

Kemalasan Pada Siswa Yang Disebabkan Karena Bermain *Game online*

Ferlyadi Ramadhan Putra, Angelica Ananda Putri, Eka Resmawati, Farhan Saputra

Fakultas Psikologi Universitas Bhayangkara Jakarta Raya

Abstrak

Game online menjadi salah satu jenis permainan yang bisa dilakukan siapapun, kapanpun dan dimanapun mereka berada. Semua orang mempunyai kesempatan sama untuk bermain *game online* ini. Sampai saat ini *game online* paling banyak dimainkan oleh pelajar laki-laki dalam usia wajib belajar. Alasan para pelajar menyukai *game online* cukup beragam. Diantaranya adalah sebagai sarana hiburan dan menemukan banyak teman baru dari berbagai kalangan. Selain itu kemajuan teknologi di zaman sekarang juga dapat menjadi salah satu alasan mereka memilih *game online* untuk bermain. *Game online* dipilih oleh para pelajar juga sebagai pengisi waktu luang, serta tempat berkumpul dengan teman. Malas adalah perasaan individu yang enggan beraktivitas karena dalam pikirannya telah memiliki persepsi negatif atau tidak ada keinginan untuk melakukannya. Penelitian ini menggunakan skala pengukuran skala likert (likert scale). Penelitian ini menggunakan populasi siswa. sebanyak 30% dari 100% siswa yang mengisi form teridentifikasi menunda tugas karena bermain *game online*. Maka, Tujuan kami melakukan penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa kemalasan pada siswa akibat bermain *game online*, Subjek penelitian kami adalah para siswa-siswi sekolah menengah pertama sampai menengah atas.

Kata Kunci: siswa, *game online*, kemalasan

PENDAHULUAN

Game online didefinisikan sebagai permainan berbasis komputer yang dimainkan melalui internet termasuk PC (*Personal Computer*), *console*, dan *wireless game*. *game online* merupakan Jenis permainan yang memanfaatkan jaringan komputer (internet) sebagai medianya. *Game* adalah kegiatan yang dilakukan untuk menyenangkan dan memiliki aturan sehingga ada yang menang dan ada yang kalah. Selain itu, *game* memiliki arti sebuah kontes, fisik atau mental, menurut aturan tertentu, untuk hiburan, rekreasi, atau untuk menang taruhan.

Game atau permainan merupakan bagian dari bermain dan bermain juga bagian dari permainan, keduanya saling berhubungan. *Game online* adalah permainan dimana banyak individu yang dapat bermain pada waktu yang sama dengan melalui jaringan komunikasi online (Padli, 2017). Penelitian menunjukkan bahwa semakin tinggi tingkat bermain *game online* siswa semakin rendah pula prestasi belajar siswa terutama pada siswa laki-laki, begitu juga sebaliknya semakin rendah tingkat bermain *game online* semakin tinggi prestasi belajar yang dimiliki siswa perempuan. Permainan *game online* ada keterkaitan dengan prestasi belajar siswa. *Game online* memberikan dampak kecanduan pada siswa, sering akibatnya mereka mengabaikan tugas utama mereka yaitu belajar. Akibatnya dari segi akademik mereka sangat bisa mengalami prestasi yang menurun. (Nuhan, 2016) kemalasan adalah perilaku seseorang yang cenderung tidak aktif dan kurang semangat dalam melakukan aktivitas.

Lalu menurut M.K. Abdullah pada bukunya Kamus Lengkap Bahasa Indonesia, pengertian malas adalah segan, enggan. Masuk dalam keluarga besar rasa malas adalah menolak tugas, tidak disiplin, tidak tekun, rasa sungkan, suka menunda sesuatu, mengalihkan diri dari kewajiban, dll. (Pardomuan, 2017) Masalah anak yang malas belajar bukan hanya dikeluhkan oleh pendidik tetapi juga orang tua, biasanya faktor kemalasan belajar pada anak terjadi karena adanya pengaruh dari lingkungan, baik itu keluarga, sekolah, maupun masyarakat (Warif, 2019). Berdasarkan grafik dibawah ini dapat dilihat bahwa siswa yang kecanduan *game online* berada pada jumlah jam bermain 3-4 jam dalam sehari sebanyak 82.14%, tidak dapat membagi waktu karena *game online* sebanyak 57.1%, jenis *game online* yang disukai yaitu *mobile legend* dan *dota* sebanyak 53.57%, lupa mengerjakan tugas dan pekerjaan rumah sebanyak 50%, konflik dengan *team* lain sebanyak 50 %, kesehatan pada jari-jari tangan menjadi pegal sebanyak 39.29%, dan tempat bermain *game online* dirumah sebanyak 39.28% (Setiawati et al., 2018)

Kemalasan Pada Siswa Yang Disebabkan Karena Bermain Game Online

TELAAH PUSTAKA

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan (Pardomuan, 2017) Malas adalah perilaku yang hampir semua orang miliki. Banyak siswa ditemui memiliki rasa malas. Siswa seharusnya mau menghilangkan kebiasaan malasnya. Karena kemalasan bisa menyebabkan kerugian. Misalnya jika seorang pelajar memiliki rasa malas belajar, maka mereka akan susah menyerap ilmu. Sebaliknya jika seorang pelajar tekun dalam belajar dan mampu melawan kemalasannya, maka siswa tersebut akan memiliki ilmu pengetahuan dan wawasan yang luas.

Menurut penelitian (Aulia, 2020) Pada generasi sekarang, siswa dapat lebih giat lagi dalam belajar dan mencari ilmu dimanapun dirinya berada. Siswa diharapkan dapat menghilangkan rasa malasnya karena rasa malas juga dapat menimbulkan kerugian dimasa depannya kelak. Jika dilihat dari siswa sekarang, masih banyak siswa yang kurang peduli dengan kegiatan belajar disekolah. Malas menyebabkan semua pekerjaan yang ada tidak akan selesai pada waktunya dan yang pasti pekerjaan akan lambat selesainya atau molor. Banyak orang terutama pada siswa yang menyepelekan adanya rasa malas sehingga siswa tersebut tidak akan berkembang dan tidak akan mendapatkan masa depan yang baik.

Menurut penelitian (Diono, 2021) Kemalasan timbul karena kebodohan batin manusia yang diliputi kebodohan batin tidak akan mempunyai semangat dalam bekerja. Setiap melakukan pekerjaan akan timbul rasa malas, kelelahan dan mengantuk tanpa disertai dengan kebijaksanaan. Manusia yang malas selalu bersekutu dengan kebodohan batin sehingga tidak dapat melakukan pekerjaan dengan baik. Menurut penelitian (Sulala, 2020) Kemalasan belajar sering kali dihindarkan hampir setiap orang. dengan berbagai alasan, seperti bosan, mengantuk, tidak paham akan materi yang disampaikan dan lain sebagainya. Belajar adalah kegiatan yang wajib bagi setiap orang, bekal yang di dapat akan di aplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut penelitian (Rahmi et al., 2021) Malas adalah “tidak mau bekerja atau mengerjakan sesuatu. Malas juga berarti segan, tidak suka, tidak bernafsu”. Malas belajar “berarti tidak mau, enggan, tak suka, dan tak bernafsu untuk belajar”. “Malas adalah kebiasaan yang dipelajari dan dibentuk oleh kondisi lingkungan dan orang-orang sekitarnya”. Dari lima jurnal diatas dapat disimpulkan bahwa kemalasan yang terjadi pada siswa banyak sekali faktornya, dan dampak dari kemalasan tersebut dapat merugikan diri sendiri dikemudian hari. Akan tetapi jika siswa dapat disiplin dan menghargai waktu maka sifat malas ini tidak akan terbentuk. kemalasan adalah perilaku seseorang yang cenderung tidak aktif dan kurang semangat dalam melakukan aktivitas. Sifat malas adalah dampak dari kurangnya kecakapan dalam mengatur waktu dan kurangnya disiplin diri, bukan dari faktor genetik Dalam buku Kamus Lengkap Bahasa Indonesia oleh M.K. Abdullah, malas memiliki arti enggan, segan. (Reysuna Karunia Putri, 2021).

Malas adalah suatu perasaan di mana seseorang akan enggan melakukan sesuatu karena dalam pikirannya sudah memiliki penilaian negatif atau tidak adanya keinginan untuk melakukan hal tersebut. Rasa malas diartikan sebagai keengganan seseorang untuk melakukan sesuatu yang seharusnya atau sebaiknya dia lakukan. Masuk dalam keluarga besar rasa malas adalah menolak tugas, tidak disiplin, tidak tekun, rasa sungkan, suka menunda sesuatu, mengalihkan diri dari kewajiban, dll. (Pardomuan, 2017) Masalah anak yang malas belajar bukan hanya dikeluhkan oleh pendidik tetapi juga orang tua, biasanya faktor kemalasan belajar pada anak terjadi karena adanya pengaruh dari lingkungan sekitarnya, baik itu keluarga, sekolah, maupun masyarakat, ketiga hal inilah yang membawa pengaruh besar dalam membentuk kepribadian anak (Warif, 2019).

METODE PENELITIAN

Dari penelitian diatas yang membedakan ini adalah subjek penelitian yang ditujukan kepada mahasiswa yang mempunyai *gaming addiction*, pada penelitian

ini menggunakan metode deskriptif yang dimanfaatkan untuk mendapat deskripsi atau penggambaran objek yang diteliti melalui data yang diperoleh dari berbagai jurnal. Variabel X dalam penelitian yaitu layanan konseling kelompok dengan strategi restrukturisasi kognitif sedangkan variabel Y atau variabel terikat yaitu kemalasan belajar. Penelitian ini menggunakan skala pengukuran skala likert. Teknik pengumpulan data menggunakan validitas dan reliabilitas, uji validitas pada skala kemalasan belajar siswa memperoleh 25 item pernyataan yang memenuhi syarat dari 35 item yang telah diuji cobakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 1. Descriptive Statistics

	Kemalasan	
	Laki-Laki	Perempuan
Valid	75	26
Missing	0	0
Mean	32,453	23,962
Std. Deviation	11,908	8,734
Minimum	10	10
Maximum	50	44

Sumber. Hasil Analisis

Berdasarkan hasil tabel 1 dilihat dari 101 mahasiswa, dengan mean 32.453 bagi laki-laki, untuk perempuan dengan mean 23.962. std.deviation skor 11.908 laki-laki dan 8.734 perempuan, selanjutnya dengan minimum 10 dan maximum 50 laki-laki serta minimum 10 dan maximum 44 untuk perempuan.

Tabel 2. Independent Samples T-test

	t	df	P
Kemalasan	3,334	99	0,001

Sumber. Hasil Analisis

Berdasarkan hasil tabel 2 dilihat dari Uji tes-T t-hitung dengan 3.334, sedangkan untuk derajat bebas (df) jumlah 99, dan $P < 0.001$. dapat disimpulkan bahwa terdapat H_0 nya tidak diterima ada perbedaan yang signifikan antara Kemalasan Pada Siswa Yang Disebabkan Karena Bermain Game online laki-laki dan perempuan dan H_a nya diterima adanya Kemalasan Pada Siswa Yang Disebabkan Karena Bermain Game online laki-laki dan perempuan.

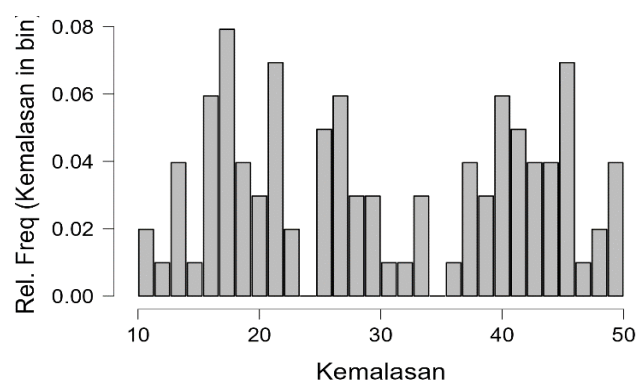
Tabel 3. Overview – Kemalasan Descriptive

Variabel	n	Mean	Variance	Std Deviation	Minimum	Maximum
Kemalasan	101	20.267	137.918	11.744	10	50

Sumber. Hasil Analisis

Berdasarkan hasil tabel 3 dilihat dari subjek sebanyak 101 responden dengan nilai mean sebesar 20.267, std.deviation yang dihasilkan dalam penelitian ini sejumlah 11.744. Penelitian ini memperoleh nilai minimum sebanyak 10 dan nilai maximum sebesar 50.

Gambar 1. Grafik



Sumber: hasil analisis

Berdasarkan hasil grafik pada gambar 1 memperoleh bahwa ada frekuensi skor yang terendah, yaitu 10, 30, 40, dan 50, dan frekuensi yang tertinggi dengan skor 20. Maka dapat disimpulkan bahwa ada mahasiswa yang paling tertinggi di frekuensi 20.

Kemalasan Pada Siswa Yang Disebabkan Karena Bermain Game Online

KESIMPULAN DAN SARAN

Bermain *game online* menimbulkan dampak yang cukup buruk bagi pembentukan karakter seorang siswa. Salah satu dampak buruk yang ditimbulkan ialah rasa malas yang dapat berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa maupun karakteristik siswa tersebut saat berada di luar lingkup belajar misalnya saat berada di rumah. Seorang siswa yang sudah kecanduan *game online* akan muncul rasa malas yang mengakibatkan terbengkalainya tugas dan kewajibannya menjadi seorang pelajar. Saat di luar sekolah pun, siswa yang sudah kecanduan *game online* cenderung malas untuk melakukan aktivitas rumah seperti membantu kedua orang tuanya ataupun kegiatan bermanfaat lainnya. Saran penelitian ini untuk kedepannya adalah bagi pelajar diharapkan untuk mengurangi penggunaan bermain *game online* agar tidak memiliki rasa malas belajar yang tinggi. Bagi orang tua dapat membatasi penggunaan Smartphone bagi anaknya dalam rangka meminimalisir jam bermain *game online* anak tersebut, Bagi bapak/ibu selaku pendidik di setiap instansi pendidikan diharapkan mampu membuat media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik sehingga banyak waktu yang digunakan oleh siswa/i untuk menambah wawasan dan pembelajaran yang jauh lebih bermanfaat dibandingkan ketika bermain *game online*, dan bagi peneliti, kedepannya harap dapat ditambahkan subjek penelitian agar hasil penelitian memiliki hasil yang lebih valid.

DAFTAR PUSTAKA

- Aulia, S. D. (2020). Pengaruh Penggunaan Strategi Restrukturing Kognitif Dalam Konseling Kelompok Terhadap Kemalasan Belajar Siswa Kelas XI IPS 2 SMA Wachid Hasyim 5 Surabaya. *PD ABKIN JATIM Open Journal System : Bimbingan Dan Konseling Di Era Revolusi Industri 4.0*, 1(1), 422–488.
- Diono, W. (2021). Kajian kemalasan bekerja dalam perspektif buddhis. *Jurnal*

Manjusri, 1(1), 45–57.

Nuhan, M. Y. G. (2016). Hubungan Intensitas Bermain *Game online* Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Jarakan Kabupaten Bantul Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(5), 494–501.

PADLI, Z. (2017). Pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar siswa di SMK Negeri 1 Simpang Kanan Kab. Aceh Singkil.pdf. *ZUL PADLI*, 7(3), 1–13.

Pardomuan Hts, K. (2017). Peran Konselor dalam Membantu Pengentasan Malas Belajar Siswa. *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, 2(2), 2–5. <https://doi.org/10.29210/3003209000>

Rahmi, A., Suwarni, E., & Rahmawati, Y. M. (2021). Pengaruh Kohesivitas Terhadap Perilaku Kemalasan Sosial Dalam Pengerjaan Tugas Kelompok Selama Belajar Dari Rumah Pada Mahasiswa Psikologi 2020 Universitas Al-Azhar Indonesia. *Universitas Al-Azhar Indonesia*, 1–13.

Reysuna Karunia Putri. (2021). Hubungan Sikap Malas Dan Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa. *Hubungan Sikap Malas Dan Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa*, 13(3), 1576–1580.

Setiawati, L., Yakub, E., Umari, T., Studi, P., Dan, B., Keguruan, F., Ilmu, D., & Riau, U. (2018). Siswa Yang Kecanduan *Game Online* Dan Kondisi Psikologis Di Sma Tri Bhakti Pekanbaru. *Jom Fkip*, 5, 1–15.

Sulala, W. A. (2020). *Pengaruh Konseling Islam Melalui Teknik Token Economy untuk Mengurangi Kemalasan Belajar Kitab terhadap Santri di YPPP An-Nuriyah Surabaya*. 31.

Warif, M. (2019). Kata Kunci: Strategi, Guru, Peserta Didik, Malas, Belajar. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 4(1), 33–40.