

Dampak Negatif Game Online Terhadap Karakter Disiplin Siswa di SMP Katolik Don Bosco Bitung

Fransisco Paul Kusoy^{a,1*}, Mardan Umar^{b,2}, Jan A. Rattu^{c,3}

^{abc} Jurusan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Universitas Negeri Manado, Tondando, Indonesia

¹ francokusoy6@gmail.com*; mardanumar@unima.ac.id; janrattu@unima.ac.id

* francokusoy6@gmail.com

Abstrak

Meningkatnya jumlah siswa yang bermain game online di saat jam pelajaran merupakan salahsatu factor yang dapat mengganggu kegiatan pembelajaran sekaligus berdampak terhadap karakter disiplin siswa, fenomena tersebut juga terjadi di SMP Katolik Don Bosco Bitung. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah 1.) Bagaimana dampak negatif game online terhadap karakter kedisiplinan siswa di SMP Katolik Don Bosco Bitung? 2). Bagaimana peran guru dalam mengatasi dampak negatif game online terhadap karakter disiplin siswa di SMP Katolik Don Bosco Bitung? Adapun tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui dampak negatif game online terhadap karakter disiplin siswa dan mengetahui solusi dalam mengatasi dampak negatif game online terhadap siswa melalui peran guru di sekolah khususnya di SMP Katolik Don Bosco Bitung. Metode yang digunakan adalah kualitatif, yang diuraikan secara deskriptif, yang menjadi sumber data sesuai dengan masalah penelitian yaitu dampak game online terhadap moral siswa maka sumber utamanya adalah siswa, guru, dan orang tua yang ada di SMP Katolik Don Bosco Bitung. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan disimpulkan bahwa dampak Negatif game online terhadap karakter disiplin siswa di SMP Katolik Don Bosco Bitung, sangat memperhatikan, siswa tidak disiplin utamanya dalam proses pembelajaran, sekalipun guru sudah berperan aktif dalam menumbuhkan disiplin dalam proses pembelajaran karena itu peneliti menyarankan bahwa dampak negative game online terhadap karakter disiplin siswa perlu kerjasama antara guru dan oarangtua/wali siswa.

Kata Kunci: *Game Online, karakter, disiplin.*

Abstract

The increasing number of students playing online games during class hours is one of the factors that can interfere with learning activities as well as have an impact on the character of student discipline. This phenomenon also occurs at Don Bosco Catholic Junior High School Bitung. The formulation of the problems in this study are 1.) What is the negative impact of online games on the disciplinary character of students at Don Bosco Bitung Catholic Middle School ?, 2). What is the role of the teacher in overcoming the negative impact of online games on the disciplinary character of students at Don Bosco Bitung Catholic Middle School? The purpose of this study is to determine the negative impact of online games on the character of student discipline and to find out solutions in overcoming the negative impact of online games on students through the role of teachers in schools, especially at Don Bosco Catholic Middle School, Bitung. The method used is qualitative, which is described descriptively, which is the source of the data according to the research problem, namely the impact of online games on student morale, so the main sources are students, teachers, and parents at Don Bosco Catholic Middle School, Bitung. Based on the results of research and discussion, it is concluded that the negative impact of online games on the character of discipline of students at Don Bosco Catholic Middle School Bitung is very alarming, students are not primarily disciplined in the learning process, even though the teacher has played an active role in fostering discipline in the learning process. Negative online games on the character of student discipline need cooperation between teachers and parents / guardians of students.

Keywords: *Online Game, character, discipline.*

PENDAHULUAN

Seiring dengan perkembangan jaman, yang berbarengan dengan berkembangnya ilmu pengetahuan tidak terkecuali di Indonesia saat ini terjadi kemajuan teknologi, yang sangat pesat, dan secara tidak langsung sangat berpengaruh besar bagi kehidupan manusia secara keseluruhan. Selanjutnya Ngafifi (2014:34) mengemukakan bahwa “kemajuan teknologi adalah sesuatu yang tidak dapat dihindari dalam kehidupan ini karena kemajuan teknologi akan berjalan sesuai dengan ilmu pengetahuan, setiap inovasi diciptakan untuk memberikan manfaat positif bagi kehidupan manusia teknologi juga memberikan banyak kemudahan dalam melakukan aktifitas manusia”.

Salah satu kemajuan teknologi yang begitu pesat adalah permainan *game secara online* jika dicermati *game online* adalah sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu, sehingga dapat dipertandingkan atau dilombakan, disamping itu ada juga yang bermain *game online* sekedar hiburan... *Game online* adalah *game* yang berbasis elektronik dan *visual*, *game online* dimainkan dengan memanfaatkan media dan jaringan *internet*,

Game saat ini tidak seperti dulu, jika dulu *game* hanya dapat dimainkan dua orang saja, sekarang dengan kemajuan teknologi *game* biasa dimainkan lebih banyak orang bahkan dapat dimainkan oleh seratus orang sekaligus dalam waktu yang bersamaan, dengan kemajuan pesat ini tidak sedikit yang menjadikan *game online* sebagai mata pencarian dan mendapat penghasilan dari bermain *game*.

Untuk mengubah perilaku menjadi yang lebih baik, tidak semudah yang dibayangkan, semua itu perlu perjuangan dan perubahan melalui perjalanan yang cukup berjenjang dan berkesinambungan. “Satu-satunya yang dapat ditempuh adalah melalui jalur pendidikan, dimana lewat pendidikanlah manusia dapat dibentuk oleh setiap karakter masing-masing maka perlunya penguatan pendidikan karakter bagi siswa. Dimana masalah pendidikan tidak lepas dari peran guru dan orang tua yaitu mereka yang terlibat langsung dalam menerapkan nilai-nilai serta karakter kedisiplinan”
<https://www.kompasiana.com/ratika/56fe45823297738e07aabf7e/kedisiplinan-bagian-dari-pendidikan-karakter-yang-harus-dimiliki> diakses tanggal 13 Desember 2020.

Kepatuhan dan ketaatan siswa terhadap berbagai aturan dan tata tertib yang berlaku di sekolah dapat disebut disiplin siswa, sedangkan peraturan, tata tertib dan berbagai ketentuan lainnya yang berupa mengatur perilaku siswa disebut disiplin sekolah. “Disiplin sekolah adalah usaha sekolah untuk memelihara perilaku siswa agar tidak menyimpang dan dapat mendorong siswa agar dapat berperilaku sesuai dengan norma, peraturan dan tata tertib yang ada di sekolah saat ini seakan hanya dijadikan pajangan saja dan tidak diterapkan oleh siswa karena dampak pengaruh *game online* sehingga banyak siswa yang melanggar aturan sekolah dan tidak mengikuti tata tertib atau aturan yang ada di sekolah yang dimaksud dengan aturan sekolah (*school rule*) tersebut, seperti aturan tentang standar pakaian, ketetapan waktu, perilaku sosial dan etika belajar/bekerja”
<https://www.silabus.web.id/konsep-kepatuhan-dalam-pendidikan-menurut-para-cendekiawan/> diakses tanggal 13 Desember 2020.

Sehubungan dengan permasalahan yang ada di sekolah mengenai dampak negatif *game online* terhadap karakter moral disiplin siswa di SMP Katolik Don Bosco Bitung. Peneliti telah melakukan pengumpulan data awal dengan melakukan pengamatan dan wawancara kepada siswa di kelas 7 dengan jumlah 28 siswa, dan dari hasil wawancara dapat disimpulkan bahwa terjadi kecenderungan intensitas bermain *game online* hal ini dimungkinkan karena sejak bulan maret tidak ada proses pembelajaran dikelas.

Berdasarkan fenomena tersebut maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berkaitan dengan dampak *game online* terhadap karakter kedisiplinan siswa di SMP Katolik Don Bosco Bitung.

KAJIAN PUSTAKA

Pengertian Bermain

Kustiawan (2019:2) mengemukakan bahwa “bermain adalah cerminan kemampuan fisik, intelektual, emosional, dan sosial dan bermain merupakan media yang baik untuk belajar, karena dengan bermain anak-anak akan berkomunikasi, belajar menyesuaikan diri dengan lingkungan, melakukan apa yang dapat dilakukan dengan mengenal waktu”.

Agar memperoleh ulasan yang lebih jelas dari pengertian bermain diatas bahwa bermain adalah sebuah hiburan untuk menghilangkan rasa bosan dan untuk menghibur diri. Karena dengan melakukan atau memainkan sesuatu, akan menimbulkan sebuah perasaan dan pikiran akan sangat merasa senang dan menghasilkan sebuah pemikiran atau perilaku yang asik.

Pengertian Game Online

Menurut Eddy Liem sebuah komunitas pecinta *game* di Indonesia mengemukakan bahwa *game online* adalah sebuah *game* atau permainan yang dimainkan secara *online* (*via internet*) dapat menggunakan *pc* (*personal computer*) atau seperti *PS2* dan sejenisnya. Selanjutnya Kohoriyah (2018:21) *game online* berasal dari Bahasa Inggris. “*Game* yang berarti permainan dan *online* yang terdiri dari kata *on* dan *line* dimana *on* artinya hidup dan *line* artinya saluran, sehingga *online* dikarenakan semua yang mempunyai sambungan. Jadi berdasarkan penjabaran di atas *game online* dapat diambil pengertian bahwa *game online* merupakan suatu permainan yang dapat dilakukan melalui saluran yang menggunakan sinyal atau jaringan *internet*. Sinyal yang dimaksud disini adalah penghubung *server* yang satu dengan yang lainnya”.

Sejarah dan Perkembangan Game Online

Kustiawan (2019:7) perkembangan *game online* sendiri tidak lepas dari perkembangan teknologi komputer dan jaringan komputer itu sendiri. Meledaknya “*game online* sendiri merupakan cerminan dari pesatnya jaringan komputer yang dulunya berskala kecil sampai menjadi internet dan berkembang sampai sekarang. Pada saat muncul pertama kalinya pada tahun 1969 sebagian *game* seperti *java player* dan lain-lain yang biasanya diperlukan untuk tampilan grafis sudah tidak perlu lagi *game* tersebut juga sudah tidak membutuhkan *wbandwidth* yang besar, selain itu sebagian besar *web based game* adalah gratis”
<https://www.kompasiana.com/hackonline88/5d8e9f48097f367b72585eb2/sejarah-game-online-di-industri-android> diakses tanggal 13 Desember 2020.

Dampak Game Online

Ulfa (2017 : 4) mengemukakan bahwa “Kecanduan merupakan perasaan yang sangat kuat terhadap sesuatu yang diinginkannya sehingga akan berusaha untuk mencari sesuatu yang sangat diinginkan misalnya kecanduan *internet* kecanduan melihat televisi, atau kecanduan bekerja kecanduan *game online* merupakan salah satu jenis kecanduan yang disebabkan oleh teknologi *internet* atau yang lebih dikenal dengan *internet addictive disorder*, *internet* dapat menyebabkan kecanduan, salah satunya adalah *Computer game Addiction* (berlebihan dalam bermain *game*)”. “*Game online* merupakan bagian dari *internet* yang sering dikunjungi dan sangat digemari dan bisa menyebabkan kecanduan yang memiliki intensitas yang sangat tinggi”.

Penulis juga berpendapat, bahwa setelah kita mengetahui apa itu *game online*, mulai dari pengertian para ahli sampai pada sejarah singkat tentang *game online*, kita dapat mengetahui dampaknya ada yang positif ada juga yang negatif dari permainan tersebut.

1. Dampak Positif

“Bahwa dalam bermain *game online*, kita dapat berinteraksi dan mengembangkan wawasan kita, secara langsung maupun tidak langsung, karena yang kita tahu bersama dalam bermain *game online* dapat juga dalam kelompok, grup maupun individual dan bahkan dalam permainan *game online* tersebut kapasitas pemain atau lawan main bisa lebih dari 1 atau 2 orang, bahkan bisa ratusan pemain”.

2. Dampak Negatif

“Setiap orang yang memainkan *game online* tersebut perilakunya sangat tidak terkendali, bahkan jika ditegur atau disapa malahan orang tersebut yang lagi asik bermain *game online* membentak balik, atau tidak digubris sama sekali”. Bahkan orang yang memainkan *game* tersebut akan ketergantungan terhadap permainan tersebut

Konsep Pendidikan Karakter

Karakter

Suyitno (2012:3) mengemukakan bahwa “Karakter dapat diartikan sebagai bawaan, hati, jiwa, kepribadian, budi pekerti, perilaku, sifat, tabiat, temperamen, dan watak karakter dalam hal ini menandai dan memfokuskan pengaplikasian nilai kebaikan dalam bentuk tindakan atau tingkah-laku orang yang tidak mengaplikasikan nilai-nilai kebaikan, misalnya tidak jujur, kejam, rakus, dan perilaku jelek lainnya, orang yang berkarakter jelek, tetapi orang yang perilakunya sesuai dengan kaidah moral disebut dengan berkarakter mulia”.

Dari konsep di atas maka dapat dikatakan bahwa karakter menjadi sesuatu yang penting untuk generasi yang berkualitas oleh karena itu Pendidikan karakter merupakan salah satu alat untuk membimbing seseorang menjadi orang baik, agar mampu memberikan atau memilih pengaruh yang tidak baik.

Pengertian Pendidikan Karakter

Binti maunah (2015:91) mengatakan dalam jurnalnya “karakter adalah bentuk watak atau tabiat, akhlak yang melekat pada pribadi seseorang yang terbentuk dari hasil internalisasi yang digunakan sebagai landasan untuk berpikir dan berperilaku sehingga menimbulkan suatu ciri khas pada individu tersebut”.

Namun ada juga yang dikatakan Hasan (2012: 58) bahwa ”nilai- nilai pendidikan karakter adalah Nilai-nilai berdasarkan beberapa sumber, yakni agama, Pancasila, budaya, dan tujuan pendidikan nasional. Pertama, faktor agama. Masyarakat Indonesia adalah masyarakat beragama”.

Setelah melihat konsep diatas maka dapat dikembangkan bahwa “pendidikan karakter seorang terbentuk karena kebiasaan yang dilakukan, sikap diambil dalam menanggapi keadaan dan kata-kata yang diucapkan kepada orang lain. Karakter ini pada akhirnya menjadi sesuatu yang menempel pada seorang yang bersangkutan tidak menyadari karakternya. Orang lain bisa lebih mudah untuk menilai karakter seseorang”.

Tujuan Pendidikan Karakter

Sebagaimana yang dikatakan Salim (2016:31) bahwa “pendidikan karakter adalah tujuan luar biasa dari sistem pendidikan yang benar. Pendidikan keluarga maupun pendidikan dalam sekolah, orang tua, dan guru tetapi sadar bahwa pembangunan tabiat yang agung adalah tugas mereka”.

Dengan demikian pendidikan karakter dapat dipertegas bahwa pendidikan karakter merupakan upaya yang dirancang dengan jelas dan dijalankan secara sistematis untuk membantu memahami nilai dan perilaku manusia yang berhubungan dengan Tuhan yang Maha Esa, diri sendiri, dan sesama manusia, yang berdasarkan dengan norma-norma.

Konsep Tentang Kedisiplinan

Pengertian Kedisiplinan

Haryono (2016:264) dalam jurnalnya, “disiplin adalah suatu ketaatan yang sungguh-sungguh yang didukung oleh kesadaran untuk menunaikan tugas kewajiban serta perilaku sebagaimana mestinya menurut aturan-aturan atau tata kelakuan yang seharusnya berlaku di dalam suatu lingkungan tertentu”.

Dari definisi yang di atas maka dapat dikembangkan bahwa disiplin adalah sebuah perbuatan atau sifat yang ada di dalam diri manusia yang harus dijaga dalam setiap pergaulan, karena sifat dan perbuatan kita terhadap sesama menunjukkan bahwa kita adalah manusia yang taat akan aturan.

Macam-Macam Kedisiplinan Siswa

Rohman (2018:80) dalam jurnalnya ia mengemukakan bahwa disiplin siswa dibagi menjadi dua macam yaitu negatif dan positif.

a. Disiplin Negatif

“Disiplin ini diartikan sebagai penggunaan hukum atau ancaman hukuman untuk membuat orang mematuhi perintah dan mengikuti peraturan dan hukum, jenis disiplin ini sering disebut peraturan otoriter, disiplin menghukum atau menguasai melalui rasa takut”. Melalui dengan pendekatan negatif terhadap disiplin menggunakan kekuasaan dan kekuatan hukuman diberikan kepada siswa agar mereka tidak mengulangi kesalahan yang sama.

b. Disiplin Positif

“Disiplin positif adalah sama dengan pendekatan dan bimbingan karena menekankan pertumbuhan di dalam diri manusia disiplin diri, dan pengendalian diri. Ini akan melahirkan motivasi dari dalam. Disiplin negatif memperbesar ketidakmatangan individu sedangkan disiplin positif menumbuhkan kematangan. Fungsi pokok disiplin adalah mengajarkan anak menerima pengekangan yang diperlukan, oleh sebab itu disiplin positif akan membawa hasil yang baik dari pada disiplin negatif”.

Haryono (2016:266) dalam jurnalnya mengakatan bahwa fungsi disiplin terbagi atas tiga :

1. Menata Kehidupan Bersama
2. Membangun Kepribadian Pertumbuhan Seorang Oleh Faktor Lingkungan
3. Melatih Kepribadian Sikap

Dari konsep di atas menunjukkan bahwa fungsi dari disiplin adalah untuk pembentukan karakter seorang yang telah ada namun belum menunjukkan sebuah sikap atau perilaku yang baik dalam keluarga, masyarakat, maupun dalam diri sendiri.

Perang Guru Dalam Membina Disipin.

Rachman (2015:31) menyatakan bahwa “ketika seorang memilih menjadi guru, seharusnya ia sadar bahwa pilihannya bukanlah pilihan kedudukan atau pilihan status melainkan pilihan tanggung jawab. Menjadi guru adalah profesi sangat mulia, hal penting menjadi seorang guru adalah; (1) keyakinan kepada

Tuhan; (2) kekuatan berpikir dan nalar; (3) kerendahan hati; (4) keberanian menyatakan yang benar; (5) tidak menyerah kepada keadaan; (6) empati kepada orang-orang yang memerlukan bantuan; (7) tidak pernah berhenti bersyukur; (8) menjaga kebersamaan”.

Dari teori diatas dapat dijelaskan bahwa menjadi seorang “guru merupakan menjadi seorang pemimpin dan akan dicontoh oleh anak-anak didik di sekolah sehingga guru itu harus memberikan contoh yang baik karena perilaku yang baik seorang guru menjadi dasar bagi murid untuk menjadi manusia yang berlandaskan pancasila, disini guru dituntut untuk menanamkan nilai-nilai kedisiplinan dalam setiap kegiatan siswa, yang kita ketahui bersama bahwa permasalahan karakter disiplin seperti ini tidak pernah ada hentinya”.

METODOLOGI PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif, yang diuraikan secara deskriptif, karena topik pembahasan mengenai masalah yang bersumber di lapangan. Untuk itu penulis akan menggunakan metode tersebut, karena melihat analisis data yang digunakan bersumber dari lapangan.

Sumber Data

Moleong (1998) dalam Arikunto (2014:22) menegaskan bahwa “sumber data penelitian kualitatif adalah tampilan yang berupa kata-kata lisan atau tulisan yang dicermati oleh peneliti, dan benda-benda yang diamati sampai detailnya agar dapat ditangkap makna yang tersirat dalam dokumen atau bendanya”.

Yang menjadi sumber data dalam penelitian ini sesuai dengan masalah penelitian yaitu dampak *game online* terhadap moral siswa maka sumber utamanya adalah siswa, guru, dan orang tua yang ada di SMP Katolik Don Bosco Bitung.

Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Hal ini dilakukan untuk menemukan data yang sebenar-benarnya yang diperoleh melalui pengamatan dan pemikiran peneliti.

2. Wawancara

Dalam pengamatan yang dilakukan di SMP Katolik Don Bosco Bitung, peneliti akan mewawancarai setiap siswa, guru, dan orang tua. Melalui teknik ini penulis akan mendapatkan data dan informasi yang jelas dan terperinci. Selain wawancara, peneliti akan dengan tidak langsung akan memasuki dunia pikiran informan.

3. Dokumentasi

Teknik ini dilakukan dengan tujuan untuk melihat dan mencari data mengenai hal atau variabel yang berupa catatan dan agenda maupun foto atau video yang ada di SMP Katolik Don Bosco Bitung.

Pengumpulan Data

Data dijarah melalui observasi yang dilengkapi dengan wawancara. Hal ini dimaksudkan bilamana ada hal yang kurang jelas dari observasi, maka dokumentasi dapat membantu memberi penjelasan.

Teknik Analisis Data

Data yang telah terkumpul melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi selanjutnya diolah. Pengolahan data dilakukan dengan cara menganalisis deskriptif kualitatif. Dalam melakukan analisis data penelitian, peneliti melakukannya terhadap isi yang terfokus pada pertanyaan penelitian tersebut.

Penelitian kualitatif ini akan disajikan dengan teks yang berbentuk naratif. Penyajian data juga dilakukan dalam bentuk analisis, oleh karena itu data penelitian ini dilakukan dengan mengorganisasikan data dan akan dipelajari serta akan membuat kesimpulan untuk dapat diceritakan.

Tempat Dan Waktu Penelitian

Tempat penelitian : SMP Katolik Don Bosco Bitung

Waktu penelitian : 20 Juli s/d 20 Oktober 2020 (3 bulan)

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

DESKRIPSI HASIL PENELITIAN

Sebagaimana diuraikan dalam bab sebelumnya bahwa penelitian ini bersifat deskriptif dalam arti peneliti memberikan gambaran yang jelas tentang dampak *negatif game online* terhadap karakter disiplin siswa di SMP Katolik Don Bosco Bitung. Dengan mengumpulkan data melalui wawancara peneliti berusaha

melakukan dengan objektif kepada sebgayaan siswa - siswa yang menjadi target peneliti adalah kelas 8A- 8B dengan jumlah siswa secara keseluruhan 53 siswa, yang menjadi target adalah siswa yang memang sangat ketergantungan *Game online*. Adapun hasil observasi awal atau data awal yang dilakukan peneliti pada tanggal 2 maret 2020 memang sangat jelas peneliti menemukan beberapa siswa berkelompok memainkan *Game Online* di area persekolahan.

Oleh karena itu pada Rabu, 22 juli 2020, jam 10 pagi, peneliti kembali ke SMP Katolik Don Bosco Bitung untuk mengadakan penelitian lebih lanjut dari tanggal 20 Juli 2020 sampai dengan tanggal 20 Oktober 2020.

No	KATEGORI	KELAS	JUMBLAH
1	BIASA	VIII - A,B	7 siswa
2	SEDANG	VIII - A,B	16 siswa
3	BURUK	VIII - A,B	30 siswa

Adapun hasil analisis wawancara peneliti dengan siswa sangat beragam dari jawaban yang didapatkan, peneliti menemukan bahwa dalam bermain *Game Online*, terdapat beberapa kategori yang menggambarkan keadaan siswa kurang disiplin di sekolah saat bermain *Game Online* :

Adapun hasil dapat dideskripsikan perkategori

1. Kategori biasa

Dari hasil wawancara kedua kelas 8A-8B secara merata memiliki jawaban yang sama sehingga penulis mengkategorikan 7 siswa tersebut memiliki kemampuan dan kecerdasan lebih di atas, diantara teman - teman mereka yang lain sehingga pada saat penulis melakukan wawancara secara daring melalui *google meet* mereka bukan tidak menanggapi, tetapi mereka mendengar dan *merespons* dengan baik, mereka sama sekali tidak tertarik dengan permainan *game online*. Di buktikan dengan peneliti memberikan pertanyaan

1. Apakah kalian tertarik dengan permaian *game online* ?

Jawaban : 7 siswa tersebut menjawab tidak tertarik dengan permaian *Game online*.

Untuk mempersingkat waktu penulis menghentikan proses wawancara ke tuju siswa tersebut dan dipersilakan untuk meninggalkan *room google meet* karena dengan mereka menjawab tidak suka dengan permaian *game online* penulis dapat dengan tanggap mengerti, setelah proses wawancara selesai.

2 . Kategori sedang

Dari hasil wawancara kedua kelas 8A-8B yang penulis kategorikan sedang ini penulis menganalisiskan hasil wawancara ke 16 siswa ini sangat beragam dan mempunyai persamaan yang sangat jelas sehingga penulis dapat dengan tanggap menyimpulkan bahwa ke 16 siswa ini sangat suka dengan permainan *game online*, bahkan ketika penulis mewawancarai siswa –siswa tersebut dengan

1. bagaimana perasaan kalian saat bermain *game online* ?” antusiasnya siswa tersebut dengan kompak menjawab senang dan membuat terhibur.

Penulis coba memasuki pola pikir siswa dengan memberikan pertanyaan yang lain sehingga dapat dengan mudah mengetahui karakter disiplin siswa tersebut dengan memberikan pertanyaan

2. Apakah kalian menyadari jika kalian bermain *game online* kalian sering lupa waktu, cepat emosi dan berpikiran negatif” mereka menjawab “ sering bangun terlambat, cepat emosi apalagi jika kalah dalam bermain sampai akan *smartphone* nyaakan dibanting” jawaban hampir secara keseluruhan sama.

Dari jawaban ke 16 siswa ini yang penulis dengar, penulis dapat menganalisiskan bahwa dampak negatif *game online* di SMP katolik Don Bosco Bitung saat ini sudah membuat siswa tidak disiplin.

3. Kategori Buruk

Dari hasil wawancara kedua kelas 8A-8B yang penulis kategorikan buruk ini, jawaban wawancara ke 30 siswa ini sangat beragam dan mempunyai banyak sekali persamaan jawaban yang penulis dengarkan sehingga penulis dapat dengan tanggap menyimpulkan bahwa ke 30 siswa ini sangat menggemari dengan permainan *game online*, bahkan bisa dikatakan sangat ketergantungan dengan *game online*, sehingga penulis terus berinteraksi lebih lama dengan 30 siswa tersebut dalam wawancara menggunakan *google meet* ketika penulis mewawancarai siswa –siswa tersebut dengan pertanyaan

1. bagaimana perasaan kalian saat bermain *game online* ?” antusiasnya siswa tersebut dengan kompak menjawab senang dengan nada yang tinggi sehingga penulis kaget bahkan sampai telinga penulis berbunyi.

ada juga yang mengatakan bahwa mereka bisa memainkan bahkan 1 malam tanpa henti, ada juga yang mengatakan bahwa mereka sering bermain menggunakan uang sehingga jika kalah dalam permainan mereka sangat kesal dan sering melontarkan perkataan yang buruk, lebih jauh penulis tanyakan tentang

2. saat sedang asik memainkan *game online* kemudia mendengar teguran dari guru maupun orang tua saat sedang asik apa yang kalian rasakan ? jawabn yang di lontarkan secara bersama- sama sangat kompak bahwa merek tidak mendengarkan nasehat tersebut bahkan ada yang mengatakan jika saat bermain dan saat kalah dalam pertandingan yang disalahkan orang tua karena mengganggu saat mereka sedang asik bermain.

Dari hasil wawancara ke 30 siswa tersebut sudah sangat jelas membuktikan bahwa dampak negatif *game online* terhadap karakter disiplin siswa di SMP Katolik Don Bosco Bitung sangat buruk di buktikan dari hasil observasi wawancara pada siswa di tempat penelitian.

Kemudian pada tanggal 6 Agustus 2020, saya melihat siswa yang datang untuk proses pembelajaran luring, maka penulis membuat data tambahan sebagai pelengkap yang kebetulan sangat membantu dalam proses penelitian,

No	Kategori	Kelas	Inisial
1	Buruk	8c	RW
2	Biasa	8c	BCF
3	Biasa	8c	AS

Adapun hasil wawancara ketiga siswa tersebut sebagai berikut :

1. R W

Dari hasil wawancara dengan siswa yang berinisial R W, siswa tersebut sangat suka dengan permainan *game online* di lihat dari antusias RW menjawab pertanyaan yang penulis lontarkan ketika penulis bertanya kenapa RW melakukan pembelajaran luring sedangkan RW mempunyai *smartphone* yang bagus dia menjawab “ ka kita pe hp so nyanda mampu mo isi itu aplikasi yang sekolah ada kase so penung deng permaianan ini hp, kita lebe bae belajar luring daripada mo hapus ini permaianan yang ada di hp” setelah mendengarkan jawaban dari siswa tersebut penulis melakukan analisis data dan disatukan dengan hasil dari wawancara melalui *google meet*

2. BFC

Dari hasil wawancara penulis dengan BFC secara keseluruhan jawaban nya sangat berbanding terbalik dengan RW, dikarenakan BFC suka dengan *game online* tetapi hanya sebatas bermain tidak setiap saat, tetapi tidak seperi RW yang sangat ketergantungan untuk bermain. Dari jawaban BFC dapat dipahami bahwa siswa ini tidak ketergantungan sehingga pada saat penulis melakukan wawancara secara tatap muka BFC mendengar dan *merespons* dengan baik.

3. AS

Dari hasil wawancara penulis dengan AS secara keseluruhan jawaban nya sangat berbanding terbalik dengan RW, namu jawaban secara keseluruhan hampir sama pola pikir antara AS dan BCF dikarenakan AS dan BCF suka dengan *game online* tetapi hanya sebatas bermain tidak setiap saat, tetapi tidak seperi RW yang sangat ketergantungan untuk bermain. Dari jawaban AS dapat dipahami bahwa siswa ini tidak ketergantungan sehingga pada saat penulis melakukan wawancara secara tatap muka AS mendengar dan *merespons* dengan baik.

Sebagai pendukung dalam proses penelitian, penulis juga berinteraksi dan melakukan proses wawancara dengan 4 orang guru dan 1 orang tua siswa yang kebetulan adalah salah satu guru di SMP Katolik Don Bosco Bitung.

1. Ibu Cony Mario, S.Pd, M.Pd, selaku kepala sekolah di SMP Katolik Don Bosco Bitung .
2. Bpk Fransiskus Xaverius Wekes, S.Pd., selaku wakil kepala sekolah bagian kesiswaan di SMP Katolik Don Bosco Bitung
3. Ibu Jane Theresia Senduk, S.Pd, M.Pd. sebagai guru bimbingan konseling di SMP Katolik Don Bosco Bitung
4. Ibu Elisabeth Novelina Napitupulu, S.Pd. sebagai guru pendidikan pancasila dan kewarganegaraan di di SMP Katolik Don Bosco Bitung.
5. Ibu Mareyke Annie Kamagi, S.Pd, M.Pd. sebagai guru Ips terpadu dn juga sebagai orang tua dari siswa di SMP Katolik Don Bosco Bitung

Interaksi berlangsung pada 6 Agustus2020 adapun hasil dari wawancara peneliti dan guru serta orang tua siswa sangat beragam dari jawaban yang didapatkan, peneliti menemukan bahwa memang benar dampak

game online sangat membuat siswa di SMP Katolik Don Bosco Bitung kurang menghargai waktu contohnya datang di sekolah tidak tepat waktu, waktu belajar terganggu karena guru sibuk menegur siswa yang ribut akibat permainan *game online*.

PEMBAHASAN

Meskipun bukan seluruh siswa yang ada di SMP Katolik Don Bosco Bitung yang menjadi responden dalam penelitian ini namun peneliti berusaha untuk melakukan dengan seobjektif mungkin, melihat hasil wawancara dan jawaban-jawaban yang diberikan oleh responden maka bisa di katakan dampak *game online* saat ini telah membuat siswa – siswi di SMP Katolik Don Bosco Bitung kurang disiplin di buktikan dari hasil observasi dan wawancara penulis di sekolah tersebut dan perlu diberikan pembinaan secara khusus kepada siswa –siswi di SMP Katolik Don Bosco Bitung.

Memang benar “*game online* adalah salah satu hiburan untuk membuat hati dan pikiran kita menjadi tenang dan membuat hati kita juga bahagia akan tetapi *game online* juga bisa merusak mental dan membuat emosi kita tidak terkontrol”.

Maka sesuai apa yang diteliti oleh penulis tentang “Dampak Negatif *Game Online* Terhadap Karakter Disiplin Siswa Di Smp Katolik Don Bosco Bitung” penulis mendapatkan ada faktor yang yang mempengaruhi siswa kurang disiplin di SMP Katolik Don Bosco Bitung. Pergaulan

Sehubungan dengan itu Darmanto (2016:51) mengemukakan pendapatnya bahwa “pergaulan adalah sesuatu yang cukup penting bagi kehidupan anak- anak dan hal tersebut digunakan untuk menjembatani sang anak dalam berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya pergaulan dapat menentukan masa depan dari anak tersebut”.

Sehubungan dengan pendapat di atas bahwa pergaulan memang sangat berpengaruh besar terhadap karakter siswa maka keluarga adalah salah satu bagian terpenting dalam mengatasi pergaulan anak yang dikatakan buruk, yang kita pahami bersama bahwa keluarga adalah lingkungan pendidikan yang paling penting.

Di samping itu sekarang ini sangatlah sulit mendidik anak dengan metode-metode biasa. Diperlukan suatu daya tarik tertentu yang dikhususkan bagi anak

Oleh karena itu Ginanjar (2011:4) mengatakan bahwa Selain itu, dalam masa-masa yang penuh persoalan seperti sekarang ini, “orang tua perlu berusaha keras dalam mendidik dan membentuk karakter ataupun akhlak anak-anaknya agar mereka bisa berfikir, bersikap dan bertindak sesuai dengan norma-norma/aturan hidup agama maupun aturan darigama”. Maka pembentukan karakter perlu dimulai dengan penanaman pengetahuan dan kesadaran kepada anak akan bagaimana bertindak sesuai nilai-nilai yang benar sebagai sumber utama pendidikan karakter.

“Tidak terlepas dari itu pendidikan formal di sekolah juga merupakan hal yang penting guru merupakan orang tua di sekolah yang memiliki peran sangat penting dalam pembentukan karakter siswa di sekolah nilai-nilai karakter antara lain meliputi keberanian, kejujuran, hormat pada orang lain, disiplin. Siswa yang berkarakter. Sehubungan dengan pengertian di atas yang menjelaskan tentang peran dan tanggung jawab orang tua dalam mendidik anak di rumah tidak lepas dari itu guru juga sangat berperan aktif dalam pendidikan formal di sekolah”.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Setelah melakukan berbagai tahapan dalam penelitian selama kurang lebih 3 bulan, dampak Negatif *game online* terhadap karakter disiplin siswa di SMP Katolik Don Bosco Bitung dapat disimpulkan bahwasanya

1. *Game online* saat ini telah membuat siswa – siswi di SMP Katolik Don Bosco Bitung kurang disiplin dibuktikan dari hasil observasi dan wawancara penulis di sekolah tersebut dan perlu diberikan pembinaan orang tua dan guru secara khusus kepada siswa –siswi di SMP Katolik Don Bosco Bitung yang memang sangat ketergantungan tergadap permainan *game online* hasil wawancara yang dilakukan peneliti terhadap 56 siswa dan 5 guru dan 1 orang tua siswa peneliti berusaha melakukan dengan objektif.
2. Peran dan bimbingan guru sangat penting dalam situasi dan kondisi saat ini yang terjadi di SMP Katolik Don Bosco Bitung, guru harus mengarahkan agar para siswa mampu merubah gaya hidup mereka yang buruk dari permainan *game online* yang kita ketahui bersama bahwa guru adalah orang tua siswa di sekolah untuk itu nasehat dan kontrol dari guru sangat berpengaruh untuk merubah dampak negatif dari *game online*

Saran

Setelah melihat kondisi yang ada, serta berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan maka peneliti dapat memerikan solusi diharapkan nantinya akan bermanfaat, untuk itu kesimpulan yang telah penulis tekankan di atas dapat diajukan beberapa saran antara lain ialah:

1. Orang tua harus mengawasi anak pada saat bermain *game online*, dan membatasi anak untuk bermain *game online*, agar anak tidak menghabiskan waktu pada kegiatan yang memberikan pengaruh kurang baik bagi anak agar perilaku dan sikap serta karakter kedisiplinan anak akan terus terjaga dengan baik.
2. Kepada segenap dewan guru SMP Katolik Don Bosco Bitung agar lebih *extra* dalam mengawasi peserta didiknya yang kecanduan bermain *game online* ketika pada waktu jam sekolah terutama pada waktu jam belajar agar sikap disiplin siswa terga dengan baik
3. Kepada kepala sekolah SMP Katolik Don Bosco Bitung, agar mengeluarkan aturan yang mana jika kedatangan oleh guru atau osis, siswa yang memainkan *game online* di waktu jam pelajaran atau pada saat apel pagi diberikan sanksi berupa *smartphone* siswa tersebut disita untuk sementara waktu, hal ini bertujuan untuk membentuk karakter disiplin siswa di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Anisah, A. N. 2011. *Pola Asuh Orang Tua Dan Implikasinya Terhadap Pembentukan Karakter Anak*. 05 No:70–84. Garut, Jawa Barat
- Ariantoro, T. R. 2016. *Dampak Game Online Terhadap Prestasi Belajar*. Vol : 1(Issue: 1):Pages: 45-50.Palembang
- Arikunto suharsimi. 2014. *Posedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka cipta.
- Binti Maunah. 2014. *Implementasi Pendidikan Karakter Dalam Pembentukan Keperibadian Holistik Siswa*. vol : 5(issue : 5):pages : 90-101.Blitar Jawa Timur.
- Darmanto, B. 2016. *Game Edukasi Dampak Pergaulan Bebas*. vol: 03(issue: 2). Surakarta Jawa tengah.
- Djarwo, F. L. 2018. *Pengaruh Pergaulan Terhadap Prestasi Belajar Siswa Di SMA Kota Jayapura*. vol 6. Jayapura.
- Ginanjar, M. H. 2011. *Keseimbangan Peran Orang Tua Dalam Pembentukan Karakter Anak*. vol 02:pages 230-242.Garut Jawa Barat
- Hardiyana, S. 2014. *Pengaruh Guru PKn Terhadap Pembentukan Karakter Siswa*.Vol : 2(Issue : 1):Pages : 54-64. Semarang
- Haryati, S. 2013. *Pendidikan Karakter Dalam Kurikulum 2013*
- Haryono, S. 2016. *Pengaruh Kedisiplinan Siswa Dan Motivasi Belajar Terhadap Presentasi Belajar Siswa*. Vol : 3(Issue : 3):Pages : 261-274.Tanjung Barat Jakarta Selatan
- Hasan, S. H. 2012. *Pendidikan Sejarah Untuk Memperkuat Pendidikan Karakter*. Vol : 22(Issue: 1).Bandung
- Huriah, R. 2013. *Nilai-Nilai Dalam Pendidikan Karakter Bangsa Yang Berdasarkan Pancasila Dan UUD 1945*. Vol : 1. Pasundan
- Ike Mulya Sari. 2019. *Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Prilaku Di Kelas V SD Negeri 99 Kota Bengkulu*.Bengkulu
- Istiqhoma, K. 2016. *Dampak Game Online Keperibadian Sosial Anak*. Vol : 23(Issue: 45):Pages: 1-179. Waliongso Semarang.
- Kautsar. 2019. *Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Akademik Peserta Didik Di Man 3 Aceh Besar*. Pages : 1-82. Banda Aceh
- Khoiriyah Siti. 2018. *Dampak Game Online Terhadap Perilaku Remaja Dalam Pelaksanaan Ibadah Sholat Lima Waktu*. Bandar Lampung
- Kustiawan, A. A. 2019. *Jangan Suka Game Online Dan Pengaruh Game Online Dan Tindakan Pencegahan*. Jawa Timur: CV. AE Media Grafika.
- Maurice, A. S. 2017. *Pengaruh Kecanduan Game Online Siswa SMA Kelas X Terhadap Kecerdasan Sosial Sekolah Kristen Swasta Di Makassar*. Vol : 15(Issue: 2). Makassar.
- Ngafifi, N. 2014. *Kemajuan Teknologi Dan Pola Hidup Manusia Dalam Prspektif Sosial Budaya*.vol : 2(Issue : 3):Pages : 33-47.Sukoharjo, Jawa Tengah.
- Rachman Arief. 2015. *Guruh Berdasarkan Catatan Ukim Komarudin*. 1st ed. edited by Kosasih alwi dan ratry medya. Jakarta: Erlangga.
- Rohman, F. 2018. *Peran Pendidik Dalam Pembinaan Disiplin Siswa Di Sekolah /Madrasah*. Pages: 72-94. Medan.

- Salim, A. 2016. *Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Agama Islam Fakultas Tarbiah Dan Keguruan Alauddin Makassar*. Makasar
- Suyitno, I. 2012. *Pengembangan Pendidikan Karakter Dan Budaya Bangsa Berwawasan Kearifan Lokal*. Pages: 1-13. Malang
- Ulfa, M. 2017. *Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Remaja Di Mabes Game Center Di Jalan HR.Subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru*. Vol : 4(Issue : 1):Pages1-13. Simpang, Pekanbaru.
- Umar, M. 2012. *Peningkatan Mutu Lembaga Pendidikan Islam*. Vol 11, Manado
- Wardani, K. 2010. *Peran Guru Dalam Pendidikan Karakter Menurut Konsep Pendidikan KI Hadjar Dewantara*. pages 8-10. Yogyakarta.
- Widiyono, Y. 2013. *Nilai Pendidikan Karakter Tambang Campursari Karya Manthous.*” 231–39.