

ANALISIS PERILAKU PROKRASTINASI DENGAN KEBIASAAN BERMAIN GAME ONLINE DAN UPAYA MEREDUKSINYA PADA SISWA SD DI LINGKUNGAN DESA PUCANGSEWU

Puri Triyani¹, Ferry Aristya², Lina Erviana³

^{1,2,3} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP PGRI Pacitan

Email : puritriyani111@gmail.com¹, ferryaristya@gmail.com², linaerviana27@gmail.com³

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui : (1) profil kebiasaan bermain *game online* pada siswa; (2) perilaku prokrastinasi dengan kebiasaannya bermain *game online*; (3) upaya mereduksi perilaku prokrastinasi dengan kebiasaan bermain *game online* siswa SD Pucangsewu di lingkungan desa Pucangsewu. Jenis penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2020/2021. Penelitian ini menggunakan subjek siswa SD Pucangsewu yang berdomisili di Lingkungan desa Pucangsewu dan orangtua siswa. Pengumpulan data menggunakan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Keabsahan data menggunakan triangulasi teknik dan sumber. Hasil penelitian ini menunjukkan : (1) Intensitas bermain game yang tinggi membuat individu mengalami kebiasaan yang memberikan berbagai dampak terhadap perilaku individu salah satunya kecanduan. (2) para siswa Sd yang berada di lingkungan Pucangsewu yang sudah kecanduan cenderung lebih memilih untuk bermain *game online* daripada mengerjakan pekerjaan yang lain terutama belajar dan mengerjakan tugas sekolah. (3) Upaya mereduksinya dengan cara memberi nasehat dan pengertian tentang apa yang dilakukan itu tidak baik, mengatur waktu bermain anak, menyita gadget anak, membiasakan anak tidur secara teratur merupakan salah satu bentuk pengawasan orang tua dalam mengawasi kebiasaan anak dalam bermain *game online*. Karena jika anak terbiasa dengan jam tidur yang teratur maka kebiasaan anak dalam bermain *game online* dapat berkurang karena anak tidak memiliki banyak waktu untuk bermain *game online* tersebut.

Kata Kunci: *Game Online*, Prokrastinasi, Analisis Perilaku

Abstract: *This study aims to determine: (1) profile of students' online game playing habits; (2) procrastination behavior with his habit of playing online games; (3) efforts to reduce procrastination behavior with the habit of playing online games for Pucangsewu Elementary School students in the Pucangsewu village environment. This type of research is descriptive qualitative. The research was carried out in the even semester of the 2020/2021 academic year. This study used the subject of Pucangsewu Elementary School students who live in the Pucangsewu village environment and their parents. Collecting data using observation, interview, and documentation techniques. The validity of the data using triangulation techniques and sources. The results of this study indicate: (1) The high intensity of playing games makes individuals experience habits that have various impacts on individual behavior, one of which is addiction. (2) Elementary students in the Pucangsewu environment who are addicted tend to prefer to play online games rather than doing other jobs, especially studying and doing school assignments. (3) Efforts to reduce it by giving advice and understanding about what is done is not good, managing children's playing time, seizing children's gadgets, getting children to sleep regularly is one form of parental supervision in supervising children's habits in playing online games.*

Keywords: *Online Game*, Procrastination, Behavior Analysis

PENDAHULUAN

Pada era globalisasi, individu harus terus berkembang dan berkualitas untuk bersaing dengan orang lain. Hal ini untuk memajukan peradaban manusia dan memungkinkan

banyak individu untuk dapat bersaing dengan orang lain. Era globalisasi merupakan bagian dari era yang terus berubah. Banyak aspek kehidupan manusia yang dipengaruhi oleh perkembangan zaman globalisasi ini. Salah satu yang paling terlihat adalah pergantian permainan tradisional dengan permainan modern. Sebelum permainan modern telah diumpai permainan tradisional seperti congklak, petak umpet, memasak, dan layang-layang. Akan tetapi pada era sekarang bermain permainan tradisional tidak lagi diminati dan menyenangkan bagi anak-anak usia sekolah dasar. Piliang (Meutia, dkk 2020 : 432) menjelaskan bahwa perubahan permainan terjadi sebagai akibat dari perubahan ruang untuk bermain itu sendiri sebagai akibat dari perkembangan sains dan teknologi tempat bermain, alat bermain dan cara bermain. Seiring berkembangnya kehidupan manusia kearah modernitas, kebutuhan akan hiburan menjadi cukup diprioritaskan.

Era globalisasi sudah banyak permainan modern yang telah menggeser permainan-permainan tradisional salah satunya adalah *game online*. *Game online* adalah suatu bentuk permainan yang dihubungkan melalui jaringan internet. Menurut Kurniawan (Safitri, dkk 2020 : 98) *game online* adalah suatu permainan yang dimainkan dikomputer secara online (melalui internet) dan bisa dimainkan oleh banyak orang secara bersamaan. Game ini awalnya berbasis komputer dan dimainkan sendiri di jaringan, tetapi jika sudah memiliki ponsel dan terhubung ke internet, jutaan pemain di seluruh dunia dapat menikmati dan memainkannya.

Intensitas bermain *game* yang tinggi membuat individu mengalami kecanduan atau kebiasaan yang memberikan berbagai dampak terhadap perilaku individu. Kecanduan bermain *game online* merupakan akibat dari tingginya intensitas individu dalam bermain *game*. Orang yang kecanduan cenderung lebih menyukai permainan daripada pekerjaan lain. Hal ini mengakibatkan keterlambatan dalam menyelesaikan tugas. Sebagai seorang pelajar, belajar di sekolah merupakan kewajiban yang harus dipenuhi. Perilaku malas menunda-nunda pekerjaan karena pengaruh *game online* memengaruhi kinerja akademik.

Penundaan melakukan pekerjaan lazim disebut dengan prokrastinasi. Knaus (Kurniawan, 2017) menjelaskan bahwa prokrastinasi adalah kebiasaan menunda suatu kegiatan penting dan tidak membuat tugas secara tepat waktu. Menurut Basri (Rahman dkk, 2018) Prokrastinasi akademik dapat didefinisikan sebagai: 1) kecenderungan

menunda tugas, 2) kecenderungan atau selalu mengalami kebingungan menghadapi tugas. Prokrastinasi akademik membawa dampak negatif bagi siswa yang melakukannya. Hal tersebut dapat diartikan bahwa prokrastinasi membawa dampak yang besar jika dibiarkan terus ada dalam diri anak.

Mengacu pada hal ini, kita dapat melihat bahwa ada korelasi antara kecanduan *game online* dengan perilaku prokrastinasi. Untuk mereduksi (mengurangi) intensitas bermain *game online* siswa agar tidak berkelanjutan, maka perlu diberikan suatu teknik untuk membimbing siswa dalam upaya mengurangi tingkat kecanduan *game online*. Dengan diberikannya suatu teknik perubahan perilaku, maka siswa dapat mengontrol dan mengarahkan perilakunya ke arah yang lebih positif, sehingga memberikan dampak yang positif bagi siswa.

Hasil studi awal siswa SD Pucangsewu di lingkungan desa Pucangsewu ditemukan berbagai fakta antara lain siswa sebagian besar sudah menggunakan handphone dan memainkan *game online* saat mereka di rumah setiap hari, terdapat beberapa siswa yang melakukan penundaan tugas yang akhirnya mereka beralasan lupa mengerjakan tugas dan sering terlambat saat mengumpulkan tugas.

Temuan-temuan tersebut merupakan data empiric yang terjadi pada satuan pendidikan tentang *game online*. Hal ini dapat dipahami bahwa dalam pelaksanaan terdapat faktor-faktor penghambat dan pendukung. Oleh karena itu, perlu diadakan penelitian lebih lanjut tentang perilaku prokrastinasi siswa dengan kebiasaan bermain *game online* dan upaya mereduksinya. Dengan demikian tujuan penelitian ini adalah : 1) Mendiskripsikan profil kebiasaan bermain *game online* pada siswa SD Pucangsewu di lingkungan desa Pucangsewu, 2) Mendiskripsikan perilaku prokrastinasi dengan kebiasaannya bermain *game online* siswa SD Pucangsewu di lingkungan desa Pucangsewu, 3) Mendiskripsikan upaya mereduksi perilaku prokrastinasi dengan kebiasaan bermain *game online* siswa SD Pucangsewu di lingkungan desa Pucangsewu.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini mengambil bentuk penelitian yang bersifat deskriptif kualitatif. Menurut Sugiyono (Pratiwi, 2017:9), metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat *postpositivisme*, digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah berupa kata-kata (lisan maupun tulisan) dan perbuatan-perbuatan manusia, bukan menganalisis angka-angka. Adapun alasan peneliti memilih penelitian kualitatif

didasarkan pada pertimbangan bahwa penelitian ini dapat mengungkapkan secara lebih tajam dan mendalam mengenai perbuatan-perbuatan manusia, khususnya yang berhubungan dengan tindakan yang dilakukan oleh anak dan orang tua, karena dalam penelitian ini peneliti ingin melihat bagaimana kebiasaan anak dalam bermain *game online*, perilaku prokrastinasi yang dilakukan anak dan upaya orang tua dalam mengurangi kebiasaan anak dalam bermain *game online*.

Penelitian akan dilaksanakan di Lingkungan desa Pucangsewu dengan siswa SD yang bersekolah di SDN Pucangsewu Kabupaten Pacitan Kecamatan Pacitan pada semester genap tahun ajaran 2020/2021 yaitu mulai bulan Januari sampai bulan Agustus. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa SD Pucangsewu yang berdomisili di Lingkungan desa Pucngsewu semester genap tahun ajaran 2020/2021 yang berjumlah 5 siswa dan orangtua siswa. Objek penelitian dalam penelitian ini adalah kebiasaan siswa bermain *game online*, perilaku prokrastinasi yang dilakukan siswa dan upaya orangtua mereduksi kebiasaan bermain *game online*.

Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Dalam memperoleh keakuratan dalam penelitian, peneliti menggunakan triangulasi teknik dan sumber. Teknik analisis data yang digunakan adalah model Miles dan Huberman meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisa data yang telah dilakukan berkaitan dengan kebiasaan anak bermain *game online*, perilaku prokrastinasi yang dilakukan siswa, dan upaya orangtua untuk mereduksi kebiasaan bermain *game online* lebih jelasnya dibahas sebagai berikut.

Kebiasaan bermain *game online* pada siswa SD di Lingkungan Desa Pucangsewu

Intensitas permainan mendorong individu untuk bereksperimen dengan kebiasaan yang mempengaruhi perilaku mereka dalam berbagai cara, seperti kecanduan. Seperti para siswa Sd yang berada di lingkungan Pucangsewu yang sudah kecanduan cenderung lebih memilih untuk bermain *game online* daripada mengerjakan pekerjaan yang lain terutama belajar dan mengerjakan tugas sekolah. Intensitas waktu yang perlukan anak untuk bermain *game* juga sangat tinggi biasanya lebih dari 4 jam. Siswa yang sudah merasa kecanduan bermain *game online* marah bila di ingatkan dan tidak akan mendengarkan nasehat dari orang lain. Para siswa juga akan mengurangi interaksinya

dengan lingkungan dan berlutut dengan *game*. Berikut kutipan wawancara dengan subjek 2.

Peneliti : “Apakah kamu memainkan *game* setiap hari?”.

Satria : “Iya setiap hari”.

Berdasarkan kutipan wawancara di atas dapat disimpulkan bahwa subjek 2 sering bermain *game online*. Disebutkan pada kutipan wawancara subjek 2 menyebutkan bahwa bermain *game online* setiap hari.

Perilaku Prokrastinasi dengan Kebiasaannya Bermain *Game*

Prokrastinasi adalah tindakan menunda baik pekerjaan rumah, belajar, dan kegiatan belajar dan menggantinya dengan kegiatan non-belajar, dan penundaan itu diulang berkali-kali. Biasanya prokrastinasi yang dilakukan oleh anak sekolah dasar tidak tinggi. Karena masa usia sekolah dasar, baik guru maupun orang tua masih sangat rentan untuk membimbing peserta didiknya atau anaknya, dan tak luput dari pengawasan kedua orang tua. Akan tetapi pada saat pandemi saat ini anak belajar online dan orangtua tidak bisa mengawasi menjadi penyebab tingginya masalah prokrastinasi yang dilakukan anak. Seperti hasil wawancara yang saya lakukan dengan anak dan orangtuanya mengenai perilaku prokrastinasi dengan kebiasaannya bermain *game* siswa sd. Anak mengatakan bahwa sering menunda pekerjaan terutama pekerjaan sekolah hanya karena terlalu asik bermain *game online*. Perkataan tersebut dibenarkan oleh orangtuanya kalau anaknya sering sekali menunda mengerjakan tugas hanya ingin bermain *game online* saja. Berikut kutipan wawancara dengan orangtua subjek 1 yang diwakili oleh ibu.

Peneliti : “Apakah anak memilih mengerjakan tugas terlebih dahulu atau bermain *game online*?”.

Ibu Rizky : “Lebih memilih *game online* mbak”.

Berdasarkan kutipan wawancara di atas dapat disimpulkan bahwa subjek 1 lebih suka bermain *game online* daripada mengerjakan tugas terlebih dahulu. Disebutkan pada kutipan wawancara orangtua subjek 1 menyebutkan bahwa lebih memilih bermain *game online*.

Upaya Mereduksi Perilaku Prokrastinasi dengan Kebiasaannya Bermain *Game Online*

Hasil wawancara dengan orangtua ada yang menyebutkan bahwa cara mereduksinya dengan cara memberi nasehat dan pengertian tentang apa yang dilakukan itu tidak baik. Lalu dengan cara mengatur waktu bermain anak. Anak yang bermain terlalu lama akan mengakibatkan anak lebih sering melakukan perilaku prokrastinasi, jadi waktu bermain anak harus diatur atau dikurangi.

Selanjutnya dengan menyita gadget anak. Kalau gadget anak disita otomatis anak tidak akan bisa bermain *game online*. Orangtua akan memberikan gadget nya pada saat anak sudah selesai belajar atau jam-jam tertentu. Terakhir, kebiasaan tidur siang anak secara rutin merupakan bentuk pengawasan orang tua dalam memantau kebiasaan bermain *game online* anak. Hal ini karena jika anak-anak terbiasa dengan waktu tidur normal mereka, mereka mungkin memiliki lebih sedikit waktu untuk bermain *game online* tersebut, yang dapat mengurangi kebiasaan bermain game online mereka.

Berikut salah satu kutipan wawancara dengan orangtua subjek 4.

Peneliti : “Bagaimana upaya ibu untuk mengurangi kebiasaan anak dalam bermain *game online*?”.

Ibu Hariyati : “Membatasi penggunaan gadget anak”.

Ibu akan memberikan gadget nya pada saat anak sudah selesai belajar atau jam-jam tertentu. Misalnya pada sore hari boleh bermain game online hanya 1 jam setelah itu gadget disimpan oleh ibu. Kalau anak tidak mau mematuhi peraturan ibunya, gadget akan disita ibu selamanya. Akan tetapi kalau anak menurut ibu akan memberikan toleransi anak untuk dapat bermain *game online* dengan waktu yang telah ditentukan.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan analisis data dan pembahasan yang telah dilaksanakan pada penelitian serta mengacu pada rumusan masalah dan tujuan penelitian, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

Pertama, Intensitas bermain game yang tinggi membuat individu mengalami kebiasaan yang memberikan berbagai dampak terhadap perilaku individu salah satunya kecanduan. Yang sudah kecanduan cenderung lebih memilih untuk bermain *game online* daripada mengerjakan pekerjaan yang lain terutama belajar dan mengerjakan tugas sekolah. Intensitas waktu yang perlukan anak untuk bermain game juga sangat tinggi. Siswa yang sudah merasa kecanduan bermain *game online* marah bila di

ingatkan dan tidak akan mendengarkan nasehat dari orang lain. Para siswa juga akan mengurangi interaksinya dengan lingkungan dan berkecukupan dengan *game*.

Kedua, Akibat pandemi saat ini anak belajar online dan orangtua tidak bisa mengawasi menjadi penyebab tingginya masalah prokrastinasi yang dilakukan anak. Anak mengatakan bahwa sering menunda pekerjaan terutama pekerjaan sekolah hanya karena terlalu asik bermain *game online*. Perkataan tersebut dibenarkan oleh orangtuanya kalau anaknya sering sekali menunda mengerjakan tugas hanya ingin bermain *game online*.

Ketiga, Orangtua memiliki cara untuk mengurangi kebiasaan tersebut yaitu dengan cara memberi nasehat dan pengertian tentang apa yang dilakukan itu tidak baik, dengan cara mengatur waktu bermain anak, menyita gadget anak, dan membiasakan anak tidur secara teratur.

Saran

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan masukan dan kebermanfaatan bagi pembaca utamanya bagi siswa dan orangtua. Bagi siswa diharapkan dapat mengurangi kebiasaan bermain *game online* dengan waktu bermain yang lama dan membagi waktu bermain di dunia nyata bersama teman-teman serta tugas-tugas sekolah. Sehingga siswa dapat memanfaatkan waktu belajar dengan baik. Bagi orangtua siswa diharapkan lebih meluangkan waktu untuk mengawasi anaknya dalam bermain gadget, apalagi anak yang sudah diberi gadget secara mandiri. Sesibuk apapun orangtua diharapkan memiliki waktu luang bersama keluarganya di rumah.

DAFTAR PUSTAKA

- Meutia&Fahreza, Rahman. 2020. “Analisis Dampak Negatif Kecanduan *Game Online* terhadap Minat Belajar Siswa Di Kelas Tinggi Sd Negeri Ujong Tanjong”. *Jurnal Genta Mulia*. Vol XI No (1), hal. 22-23
<https://ejournal.stkipbbm.ac.id/index.php/gm/article/view/388>
- Safitri&Purnamasari, Wakhyudin. 2020. “Dampak *Game Online Pubg* terhadap Perilaku Prokrastinasi Siswa”. *International Journal of Natural Sciences and Engineering*. Vol 4 No 1 hal. 30-38.
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IJNSE/article/view/29079>
- Kurniawan, Drajat Edy. 2017. “Pengaruh Intensitas Bermain *Game Online* Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling Universitas Pgrri Yogyakarta”. *Jurnal Konseling GUSJIGANG*. Vol. 3 No. 1.
<https://jurnal.umk.ac.id/index.php/gusjigang/article/view/1120/1071>

Rahman&Indra, Kasman. 2018."Perilaku Prokrastinasi Akademik Dan Layanan Bimbingan Dan Konseling". Vol. 2 No. 2. <https://ojs.unida.ac.id/JTM/article/view/1330>

Pratiwi, Nining Indah. 2017. "Penggunaan Media Video Call Dalam Teknologi Komunikasi". *Jurnal Ilmiah Dinamika Sosial*. Vol 1 (2). <https://journal.undiknas.ac.id/index.php/fisip/article/view/219>

