



A Case Study on Personal Problems of Grade 10 Students at Sint Carolus Catholic Senior High School, Kupang, Associated with Online Game Addiction

¹Portunatus Mura Atawolo, ²Wens Nagul

**pamanatawolo@gmail.com*

¹²Universitas Katolik Widya Mandira-Kupang

ABSTRACT

This study aims to determine the impact of online game addiction on the personal problems of a tenth-grade student at SMA Katolik Sint Carolus Kupang. The research subject was a tenth-grade student with the initials JP who exhibited online game addiction behaviors along with various personal and academic problems. This study employed a qualitative approach using a case study method. Data collection techniques included observation, interviews, and documentation, involving the student, homeroom teacher, subject teachers, guidance and counseling teacher, and the student's guardian. Data validity was ensured through source and technique triangulation. Data analysis was conducted through the stages of data collection, data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The results indicate that online game addiction has an impact on decreased discipline, increased dishonest behavior, frequent school absenteeism, and the emergence of impolite behavior during the learning process. The contributing factors originate from internal aspects of the student, such as uncontrolled freedom and boredom, as well as external factors including peer influence, excessive gadget use, lack of parental supervision, and easy access to the internet. Intervention was carried out through individual counseling using a behavioristic approach with modeling techniques to develop positive student behavior.

Keywords: online game addiction, student personal problems, case study, individual counseling, behavioristic approach, senior high school students

PENDAHULUAN

Terjadinya globalisasi, perkembangan teknologi, dan industrialisasi serta informasi yang semakin canggih, sehingga menghasilkan produk teknologi yang tidak terhitung jumlahnya, beraneka jenis ragam tertentu untuk memenuhi kebutuhan manusia dalam pendidikan, kesehatan, serta sekedar untuk hiburan. Salah satu produk teknologi yang sedang marak dan heboh dikalangan siswa saat ini adalah video game dan game online. Video games yang terus berkembang dan beraneka ragam jenisnya, meliputi Nitendo, Sega, dan Game Online, dan yang sedang menjadi trend beberapa tahun belakangan ini terutama di kalangan siswa yaitu game online. Game online digunakan sebagai hiburan bahkan untuk mendapatkan rasa kesenangan bagi manusia (Adiningtiyas & Guru, 2017).

Menurut Adams dan Rollings (Amirudin et al., 2023) game online adalah permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh jaringan internet. Game online dapat juga dimainkan di gadget dengan teknologi canggih yang ditanamkan di dalamnya, seperti android, IOS dan sebagainya. Dengan bermain game, anak dapat belajar berbagai hal seperti belajar bahasa asing, belajar bagaimana menyusun strategi agar dapat memenangkan sebuah permainan atau permasalahan.

Game online diciptakan untuk menghibur para pemain game tersebut karena di dalam game tersedia fitur dan juga karakter yang menarik. Namun dengan adanya game online sudah membuat banyak orang kecanduan tanpa terkecuali siswa SMA. Berdasarkan observasi salah satu siswa SMA Katolik Sint Carolus Kupang yang sudah kecanduan game online sampai lupa waktu, siswa berinisial JP begadang sampai larut malam yang membuatnya susah bangun pagi dan berangkat ke sekolah.

Kecanduan bermain game online merupakan akibat dari tingginya intensitas individu dalam bermain game. Individu yang sudah kecanduan cenderung lebih memilih untuk bermain game daripada mengerjakan pekerjaan yang lain. Hal tersebut akan memunculkan perilaku prokrastinasi atau menunda mengerjakan tugas. Sebagai seorang pelajar, tugas sekolah merupakan kewajiban yang harus dilaksanakan. Perilaku malas dengan menunda mengerjakan tugas akan berpengaruh pada prestasi akademik (Meutia et al., 2020).

Bermain game online secara berlebihan tentu membawa dampak yang negatif atau positif. Hal ini akan berdampak pada perilaku siswa yang mengarah kepada perilaku penyimpangan sosial. Banyaknya waktu yang dihabiskan hanya untuk bermain game online akan berpengaruh terhadap perilaku siswa antara lain malas belajar, bolos sekolah dan sering telat datang ke sekolah. Penyimpangan yang telah dilakukan siswa akibat dari bermain game online yaitu berlaku tidak jujur. Kebiasaan tidak jujur ini dilakukan siswa karena masih meminta uang jajan ke orang tua, sehingga jika siswa tidak jujur untuk mengatakan dengan cara langsung kepada orang tua untuk bermain game online, tentu orang tua akan sulit untuk memberikannya. Dengan alasan berbohong seperti itulah untuk siswa dapat bermain game online (Ismi, 2020).

Tampubolon (Triono et al., 2023) Ketergantungan game online yang dialami pada masa remaja, menyebabkan adanya sifat-sifat yang berhubungan dengan ketidakmampuannya dalam mengatur emosi dan perasaan. Dalam hal ini memicu individu untuk melakukan hal-hal yang negatif seperti pemarah, periang, malu, pemalas, pembohong, dan lain sebagainya. Akibatnya mempengaruhi aspek sosial remaja dalam menjalani kehidupan sehari-hari, karena banyaknya waktu yang dihabiskan di dunia maya mengakibatkan remaja kurang berinteraksi dengan orang lain dalam dunia nyata. Hal ini tentunya mempengaruhi kegiatan sosial yang biasa dilakukan oleh kebanyakan orang lain.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Studi kasus adalah suatu metode untuk memahami individu yang dilakukan secara integratif dan komprehensif agar diperoleh pemahaman yang mendalam tentang individu tersebut beserta masalah yang dihadapinya dengan tujuan masalahnya dapat terselesaikan dan memperoleh perkembangan diri yang baik (Harri et al., 2022). Proses studi kasus seringkali melibatkan durasi waktu dan rangkaian kegiatan yang signifikan, memerlukan peneliti untuk mengumpulkan data secara terperinci dengan memanfaatkan berbagai metode pengumpulan data yang sesuai.

Fokus penelitian mencakup Dampak kecanduan game online pada siswa di SMA Katolik Sint Carolus Kupang.

Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah, Observasi, wawancara, dokumentasi. Keabsahan data diuji menggunakan triangulasi sumber dan teknik,

yaitu dengan membandingkan informasi dari berbagai informan serta memadukan beberapa metode pengumpulan data agar hasil yang diperoleh lebih akurat Creswell (2019:121). Data kemudian analisis yang meliputi pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan Miles & Huberman (Sugiyono, 2022:132)

Analisis ini bertujuan memberikan gambaran yang komprehensif mengenai tingkat kedisiplinan siswa sesuai kondisi di lapangan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara bersama sala satu siswa di SMA Sint Carolus Kupang kelas X yang berinisial JP. Ia merupakan anak ketiga dari 3 bersaudara. JP merupakan seoran anak yang tinggal terpisah dari kedua orang tua, sejak SD dan sekarang tinggal bersama keluarga di kupang. JP mulai absen/alpa saat masuk sekolah di SMA Sint Carolus, hal ini terjadi karena ada beberapa faktor yaitu yang pertama faktor keluarga, faktor keluarga ini memepengaruhi karena kurang memberi dukungan dan perhatian pada JP, faktor yang kedua yaitu pergaulan, JP yang tujuannya datang kesekolah namun karena suda ada janji dengan teman-temannya lebih memilih jalan bersama temannya dibanding datang kesekolah. Faktor yang ke tiga yaitu faktor teknologi/HP, JP sering bermain game sampai larut malam bahkan sampai pagi hal ini yang membuat JP sering absen atau sering tidak masuk sekolah.

Dalam proses pembelajaran dikelas JP merupakan anak yang baik tetapi sering menunjukkan prilaku yang kurang baik seperti cara berbicara dengan gurunya kurang begitu baik dan sering usil terhadap teman sebangkunya namun tingkat pengetahuannya cukup baik dikelas. Untuk mengetahui lebih dalam tentang masalah siswa JP maka, praktikan melakukan wawancara berasam guru wali kelas, guru mata pelajaran, guru BK dan orang tua wali siswa. Hasil wawancara dengan wali kelas sebagai berikut : Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas, JP merupakan seorang siswa yang penurut, pendiam, manja dan sering berbohong. Hasil wawancara dengan orang tua wali: Dari hasil wawancara dengan orang tua wali JP adalah seorang anak yang manja, suka melawan, malas, berbohong, dan selalu begadang sampai larut malam. Hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Pendidikan Agama Katolik; JP adalah seorang anak yang sering usil dalam kelas, suka mengalihkan pembicaraan guru saat pelajaran, JP juga sering tidak membawa alat tulis dan juga sering berbohong. Hasil wawancara dengan guru bimbingan dan konseling sebagai beriku: JP anak yang lumayan pintar, JP sering berbohong, JP anak yang cukup usil, JP anak yang malas.

Diagnosis

Diagnosis adalah usaha pembimbing (konselor) menetapkan jenis masalah serta latar belakang masalah atau faktor-faktor penyebab timbulnya masalah pada siswa. Setelah mendiagnosis, selanjutnya pembimbing menetapkan langkah-langkah bantuan yang akan diambil (prognosis).

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka saya dapat mendiagnosisnya sebagai berikut :

1. Jenis masalah : Masalah Pribadi

Gejala yang sering muncul pada diri JP yaitu sering berbohong, sering menunjukkan perilaku yang kurang sopan terhadap teman, sering memotong pembicaraan guru saat proses pembelajaran, malas ke sekolah dan sering melakukan tindakan yang melanggar aturan sekolah.

Factor penyebab masalah :

a. Factor yang berasal dari dalam diri individu :

1. Kebebasan yang tidak terkontrol
2. Rasa bosan dan kesepian. Game menjadi sarana hiburan dan teman virtual saat kurang aktivitas sosial.

b. Factor yang berasal dari luar individu :

1. Pengaruh lingkungan teman sebaya

2. Pengaruh penggunaan media sosial (HP)
3. Kurangnya pengawasan orang tua kepada anak, sehingga penggunaan gadget tidak terkontrol.
4. Akses internet yang mudah, karena game online dapat dimainkan kapan saja dan di mana saja.

Prognosis

Prognosis adalah prediksi kemungkinan-kemungkinan yang akan terjadi di masa depan. Dan kemungkinan-kemungkinan itu jika tidak diatasi maka berakibat fatal bagi orang tersebut yang didiagnosa. Jika masalah JP tidak segera diatasi, maka kemungkinan yang akan terjadi adalah:

- a. Prestasi belajar menurun
- b. Dampak Emosional dan Sosial
- c. Akan terus absen\alpa

Apabila masalah yang dihadapi JP segera diatasi maka kemungkinan yang akan terjadi adalah :

- a. Peningkatan kehadiran dan keterlibatan di sekolah
- b. Prestasi membaik dan meningkat
- c. Emosional dan sosial membaik

Adapun bantuan yang akan diberikan adalah konseling karena masalah yang dialami oleh JP termasuk masalah yang tergolong serius. Maka saya akan memberikan konseling individual kepada JP dengan pendekatan behavioristic upaya untuk mengidentifikasi pola perilaku yang mungkin berkontribusi pada ketidakhadiran dan merancang perubahan perilaku positif.

Memberikan pemahaman tentang penyebab perilaku dan membantu JP dalam kebiasaan yang lebih positif. Dalam hal ini saya menggunakan teknik Modeling (percontohan), agar JP dapat mengamati tingkah laku seorang model dan diperkuat untuk mencotok perilaku sang model, sehingga intervensi dapat disesuaikan dengan kondisi dan karakteristiknya. Ini akan membantu dalam mengatasi masalah emosional dan sosial yang mungkin dihadapi oleh JP. Dan JP dapat mengembangkan kebiasaan yang sering alpa menjadi rajin kesekolah.

Adapun jenis bantuan atau Solusi yang akan diberikan yaitu :

- a. Memberikan pemahaman kepada JP tentang dampak negatif mengenai kecanduan *game online*.
- b. Membantu siswa memahami perilakunya, dampaknya, serta mengembangkan kontrol diri dan kemampuan dalam mengambil keputusan.
- c. Memberi pemahaman kepada JP mengenai dampak negatif dari pergaulan
- d. Menawarkan JP untuk membuat Jadwal aktivitas di rumah, agar mengurangi kecanduan *game online*.

Therapy

Therapy merupakan upaya untuk melaksanakan perbaikan atau penyembuhan atas masalah yang dihadapi klien, berdasarkan pada keputusan yang diambil dalam langkah prognosa yaitu :

1. Jenis bantuan yang sudah diberikan :
 - a. Memberikan pemahaman kepada JP tentang dampak negatif mengenai kecanduan *game online*.
 - b. Memberi pemahaman kepada JP mengenai dampak negatif dari pergaulan.
2. Jenis bantuan yang belum diberikan :
 - a. Membantu siswa memahami perilakunya, dampaknya, serta mengembangkan kontrol diri dan kemampuan dalam mengambil keputusan.
 - b. Menawarkan JP untuk membuat Jadwal belajar di rumah.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa kecanduan game online memiliki dampak yang signifikan terhadap masalah pribadi, perilaku, dan kedisiplinan siswa. Kecanduan tersebut menyebabkan siswa sering absen sekolah, berbohong, menunjukkan perilaku kurang sopan, serta mengalami penurunan keterlibatan dalam kegiatan belajar. Faktor penyebab permasalahan berasal dari kombinasi faktor internal dan eksternal, terutama kurangnya pengawasan orang tua dan pengaruh lingkungan sosial. Upaya penanganan melalui konseling individual dengan pendekatan behavioristik dinilai tepat untuk membantu siswa mengubah pola perilaku negatif menjadi lebih positif. Dengan pendampingan yang konsisten, kerja sama antara sekolah dan keluarga, serta pengendalian penggunaan game online, diharapkan siswa mampu meningkatkan kehadiran, prestasi belajar, serta perkembangan emosional dan sosialnya secara lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Adiningtiyas, S. W., & Guru, P. (2017). *Peran Guru Dalam mengatasi Kecanduan Game Online*. 4(1), 28–40.
- Amirudin, A., Sundari, R. S., Saputra, H. J., Pendidikan, F. I., Belajar, M., Article, H., Pengaruh, A., Online, G., Motivasi, T., & Pendidikan, W. (2023). *ANALISIS PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP MOTIVASI BELAJAR ANAK DI SDN GAYAMSARI 02 SEMARANG*. 3(40), 419–426.
- Harri, M., Suharto, Fitriati, T. K., & Subagja, I. K. (2022). *KUANTITATIF*.
- Ismi, N. (2020). *Dampak Game online terhadap Perilaku Siswa di Lingkungan SMA Negeri 1 Bayang*. 3(1), 1–10.
- Meutia, P., Fahreza, F., & Rahman, A. A. (2020). *ANALISIS DAMPAK NEGATIF KECANDUAN GAME ONLINE*. XI(1), 22–32.
- Triono, A., Artina, B., Prastiwi, C. A., Nisa, K., & Surur, M. (2023). *Sosialisasi Dampak Negatif Game Online Bagi Pelajar*. 1(1), 5–8.
- Sugiyono. (2022). Metode Penelitian Kualitatif. In *Klabat Journal of Nursing*. <https://doi.org/10.37771/kjn.v6i1.1092>
- Creswell, J. W. (2019). *Research Design: Pendekatan Kualitatif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.