

**PERAN GURU PENDIDIKAN PANCASILA DALAM MENGATASI KECANDUAN  
GAME ONLINE PADA SISWA KELAS VII MTs NURUL HUDA MASARAN  
BANYUATES SAMPANG**

**Devi Purnamasari<sup>1</sup>, Moh.Ari Wibowo<sup>2</sup>, Mujahidah Fitria<sup>3</sup>**

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegeragaan, STKIP PGRI Sampang<sup>1,2,3</sup>

e-mail:[devipurnamasari89890@gmail.com](mailto:devipurnamasari89890@gmail.com)

**ABSTRAK**

Kecanduan bermain *game online* merupakan aktivitas bermain yang dilakukan secara berlebihan dan cenderung mengganggu kehidupan sehari-hari. Fokus masalah dalam penelitian ini adalah (i) peran dalam mendidik siswa disekolah (ii) Faktor-faktor apakah yang menyebabkan siswa mengalami perilaku kecanduan *game online* MTs Nurul Huda Masaran (iii) Apakah teknik kontrak perilaku dapat mengurangi kecanduan *game online* yang dialami oleh siswa di MTs Nurul Huda Masaran. Tujuan penelitian ini adalah (i) Untuk mengetahui faktor-faktor perilaku kecanduan *game online* yang terjadi di MTs Nurul Huda Masaran ; (ii) Untuk mengetahui faktor-faktor penyebab siswa mengalami perilaku kecanduan *game online* di MTs Nurul Huda Masaran ; (iii) Untuk mengetahui efektivitas teknik kontrak perilaku dalam mengurangi kecanduan *game online*. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, jenis penelitian studi kasus dengan teknik pengumpulan data melalui wawancara mendalam dan observasi. Subjek dalam penelitian ini adalah seorang siswa MTs Nurul Huda Masaran yang teridentifikasi mengalami kecanduan bermain *game online*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (i) Subjek penelitian menunjukkan gejala kecanduan bermain *game online* yang diperoleh dari hasil wawancara dengan responden penelitian dan hasil observasi (ii) Faktor penyebab subjek penelitian mengalami kecanduan bermain *game online* yaitu interaksi dengan orang-orang sekitarnya, serta faktor pelarian diri dan tingkat ketagihan bermain *game online* yang tinggi (iii) Teknik kontrak perilaku dinilai efektif dalam penanganan kasus perilaku kecanduan *game online* dimana kasus menunjukkan adanya perubahan perilaku bermain *game online* yang cenderung menurun dari hari ke hari.

**Kata Kunci :** *Kecanduan Game Online, Kontrak Perilaku, Siswa*

**ABSTRACT**

Online gaming addiction is an activity that is done excessively and tends to interfere with daily life. The focus of the problem in this study is (i) the role of educating students at school (ii) What factors cause students to experience online gaming addiction behavior at MTs Nurul Huda Masaran (iii) Can behavioral contract techniques reduce online gaming addiction experienced by students at MTs Nurul Huda Masaran. The objectives of this study are (i) To determine the factors of online game addiction behavior that occurs at MTs Nurul Huda Masaran; (ii) To determine the factors causing students to experience online game addiction behavior at MTs Nurul Huda Masaran; (iii) To determine the effectiveness of behavioral contract techniques in reducing online game addiction. This study uses a qualitative approach, a case study type of research with data collection techniques through in-depth interviews and observations. The subject in this study was a student at MTs Nurul Huda Masaran who was identified as having an addiction to playing online games. The results of the study showed that (i) The research subjects showed symptoms of addiction to playing online games which were obtained from the results of interviews with research respondents and observation results (ii) The factors causing the research subjects to become addicted to playing online games were interactions with people around them, as well as factors of escape and a high level of addiction to playing online games

(iii) The behavioral contract technique was considered effective in handling cases of online game addiction behavior where the cases showed changes in online game playing behavior which tended to decrease from day to day.

**Keywords:** *Online Game Addiction, Behavioral Contract, Students*

## **PENDAHULUAN**

Di tengah era globalisasi, perkembangan teknologi digital yang pesat telah merasuk ke dalam setiap aspek kehidupan manusia, mulai dari ekonomi, kesehatan, hingga pendidikan. Bagi generasi muda, khususnya siswa sekolah menengah pertama yang berada pada rentang usia 12-15 tahun, teknologi hadir sebagai daya tarik yang sangat kuat. Namun, kemudahan akses ini ibarat pedang bermata dua. Di satu sisi, ia menawarkan sumber belajar dan hiburan yang tak terbatas. Di sisi lain, ia melahirkan fenomena baru yang mengkhawatirkan, yaitu kecanduan *game online*. Fenomena ini telah menjadi perhatian utama dalam dunia pendidikan karena dampaknya yang merusak, tidak hanya pada kinerja akademik, tetapi juga pada kesehatan fisik, mental, dan hubungan sosial siswa (Dalimunthe & Frinaldi, 2025; Zaskia et al., 2025).

Secara ideal, peran seorang guru, khususnya Guru Pendidikan Pancasila, tidak hanya sebatas menyampaikan materi pelajaran di dalam kelas. Guru Pendidikan Pancasila diharapkan mampu menjadi pembentuk karakter yang menanamkan nilai-nilai luhur seperti kedisiplinan, tanggung jawab, dan solidaritas sosial (Hulu et al., 2025; Ramadhono et al., 2025). Dalam menghadapi tantangan modern seperti kecanduan *game online*, peran ideal guru adalah sebagai pendidik dan pembimbing yang proaktif. Mereka seharusnya mampu mengidentifikasi siswa yang menunjukkan gejala-gejala masalah, memberikan nasihat dan pengarahan, serta mengarahkan energi siswa ke dalam kegiatan-kegiatan yang lebih positif dan membangun, sehingga siswa dapat tumbuh menjadi individu yang seimbang antara dunia digital dan dunia nyata (Adnan & Bhakti, 2025).

Namun, realitas di lapangan menunjukkan adanya kesenjangan yang besar antara peran ideal tersebut dengan masalah yang dihadapi. Di MTs Nurul Huda Masaran, ditemukan siswa yang menunjukkan gejala-gejala kecanduan *game online* yang parah, baik secara fisik maupun psikologis. Gejala fisik yang muncul antara lain mata kering, sakit kepala, nyeri punggung, pola makan tidak teratur, hingga gangguan tidur. Secara psikologis, siswa mengalami kesulitan untuk berhenti bermain, merasa tertekan saat tidak bermain, cenderung berbohong kepada orang tua dan guru, serta menarik diri dari interaksi sosial dengan teman sebayanya. Kesenjangan ini menunjukkan bahwa peran pembentukan karakter oleh guru dihadapkan pada tantangan adiksi yang sangat kuat dan kompleks.

Dampak dari kesenjangan antara kondisi ideal dan realitas ini sangat nyata dan merusak. Kecanduan *game online* pada siswa secara langsung menggerogoti berbagai aspek kehidupan mereka. Secara akademik, siswa yang kecanduan seringkali mengabaikan tugas-tugas sekolah, yang berujung pada penurunan prestasi belajar (Idayanti et al., 2025; Sembiring et al., 2025). Secara sosial, mereka menjadi lebih agresif, mudah marah, dan kehilangan kemampuan untuk berinteraksi secara sehat dengan orang-orang di sekitarnya. Perilaku-perilaku negatif seperti sering terlambat datang ke sekolah, membolos, dan berbohong kepada guru maupun orang tua menjadi semakin sering terjadi. Fenomena ini menunjukkan adanya krisis perilaku yang serius di kalangan siswa yang terdampak.

Untuk dapat mengatasi masalah ini secara efektif, penting untuk memahami akar penyebab dari perilaku kecanduan tersebut. Berdasarkan hasil penelitian, terdapat beberapa faktor utama yang mendorong seorang siswa terjerumus ke dalam kecanduan *game online*. Salah satu faktor yang paling kuat adalah interaksi sosial, di mana siswa seringkali terpengaruh

oleh lingkungan sekitarnya, baik itu teman sebaya maupun anggota keluarga yang juga gemar bermain *game*. Selain itu, faktor pelarian diri juga memegang peranan penting. Bagi sebagian siswa, dunia *game online* menjadi sebuah pelarian dari masalah, stres, atau rasa sepi yang mereka hadapi di dunia nyata. Kombinasi dari pengaruh sosial dan kebutuhan untuk melarikan diri ini pada akhirnya menciptakan tingkat ketagihan yang sangat tinggi.

Menghadapi masalah kecanduan yang kompleks ini, pendekatan disipliner konvensional seringkali tidak efektif. Oleh karena itu, diperlukan sebuah inovasi dalam metode penanganan yang lebih terstruktur dan kolaboratif. Nilai kebaruan dalam penelitian ini adalah penerapan peran Guru Pendidikan Pancasila sebagai agen perubahan yang menggunakan teknik kontrak perilaku. Teknik ini merupakan sebuah intervensi yang dirancang untuk mengubah perilaku secara sukarela (Ariany et al., 2024). Dalam praktiknya, guru dan siswa menegosiasikan sebuah kontrak tertulis yang berisi target perubahan perilaku yang spesifik, serta konsekuensi atau imbalan yang disepakati bersama. Pendekatan ini mengubah dinamika dari yang bersifat hukuman menjadi sebuah kemitraan yang memberdayakan.

Berdasarkan latar belakang masalah yang menunjukkan adanya dampak serius dari kecanduan *game online* terhadap siswa di MTs Nurul Huda Masaran, serta adanya kesenjangan antara peran ideal guru dengan kompleksitas masalah yang dihadapi, maka penelitian ini menjadi sangat relevan. Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peran Guru Pendidikan Pancasila dalam mengatasi kecanduan *game online* serta untuk menguji efektivitas dari penerapan teknik kontrak perilaku. Dengan menggunakan pendekatan studi kasus kualitatif, penelitian ini bertujuan untuk menunjukkan bahwa melalui intervensi yang terstruktur dan kolaboratif, perilaku kecanduan *game online* dapat dikurangi secara signifikan, sekaligus memberikan sebuah model penanganan yang dapat diterapkan oleh para pendidik lainnya.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini dirancang dengan menggunakan pendekatan kualitatif yang menerapkan desain studi kasus deskriptif. Pendekatan ini dipilih untuk memperoleh pemahaman yang mendalam dan kontekstual mengenai peran Guru Pendidikan Pancasila serta efektivitas teknik kontrak perilaku dalam mengatasi kecanduan *game online* pada seorang siswa. Penelitian dilaksanakan di MTs Nurul Huda Masaran, Kecamatan Banyuates, Sampang, dengan periode pengumpulan data berlangsung dari 30 Juli hingga 2 Agustus 2025. Partisipan dalam penelitian ini terdiri dari satu orang subjek utama, yaitu seorang siswa kelas VII yang teridentifikasi mengalami kecanduan *game online*. Untuk mendapatkan gambaran yang komprehensif, penelitian ini juga melibatkan dua orang informan kunci, yaitu kepala madrasah dan wali kelas dari siswa yang bersangkutan, guna memberikan data pendukung dan perspektif yang lebih luas.

Proses pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan menerapkan teknik triangulasi metode untuk memastikan perolehan data yang kaya dan kredibel. Tiga metode utama yang digunakan adalah wawancara mendalam, observasi, dan studi dokumentasi. Wawancara dilakukan dengan subjek siswa, kepala madrasah, dan wali kelas untuk menggali informasi mengenai faktor penyebab, dampak, dan proses penanganan kecanduan *game online*. Sementara itu, observasi langsung dilaksanakan untuk mengamati perilaku siswa di lingkungan sekolah, dengan menggunakan lembar pemeriksaan (*checklist*) berkategori "Ya" dan "Tidak" untuk mencatat perilaku spesifik. Sebagai data pendukung, dilakukan pula studi dokumentasi terhadap arsip sekolah, seperti biodata siswa, catatan masalah, dan rekapitulasi absensi untuk melengkapi dan memvalidasi temuan dari wawancara dan observasi.

Analisis data dalam penelitian ini mengikuti model analisis kualitatif yang terdiri dari tiga tahapan utama, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Pada tahap reduksi, seluruh data mentah yang terkumpul dari hasil wawancara dan observasi diseleksi, difokuskan, dan disederhanakan ke dalam catatan-catatan lapangan yang relevan. Selanjutnya, pada tahap penyajian data, informasi yang telah direduksi diorganisasikan ke dalam bentuk uraian naratif yang sistematis dan terstruktur agar mudah dipahami. Tahap terakhir adalah penarikan kesimpulan, di mana peneliti melakukan verifikasi secara terus-menerus terhadap data yang ada untuk merumuskan temuan akhir. Untuk menjamin keabsahan data, penelitian ini menerapkan teknik triangulasi sumber dengan cara membandingkan dan memverifikasi konsistensi informasi yang diperoleh dari ketiga metode pengumpulan data yang berbeda.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil**

**Tabel 1. Hasil wawancara kepala madrasah**

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana pandangan bapak kepala madrasah terhadap fenomena kecanduan <i>game online</i> dikalangan siswa saat ini?	Waktu belajar siswa yang harusnya belajar membaca dan mengerjakan tugas, sering kali terbuang untuk main game. Hal ini dapat menyebabkan penurunan fokus dalam belajar serta berdampak buruk terhadap hasil belajar siswasecara signifikan. Contoh ketika mengerjakan ujian/uts
2.	Apa saja langkah-langkah konkret yang telah diambil oleh pihak kepala madrasah untuk membantu siswa kecanduan <i>game online</i> ? (misalnya: edukasi, kegiatan ekstrakurikuler dan melibatkan orang tua)	Dampak negatif dari <i>game online</i> , seperti: kesehatan mata terganggu, prestasi belajar semakin menurun, dan penanganannya yaitu 1. Orang tua membatasi penggunaan gadget dan memberikan contoh yang baik kepada anak-anak.
3.	Bagaimana strategi kepala madrasah untuk mencegah terjadinya kecanduan <i>game online</i> sebelum siswa terpengaruh secara signifikan?	1. Memberikan pemahaman tentang dampak negatif <i>game online</i> baik disekolah maupun interaksi sosial siswa. 2. pemahaman pengelolaan dan membatasi penggunaan <i>game online</i> . Contoh : dihari libur 2 jam dalam sehari semalam. 3. siswa dilibatkan dalam kegiatan yang positif. Contoh : memcuci pakaiannya sendiri, ngerjain tugas saat pulang sekolah.
4.	Apakah ada kerja sama dengan pihak luar, seperti orang tua, tokoh agama dan warga sekitar di sekolah madrasah?	1. orang tua harus memberikan dukungan emosional dan motivasi belajar kepada anak supaya anak makin giat belajar. 2. tokoh agama dan warga sekitar dalam mendukung terhadap kegiatan sekolah. Contoh : jam kosong diisi bakti sosial.

5.	Apa harapan kepala madrasah kedepannya terkait upaya penanganan siswa yang kecanduan <i>game online</i> ?	1. Pendorongan karakter, hobi dan kegiatan yang lebih sehat. Contoh : olahraga, seni, belajar musik dengan siswa 2. kemampuan siswa yang disiplin demi menghindari perilaku negatif.'
----	---	--

Berdasarkan wawancara pada tabel 1, kepala madrasah memandang fenomena kecanduan game online sebagai ancaman serius terhadap integritas proses belajar siswa, yang secara langsung menggerus alokasi waktu belajar, menurunkan fokus, dan berdampak negatif pada hasil akademik. Strategi penanganan yang diusung bersifat holistik, menggabungkan pendekatan preventif dan kolaboratif. Secara internal di sekolah, upaya pencegahan difokuskan pada edukasi mengenai dampak buruk game, pembinaan pengelolaan waktu, serta mengarahkan siswa ke dalam kegiatan positif yang membangun karakter. Namun, kepala madrasah menekankan bahwa solusi tidak dapat berjalan efektif tanpa sinergi dengan pihak eksternal. Peran orang tua dianggap krusial dalam membatasi penggunaan gawai dan memberikan dukungan emosional, sementara tokoh agama dan warga sekitar diharapkan turut serta menciptakan lingkungan yang kondusif. Harapan ke depan adalah terwujudnya pengembangan karakter siswa secara utuh, di mana mereka tidak hanya terhindar dari perilaku negatif, tetapi juga mampu menemukan dan mengembangkan hobi sehat serta memiliki disiplin diri yang kuat.

**Tabel 2. Hasil wawancara wali kelas**

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana ibu mengamati atau melihat perilaku kecanduan <i>game online</i> pada siswa di kelas?	Siswa itu lebih memilih bermain <i>game online</i> , dibandingkan untuk belajar atau bersosialisasi diluar dan bermain bersama temennya. Untuk nilai mata pelajar disekolah ada yang menurun karna mereka itu jarang mengerjakan tugas dan malah sering tidur didalam kelas .
2.	Menurut ibu apa saja faktor yang paling dominan yang menyebabkan siswa mengalami kecanduan <i>game online</i> ? (misalnya : kurang perhatian dari orang tua, lingkungan dan rasa bosan)	Biasanya siswa itu mengghilangkan stres dalam pelajaran disekolah akhirnya mereka bermain <i>game</i> . Akhirnya mereka itu ketergantungan atau kecanduan <i>game</i> . ada siswa yang karna ikut-ikutan temannya,ada yang bermain <i>game online</i> jadi ikut-ikut main akhirnya ikut kecanduan.
3.	Apa saja langkah-langkah atau strategi yang telah ibu lakukan untuk membantu siswa yang kecanduan <i>game online</i> ?	Memberi batasan perharinya 1/2 jam atau 1 jam untuk bermain <i>game</i> . Bisa juga buat jadwal harian seperti jadwalnya sekolah, jadwalnya belajar, jadwal istirahat dan jadwal bermain. Untuk lingkungan sekolah siswa untuk di ajarin untuk meminta izin jika bermain <i>game</i> . Kalau sudah selesai bermain <i>game</i> Hpnya bisa di kumpulkan.

4.	Bagaimana dampaknya terhadap prestasi akademik dan sosial siswa jika kecanduan <i>game online</i> ini tidak tertangani dengan baik?	Siswa yang kecanduan <i>game</i> cenderung mengabaikan tugas sekolah, terus malas untuk belajardan pada saat pelajaran berlangsung mereka tidak fokus. Siswa yg kecanduan <i>game online</i> ini kurang peduli dengan lingkungan sekitar.
5.	Apa harapan ibu kedepannya terkait penanganan kecanduan <i>game online</i> pada siswa di sekolah?	Penanganannya bukan untuk sementara tetapi untuk jangka panjangnya, seperti pengembangan diri siswa untuk mampu mengatur waktu kedepannya.

Berdasarkan tabel 2 dari perspektif wali kelas, dampak kecanduan game online termanifestasi secara nyata dalam perilaku sehari-hari di kelas. Pengamatan menunjukkan siswa cenderung mengisolasi diri untuk bermain game, mengorbankan waktu belajar dan interaksi sosial yang penting. Akibatnya, prestasi akademik menurun, ditandai dengan tugas yang sering terabaikan dan siswa yang kerap tertidur atau tidak fokus saat pelajaran berlangsung. Menurutnya, faktor pemicu utama bersifat psikologis, seperti pelarian dari stres akademik dan kuatnya pengaruh pergaulan teman sebaya. Sebagai garda terdepan di kelas, strategi yang diterapkan bersifat praktis dan terstruktur, meliputi pembatasan durasi bermain, pembuatan jadwal harian yang seimbang, serta penerapan aturan tegas terkait penggunaan gawai di lingkungan sekolah. Wali kelas berharap penanganan ini tidak bersifat sementara, melainkan berorientasi jangka panjang untuk membekali siswa dengan kemampuan manajemen waktu dan pengembangan diri yang esensial untuk masa depan mereka.

**Tabel 3. Hasil wawancara pada siswa**

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Sejak kapan anda bermain <i>game online</i> dan <i>game online</i> apa saja yang anda mainkan?	Sejak saya sekolah SD saya sudah bermain <i>game online</i> di antaranya game yang saya mainkan FF dan Block blast.
2.	Pada usia berapa anda pertama kali memainkan <i>game online</i> ? Kenapa anda bermain <i>game online</i> ?	- sejak umur 9 tahun saya sudah bermain <i>game</i> . - Dikarnakan saya bermain <i>game</i> dipujuk untuk belajar ngaji.
3	Berapa jam dalam sehari anda bermain <i>game online</i> ? Jika hari libur anda berapa lama bermain <i>game</i> ?	- waktu yang duhabiskan dalam bermain <i>game online</i> tidak tentu terkadang di malam hari sampai 5 jam. - Waktu hari libur saya bermain <i>game online</i> hampir full sehari.
4	Apakah anda lebih sering menghabiskan waktu bermain <i>game online</i> dari pada aktivitas lain seperti belajar atau makan?	Saya lebih sering bermain <i>game</i> dari pada belajar dan saya sehingga saya lupa untuk makan.
5	Apa dampak positif dan negatif yang anda rasakan saat bermain <i>game online</i> ?	Melatih kerja sama tim mengurangi stres, serta dapat menjadi saran hiburan. Namun sisi negatifnya meliputi resiko kecanduan, penurunan minat belajar serta gangguan kesehatan mata.

Berdasarkan tabel 3 wawancara dengan siswa memberikan gambaran mendalam tentang pengalaman kecanduan game online dari sudut pandang personal. Terungkap bahwa kebiasaan ini telah terbentuk sejak usia dini, bahkan berawal dari stimulus positif sebagai iming-iming untuk kegiatan keagamaan, yang menunjukkan betapa mudahnya game menjadi bagian tak terpisahkan dari rutinitas. Intensitas bermain yang dilaporkan sangat tinggi, mencapai lima jam pada malam hari dan hampir sepanjang hari saat libur, mengindikasikan hilangnya kontrol atas waktu. Dampaknya terasa langsung pada kehidupan sehari-hari, di mana siswa secara sadar mengakui lebih memprioritaskan game daripada aktivitas vital seperti belajar bahkan makan. Meskipun menyadari adanya dampak positif seperti melatih kerja sama tim dan meredakan stres, siswa tersebut juga sangat sadar akan konsekuensi negatifnya, termasuk risiko kecanduan yang nyata, penurunan minat belajar yang drastis, serta gangguan kesehatan. Pengakuan ini mencerminkan adanya konflik internal dan pemahaman atas masalah yang dihadapinya.

### **Pembahasan**

Hasil penelitian ini menyajikan sebuah gambaran komprehensif mengenai fenomena kecanduan *game online* di lingkungan madrasah melalui triangulasi data dari tiga perspektif krusial: manajerial, pedagogis, dan personal. Analisis mendalam dari wawancara dengan kepala madrasah, wali kelas, dan siswa secara konvergen menegaskan bahwa kecanduan *game online* merupakan isu multidimensional yang secara signifikan mengancam proses perkembangan akademik, sosial, dan personal siswa. Perspektif kepala madrasah menyoroti dampak makro terhadap alokasi waktu belajar dan prestasi, wali kelas memberikan bukti konkret mengenai manifestasi perilaku di dalam kelas, sementara pengakuan siswa membuka pemahaman mengenai pengalaman internal dan intensitas kecanduan. Keselarasan temuan dari ketiga narasumber ini memberikan landasan yang kokoh untuk mengupas akar permasalahan, dampak yang ditimbulkan, serta merumuskan strategi intervensi yang holistik dan relevan dengan konteks pendidikan di madrasah (Azizurahman et al., 2025; Trifirjayani et al., 2024).

Analisis terhadap pemicu dan proses eskalasi kecanduan menunjukkan bahwa kebiasaan ini seringkali berakar sejak usia dini dan dipicu oleh faktor psikologis serta lingkungan. Pengakuan siswa bahwa ia mulai bermain sejak sekolah dasar, bahkan awalnya sebagai bentuk imbalan untuk kegiatan positif, mengindikasikan betapa mudahnya aktivitas bermain *game* terintegrasi dan menjadi bagian dari rutinitas anak. Faktor-faktor pendorong yang diidentifikasi oleh wali kelas, seperti pelarian dari stres akademik dan kuatnya pengaruh teman sebaya, menjelaskan mengapa aktivitas ini dapat dengan cepat berubah dari sekadar hiburan menjadi sebuah kebutuhan kompulsif. Intensitas bermain yang dilaporkan sangat ekstrem, mencapai lima hingga enam jam per hari dan bisa berlipat ganda saat hari libur, mengilustrasikan hilangnya kontrol diri. Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi *game*, sebagaimana dicatat oleh Fitri et al. (2021), daya tarik *game* seperti *Mobile Legend* dan *Free Fire* menjadi semakin kuat, menjebak siswa dalam siklus adiktif yang sulit diputus.

Dampak negatif dari kecanduan *game online* termanifestasi secara nyata dan merusak pada berbagai aspek kehidupan siswa. Dari perspektif akademik, kepala madrasah dan wali kelas secara konsisten melaporkan adanya penurunan fokus, pengabaian tugas sekolah, dan kemerosotan prestasi belajar secara umum. Perilaku siswa di kelas, seperti sering tertidur atau tidak konsentrasi, menjadi bukti langsung dari dampak kelelahan akibat bermain hingga larut malam. Lebih mengkhawatirkan lagi adalah dampak terhadap kehidupan personal, di mana pengakuan siswa secara gamblang menunjukkan adanya pergeseran prioritas yang drastis. Ia secara sadar mengakui lebih sering menghabiskan waktu untuk bermain *game* daripada untuk aktivitas-aktivitas vital seperti belajar, bersosialisasi dengan teman secara langsung, bahkan makan (Dalimunthe & Frinaldi, 2025; Widayanti et al., 2025). Konvergensi data dari pengamatan guru dan pengakuan siswa ini melukiskan gambaran suram di mana dunia virtual

secara sistematis menggerus dan menggantikan tanggung jawab serta kebutuhan fundamental di dunia nyata.

Menghadapi tantangan ini, pihak sekolah telah merumuskan strategi penanganan yang bersifat komprehensif dan berlapis. Pada level institusional, kepala madrasah mengedepankan pendekatan holistik yang memadukan aspek preventif dan kuratif. Strategi ini mencakup edukasi mengenai dampak negatif *game*, pembinaan manajemen waktu, serta pengalihan minat siswa ke kegiatan-kegiatan yang lebih positif dan membangun karakter, seperti olahraga, seni, atau kegiatan sosial. Pada level kelas, wali kelas menerapkan strategi yang lebih praktis dan terstruktur, seperti pemberlakuan batasan durasi bermain yang tegas, pembuatan jadwal harian yang seimbang, dan pengelolaan penggunaan gawai di lingkungan sekolah. Adanya dua tingkatan strategi ini menunjukkan adanya keselarasan visi dari pimpinan hingga pelaksana di garda terdepan, yang sama-sama berorientasi pada pembentukan disiplin dan pengembangan diri siswa, bukan sekadar memberikan hukuman (Istikomah et al., 2024; Jannah et al., 2024; Kurniawan et al., 2025).

Salah satu temuan paling signifikan dari penelitian ini adalah penekanan kuat pada pentingnya kolaborasi dengan pihak eksternal. Kepala madrasah secara eksplisit menyatakan bahwa upaya sekolah tidak akan mencapai hasil yang optimal tanpa adanya sinergi yang kuat dengan lingkungan di luar sekolah. Peran orang tua diidentifikasi sebagai pilar utama, yang diharapkan tidak hanya membatasi penggunaan gawai di rumah, tetapi juga memberikan dukungan emosional dan motivasi yang dibutuhkan anak untuk kembali fokus belajar. Lebih dari itu, pelibatan tokoh agama dan warga sekitar juga dianggap krusial untuk menciptakan lingkungan sosial yang kondusif dan tidak permisif terhadap perilaku adiktif. Pandangan ini menggarisbawahi pemahaman bahwa kecanduan *game online* bukanlah masalah yang terisolasi di dalam gerbang sekolah, melainkan sebuah isu sosio-kultural yang penanganannya menuntut tanggung jawab bersama dari seluruh elemen masyarakat (Dalimunthe & Frinaldi, 2025; Wiyana et al., 2025).

Perspektif siswa dalam penelitian ini memberikan wawasan yang unik dan mendalam mengenai adanya konflik internal pada individu yang mengalami kecanduan. Siswa tersebut menunjukkan tingkat kesadaran diri yang tinggi; ia mampu mengartikulasikan secara seimbang antara dampak positif yang ia rasakan, seperti melatih kerja sama tim dan meredakan stres, dengan dampak negatif yang ia sadari sepenuhnya, termasuk risiko kecanduan, penurunan minat belajar, dan gangguan kesehatan. Adanya kesadaran ini merupakan sebuah temuan penting yang bisa menjadi titik masuk bagi intervensi yang lebih efektif. Ini menunjukkan bahwa pendekatan yang dibutuhkan bukanlah sekadar instruksi atau larangan, melainkan sebuah proses konseling dan pendampingan yang dapat membantu siswa memanfaatkan kesadarannya untuk membangun motivasi internal. Tantangan utamanya adalah memberdayakan siswa agar mampu menerjemahkan pemahaman kognitifnya mengenai bahaya kecanduan menjadi sebuah tindakan nyata untuk berubah (Aisyah & Rohmani, 2025; Duri et al., 2025; Zayani et al., 2025).

Secara keseluruhan, penelitian ini memberikan implikasi bahwa penanganan kecanduan *game online* di lingkungan madrasah menuntut sebuah pendekatan ekologis yang terintegrasi, melibatkan sinergi antara kebijakan sekolah, manajemen kelas, partisipasi aktif orang tua, dan dukungan komunitas. Namun, perlu diakui bahwa penelitian ini bersifat kualitatif dengan cakupan subjek yang terbatas, sehingga temuannya bersifat mendalam secara kontekstual tetapi tidak dapat digeneralisasi. Untuk itu, penelitian selanjutnya dapat dilakukan dengan menggunakan metode kuantitatif atau studi komparatif di berbagai jenis sekolah untuk memvalidasi temuan ini. Kesimpulannya, harapan jangka panjang yang disuarakan oleh kepala madrasah dan wali kelas, yaitu untuk membekali siswa dengan kemampuan manajemen diri

dan karakter yang kuat, menjadi tujuan akhir yang paling esensial dalam menghadapi tantangan era digital yang akan terus berkembang.

## KESIMPULAN

Penelitian ini secara konklusif menegaskan bahwa kecanduan *game online* di lingkungan madrasah merupakan isu multidimensional yang dampaknya terkonfirmasi secara konvergen dari tiga perspektif: manajerial, pedagogis, dan personal. Berakar sejak usia dini dan diperparah oleh pelarian dari stres serta pengaruh teman sebaya, kebiasaan ini berekskalasi menjadi kecanduan ekstrem yang menggerus berbagai aspek kehidupan siswa. Secara akademik, terjadi penurunan fokus dan prestasi belajar yang signifikan. Secara personal, terjadi pergeseran prioritas yang drastis, di mana dunia virtual secara sistematis menggantikan tanggung jawab fundamental di dunia nyata seperti belajar, bersosialisasi, bahkan makan. Temuan yang paling mengkhawatirkan adalah adanya konflik internal pada siswa yang sadar akan dampak negatifnya namun kesulitan untuk berubah, menunjukkan bahwa kecanduan ini bukan sekadar masalah perilaku, melainkan juga pertarungan psikologis yang kompleks di dalam diri siswa.

Implikasi dari temuan ini adalah bahwa penanganan kecanduan *game online* menuntut sebuah pendekatan ekologis yang terintegrasi, tidak bisa hanya mengandalkan intervensi di sekolah. Strategi yang dirumuskan, yang memadukan kebijakan institusional dengan manajemen kelas yang praktis, harus didukung oleh sinergi yang kuat dengan pihak eksternal, terutama orang tua dan komunitas. Mengingat penelitian ini bersifat *kualitatif* dengan cakupan subjek yang terbatas, temuannya bersifat mendalam namun tidak dapat digeneralisasi. Oleh karena itu, penelitian di masa depan disarankan untuk menggunakan metode *kuantitatif* dengan sampel yang lebih besar untuk mengukur prevalensi masalah ini secara lebih luas. Studi *komparatif* antara berbagai jenis sekolah juga diperlukan untuk memahami apakah konteks madrasah memiliki dinamika yang unik. Selain itu, penelitian intervensi yang menguji efektivitas model kolaborasi sekolah-keluarga-komunitas akan sangat berharga.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adnan, M. N., & Bhakti, C. P. (2025). Peran guru bimbingan dan konseling dalam mereduksi kecemasan karier yang dihadapi siswa di era digital. *LEARNING Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(1), 363. <https://doi.org/10.51878/learning.v5i1.4557>
- Aisyah, S., & Rohmani, Abd. H. (2025). Urgensi teori kognitivisme dan implementasinya dalam pembelajaran pai di upt sd negeri 358 gresik. *LEARNING Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(3), 1095. <https://doi.org/10.51878/learning.v5i3.6618>
- Ariany, F., et al. (2024). Implementasi nilai-nilai pancasila dalam proses pembelajaran di madrasah tsanawiyah. *CENDEKIA Jurnal Ilmu Pengetahuan*, 4(1), 47. <https://doi.org/10.51878/cendekia.v4i1.2764>
- Azizurahman, A., et al. (2025). Peran tenaga kependidikan sebagai agen inovasi dalam meningkatkan kualitas pendidikan di madrasah. *LEARNING Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(1), 131. <https://doi.org/10.51878/learning.v5i1.4314>
- Dalimunthe, I. S., & Frinaldi, A. (2025). Peran budaya organisasi dalam implementasi inovasi daerah pada program membudayakan permainan tradisional untuk mengurangi penggunaan gadget pada anak: Studi kasus di kecamatan tambangan. *SOCIAL*

- Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 5(2), 342.  
<https://doi.org/10.51878/social.v5i2.5367>
- Duri, R., et al. (2025). Meningkatkan motivasi belajar siswa melalui konseling kelompok dengan pendekatan sfbc (solution-focused brief counseling). *MANAJERIAL Jurnal Inovasi Manajemen Dan Supervisi Pendidikan*, 5(1), 210.  
<https://doi.org/10.51878/manajerial.v5i1.4919>
- Fitri, T. A., et al. (2021). Hubungan kontrol diri terhadap kecanduan game online pada remaja. *Tanjungpura Journal of Nursing Practice and Education*, 3(2), 40–50.
- Hulu, Y., et al. (2025). Analisis nilai-nilai karakter siswa kelas x di sma. *CENDEKIA Jurnal Ilmu Pengetahuan*, 5(1), 372. <https://doi.org/10.51878/cendekia.v5i1.4583>
- Idayanti, N. L., et al. (2025). Implementasi konseling kelompok behavioral teknik self management untuk mereduksi perilaku prokrastinasi akademik siswa. *MANAJERIAL Jurnal Inovasi Manajemen Dan Supervisi Pendidikan*, 5(1), 170.  
<https://doi.org/10.51878/manajerial.v5i1.4918>
- Istikomah, S., et al. (2024). Gaya kepemimpinan dan pola komunikasi kepala sekolah dalam mewujudkan kedisiplinan guru (studi kasus di smpn 2 labuapi). *LEARNING Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(2), 219.  
<https://doi.org/10.51878/learning.v4i2.2845>
- Jannah, S. A., et al. (2024). Strategi sekolah mengatasi pelanggaran tata tertib sekolah dalam membentuk karakter disiplin siswa di sman 2 narmada. *SOCIAL Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 4(3), 227. <https://doi.org/10.51878/social.v4i3.3315>
- Kurniawan, D., et al. (2025). Habituaasi nilai-nilai pancasila dalam pembelajaran pendidikan pancasila di smk. *SOCIAL Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 5(2), 326.  
<https://doi.org/10.51878/social.v5i2.5366>
- Ramadhoan, F., et al. (2025). Implementasi karakter tanggung jawab melalui mata pelajaran ppkn pada kelas 2 sdn 51 rite kota bima. *SOCIAL Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 5(2), 661. <https://doi.org/10.51878/social.v5i2.5641>
- Sembiring, M., et al. (2025). Penguatan kontrol diri siswa melalui pembelajaran pendidikan agama katolik. *LEARNING Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(3), 1314. <https://doi.org/10.51878/learning.v5i3.6640>
- Trifirjayani, A., et al. (2024). Sinergitas komite dengan madrasah dalam meningkatkan mutu pendidikan di ma madani alauddin, kab. gowa. *LEARNING Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(1), 118.  
<https://doi.org/10.51878/learning.v4i1.2776>
- Widayanti, F. D., et al. (2025). Analisis kesulitan belajar matematika pada siswa kelas v mi wahid hasyim. *SCIENCE Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan IPA*, 5(2), 580. <https://doi.org/10.51878/science.v5i2.5145>
- Wiyana, F. A., et al. (2025). Analisis perbandingan minat siswa terhadap bimbingan belajar offline dan online pada jenjang sekolah menengah atas. *LEARNING Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(1), 24.  
<https://doi.org/10.51878/learning.v5i1.4318>
- Zaskia, A., et al. (2025). Era digital: Mampukah guru membentuk generasi masa depan? *CENDEKIA Jurnal Ilmu Pengetahuan*, 5(1), 460.  
<https://doi.org/10.51878/cendekia.v5i1.4657>
- Zayani, C. G., et al. (2025). Pengaruh dukungan sosial teman sebaya terhadap kesehatan mental peserta didik kelas viii di smp negeri 12 padang. *SOCIAL Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 5(3), 930. <https://doi.org/10.51878/social.v5i3.6917>