakukan oleh guru MTs Sunan Kalijogo dalam mengatasi siswa kecanduan game online. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Narasumber pada penelitian ini adalah dari para siswa MTs Sunan Kalijogo yang terindikasi kecanduan *game online* dan para guru sebagai informan. Teknik pengumpulan data yang diaplikasikan dalam penelitian ini yakni observasi, wawancara, serta dokumentasi. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan pengumpulan data, kondensasi data, penyajian data, dan kesimpulan data atau verifikasi. Hasil penelitian ini mengungkapkan bahwa kecanduan *game online* memiliki dampak

positif terhadap solidaritas sosial yaitu: membentuk komunitas, prososial antar sesama *gamer*, dan melatih kerjasama tim. Sedangkan dampak negatif antara lain: sering terlambat masuk sekolah, kurangnya rasa kepedulian sosial, sering acuh pada teman yang tidak bermain *game online*, sering mencaci teman satu tim, dan dapat memicu konflik dengan orang tua. Adapun motivasi mereka bermain game online berasal dari diri sendiri dan orang lain. Upaya guru MTs Sunan Kalijogo dalam mengatasi siswa kecanduan game online adalah dengan membatasi penggunaan gadget di sekolah serta melakukan pendampingan pemakaian gadget ketika di dalam kelas.

Kata-Kata Kunci: Kecanduan; *Game online*; Solidaritas Sosial

PENDAHULUAN

MTs Sunan Kalijogo merupakan salah satu lembaga pendidikan jenjang menengah yang berada di Jl. Candi 3 D/Karang Besuki, Sukun Kota Malang. Melalui hasil dari wawancara awal peneliti kepada salah satu siswa di MTs Sunan Kalijogo yang berinisial RMY kelas IX A umur 14 tahun pada tanggal 4 Januari 2022, ia menuturkan bahwa beberapa temannya banyak yang menjadi pemain *game online*, bahkan lebih dari 10 siswa tergolong pemain *game online*. Hal ini terbukti bahwa ketika ujian akhir semester pihak sekolah memperbolehkan untuk membawa handphone, teman-teman sebayanya mengadakan kompetisi secara mandiri dengan kelas lain yakni kelas IX B. Waktu yang seharusnya digunakan untuk belajar mempersiapkan ujian justru banyak dari siswa yang bermain *game online*. Kebanyakan *game online* yang dimainkan oleh siswa di MTs Sunan Kalijogo adalah *Mobile Legend* yang merupakan *game online* bergenre *strategy and team*.

Lebih lanjut, dari penuturan siswa yang diwawancarai menyatakan bahwa pemain yang sudah lihai dalam bermain *game online* tergolong siswa yang dinilai bandel di kelas. Misal ketika mendapatkan jadwal piket, siswa tersebut malah lari dan menghindar karena tidak mau membersihkan kelas, bukan hanya itu ketika ada kegiatan kelompok diskusi/belajar siswa-siswa tersebut malah asik sendiri atau berbincang-bincang dengan teman lainnya dan tidak ikut berdiskusi dengan teman kelompoknya, bahkan seringkali dari mereka membicarakan *game online* pada saat belajar/diskusi kelompok, sehingga dari kelompok belajar tersebut hanya ada satu atau dua yang aktif mengerjakan, sedangkan siswa yang hobi bermain *game online* hanya menunggu jawaban dari siswa yang aktif mengerjakan tugas kelompok tersebut.

Berdasarkan penuturan salah satu guru di MTs Sunan Kalijogo yang telah peneliti mewawancarai pada 26 Januari 2022 memberikan pernyataan bahwa mereka resah terhadap siswa yang hobi dalam bermain *game online*. Karena ketika pembelajaran menggunakan media gadget para siswa sering menyalahgunakan untuk membuka aplikasi yang tidak sesuai dengan arahan dari guru seperti bermain *game online*. Selain itu, guru MTs Sunan Kalijogo juga memberikan pernyataan bahwa para siswa sering tidur larut malam. Hal ini terbukti ketika para guru menerima notifikasi WhatsApp group milik siswa pada malam hari. Tidur yang terlalu malam dapat mengakibatkan siswa menjadi bangun terlalu siang sehingga terlambat datang ke sekolah.

Berdasarkan teori yang dikemukakan oleh Emile Durkheim tentang solidaritas sosial, ia mengatakan bahwa aturan yang bersifat *restitutive* (memulihkan) merupakan salah satu ciri dari bentuk solidaritas organik. Oleh karena itu penelitian ini penting untuk dilakukan guna mengetahui dampak *game online* terhadap solidaritas sosial. Tujuan penelitian ini yaitu: (1)

menjelaskan dampak kecanduan *game online* terhadap solidaritas sosial pada siswa MTs Sunan Kalijogo Karangbesuki Kota Malang. (2) Menjelaskan motivasi kecanduan *game online* siswa MTs Sunan Kalijogo. (3) Menjelaskan upaya guru MTs Sunan Kalijogo dalam mengatasi siswa yang kecanduan *game online*.

KAJIAN LITERATUR

Pengertian Dampak

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, dampak adalah benturan, pengaruh yang mendatangkan akibat positif maupun negatif. Pengertian dampak menurut waralah Rd Christo adalah sesuatu yang diakibatkan oleh sesuatu yang dilakukan, bisa positif maupun negatif atau pengaruh kuat yang mendatangkan akibat (baik negatif maupun positif) (Novita, 2014). Jadi dapat disimpulkan bahwa dampak merupakan suatu akibat yang mendatangkan dua hal yaitu dampak positif yang berarti mendatangkan akibat dalam hal-hal yang baik pada individu maupun orang lain, dan dampak negatif yang berarti mendatangkan hal-hal yang buruk bagi individu maupun orang lain.

Kecanduan *Game Online*

Kecanduan *game online* termasuk kedalam ranah kecanduan internet atau *internet gaming disorder* dapat diartikan sebagai seseorang yang memiliki perilaku permainan gaming baik digital gaming maupun video gaming yang kesulitan dalam kontrol diri akibat bermain game (Fitri, Erwinda, & Ifdil, 2018).

Menurut Young dalam ada beberapa faktor-faktor yang mempengaruhi kecanduan internet atau *game online* antara lain (Trisnaini, 2018):

1. Ciri khas (*salience*)

Seseorang yang sudah kecanduan bermain *Game online* maka akan terbawa dalam kehidupan nyata, biasanya selalu memikirkan dan berfantasi saat harus berkonsentrasi dengan aktivitas lain seperti belajar saat sekolah atau kegiatan yang lain.

2. Penggunaan yang berlebihan (*excessive use*)

Intensitas bermain *Game online* yang tinggi akan berakibat pada pengabaian kegiatan lain bahkan kebutuhan dasar seperti makan, tidur, bahkan mandi.

3. Pengabaian pekerjaan (*neglect to work*)

Tingginya prioritas bermain *Game online* akan mengabaikan produktivitas kegiatan seperti tugas dan pekerjaan.

4. Antisipasi (*anticipation*)

Kebiasaan individu yang menggunakan waktunya untuk bermain *Game online* sebagai sarana pelarian diri sementara dari masalah di dunia nyata pemain dan dilakukan secara berulang-ulang maka akan memunculkan rutinitas kegiatan. Hal ini akan menyebabkan bermain *Game online* akan mendominasi pikiran, perasaan dan perilaku pemainnya.

5. Mengabaikan akan kehidupan sosial (*neglect to social life*)

Bermain *Game online* dalam jangka waktu yang lama akan mengabaikan kehidupan sosialnya, karena pemain akan selalu focus untuk bermain sehingga waktu untuk bersosialisasi dengan sekitarnya menjadi berkurang.

6. Ketidakmampuan mengontrol diri (*lack of control*)

Ketidakmampuan individu yang terindikasi kecanduan *Game online* cenderung tidak memiliki batasan dalam memainkan *Game online* tersebut baik dalam intensitas maupun durasi sehingga ia sendiri kehilangan kontrol diri atas waktunya bermain *Game online*.

Solidaritas Sosial

Menurut Johnson solidaritas sosial adalah suatu cara pandang dalam fakta sosial yang sudah menjadi hukum dan adat yang menghubungkan dengan gejala individu, salah satunya adalah karakteristik individu (Nasution, 2002). Konsep solidaritas sosial merupakan suatu kelompok masyarakat yang memiliki rasa kepedulian antar sesama dengan menunjukkan hubungan antar individu maupun kelompok yang didasarkan atas moral, kolektif yang sama, dan kepercayaan yang dianut serta diperkuat oleh pengalaman emosional. Solidaritas sosial adalah suatu perasaan moral yang timbul pada diri individu maupun dalam kelompok berupa nilai-nilai dan norma dengan prinsip yang sama agar terpenuhinya harapan serta peran. Menurut Durkheim solidaritas sosial terbagi menjadi dua yaitu:

1. Solidaritas Mekanik

Solidaritas sosial mekanik didasarkan pada “kesadaran kolektif” yang menunjukkan pada totalitas kepercayaan-kepercayaan dan sentimen-sentimen bersama yang rata-rata ada pada warga masyarakat yang sama, solidaritas itu didasarkan suatu tingkat homogenitas yang tinggi dalam kepercayaan, sentiment dan lain sebagainya.

Solidaritas mekanik ini pada umumnya ada pada masyarakat tradisional yang bersifat homogen dan secara spontan cenderung pada suatu pola hidup bersama. Perbedaan antara individu dianggap tidak penting, sehingga fungsi setiap individu selalu dapat digantikan oleh yang lain. Kesadaran individu lemah, sebaliknya kesadaran kolektif mendominasi dalam kehidupan sehari-hari. Apa yang dianggap baik oleh masyarakat dianggap baik pula oleh individu (Zainuddin, 2012). Adapun ciri-ciri dari solidaritas mekanik adalah:

- a) Kegiatan/aktivitas sosial cenderung bersifat homogen seperti mata pencaharian yang rata-rata sebagai petani, aturan dan nilai-nilai norma serta moral dan agama sudah melekat lama, saling ketergantungan rendah, dan bersifat primitif atau pedesaan.
- b) Posisi individu kolektivisme dan komunitas serta menekankan pada kelompok.
- c) Struktur ekonomi merupakan kelompok terisolasi, pembagian kerja rendah, dan mencukupi kebutuhan.
- d) Kontrol sosial melibatkan komunitas.

2. Solidaritas Organik

Bentuk solidaritas ini menurut Durkheim berada pada masyarakat modern, yang pada umumnya masyarakat heterogen dengan karakteristik masyarakat yang berbeda. Anggota masyarakat terbagi dalam berbagai latar belakang mata pencaharian. Mereka hidup secara interdependen. Masing-masing memiliki tatanan nilai dan pengalaman yang berbeda-beda. Sebagai implikasinya kemudian muncul semangat individualisme yang lebih kental dan cenderung mengesampingkan kehidupan berkelompok.

Solidaritas organik didasarkan pada tingkat saling ketergantungan yang tinggi. Saling ketergantungan itu bertambah sebagai hasil dari bertambahnya spesialisasi dan pembagian pekerjaan yang memungkinkan dan juga menggairahkan bertambahnya perbedaan dikalangan individu. Durkheim mempertahankan bahwa kuatnya solidaritas organik itu ditandai dengan pentingnya hukum yang bersifat memulihkan daripada represif. Dalam sistem organik, kemarahan kolektif yang timbul menjadi lebih kecil kemungkinannya karena kesadaran kolektif yang timbul karena perilaku menyimpang menjadi lebih kecil kemungkinannya karena kesadaran kolektif itu tidak begitu kuat.

Dalam masyarakat modern, pembagian kerja yang sangat kompleks menghasilkan solidaritas organik. Spesialisasi yang berbeda-beda dalam bidang pekerjaan dan peranan

sosial menciptakan ketergantungan yang mengikat orang kepada sesamanya, karena mereka tidak bisa lagi memenuhi segala bentuk kebutuhan mereka sendiri (Syukur, 2018).

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Sumber data yang digunakan 1) data primer didapat secara langsung melalui observasi dan wawancara bersama waka kesiswaan, wali kelas IX A, dan siswa MTs Sunan Kalijogo yang terindikasi kecanduan *game online*; 2) data sekunder yang didapat melalui dokumen-dokumen yang menunjang penelitian seperti profil sekolah dan buku tata tertib sekolah. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan teknik observasi, wawancara dan dokumentasi sebagai bukti dari pelaporan dan sebagai pendukung penelitian di lapangan. Analisis data menggunakan model analisis data interaktif yaitu menggunakan teori yang dikemukakan oleh Miles, Huberman & Saldana yakni dengan melalui beberapa tahapan diantaranya: 1) pengumpulan data, 2) kondensasi data, 3) penyajian data, 4) kesimpulan data atau verifikasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dampak Kecanduan *Game online* Terhadap Solidaritas Sosial Pada Siswa MTs Sunan Kalijogo Kota Malang

Dari kasus kecanduan *game online* pada seorang siswa/anak setidaknya memiliki dua dampak yakni positif dan negatif terhadap rasa solidaritas sosial mereka:

1. Dampak Positif

Kecanduan *game online* memiliki beberapa dampak positif bagi diri sendiri maupun orang lain.

a. Membentuk Komunitas

Kesamaan hobi dapat menyatukan satu orang dengan orang lainnya. Apalagi dengan teknologi internet yang dapat menghubungkan orang yang jauh dapat berkomunikasi dengan siapapun, kapanpun, dan dimanapun. Munn menyatakan bahwa sarana online dalam berpartisipasi, berinteraksi di dunia virtual atau jenis game MMORPGs dapat menyediakan jenis aktivitas yang dimiliki bersama, dimana mempersyaratkan pengembangan pertemanan (Herawati, 2014).

Siswa MTs Sunan Kalijogo yang tergolong pecandu *game online* juga demikian. Mereka memiliki kenalan pemain *game online* yang jauh dari mereka, dan belum pernah bertemu sama sekali. Biasanya mereka kenal ketika dalam permainan dan merasa pemain tersebut lihai dalam memainkan karakter yang dimainkan sehingga mereka berkenalan untuk diajak bermain bersama (mabar).

Dari kenalan tersebut maka dibuatlah suatu perkumpulan para pemain/player untuk bekerjasama dan saling membantu di permainan. Setidaknya minimal ada 4 orang anggota/player dalam satu squad. Siswa MTs Sunan Kalijogo ada yang memiliki teman offline dan ada juga teman online. Walaupun memiliki squad game offline mereka lebih memilih bermain di rumah sendiri-sendiri karena mereka lebih senang bermain *game online* pada jam malam hingga sampai larut malam bahkan ada yang mengaku sampai pagi hari sebelum subuh.

b. Prososial Antar Sesama Gamer

Perilaku prososial adalah perilaku yang dilakukan secara sukarela (*voluntary*) yang dapat menguntungkan (*benefit*) orang lain tanpa antisipasi reward eksternal (Muhammad, 2015). Siswa MTs Sunan Kalijogo yang terindikasi kecanduan *game online* sangat sering bermain *game online* dengan teman dekat baik secara offline maupun online, oleh karena itu

mereka sangat peduli dengan teman sepermainannya. Walaupun mereka bermain dengan orang yang tidak dikenal dan hanya berkenalan melalui *game online*, mereka selalu bermain serius ketika memainkan *game online* tersebut karena tujuan mereka hanya satu yakni agar bisa meraih kemenangan.

Semua siswa yang kecanduan ketika dihadapkan pada dua pilihan yakni antara main sendiri atau main bersama (mabar) pasti mereka memilih mabar karena mereka lebih percaya kepada teman yang bermain bersamanya, alasannya teman main *game onlinenya* bermain dengan sportif dan lebih serius daripada mendapatkan tim publik (*random player*), oleh karena itu mereka lebih senang mabar dan memperhatikan apa yang dibutuhkan teman sepermainan ketika berada dalam in game.

Bukan hanya senang bermain bersama saja, akan tetapi beberapa siswa rela mengorbankan sedikit uang sakunya untuk membelikan diamond dengan cara top up (item untuk membeli barang berbayar di game) kepada teman gamenya agar mendapatkan hadiah yang diinginkan, biasanya mereka lakukan apabila *game online* tersebut mengadakan event tertentu. Selain melakukan top up untuk para pemain mereka juga sering membantu hal-hal yang kecil seperti melakukan tethering kepada teman yang tidak memiliki kuota agar bisa bermain bersama

c. Melatih Kerjasama Tim

Mobile Legend merupakan permainan *game online* yang dilakukan secara tim dan menggunakan strategy untuk bisa memenangkan setiap pertandingan. Aspek Kerjasama tim sangat diperlukan untuk bisa meraih kemenangan secara mutlak, oleh karena itu setiap pemain dituntut untuk bermain serius agar tidak menjadi beban dalam team. Seperti hasil penelitian yang ditulis oleh Fadly Firmansyah Putra dkk tentang dampak *game online* terhadap perubahan perilaku sosial mahasiswa Telkom University yang menuliskan bahwa salah satu dampak positif dari *game online* adalah untuk melatih kerjasama (Putra et al., 2019). Dalam hal ini biasanya *game online* yang dimainkan adalah tipe *team work* seperti game *Mobile Legend*. Dengan tim disini adalah orang lain yang bermain *game online* juga. Maka di sini para pemain game diajarkan untuk bagaimana cara membagi tugas (kerja sama), berbicara dengan pemain game online lainnya yang notabene tidak semua seumuran (komunikasi), dan juga menjaga solidaritas dalam tim (disiplin) (Putra et al., 2019).

Para Siswa MTs Sunan Kalijogo yang memainkan *game online* mengaku mereka selalu bermain serius terutama pada mode ranked atau ketika mengikuti suatu kompetisi. Mereka tidak ingin timnya mengalami kekalahan sehingga mengakibatkan turunnya pangkat dalam *game online* tersebut. Apabila mereka memainkan pada mode *classic* mereka bermain dengan *have fun* dan tidak terlalu mementingkan kemenangan karena tidak mempengaruhi pangkat dalam game mereka.

2. Dampak Negatif

Dampak negatif adalah suatu akibat yang disebabkan oleh suatu hal tertentu yang berpengaruh terhadap diri sendiri maupun orang lain. Dampak negatif dari kecanduan *game online* terhadap solidaritas sosial pada siswa MTs Sunan Kalijogo adalah sebagai berikut.

a. Sering Terlambat ke Sekolah

Berdasarkan teori yang dikemukakan oleh Durkheim yakni tentang solidaritas sosial, aturan/hukum yang bersifat restitutive (menyembuhkan) ada pada masyarakat heterogen sehingga memiliki spesialisasi kerja yang tinggi. Dalam ranah pendidikan tentunya ini berlaku antara siswa dengan guru. Tata tertib merupakan wujud solidaritas kerjasama antara siswa dengan pihak sekolah yang berisikan aturan-aturan yang telah berlaku sehingga perlu

adanya kerjasama antara pihak siswa dengan pihak murid. Apabila ada siswa yang melanggar tata tertib tersebut maka akan mendapatkan hukuman sesuai dengan aturan yang telah berlaku di sekolah tersebut. Ada beberapa yang menyebabkan aturan tersebut dilanggar oleh siswa karena diakibatkan oleh hobi mereka seperti *game online*. Berdasarkan hasil penelitian yang ditulis oleh Nurul Ismi pada jurnalnya yang berjudul “Dampak *Game online* Terhadap Perilaku Siswa di Lingkungan SMA Negeri 1 Bayang” ia menyebutkan bahwa *game online* mengakibatkan siswa tidur dalam kelas, telat datang ke sekolah bahkan memilih bolos. Hal ini terjadi karena siswa bermain *game online* hingga larut malam sehingga sering tertidur dalam kelas, telat dan bolos untuk sekolah (Ismi & Akmal, 2020).

Siswa MTs Sunan Kalijogo yang terindikasi kecanduan *game online* juga memberikan pernyataan bahwa mereka sering terlambat pergi ke sekolah karena *game online*. Terkadang mereka bermain *game online* melebihi jam malam bahkan mendekati pagi sehingga jam tidur mereka menjadi kurang yang mengakibatkan mereka sulit dibangunkan oleh orang tua hingga akhirnya mereka bangun kesiangan. Hal inilah yang mengakibatkan para siswa yang memiliki hobi *game online* sering terlambat ke sekolah. Bukan hanya itu, terkadang siswa MTs Sunan Kalijogo terlambat karena di waktu pagi mereka menyempatkan diri untuk bermain *game online*. Karena terlalu keasikan memainkan gamenya membuat mereka lupa waktu bahwa sudah waktunya untuk berangkat sekolah, hal ini juga menjadi sebab siswa MTs Sunan Kalijogo yang memiliki hobi bermain game menjadi terlambat pergi ke sekolah.

b. Kurangnya Rasa Kepedulian Sosial

Sikap sosial sangat dibutuhkan untuk menjalin hubungan dengan orang lain dalam kehidupan sehari-hari, guna untuk menciptakan suasana hidup yang damai, rukun, nyaman, dan tentram di manapun kita berada (Miftahusyia'ian et al., 2020). Sosialisasi merupakan salah satu hal yang paling penting di kehidupan mengingat karena manusia adalah makhluk sosial. Kecanduan *game online* ini tentunya akan berpengaruh terhadap sosialisasi mereka. Griffiths mengatakan bahwa para pemain game akan meninggalkan aktivitas lain dan lebih memilih hobi mereka mengorbankan waktu untuk tidur, belajar, bekerja, dan bersosialisasi dengan teman serta keluarga.

Berdasarkan wawancara dengan para narasumber yang merupakan pecandu *game online*, kebanyakan mereka enggan untuk memilih kegiatan sosial seperti interaksi dengan masyarakat, kerja bakti, dan ronda malam. Mereka lebih memilih untuk bermain *game online*. Selain itu dalam lingkup yang kecil seperti di lingkungan keluarga, para pecandu *game online* lebih memilih untuk menunda pekerjaan rumah dan menyelesaikan permainannya terlebih dahulu. Bahkan sebagian kecil dari informan malah menolak permintaan dari orang tua.

c. Sering Acuh Pada Teman Yang Tidak Bermain *Game Online*

Bermain *game online* dapat mempengaruhi kepribadian sosial anak, seperti tingkah laku, sikap emosi anak, sikap berselisih/bertengkar anak, sikap kerjasama anak, dan sikap simpati anak. Anak pada saat bermain game akan fokus pada permainan dan tidak menghiraukan lingkungan sekitar (Ulya et al., 2021). Para siswa MTs Sunan Kalijogo yang tergolong pecandu *game online* mengaku bahwa pada saat berkumpul bersama teman seperti di warung ia mengaku selalu fokus dalam bermain *game online* bahkan ketika ada salah satu teman yang tidak bermain karena hp nya sedang rusak atau memang bukan pemain *game online* mereka lebih membiarkan dan tidak memperdulikan teman yang tidak bermain *game online* tersebut. Hal ini tentunya mengindikasikan kurangnya rasa solidaritas dari pertemanan mereka.

d. Sering Mencaci Teman Satu Tim

Bermain *game online* secara berlebihan dapat meningkatkan emosi para pemainnya karena terbawa suasana game tersebut. Permainan *game online* berdampak pada perilaku agresif mereka baik fisik maupun verbal. Perilaku agresif fisik ditandai dengan adanya interaksi fisik dalam permainan dan juga berdampak pada peniruan dalam kehidupan nyata. Perilaku agresif tersebut berupa memukul hingga menendang apa yang ada disekitar mereka. Sedangkan perilaku agresif verbal merupakan perilaku yang berasal dari kata kata jorok yang ada di permainan dan dilakukan peniruan dalam kehidupan nyata (Apriyanti & Harmanto, 2015). Para siswa MTs Sunan Kalijogo yang terindikasi kecanduan *game online* mengaku bahwasanya mereka sering mencaci teman setim ketika bermain karena terbawa emosi. Hal ini disebabkan pemain tersebut tidak bermain sportif, ataupun mereka bermain buruk sehingga merugikan satu tim yang menyebabkan kekalahan. Oleh karena itu mereka mencaci teman satu timnya.

3. Dapat Memicu Konflik Dengan Orang Tua

Para siswa MTs Sunan Kalijogo yang terindikasi pecandu *game online* yang kebanyakan memainkan *game online* di rumah, oleh karena itu secara tidak langsung akan mengurangi interaksi dengan keluarga dan lebih memilih memainkan game yang ia sukai. Mereka mengaku sering menunda bantuan dari orang tua dan memilih menyelesaikan game nya terlebih dahulu, hal ini tentunya dapat mengakibatkan orang tua menjadi geram dan memarahi mereka karena lebih mementingkan *game online* mereka. Memainkan *game online* dengan intensitas yang lama di rumah juga akan menimbulkan konflik dengan orang tua karena para pecandu *game online* memainkan *game onlinenya* seharian tanpa melakukan aktivitas lain seperti membantu pekerjaan rumah orang tua ataupun melakukan hal produktif lain sehingga orang tua tentu akan menegur anaknya yang menghabiskan waktunya hanya untuk bermain *game online* daripada melakukan kegiatan produktif lain. Adanya benih-benih kemarahan ini apabila terus dilakukan akan mengakibatkan konflik antara anak dengan orang tua.

Motivasi Siswa MTs Sunan Kalijogo Sehingga Kecanduan *Game online*

Motivasi bermain *game online* merupakan faktor presipitasi yang mana seseorang yang bermain *game online* akan menjadi lebih termotivasi dalam bermain (Rahayuningrum et al., 2019). Menurut para ahli setidaknya apabila disimpulkan terdapat dua macam bentuk motivasi yakni motivasi Intrinsik atau motivasi internal dan motivasi ekstrinsik atau motivasi eksternal.

1. Motivasi Intrinsik

Motivasi Intrinsik adalah dorongan yang diperoleh seseorang dari dirinya sendiri tanpa adanya pengaruh dari luar. Motivasi Internal umumnya digambarkan sebagai dorongan dari individu yang berasal dari dasar keinginannya mengembangkan potensi dirinya, seperti keinginan untuk berprestasi, keinginan untuk meningkatkan posisi kariernya (Haeruddin et al., 2021). Siswa MTs Sunan Kalijogo yang terindikasi kecanduan *game online* memiliki dorongan pada dirinya sendiri sehingga mereka rela menghabiskan waktunya berjam-jam hanya untuk bermain *game online*.

a. Bosan (gabut)

Perasaan bosan dapat dikatakan sebagai rasa yang timbul pada diri seseorang karena merasa kosongnya waktu yang digunakan atau tidak memiliki kegiatan apapun sehingga muncul rasa jenuh (Azis, 2014). Siswa MTs Sunan Kalijogo yang terindikasi *game online* juga demikian, mereka menyatakan bahwa ketika mereka bosan atau sedang tidak ada kegiatan yang penting mereka memilih untuk menghabiskan waktunya untuk bermain *game online*.

Padahal semua siswa tentunya setiap hari memiliki pekerjaan yang seharusnya dapat dilakukan seperti mengerjakan tugas dari sekolah atau melakukan hal produktif yang lain, akan tetapi mereka memilih untuk bermain *game online* dikala senggang. Hal ini dapat memicu dorongan dalam individu untuk bermain *game online*.

b. Hobi main game

Game online memang dirancang oleh pihak pengembang untuk sebagai sarana hiburan bagi semua penggunanya, hal yang menyenangkan inilah yang dapat mendorong seseorang untuk menjadikan *game online* sebagai hobi karena memang *game play*nya menyenangkan dan seru untuk dimainkan. Begitu juga dengan siswa MTs Sunan Kalijogo yang bermain *game online* juga mengatakan hal serupa. Mereka menjadikan *game online* sebagai hobi mereka dan bukan karena pengaruh dari teman-temannya. Sehingga mereka rela menghabiskan waktunya untuk bermain *game online* daripada menghabiskan waktu banyak untuk hal lain.

c. Menginginkan pangkat yang tinggi

Dalam setiap *game online* tentunya memiliki pangkat sebagai tolak ukur keahlian mereka dalam bermain *game online*. Apabila sudah mencapai tingkat/pangkat yang tinggi, itu tandanya mereka sudah lihai dalam memainkan *game online*. Para Siswa MTs Sunan Kalijogo yang bermain *game online* juga demikian, mereka mengaku bahwasanya pangkat merupakan salah satu sebab mereka bermain *game online* karena dengan rajin memainkan *game online* terutama dalam mode *rank* maka pangkat mereka sedikit demi sedikit juga akan semakin tinggi. Apabila pangkat mereka sudah tinggi maka hal tersebut dapat dikatakan mereka sudah lihai dalam bermain *game online*.

2. Motivasi Ekstrinsik

Motivasi Ekstrinsik atau motivasi eksternal adalah suatu dorongan yang timbul pada diri seseorang karena adanya pengaruh dari luar individu tersebut. Siswa MTs Sunan Kalijogo memiliki dorongan untuk selalu memainkan *game online* karena adanya beberapa dorongan dari luar yang mengakibatkan tingginya intensitas bermain *game online* mereka.

a. Banyak Teman Yang Bermain *Game online*

Lingkungan pergaulan dapat mempengaruhi gaya hidup mereka termasuk hobi. Siswa MTs Sunan Kalijogo yang terindikasi kecanduan *game online* mengaku bahwasanya mereka menjadi pemain *game online* karena terbawa oleh teman-temannya. Hal ini karena banyak dari teman-temannya yang bermain *game online* sehingga individu tersebut berkeinginan untuk mencoba *game online* tersebut sehingga keterusan pada tahap kecanduan. Mereka mengatakan bahwa *game online* seru dimainkan apabila bermain bersama (mabar) selain itu dapat bertemu dengan orang-orang baru dalam *game* juga merupakan pengalaman yang menyenangkan bagi mereka.

b. Ingin mendapatkan hadiah dari event *game online*

Setiap *game online* memiliki event atau misi bagi setiap player untuk mengerjakan sesuatu dengan cara memainkan *game online* sesuai dengan ketentuan yang diadakan. Event atau misi dalam permainan *game online* selalu diberikan imbalan atau hadiah karena telah menyelesaikan event tersebut. hal inilah yang mendorong setiap pemain *game online* untuk memainkan *game online* tersebut karena tergiur dengan hadiah yang akan didapat. Begitu pula dengan siswa MTs Sunan Kalijogo yang merupakan pemain *game online*. Mereka selalu terdorong untuk memainkan *game online* karena selalu ada event di setiap harinya, bahkan terkadang ketika pada hari-hari tertentu pihak pengembang developer memberikan hadiah yang menggiurkan yang biasanya dapat diperoleh dengan top up, akan tetapi karena adanya event khusus pihak *game online* menggratiskan barang tersebut akan tetapi dengan melalui

beberapa syarat tertentu. Hal ini yang menjadikan siswa menjadi lebih bersemangat dalam memainkan *game online*.

c. Ingin Menjadi Seperti *Pro Player*

Pro player dapat dikatakan sebagai pemain *game online* profesional yang dikenal banyak orang karena memiliki keahlian atau skill yang tinggi dalam bermain *game online* sehingga terkenal dan diakui banyak orang. Siswa MTs Sunan Kalijogo yang terindikasi kecanduan *game online* juga demikian, mereka terdorong terus bermain *game online* agar supaya dapat seperti mereka-mereka yang hebat dalam bermain *game online*. Dengan melakukan latihan yang rutin tentunya dapat meningkatkan skill atau keahlian mereka dalam bermain *game online*. Hal ini berarti mereka bermain dengan intensitas yang tinggi karena mengidolakan para pro player yang sudah terkenal karena sering muncul di berbagai kompetisi *game online* mulai dari tingkat nasional hingga internasional.

Upaya Yang Dilakukan Oleh Guru MTs Sunan Kalijogo Dalam Mengatasi Siswa Kecanduan *Game online*

Sekolah merupakan tempat kedua setelah rumah karena sekolah merupakan tempat mereka berinteraksi dengan berbagai macam karakteristik individu. Dalam lembaga pendidikan juga sering disimulasikan seolah-olah seperti lingkungan masyarakat karena pendidikan bukan hanya aspek kognitif saja, akan tetapi aspek afektif juga sangat diperhatikan dalam lembaga sekolah. Guru tentunya merupakan orang tua mereka ketika berada di sekolah, oleh karena itu guru harus senantiasa mengawasi, membimbing, dan mengarahkan siswa-siwi yang ada di sekolah agar menjadi sosok pribadi yang cerdas dan dapat berguna bagi masyarakat. Penggunaan gadget tentunya juga harus dipantau oleh para guru, sehingga para siswa tidak menyalahgunakan penggunaan gadget ketika berada di sekolah seperti bermain *game online* atau hal lainnya. Guru MTs Sunan Kalijogo telah memberikan upaya agar siswa-siswanya tidak menyalahgunakan gadget mereka agar lebih berguna dan bermanfaat dalam bidang pendidikan.

1. Kebijakan Pembatasan Penggunaan Gadget di Sekolah MTs Sunan Kalijogo

Sistem pembatasan gadget di MTs Sunan Kalijogo adalah dengan cara dititipkan di ruang guru dan disendirikan per kelas. Waktu penitipan adalah setelah bel sholat dhuha sampai pulang sekolah. Walaupun adanya pembatasan gadget para siswa dapat mengambil gadgetnya di jam sekolah apabila mendapatkan izin dari guru, contohnya adalah ketika guru menyuruh untuk mencari informasi lebih dalam dari materi yang telah diberikan yakni dengan menggunakan internet pada masing-masing gadget siswa, maka hal ini diperbolehkan untuk siswa mengambil gadget akan tetapi ketika jam pelajaran saat itu habis maka gadget siswa harus dikumpulkan kembali.

Apabila terdapat siswa yang menyalahi aturan tersebut yakni tidak mengumpulkan gadgetnya ketika di sekolah dan diketahui oleh guru maka akan mendapat hukuman berupa penyitaan gadget selama satu minggu, kemudian apabila setelah pelanggaran tersebut masih tetap melanggar aturan penggunaan gadget untuk kedua kalinya maka akan disita oleh pihak guru selama tiga bulan, apabila masih melanggar lagi dengan penyebab yang sama maka akan disita oleh pihak guru sampai mereka lulus dalam menempuh pendidikan di MTs Sunan Kalijogo. Semua jenis pelanggaran yang berkaitan dengan penggunaan gadget apabila disita oleh guru maka harus diambil oleh orang tua beserta anaknya sendiri untuk dijelaskan masalah atau bentuk pelanggaran yang dilakukan oleh siswa tersebut.

2. Melakukan Pendampingan Dalam Penggunaan Gadget di Sekolah MTs Sunan Kalijogo

Adanya peraturan pembatasan gadget di MTs Sunan Kalijogo tidak serta merta melarang sepenuhnya bagi siswa untuk menggunakan gadget mereka, akan tetapi ada syarat tertentu untuk para siswa bisa menggunakan gadgetnya di sekolah yakni dengan seizin guru mata pelajaran dengan tujuan utamanya adalah untuk mendalami materi yang tidak ada di buku pelajaran dengan cara mencari referensi di internet. Akan tetapi kebijakan ini tentunya tidak selalu berjalan sesuai yang diinginkan oleh para guru. Ada kalanya para siswa ketika pembelajaran menggunakan gadget justru mencari-cari kesempatan untuk menggunakan gadget mereka dengan bermain *game online* atau melakukan kegiatan lain di luar instruksi dari guru. Oleh karena itu para guru selalu berupaya untuk selalu melakukan pendampingan agar para siswa tidak lari ke *game online* atau hal lain yang tidak diperkenankan oleh guru. Hal ini tentunya harus membutuhkan tenaga ekstra dari para guru yakni dengan selalu berkeliling ke meja duduk para siswa untuk memantau para siswa agar menggunakan gadget sesuai dengan arahan dari guru kelas tersebut.

Adanya pendampingan secara intens selama pembelajaran terkait dengan penggunaan gadget di sekolah tentunya dapat mengurangi intensitas permainan *game online* dari para siswa sehingga dapat lebih fokus pada pelajaran yang ditempuh. Selain itu juga dapat mengedukasi para siswa untuk selalu menggunakan gadget mereka untuk mencari sumber pengetahuan baru yang ada di internet sehingga tidak selalu menggunakan gadgetnya hanya untuk *game online*.

SIMPULAN

Dari paparan pembahasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa siswa MTs Sunan Kalijogo memiliki solidaritas yang tinggi hanya pada teman mekanis (sehobi) mereka seperti bersikap sosial kepada sesama gamer dan membangun komunitas. Sedangkan selain pemain *game online* seperti keluarga dan masyarakat cenderung kurang karena minimnya interaksi dan kepedulian sosial yang diakibatkan oleh tingginya intensitas bermain *game online*. Para siswa MTs Sunan Kalijogo terdorong untuk memainkan *game online* karena mereka sering merasa bosan, akibatnya memilih untuk mengisi waktunya dengan *game online*. Selain itu *game online* merupakan hobi mereka, sehingga mereka rela bermain dalam jangka waktu yang cukup lama karena merasa senang dari kegiatan yang dilakukan. Adanya sistem pangkat dalam game juga sangat berpengaruh sehingga menyebabkan pemainnya untuk terus bermain agar mendapatkan pangkat yang tinggi. Dorongan dari luar dapat mempengaruhi pemain *game online* untuk terus bermain seperti adanya teman yang bermain *game online* sehingga ikut-ikutan untuk bermain *game online*, adanya event yang diadakan oleh developer game agar para pemain ingin mengejar hadiah yang akan didapat, dan dorongan untuk menjadi seorang pro player juga turut membuat mereka untuk selalu melatih skillnya dalam bermain *game online*.

REFERENSI

- APJII, B. (2020). Apjii. In *Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia* (Vol. 74, p. 1). <https://apjii.or.id/content/read/104/503/BULETIN-APJII-EDISI-74---November-2020>
- Apriyanti, M. F., & Harmanto. (2015). Perilaku Agresif Remaja Yang Gemar Bermain *Game online* (Studi Kasus Di Kelurahan Ngagel Rejo Kecamatan Wonokromo Surabaya). *Kajian Moral Dan Kewarganegaraan*, 3(3), 994–1008.
- Azis, E. N. (2014). Faktor Penyebab Bermain *Game online* Dan Dampak Negatifnya Bagi Pelajar. *Universitas Muhammadiyah Surakarta*.
- Fitri, E., Erwinda, L., & Ifdil, I. (2018). *Jurnal Konseling dan Pendidikan Konsep Adiksi Game online*

- dan Dampaknya terhadap Masalah Mental Emosional Remaja Serta Peran Bimbingan Dan Konseling. 4(3), 211–219. <http://jurnal.konselingindonesia.com>
- Haeruddin, M. I. M., Kurniawan, A. W., Akbar, A., Mustafa, Y., Manajemen, P. S., & Makassar, U. N. (2021). *Pengaruh Faktor Motivasi Internal dan Eksternal Terhadap Prestasi Kerja Karyawan: Sebuah Studi Kuantitatif*. 5(1), 260–277.
- Herawati, E. (2014). Konstruksi Realitas Kehidupan Kedua Pemain Game online: Studi Pada Para Pemain Game Online Dalam Membentuk Realitas Dan Komunitas Virtual. *Humaniora*, 5(1), 378–386. <http://journal.binus.ac.id/index.php/Humaniora/article/view/3036/2425>
- Imawati, D., Umaroh, Khumadatul, S., & Sari, Trifina, M. (2017). *Pengaruh Intensitas Bermain Game online Terhadap Interaksi Sosial Remaja*. Vol 07 No.
- Ismi, N., & Akmal, A. (2020). Dampak Game online Terhadap Perilaku Siswa di Lingkungan SMA Negeri 1 Bayang. *Journal of Civic Education*, 3(1), 1–10. <https://doi.org/10.24036/jce.v3i1.304>
- Miftahusyia'ian, M., Fitriana, W. N., & Mulyoto, G. P. (2020). Pembentukan Sikap Sosial Siswa Melalui Pembelajaran Ips Di Smp Brawijaya Smart School Malang. *J-PIPS (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial)*, 7(1), 54–69. <https://doi.org/10.18860/jpips.v7i1.10485>
- Muhammad, I. I. (2015). *Kajian Konseptual Perilaku Prosocial Dalam Perspektif Psikologi Sosial*. 2(1), 224–233.
- Muslimin. (2015). *Antropologi Sosial Budaya dan Kesehatan*. Deepulish.
- Nasution, Z. (2002). *Solidaritas Sosial Dan Partisipasi Masyarakat Desa Transisi*. UMM Press.
- Novita, W. (2014). Persepsi Masyarakat Tentang Keberadaan Odong-Odong Di Kampung Pasar Gompong Nagari Kambang Barat Kecamatan Lengayang Kabupaten Pesisir Selatan. *The Lecturer at Geography Department of STKIP PGRI Sumatera Barat*, 59, 1–5.
- Putra, F. F., Rozak, A., Perdana, G. V., & Maesharoh, I. (2019). Dampak Game online Terhadap Perubahan Perilaku Sosial Mahasiswa Telkom University. *Jurnal Politikom Indonesiana*, 4(2), 98–103. <https://doi.org/10.35706/jpi.v4i2.3236>
- Rahayuningrum, D. C., Putit, Z., & Erwina, I. (2019). Hubungan Motivasi Bermain Game online Dan Dukungan Sosial Teman Sebaya Dengan Adiksi Game online Pada Remaja di SMPN Kota Padang. *Jurnal Kesehatan Medika Sainika*, 10(1), 115. <https://doi.org/10.30633/jkms.v10i1.315>
- Syukur, M. (2018). *Dasar-Dasar Teori Sosiologi*. Rajawali Press.
- Trisnaini, R. P. (2018). *Stop Kecanduan Game online* (p. 4).
- Ulya, L., Fatuhurohman, I., & Sucipto. (2021). Analisis Kecanduan Game online Terhadap Kepribadian Sosial Anak. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(3), 1112–1119. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1347>
- Yuanita, F. E., & Dyah, W. F. (2021). Implementasi Teknik Self Control Untuk Mengurangi Kecanduan Game online Pada Peserta Didik Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Bikotetik (Bimbingan Dan Konseling : Teori Dan Praktik)*, 05, 1–48.
- Zainuddin, M. (2012). *Rekonstruksi Sosial Modern*. Gadjah Mada University Press.