

- 1 Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal
- 2 Best Practice Penanganan Bullying
- 3 Best Practice Penanganan Intolerance
- 4 Best Practice Penanganan Sexual Harrassment
- 5 Best Practice Students Wellbeing
- 6 Kompetensi Konselor Mutibudaya
- 7 Assessment, Inovasi, Dan Manajemen BK

Penerapan Nilai-Nilai Pancasila Sebagai Upaya Mereduksi Kecanduan Game Online Pada Siswa SDN Mojojoto 2 Kediri

Aina Salsabila Akbarudina¹, Helda Dena Fitara², Lani Diana³, Nila Auliana Nur Farikhah⁴, Putri Fatca Novitasari⁵, Vivi Ratnawati⁶

Universitas Nusantara PGRI Kediri^{1,2,3,4,5,6}

ainasalsabila992@gmail.com¹, heldadenaa@gmail.com², lanidiana3283@gmail.com³, aulia02012003@gmail.com⁴, putrifatca6@gmail.com⁵, vivi@unpkediri.ac.id⁶

ABSTRACT

One of the results of the development of internet technology is online games. From a preliminary study conducted by researchers, it can be seen that the online game addiction of students at SDN Mojojoto 2 Kediri has a greater negative impact. The negative impact is changes in student behavior such as fantasizing and uncontrollable hands. The aim of this research is to reduce it by applying Pancasila values as an effort to reduce online game addiction. This research on online game addiction uses a phenomenological method with a qualitative approach. With data collection procedures, namely using interviews, documentation and observation. The results of the research show that Pancasila is a strong guideline in forming the character of the younger generation because Pancasila is the basis of the Indonesian state which contains noble values that can shape students' character and morals. By conducting this research, it is hoped that the younger generation will be able to know, sort and avoid the negative impacts of online games by applying Pancasila values.

Keywords: Pancasila Values, Addiction to Online Games.

ABSTRAK

Salah satu hasil dari perkembangan teknologi internet adalah game online, Dari studi pendahuluan yang peneliti lakukan dapat diketahui kecanduan game online siswa SDN Mojojoto 2 Kediri lebih besar dampak negatifnya. Dampak negatifnya adalah perubahan tingkah laku siswa seperti berfantasi, dan tangan yang tidak dapat dikendalikan. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk menguranginya dengan cara menerapkan nilai-nilai Pancasila sebagai upaya mereduksi kecanduan game online. Penelitian tentang kecanduan game online ini menggunakan metode fenomenologi dengan pendekatan kualitatif. Dengan prosedur pengumpulan data yakni menggunakan wawancara, dokumentasi dan observasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pancasila sebagai pedoman yang kuat dalam pembentukan karakter generasi muda karena pancasila merupakan dasar negara Indonesia yang mengandung nilai-nilai luhur yang dapat membentuk karakter dan moral siswa. Dengan melakukan penelitian ini, diharapkan agar generasi muda dapat mengetahui, memilah, dan menghindarkan dampak negatif dari game online dengan menerapkan nilai-nilai pancasila.

Kata Kunci: Nilai-nilai Pancasila, Kecanduan Game Online.

- 1 Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal
- 2 Best Practice Penanganan Bullying
- 3 Best Practice Penanganan Intolerance
- 4 Best Practice Penanganan Sexual Harrassment
- 5 Best Practice Students Wellbeing
- 6 Kompetensi Konselor Multibudaya
- 7 Assessment, Inovasi, Dan Manajemen BK

PENDAHULUAN

Pada era globalisasi saat ini ilmu teknologi dan informasi berkembang sangat pesat karena selalu mengalami pembaharuan. Semua orang bisa mengakses internet hanya dengan sentuhan jari, tidak mengenal usia muda maupun tua. Internet dapat berdampak positif dan negatif bagi para penggunanya, salah satu hasil dari perkembangan teknologi internet adalah game online. Game online adalah permainan yang dapat dimainkan oleh banyak orang dengan waktu bersamaan (Adams, 2013). Game online dapat dengan mudahnya diakses melalui pc (personal computer) atau smartphone pribadi. Banyak warnet yang menyajikan beberapa game online. Namun seiring perkembangan zaman orang-orang cenderung mengakses game online melalui smartphone pribadi dan lebih krisisnya lagi adalah anak dibawah umur sudah diperbolehkan bermain handphone tanpa pengawasan dari orang tua dan dilakukan secara berlebihan sehingga timbul beberapa tingkah laku yang tidak sesuai dengan kebiasaanya maka yang terjadi disebut dengan kecanduan game online.

Kecanduan game online dapat membawa dampak negatif bagi anak akibatnya anak cenderung kurang tertarik terhadap kegiatan lain. Game memiliki sifat adiktif atau candu yang dapat berdampak pada psikologi anak. Game tidak akan memiliki pengaruh negatif yang signifikan pada perkembangan anak, apabila anak bermain game dengan bijak. Dampak negatif dari game yaitu, mengurangi waktu belajar, anak menjadi tertutup, dua kali lebih hiperaktif, mudah gelisah dan depresi. Game juga memiliki dampak positif bagi anak yaitu, dapat mengenalkan teknologi komputer, melatih konsentrasi, dan merangsang keterampilan bagi kehidupan mereka (Henry, 2010:54). Game online yang paling diminati anak saat ini adalah game fitur perang yang dapat dimainkan secara sendiri atau bermain bersama dengan teman-teman. Bermain game online menjadi salah satu hiburan bagi semua kalangan, baik anak-anak, remaja, maupun dewasa. Perubahan perilaku pada anak yang mengalami kecanduan game online bisa jadi tidak dirasakan oleh anak itu sendiri, tetapi dapat dirasakan oleh orang lain dan dilingkungan mereka khususnya orang tua.

Karena adanya dampak negative dari kecanduan game online bagi anak maka diperlukan adanya upaya agar anak dapat terhindar dari kecanduan game online yakni dengan menerapkan nilai-nilai pancasila sebagai upaya untuk mereduksinya.

Pancasila merupakan suatu pedoman yang dijadikan sebagai pandangan hidup bagi bangsa Indonesia dalam menjalani kehidupan bermasyarakat. Banyak sekali nilai-nilai yang tertuang dalam pancasila. Pancasila dapat menjamin kehidupan bangsa menjadi lebih baik lagi. Dengan mengamalkan segala macam bentuk nilai-nilai pancasila hidup akan menjadi tenang, damai, dan tentram dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. menerapkan nilai-nilai Pancasila harus dilakukan. Langkah awal yang harus dilakukan yaitu dengan cara memfilter dampak-dampak negatif dari arus globalisasi dan harus bisa menjauhkan atau mencegah hal yang dapat

- 1 Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal
- 2 Best Practice Penanganan Bullying
- 3 Best Practice Penanganan Intolerance
- 4 Best Practice Penanganan Sexual Harrashment
- 5 Best Practice Students Wellbeing
- 6 Kompetensi Konselor Mutibudaya
- 7 Assessment, Inovasi, Dan Manajemen BK

berdampak buruk bagi diri kita. Langkah awal tersebut diharapkan agar masyarakat Indonesia terbiasa dengan memilih dan memilah dampak-dampak globalisasi yang positif atau negatif.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti mengenai kondisi beberapa siswa di SD Negeri Mojoroto 2 Kediri sangat menggemari game online sehingga menimbulkan fantasi yang berlebihan. Perubahan yang terjadi setelah anak mengakses game online adalah perubahan tingkah laku saat sedang berada didalam kelas dan ketika Guru menjelaskan, berfantasi, serta tangan yang tidak dapat dikendalikan. Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, peneliti bermaksud melakukan penelitian analisis pengubahan tingkah laku dan juga berupaya untuk mengurangnya dengan cara menerapkan nilai-nilai pancasila sebagai upaya mereduksi kecanduan game online pada siswa SDN Mojoroto 2 Kediri. Tujuan dari artikel ini supaya bisa menginspirasi pembaca supaya tidak kecanduan game dan menjadikan penerus bangsa hidup damai, tentram, dalam hidup berbangsa dan bernegara dengan menerapkan nilai – nilai pancasila.

METODE

Dalam penulisan artikel ini, peneliti menggunakan metode fenomenologi dalam pendekatan kualitatif. Menurut Moleong (2005) menyatakan bahwa penelitian kualitatif adalah penelitian yang menggunakan latar alamiah, dengan maksud menafsirkan fenomena yang terjadi dan dilakukan dengan jalan melibatkan berbagai metode yang ada. Jhon. W Creswell (1998). Sebagai suatu metode penelitian, fenomenologi, menurut Polkinghorne adalah *"a phenomenological study describes the meaning of the lived experience for several individuals about a concept or the phenomenon. Phenomenologist explore the structure of consciousness in human experiences"*. Metode fenomenologi salah satu jenis pendekatan kualitatif dimana dalam pendekatan jenis ini peneliti melakukan sebuah observasi kepada partisipan untuk mengetahui fenomena-fenomena yang terjadi dalam hidup partisipan tersebut.

Penelitian ini dilakukan pada tanggal 9 November 2023 mulai pukul 07.30 hingga selesai, dan bertempat di SDN Mojoroto 2 Kota Kediri. Sampel dalam penelitian ini yaitu siswa kelas 3 dan siswa kelas 4 sekolah dasar. Prosedur pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti antara lain pertama ada observasi untuk mendapatkan informasi yang akurat tentang objek. Serta yang kedua ada wawancara untuk memperoleh informasi dari responden atau narasumber. Saat proses wawancara berlangsung observer mewawancarai subyek dengan memberikan beberapa pertanyaan yang mana dirasa perlu untuk diulas lebih dalam.

Analisis pengumpulan data yang kami lakukan yaitu analisis model dari Miles and Huberman. Milles dan Huberman (dalam Sustisyo, dkk, 2014), untuk menganalisis data kualitatif terdiri dari empat komponen antara lain yang pertama pengumpulan data dilakukan untuk memperoleh informasi berupa kalimat-kalimat yang dikumpulkan melalui kegiatan observasi, maupun wawancara. Komponen yang

- 1 Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal
- 2 Best Practice Penanganan Bullying
- 3 Best Practice Penanganan Intolerance
- 4 Best Practice Penanganan Sexual Harrasment
- 5 Best Practice Students Wellbeing
- 6 Kompetensi Konselor Multibudaya
- 7 Assessment, Inovasi, Dan Manajemen BK

kedua reduksi data, dalam hal ini peneliti mencari data-data yang relevan dalam konteks penelitian melalui kontak langsung dengan informan, dan situasi di lokasi penelitian. Komponen ke tiga yaitu penyajian data dari sekumpulan data dan informasi yang diklasifikasikan dan disusun untuk dilakukan penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Komponen keempat yaitu penarikan kesimpulan dan verifikasi. Setelah data dianalisis dijelaskan dalam kalimat dan makna untuk mendeskripsikan fakta yang terdapat dilapangan. Setiap tahap dalam proses ini dilakukan untuk mendapatkan keabsahan data dengan menelaah seluruh data yang di dapat dari lapangan, dokumen-dokumen, foto-foto, metode wawancara dll.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

1. Penerapan Nilai – Nilai Pancasila

a. Pancasila

Ideologi dasar negara Indonesia adalah Pancasila. Acuan dan pedoman hidup seluruh bangsa di Indonesia adalah Pancasila. Muhamad Yamin mengatakan bahwa, Pancasila berasal dari kata "Panca" yang artinya lima, sedangkan "Sila" mengacu pada landasan perilaku penting yang baik menurut kode etik. Maka Pancasila adalah lima dasar yang berisi tentang pedoman atau aturan tentang sikap dan sifat penting dan baik. Sedangkan falsafah negara Indonesia menurut Notonegoro adalah Pancasila. Maka dapat disimpulkan bahwa Pancasila adalah dasar falsafah dan Ideologi negara yang diharapkan mampu menjadi pandangan hidup seluruh masyarakat Indonesia sebagai dasar pemersatu, sebagai lambang persatuan dan kesatuan yang digunakan sebagai alat untuk mempertahankan bangsa dan negara Indonesia (Kirom, 2011).

Pancasila juga merupakan falsafah dan pedoman hidup bangsa Indonesia dari hasil pemikiran yang sangat dalam dilakukan oleh putra dan putri bangsa. Menurut Soekarno Pancasila adalah bagian dari jiwa bangsa Indonesia yang sudah ada dari sekian abad lamanya, yang terpendam bisu oleh kebudayaan bangsa barat. Oleh sebab itu Pancasila bukan saja falsafah negara, tetapi lebih luas lagi, yaitu falsafah bangsa Indonesia (Hasanah, 2021).

b. Pancasila Sebagai Pandangan Hidup Bangsa

Pancasila menjadi pandangan hidup bangsa Indonesia dimana nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila ini dijadikan petunjuk masyarakat Indonesia dalam menjalani kehidupan berbangsa dan bernegara oleh karena itu semua tindakan masyarakat Indonesia tidak boleh menyimpang dengan nilai-nilai Pancasila (Setiady Elly M, 2003). Adapun kedudukan Pancasila sebagai pandangan hidup bangsa adalah sebagai berikut :

1) Pancasila sebagai sumber solusi penyelesaian masalah.

Pancasila merupakan suatu ideologi yang terbuka dimana hal ini mampu menjadikan Pancasila sebagai sumber pemecahan masalah dan relevan sampai sekarang. Pancasila dapat menyatukan perbedaan dan akan selalu menjadikan bangsa ini hidup dalam keharmonisan dan toleransi.

2) Pancasila sebagai pembangun karakter.

Dengan nilai-nilai luhur yang ada dalam Pancasila ini menjadikan Pancasila mampu membangun karakter bangsa yang baik, dimana dalam menjalankan kehidupan selalu mampu menerapkan nilai-nilai Pancasila dengan Pendidikan Pancasila juga dapat mengurangi degradasi moral yang disebabkan oleh perubahan zaman seperti sikap individualisme dapat diatasi dengan mengajarkan Kerjasama dan gotong royong.

3) Pancasila memiliki kedudukan sebagai alat pemersatu bangsa.

Pancasila yang hadir dalam bangsa ini telah mampu menyatukan keberagaman masyarakat Indonesia yang memiliki beragam ras, suku, dan budaya. Bisa dibayangkan tanpa kehadiran Pancasila maka masyarakat tidak akan bisa bersatu sebagai nusa dan bangsa seperti sekarang.

c. Makna Dari Tiap Sila

Makna Pancasila sebagai dasar negara tentunya wajib dipahami oleh setiap warga negara Indonesia. (Pangeran Alhaj S.T.S dan Surya Partia Usman, 1995). Adapun makna Pancasila dan lambangnya akan dijelaskan sebagai berikut :

- 1) Ketuhanan yang Maha Esa, nilai Ketuhanan yang dijadikan sebagai sila pertama menunjukkan bahwa Tuhan menjadi pedoman yang utama bagi setiap manusia dalam menjalankan kehidupan dengan ini manusia harus senantiasa berperilaku sesuai ajaran agama mereka, menjalankan apa yang diperintahkan agama serta hal-hal baik yang diajarkan agama dan menghindari perbuatan yang menyimpang dari ajaran agama.
- 2) Kemanusiaan yang Adil dan Beradab, makna dari Pancasila sila kedua ini yaitu mengajarkan mengenai nilai kemanusiaan yang adil dan beradab hal ini dapat diterapkan dengan mengakui persamaan derajat, persamaan hak dan kewajiban asasi setiap manusia, tanpa membedakan suku, keturunan, agama, kepercayaan, jenis kelamin, kedudukan sosial, warna kulit dan sebagainya serta gotong royong. Dengan ini Indonesia akan menjadi bangsa yang harmonis ditengah perbedaan yang ada.

- 1 Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal
- 2 Best Practice Penanganan Bullying
- 3 Best Practice Penanganan Intolerance
- 4 Best Practice Penanganan Sexual Harrassment
- 5 Best Practice Students Wellbeing
- 6 Kompetensi Konselor Multibudaya
- 7 Assessment, Inovasi, Dan Manajemen BK

- 3) Persatuan Indonesia, makna dari Pancasila sila ketiga ini yaitu walaupun bangsa Indonesia terdiri dari berbagai macam suku, agama, dan unsur latar belakang yang berbeda namun tetap bisa bersatu untuk negara. Hal ini juga menunjukkan bahwa perbedaan bukan menjadi halangan atau masalah untuk mewujudkan suatu kehidupan masyarakat yang damai dan sejahtera.
- 4) Kerakyatan yang Dipimpin oleh Hikmat Kebijaksanaan dalam Permusyawaratan atau Perwakilan, makna dari Pancasila sila keempat ini adalah menjadikan musyawarah sebagai solusi untuk setiap perbedaan atau pertentangan yang terjadi di kehidupan. Sila ini juga mengajarkan dalam menyelesaikan setiap masalah dan konflik di masyarakat tidak boleh dengan tindakan kekerasan atau sewenang-wenang.
- 5) Keadilan Sosial bagi Seluruh Rakyat Indonesia, makna dari Pancasila sila kelima ini yaitu suatu keadilan sosial yang mana keadilan sosial ini berhak didapatkan oleh setiap masyarakat tanpa melihat status maupun kedudukannya serta negara ini menjamin kemakmuran dan kesejahteraan rakyat Indonesia.

d. Penerapan Nilai – Nilai Pancasila dalam Perkembangan IPTEK

Ilmu pengetahuan dan teknologi sejatinya memiliki keterikatan dengan nilai budaya dan juga agama yang menjadi rambu - rambu dalam proses pengembangannya. Dimana pengembangan IPTEK harus senantiasa didasarkan pada nilai – nilai tersebut dan IPTEK menempatkan nilai budaya dan agama tersebut sebagai mitra dalam berdiskusi sebagai faktor eksternal pengembangan IPTEK.

Ditengah pesatnya perkembangan teknologi, yang semakin canggih dan mudah untuk digunakan membuat semua orang tidak dapat lepas dari teknologi. Namun sebagai warga negara Indonesia, harus bisa menerapkan dan mempertahankan nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila. (Sanusi, 2019) Pada masa sekarang ini, perkembangan kehidupan bangsa Indonesia berkembang sesuai dengan kemajuan jaman, khususnya pengaruh perkembangan dan kemajuan teknologi. Pancasila yang sudah dirumuskan oleh pendiri bangsa (founding fathers), terdiri dari 5 (lima) sila (Ketuhanan Yang Maha Esa, Kemanusiaan Yang Adil dan Beradab, Persatuan Indonesia, Kerakyatan Yang Dipimpin oleh hikmat Kebijaksanaan/Perwakilan, dan Keadilan Sosial bagi Seluruh Rakyat Indonesia), menghadapi tantangan berat perubahan akibat perkembangan jaman.

(Rika, n.d.) Sebagai salah satu negara berkembang, bangsa Indonesia harus bisa dan mampu beradaptasi dengan perkembangan zaman yang mengglobal dan semakin luas, karena semua perubahan ini tidak dapat ditolak dan dihindari, seperti

- 1 Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal
- 2 Best Practice Penanganan Bullying
- 3 Best Practice Penanganan Intolerance
- 4 Best Practice Penanganan Sexual Harrashment
- 5 Best Practice Students Wellbeing
- 6 Kompetensi Konselor Multibudaya
- 7 Assesment, Inovasi, Dan Manajemen BK

perkembangan ilmu pengetahuan dengan penemuan-penemuan baru ataupun teknologi yang semakin canggih dan tak terbantahkan. Selain itu kedua hal tersebut dapat menyebabkan hilangnya nilai-nilai yang dianut yang sesuai dengan hukum dan aturan, norma-norma serta adat dan budaya yang berlaku di negara hukum, Indonesia.

Lunturnya nilai-nilai luhur dan nilai-nilai Pancasila ditandai dengan banyaknya pola-pola hidup yang meniru gaya ataupun pola hidup yang kebarat-baratan, gaya hidup yang konsumtif, bangga menggunakan produk luar negeri walaupun dengan harga yang tinggi yang sebenarnya masih bisa didapatkan didalam negeri, lebih mencintai dan melestarikan budaya asing dibandingkan dengan budaya sendiri, dan yang lebih memprihatinkan banyak sekali yang tidak hafal lagu kebangsaan, lambang negara, ataupun lebih bangga menggunakan bahasa asing dibanding bahasa nasional, bahasa Indonesia.

2. Kecanduan Game Online

a. Definisi Kecanduan Game Online

Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) menyebutkan kecanduan berasal dari kata candu yang memiliki arti suatu kegemaran yang membuat orang tersebut ketagihan. Kecanduan adalah suatu kondisi yang mengakibatkan kerugian signifikan bagi individu dan masyarakat secara lebih umum (Capps, Hall, & Carter, 2012). Dalam kamus istilah psikologi (Hassan, 2018), kecanduan merupakan keadaan patologis dari ketidaksanggupan untuk menghindari zat tertentu yang disebabkan oleh pemakaian berlebihan dan sudah membiasa.

Menurut Arthur T. Hovart (dalam Kusumadewi, 2009) mendefinisikan kecanduan adalah, *"An activity or substance we repeatedly crave to experience, and for which we are willing if necessary to pay a price (or negative consequences)."* yang artinya kecanduan adalah suatu aktivitas atau substansi yang dilakukan berulang hingga orang tersebut bersedia mengeluarkan uang untuk membayar harga (menimbulkan dampak negatif).

Pengertian game adalah sebuah kegiatan untuk mencari kesenangan yang terikat oleh peraturan sehingga harus ada yang menang dan ada yang kalah. Game diartikan juga sebuah kompetisi fisik atau mental, menurut aturan tertentu, untuk kesenangan hati, rekreasi, atau untuk memenangkan sebuah hadiah. Game online merupakan suatu permainan yang dimainkan oleh banyak orang dari berbagai penjuru dunia di waktu yang sama dan terhubung melalui jaringan internet (Harun & Arsyad, 2020).

Menurut Akbar (2012) dalam Adiningtiyas (2017) mengungkapkan pengertian game online yaitu salah satu jenis permainan pada komputer yang menggunakan jaringan internet sebagai medianya. Game online adalah permainan yang dimainkan secara bersamaan secara real time walaupun dimainkan ditempat terpisah. Permainan ini harus dalam suatu jaringan internet atau Local Area Network (LAN).

- 1 Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal
- 2 Best Practice Penanganan Bullying
- 3 Best Practice Penanganan Intolerance
- 4 Best Practice Penanganan Sexual Harrashment
- 5 Best Practice Students Wellbeing
- 6 Kompetensi Konselor Multibudaya
- 7 Assessment, Inovasi, Dan Manajemen BK

Secara alami dan format pembentukan game online bisa menjadi pelarian dari kehidupan dunia nyata yang dapat membuat pemainnya senang memainkannya sehingga menyebabkan kecanduan (Affandi, 2013). Young (2009) mendefinisikan kecanduan game online adalah suatu kegiatan yang menghabiskan berjam-jam hidup sebagai "orang lain" dan menguras emosi, namun meluangkan waktu lebih banyak untuk bermain game online dan mengabaikan kegiatan selain itu seperti kehidupan sosial, belajar, hobi, dan waktu tidur.

Berdasarkan uraian definisi kecanduan di atas dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud kecanduan game online adalah kegiatan berulang yang menjadi kegemaran dan ketagihan juga menimbulkan dampak negatif yang merugikan orang yang bersangkutan hingga timbul masalah sosial dan emosional.

b. Dampak Game Online

Bermain game online memang menyenangkan, tetapi kita harus mengetahui dampak apa saja yang akan diperoleh kepada penggunanya. Berikut dampak-dampak dari game online :

1) Dampak Positif :

- a) Dapat meningkatkan kemampuan berbahasa inggris.

Sebagian besar game online yang beredar menggunakan bahasa inggris. Para pemain dapat belajar bahasa inggris dengan menyenangkan selain dari sekolah (Prastius, 2020).

- b) Meningkatkan kecerdasan otak.

Kecerdasan otak akan meningkat karena game online dapat meningkatkan kemampuan untuk menganalisa sesuatu baik dalam game maupun diluarnya. Serta, ketika ada masalah yang muncul kita akan lebih terbiasa untuk memecahkan dengan cara yang kreatif dan inovatif (Manggena et al., 2017).

2) Dampak Negatif :

- a) Berdampak pada perilaku

Jika terlalu sering bermain game online akan berakibat pada perilaku anak sekolah dasar, diantaranya yaitu malas dalam mengerjakan tugas-tugas serta terlambat untuk masuk kelas. Hal ini disinyalir karena ketika kita sudah keasyikan bermain game online, maka akan cenderung abai pada tanggung jawab kita. Sehingga pekerjaan atau tugas - tugas menjadi terbengkalai dan tidak disiplin waktu (et al Firdaus, 2020).

- b) Berpengaruh pada motivasi belajar

- 1 Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal
- 2 Best Practice Penanganan Bullying
- 3 Best Practice Penanganan Intolerance
- 4 Best Practice Penanganan Sexual Harassment
- 5 Best Practice Students Wellbeing
- 6 Kompetensi Konselor Multibudaya
- 7 Assessment, Inovasi, Dan Manajemen BK

Jika seorang siswa sudah memasuki tahap kecanduan game online dan tidak bisa mengatur waktu maka akan menyebabkan penurunan motivasi belajar. Dikarenakan mereka berpikir bermain game online lebih menyenangkan daripada belajar.

c) Memperburuk konsentrasi belajar

Bila siswa tidak mampu mengendalikan intensitas bermain game online dan lebih mementingkan untuk mengembangkan skill permainannya daripada belajarnya maka akan sulit untuk berkonsentrasi dalam belajar.

d) Berisiko besar *Trash-Talk* atau berbicara kasar

Game online mempunyai risiko untuk *trash-talk* yaitu berbicara kasar atau toxic ketika ada gangguan didalam maupun diluar game-nya. Hasil penelitiannya menyebutkan gangguan didalam game online meliputi bermain bersama orang yang tidak dikenal, tidak bisa bekerja sama, pemain lainnya juga berbicara kasar, tidak cakap dalam bermain atau tidak mengerti cara bermain yang semestinya, keterbatasan dalam berkomunikasi, dan hasil bermain yang tidak sesuai harapan. Kemudian gangguan diluar meliputi gangguan jaringan internet, spesifikasi gadget tidak mumpuni, dan pengaruh lingkungan. (Warits Marinsa Putri et al., 2020).

c. Jenis – Jenis Game Online

1) Mobile Legends

Mobile Legends adalah permainan berbasis tim yang dimainkan dalam mode 5 vs 5. Artinya, dua tim yang masing-masing terdiri dari lima pemain akan bersaing untuk mengalahkan tim lawan dengan tujuan akhir menghancurkan basis lawan. Menariknya, pemain dapat memilih salah satu dari berbagai hero yang tersedia sebelum memulai pertandingan. Permainan ini memungkinkan pemain untuk menggunakan berbagai keterampilan dan serangan dalam pertempuran.

2) PUBG Mobile

Game battle royale orisinal di perangkat seluler dan salah satu game menembak seluler terbaik, dimana 100 orang sekaligus dapat bermain secara daring. Pemenang dari permainan ini adalah individu atau tim yang dapat bertahan hingga akhir.

3) Free Fire

Game perang yang mengumpulkan hingga 53 pemain disebuah peta yang luas, dimana setiap pemain harus saling membunuh dan menjadi

satu-satunya orang yang bisa bertahan untuk menjadi pemenang (Forrest Li, 2019).

4) Real-Time Strategy

Merupakan game yang permainannya menekankan kepada kehebatan strategi permainannya, biasanya permainan memainkan tidak hanya 1 karakter saja akan tetapi banyak karakter.

d. Faktor Penyebab Kecanduan Game Online

Menurut Himpunan Psikolog Indonesia (HIMPSI) (2020) Faktor penyebab seseorang kecanduan internet khususnya pengguna game online adalah sebagai berikut :

1) Stres.

Dewiratri et al (2014) dalam HIMPSI (2020) mengatakan pada saat seorang tidak bisa mengendalikan stresnya maka otomatis mereka akan melampiaskan rasa stresnya ke berbagai hal. Salah satunya dengan cara mengakses internet. Karena internet mempunyai akses ke segala hal untuk bisa melepaskan rasa stres seseorang baik dengan mengakses media sosial maupun game online.

2) Rasa kesepian.

Masih menurut Dewiratri et al (2014) dalam HIMPSI (2020) kesepian bisa jadi sebagai faktor penyebab seseorang kecanduan game online. Bahkan, pada saat seseorang tersebut sedang berkerumun dengan temannya masih merasakan kesepian pada dirinya. Hal ini menandakan seseorang tersebut tidak dapat menjalin hubungan sosial dengan lingkungannya. Oleh karena itu, untuk memperoleh perhatian sosial salah satu contoh solusi yang ia ambil adalah dengan bermain internet termasuk didalamnya media sosial dan bermain game online.

3) Kontrol diri lemah.

Sariyani (2017) dalam HIMPSI (2020) tentang kontrol diri maksudnya jika seseorang tidak bisa mengontrol perasaan, tidak mampu mengendalikan pemikiran serta tindakannya karena tekanan internal maupun eksternal mengakibatkan seseorang tersebut tidak bisa mengambil keputusan maupun tindakan yang baik dan benar. Oleh sebab itu seseorang bisa saja menjadi pecandu internet termasuk pecandu game online.

4) Pola Asuh

Pola asuh orang tua juga sangat penting bagi perilaku seseorang. Maka, sejak dini orang tua harus berhati-hati dalam mengasuh anaknya. Karena kekeliruan dalam pola asuh maka suatu saat anak akan meniru perilaku orang tuanya. (Smart dalam Masya & Candra, 2016).

B. Pembahasan

Pada era digital saat ini, kecanduan game online telah menjadi masalah serius yang dihadapi oleh banyak anak-anak, termasuk siswa sekolah dasar. Kecanduan game online dapat berdampak negatif pada perkembangan fisik, emosional, dan akademik mereka. Oleh karena itu, penting bagi kita untuk mencari solusi yang efektif untuk mengatasi masalah ini. Salah satu pendekatan yang dapat diambil adalah dengan menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari siswa SD. Pancasila merupakan dasar negara Indonesia yang mengandung nilai-nilai luhur yang dapat membentuk karakter dan moral individu. Teori Pendidikan Karakter dan Nilai-Nilai Pancasila mempertimbangkan peran nilai-nilai moral dan etika dalam membentuk kepribadian dan perilaku individu. Penerapan nilai-nilai Pancasila sebagai dasar negara Indonesia menjadi fokus dalam teori ini, karena nilai-nilai Pancasila dianggap sebagai pedoman yang kuat dalam pembentukan karakter generasi muda. Dengan menerapkan nilai-nilai Pancasila, diharapkan siswa SD dapat memahami pentingnya keseimbangan antara dunia virtual dan dunia nyata dalam kehidupan sehari-hari.

1. Kecanduan Game Online pada Siswa Sekolah Dasar

Kecanduan game online pada siswa SD merupakan masalah yang perlu mendapat perhatian serius karena berdampak negatif pada kesehatan fisik, kesehatan mental, dan prestasi akademik siswa. Kecanduan game online juga dapat mengganggu keseimbangan antara aktivitas belajar, bermain, dan beribadah.

Berdasarkan pengamatan, proses interaksi yang kurang sehat juga terjadi disekolah antara para pemain game online dikarenakan waktu yang dipakai untuk bermain game online tersebut. Beberapa siswa lebih memilih untuk bermain game online dengan teman gamenya di handphone mereka dibandingkan bermain di lapangan dan bermain bola dengan siswa-siswa lainnya. Para siswa pemain game online sibuk berkomunikasi dengan teman-teman dengan karakter dan cara komunikasi yang salah, seperti kasar dan terlalu dewasa untuk dilakukan oleh seorang anak SD.

Dalam faktanya game online dapat menyebabkan anak sekolah dasar berkata kasar dan kotor, game online memungkinkan pemainnya untuk berkomunikasi dengan teman yang berada di luar daerahnya, yang terdapat diluar daerah bahkan luar negeri, dan terdapat berbagai macam orang dengan sifat, sikap, dan moral yang berbeda, maka jika seseorang tidak dapat menyaring kata-kata dari setiap orang maka dia akan meniru dan menerapkannya di kehidupan nyata.

- 1 Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal
- 2 Best Practice Penanganan Bullying
- 3 Best Practice Penanganan Intolerance
- 4 Best Practice Penanganan Sexual Harrassment
- 5 Best Practice Students Wellbeing
- 6 Kompetensi Konselor Multibudaya
- 7 Assessment, Inovasi, Dan Manajemen BK

2. Penerapan Nilai-Nilai Pancasila

Penerapan nilai-nilai Pancasila sebagai dasar negara Indonesia dapat menjadi solusi untuk mereduksi kecanduan game online pada siswa SD. Nilai-nilai Pancasila, yaitu Ketuhanan Yang Maha Esa, Kemanusiaan yang Adil dan Beradab, Persatuan Indonesia, Kerakyatan yang Dipimpin oleh Hikmat Kebijaksanaan dalam Permusyawaratan/Perwakilan, dan Keadilan Sosial bagi Seluruh Rakyat Indonesia, menjadi pedoman dalam membentuk karakter siswa. Dengan penjelasan lebih lanjut.

Pertama, nilai Ketuhanan Yang Maha Esa dapat mengajarkan siswa untuk memiliki keterbatasan dalam bermain game online. Dengan memahami bahwa ada kehidupan di luar dunia virtual, siswa dapat memprioritaskan waktu mereka untuk kegiatan lain yang lebih bermanfaat, seperti belajar, bermain dengan teman-teman, atau berpartisipasi dalam kegiatan sosial.

Kedua, nilai Kemanusiaan yang adil dan beradab dapat mengajarkan siswa tentang pentingnya menghormati hak-hak orang lain, termasuk hak orang tua dan guru. Dalam konteks kecanduan game online, siswa perlu memahami bahwa bermain game tidak boleh mengganggu kewajiban mereka dalam belajar dan berinteraksi dengan orang lain secara langsung.

Ketiga, nilai Persatuan Indonesia dapat membangun rasa solidaritas di antara siswa SD. Melalui kegiatan-kegiatan kelompok yang melibatkan interaksi sosial, siswa dapat saling mendukung dan membantu satu sama lain dalam mengurangi kecanduan game online. Misalnya, mereka dapat mengatur waktu bersama untuk melakukan kegiatan di luar rumah seperti bermain olahraga atau berkebun.

Keempat, nilai Kerakyatan dapat memupuk rasa tanggung jawab dan partisipasi aktif siswa dalam mengatasi kecanduan game online. Melalui pembentukan kelompok atau komite di sekolah, siswa dapat berperan dalam menyampaikan informasi mengenai bahaya kecanduan game online dan mengajak teman-teman mereka untuk mengurangi kegiatan bermain game yang berlebihan.

Terakhir, nilai Keadilan sosial dapat mengajarkan siswa tentang pentingnya berbagi dan membantu sesama. Siswa dapat diajak untuk terlibat dalam kegiatan sosial yang bertujuan untuk membantu anak-anak yang terkena dampak kecanduan game online. Dengan demikian, siswa dapat merasakan dampak negatif yang ditimbulkan oleh kecanduan game online dan lebih memahami pentingnya menghindari perilaku tersebut.

3. Penerapan Nilai-Nilai Pancasila dalam Pendidikan Karakter

Nilai-nilai Pancasila diterapkan dalam pendidikan karakter siswa SD untuk mengajarkan keseimbangan antara aktivitas keagamaan, sosialisasi, partisipasi aktif, dan empati terhadap sesama. Nilai-nilai tersebut diharapkan dapat mengurangi ketergantungan pada game online dan memotivasi siswa untuk terlibat dalam kegiatan nyata di dunia luar.

4. Dukungan dari Pihak Terkait.

Penerapan nilai-nilai Pancasila dalam mengurangi kecanduan game online pada siswa SD memerlukan dukungan dari orang tua, guru, dan lingkungan sekolah. Dengan kerjasama yang baik, upaya ini dapat menjadi langkah positif dalam membentuk generasi muda yang seimbang di tengah revolusi teknologi informasi.

Dengan demikian, penerapan nilai-nilai Pancasila dalam pendidikan karakter siswa SD menjadi strategi yang dapat membantu mereduksi kecanduan game online dan membentuk generasi muda yang lebih seimbang dalam aktivitas dan interaksi sosial.

Kesimpulan dan Saran

Kesimpulan

Pada era digital saat ini, kecanduan game online telah menjadi masalah serius yang dihadapi oleh banyak siswa. Kecanduan game online dapat berdampak negatif pada perkembangan fisik, emosional, dan akademik mereka. Oleh sebab itu, penting bagi kita untuk mencari solusi yang efektif untuk mengatasi masalah ini. Penerapan nilai-nilai Pancasila dalam pendidikan karakter siswa SD menjadi strategi yang dapat membantu mereduksi kecanduan game online dan membentuk generasi muda yang lebih seimbang dalam aktivitas dan interaksi sosial.

Nilai-nilai Pancasila, yaitu nilai Ketuhanan Yang Maha Esa dapat mengajarkan siswa untuk memiliki keterbatasan dalam bermain game online. Kedua, nilai Kemanusiaan yang adil dan beradab dapat mengajarkan siswa tentang pentingnya menghormati hak-hak orang lain. Ketiga, nilai Persatuan Indonesia dapat membangun rasa solidaritas di antara siswa SD. Keempat, nilai Kerakyatan dapat memupuk rasa tanggung jawab dan partisipasi aktif siswa dalam mengatasi kecanduan game online. Dan yang terakhir, nilai Keadilan sosial dapat mengajarkan siswa tentang pentingnya berbagi dan membantu sesama. Nilai-nilai tersebut diharapkan dapat mengurangi ketergantungan pada game online dan memotivasi siswa untuk terlibat dalam kegiatan nyata di dunia luar.

Saran

1. Bagi siswa

Siswa diharapkan untuk mampu menjadi pengguna smartphone yang baik dan bijak sehingga dapat menyeimbangkan waktu antara bermain game dan melakukan kegiatan yang lainnya.

2. Bagi Orang Tua

Orang tua diharapkan dapat meningkatkan pengawasan dan perhatian terhadap perkembangan anak, serta menjadi fasilitator dan pendukung untuk mengarahkan anak mengisi waktu luang dengan melakukan hal positif dan bermanfaat.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

- 1 Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal
- 2 Best Practice Penanganan Bullying
- 3 Best Practice Penanganan Intolerance
- 4 Best Practice Penanganan Sexual Harrassment
- 5 Best Practice Students Wellbeing
- 6 Kompetensi Konselor Mutibudaya
- 7 Assessment, Inovasi, Dan Manajemen BK

Untuk peneliti selanjutnya, diharapkan dapat melakukan penelitian yang lebih mendalam mengenai kecanduan game online yang terjadi pada kalangan siswa, agar data yang diperoleh lebih lengkap dan mendalam.

Daftar Rujukan

- Affandi, M. (2013). Online Terhadap Tingkat Efektivitas Komunikasi Interpersonal Pada Kalangan Pelajar Kelas 5 SDN 009 Samarinda. *ejournal Ilmu Komunikasi*, Vol 1 (4) Hubungan Kecanduan Game online dengan Self,1(4), 177–187.
- Asmaroini, A. P. (2016). Implementasi Nilai-Nilai Pancasila Bagi Siswa Di Era Globalisasi. *Citizenship Jurnal Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 4(2), 440. <https://doi.org/10.25273/citizenship.v4i2.1077>
- Astuti, N. R. W., & Dewi, D. A. (2021). Implementasi, Pentingnya Dalam, Nilai-nilai Pancasila. *Journal Education, Psychology and Counseling*, 3(1), 41–29.
- Civilization, I., TEMA 19, & Domenico, E. (2021). MEMBANGUN KARAKTER NILAI-NILAI PANCASILA TERHADAP PERKEMBANGAN ILMU PENGETAHUAN DAN TEKNOLOGI DI INDONESIA. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(5), 6. <https://japendi.publikasiindonesia.id/index.php/japendi/article/view/160/973>
- Creswell, J. W. (1998). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five traditions*. Sage Publications, Inc.
- Firdaus, et al. (2020). Dampak Game online Terhadap Perilaku Mahasiswa. 4, 13–15.
- Harun, F., & Arsyad, L. (2020). Dampak Game online Dan Implikasinya Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Di Mi Al Anshar Kecamatan Hulonthalangi. *Educator (Directory of Elementary Education Journal)*, 1(2), 26-37. <https://doi.org/10.54045/educator.v1i2.189>
- Hasanah, U. (2021). Implementasi Nilai-Nilai Pancasila Di Kalangan Generasi Millenial Untuk Membendung Diri Dari Dampak Negatif Revolusi Indutri 4.0. *Pedagogy: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(1), 52–59. <https://doi.org/10.51747/jp.v8i1.705>
- HIMPSI. *Panduan layanan psikologi dalam masa tanggap darurat covid-19 bagi psikolog, sarjana psikologi, asisten psikolog dan praktisi psikologi*. 1st ed. Jakarta: Himpunan Psikologi Indonesia (HIMPSI); 2020
- Jhon. W Creswell, *Qualitative Inquiry and Research Design, Choosing Among Five traditions*, (USA: Publication, 1998)

Khairunnisa, K., Kausar, M. F. Al, Ramadhina, R., & ... (2022). Pengaruh Game Online Free Fire Terhadap Nilai Moral Dan Nilai Sosial Pancasila Pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal ...*, 6(1), 2109–2115. <http://journal.upy.ac.id/index.php/pkn/article/view/2934>

Kirom, S. (2011). Filsafat ilmu dan arah pengembangan pancasila: relevansinya dalam mengatasi persoalan kebangsaan. *Jurnal Filsafat*, 21(2), 99–117. <https://doi.org/10.22146/jf.311>

Manggena, T. F., Putra, K. P., & Elingsetyo Sanubari, T. P. (2017). Pengaruh Intensitas Bermain Game Terhadap Tingkat Kognitif (Kecerdasan Logika Matematika) Usia 8-9 Tahun. *Satya Widya*, 33(2), 146–153. <https://doi.org/10.24246/j.sw.2017.v33.i2.p146-153>

Miles, M. B., Huberman, A. M., Saldana, J. (2014). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook*. India: SAGE Publications.

Pangeran Alhaj S.T.S dan Surya Partia Usman, 1995. *Materi Pokok Pendekatan Pancasila*. Jakarta; Universitas Terbuka Depdikbud.

Rika, H. (n.d.). Pentingnya Pancasila dalam Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknoogi pada Era Revolusi Industri 4.0 Rika Hanipah 1 , Dinie Anggraeni Dewi 2.

Robbiyanto Noer Syarief, Yani, H. T., & Fadila Erida. (2022). Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Remaja Influence of Games Online on Changes in Adolescent Behavior. *Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Remaja Influence of Games Online on Changes in Adolescent Behavior*, 1(2), 15. <http://ejournal.stie-trianandra.ac.id/index.php/klinik/article/view/531/394>

Santi, R. J., Setiawan, D., & Pratiwi, I. A. (2021). Perubahan Tingkah Laku Anak Sekolah Dasar Akibat Game Online. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(3), 385. <https://doi.org/10.23887/jppp.v5i3.38576>

Sanusi, U. (2019). Peran Pancasila Dalam Perkembangan Dan Kemajuan Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi. *Jurnal TEDC*, 13(3), 311–318. <http://ejournal.poltektedc.ac.id/index.php/tedc/article/view/316>

Setiady Elly M. (2003). *Panduan Kuliah Pendidikan Pancasila*, Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama

Sri Wahyuni Adiningtiyas, M. P. (2017). Peran Guru dalam Mengatasi Kecanduan Game online(The role of teache in overcoming addiction to online games). *Jurnal KOPASTA*, 4(1), 11. www.jurnal.unrika.ac.idJurnalKOPASTA

Sub-Tema Prosiding

- 1 Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal
- 2 Best Practice Penanganan Bullying
- 3 Best Practice Penanganan Intolerance
- 4 Best Practice Penanganan Sexual Harrashment
- 5 Best Practice Students Wellbeing
- 6 Kompetensi Konselor Mutibudaya
- 7 Assessment, Inovasi, Dan Manajemen BK



SENJA KKN #4

13 Januari 2024

(SEMINAR DALAM JARINGAN KONSELING KEARIFAN NUSANTARA)

*Implementasi Bimbingan Dan Konseling Berbasis Kearifan Lokal (Local Wisdom)
Dalam Penanganan "Tiga Dosa Besar" Pendidikan*

link pendaftaran: <https://s.id/senja-kkn>



Warits Marinsa Putri, N., Hamiyati, & Doriza, S. (2020). Dampak game online : Studi fenomena perilaku trash-talk pada remaja. *Jurnal Psikologi Malahayati*, 2(2), 72–85.