

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Konteks Penelitian

Keberhasilan sebuah lembaga pendidikan dalam rangka mencapai tujuan yang telah dicita-citakan tidak akan pernah lepas dari sistem manajemen di dalamnya. Di mana manajemen pendidikan merupakan proses perencanaan, pengorganisasian, pengarahan, dan pengawasan, dan evaluasi usaha-usaha personal pendidikan untuk mendayagunakan semua sumber daya dalam rangka mencapai tujuan pendidikan. Komariah dan Capi (2005: 4) menjelaskan bahwa sumber daya yang dimaksud meliputi sumber daya manusia (seperti siswa, guru, kepala sekolah, dan tenaga kependidikan lainnya) dan sumber daya lainnya (meliputi uang, peralatan, perlengkapan, bahan bangunan, dan sebagainya).<sup>1</sup> Adapun siswa merupakan salah satu elemen penting dalam pendidikan dan merupakan sasaran utama dalam peningkatan kualitas pendidikan yang nantinya akan berkontribusi terhadap upaya peningkatan kualitas hidup bagi masyarakat suatu bangsa melalui peningkatan kualitas sumber daya manusia serta peningkatan derajat sosial masyarakat bangsa, maka siswa perlu dikelola, dikembangkan, dan diberdayakan agar dapat menjadi produk pendidikan yang bermutu, baik ketika siswa itu masih berada dalam lingkungan sekolah, maupun setelah berada dalam lingkungan masyarakat. Untuk itulah diperlukan adanya manajemen kesiswaan.

Manajemen kesiswaan adalah proses pengaturan siswa mulai awal masuk nya peserta didik sampai lulusnya peserta didik di suatu lembaga pendidikan. Dalam lembaga pendidikan terdapat beberapa tugas manajemen kesiswaan dalam mengembangkan bakat siswa diantaranya adalah pembinaan dan pelayanan siswa. Adapun tugas pokok manajemen kesiswaan dalam pembinaan dan pelayanan siswa yaitu melalui kegiatan -

---

<sup>1</sup> Rahmad Hidayat dan Candra Wijaya, Ayat - ayat - Al - Qur'an tentang Manajemen Pendidikan (Media : LPPPI) h. 65

kegiatan yang bersifat formal maupun informal. Kegiatan formal meliputi kegiatan intrakurikuler, kokurikuler maupun ekstrakurikuler. Sedangkan kegiatan informal meliputi hubungan antar siswa, hubungan dengan guru, dan hubungan dengan personil sekolah lainnya serta dengan masyarakat. Di sekolah ini di SMAN 1 Plosoklaten ini digunakan untuk mengatasi dampak kecanduan *game online* di sekolah supaya pembelajaran bersifat efektif dan efisien di sekolah tersebut.<sup>2</sup>

*Game online* merupakan game yang digunakan dan dimainkan oleh orang-orang pada zaman sekarang atau disebut dengan zaman milenial, biasanya dengan menggunakan hp untuk disambungkan ke internet dengan orang banyak.<sup>3</sup> Dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di masa sekarang sudah sangat pesat, sehingga orang-orang juga bermain game ini untuk menghibur diri. Dalam perkembangan era sekarang pandemi covid-19 banyak para pemuda khususnya pelajar di SMAN 1 Plosoklaten banyak siswa-siswi yang memainkan game online ini, namun juga bisa berpengaruh besar bagi pemuda sehingga dapat mengganggu pendidikan di era pandemi ini.

*Game online* ini juga merupakan game modern sehingga banyak minat siswa yang memainkan dengan rata-rata 90%. Kira-kira yang memainkan game ini di sekolah ini. Akan tetapi ini juga sangat mengganggu pelajaran dan juga pembelajaran yang kurang efektif dan efisien di masa sekarang ini, oleh sebab itu perlu adanya bimbingan-bimbingan dari tenaga pendidik dan kependidikan untuk membimbing dengan mengajarkan yang positif sehingga siswa dapat mudah untuk mengakses materi pembelajaran yang efektif. Di dalam sekolah itu juga harus membatasi siswa tersebut itu lebih mengutamakan pembelajarannya itu supaya tidak berakibatnya kecanduan bermain game online.<sup>4</sup>

---

<sup>2</sup> Sjahiful Bahri Djamar, *Prestasi Belajar dan kompetensi Guru* (Cet 1 : Surabaya usaha oset printing, 1991), h. 0

<sup>3</sup> Nana sudjan, *Dasar - Dasar Proses belajar mengajar* (Cet ke -5, Bandung : Sinar Aglesindo, 2000.) h. 19 .

<sup>4</sup> Kompri, *manajemen pendidikan, komponen-komponen Elementer kemajuan sekolah game online* (yogyakarta Ar-Ruzz media, 2019 )h. 35

Di era globalisasi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi seakan tidak akan pernah berhenti untuk menghasilkan produk-produk teknologi yang tidak terhitung nilainya. Teknologi memberikan manfaat dan kemudahan bagi setiap individu, dari mulai pendidikan, ilmu pengetahuan, kesehatan, bahkan hanya untuk hiburan. Salah satu produk teknologi yang setiap waktu terus berkembang dan sangat digemari dikalangan remaja saat ini adalah video games dan game online. Keberadaan video games dan game online sebagai salah satu produk teknologi yang memiliki manfaat sebagai hiburan tentu saja sudah tidak asing lagi. Penelitian mengenai akibat dari penggunaan teknologi komputer diawali oleh penelitian yang membahas fenomena internet addiction dan kini mulai mengkaji tentang fenomena game online.

Ivan Goldberg mengatakan bahwa dampak yang dimunculkan dari game online serupa dengan dampak yang dimunculkan oleh Internet Addiction Disorder(IAD). Goldberg menjelaskan bahwa addiction muncul pada saat individu merasakan penurunan kualitas dari tampilan pekerjaan mereka, pendidikan, sosial, hubungan kerja, hubungan keluarga, finansial, psikologi, dan fungsi fisiologis. Kesenangan mengakses game online dengan penggunaan waktu yang dominan dalam sehari akan menyita waktu yang sangat sedikit bagi remaja melaksanakan aktifitas penting lainnya. Seperti makan, minum, belajar dan berinteraksi dengan orang lain. Pengaturan waktu dalam menjalankan kegiatan sehari-hari remaja, jika tidak seimbang akan menimbulkan waktu salah suai dalam diri remaja. Prilaku 5salah suai dapat mengarahkan remaja pada perilaku yang salah atau penyimpangan perilaku.<sup>5</sup>

Berdasarkan hasil survey pada penelitian di SMAN 1 Plosoklaten Kabupaten Kediri ada beberapa siswa mengalami kecanduan game online yang di kategorikan juga bisa

---

5 Bestari, N. P. (2020). 2020: Pertama Dalam Sejarah, Sekolah Tutup Beralih ke Online. tech. <https://www.cnbcindonesia.com/tech/20201231175605-37-212819/2020-pertamadalam-sejarah-sekolah-tutup-beralih-ke-online>.

mengganggu aktivitas dalam pembelajaran dan juga yang kecanduan juga ada dari kelas X dan XI siswa di SMAN 1 Plosoklaten yang mengalami kecanduan bermain game online. Akibatnya siswa tersebut juga kurang peduli terhadap kegiatan sosial, isolasi, finansial, kesehatan dan kehidupan yang lainnya. Siswa tersebut akan malas belajar, tidak mengerjakan tugas, sering mengatuk. Permasalahan siswa yang kecanduan game online di sekolah memerlukan perhatian dan kepedulian lebih terkait masalah pribadi dan sosial. Manajemen kesiswaan ini juga mengatasinya melalui perencanaan, pengorganisasian, pengarahan, dan pengawasan, dan evaluasi.

Dan juga menyikapi kondisi tersebut berbagai upaya tentu oleh pihak sekolah mulai kepala sekolah, waka kesiswaan, waka kurikulum, waka humas, guru bk maupun orang tua pun ikut terlibat untuk bersama - sama membantu mengatasi siswa kelas X dan XI untuk bisa menyadarkan siswa supaya tidak berkencanduan yang berkepanjangan supaya siswa bisa menjalankan aktivitas dan rutinitas dalam dunia pendidikan di sekolah.

Dalam uraian konteks penelitian masalah di atas penulis tertarik mengkajinya melalui penelitian dengan judul " Manajemen Kesiswaan Dalam Mengatasi dampak Kecanduan Game Online Pada Siswa SMA di SMAN 1 Plosoklaten tahun 2022 / 2023

## **B. Fokus Penelitian**

Fokus penelitian ini merupakan Tentang Manajemen Kesiswaan Untuk Mengatasi Kecanduan *Game Online* Pada siswa Di SMAN 1 PLOSOKLATEN Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat diambil fokus dari penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana manajemen kesiswaan dalam mengatasi Dampak Kecanduan Game Online Pada Siswa Di SMAN 1 Plosoklaten
2. Apa saja Faktor Penghambat dari manajemen kesiswaan dalam mengatasi kecanduan *game online* pada siswa SMAN 1 Plosoklaten?

### **C. Tujuan Penelitian**

1. Untuk Mengetahui Manajemen Kesiswaan dalam mengatasi Dampak Kecanduan Game Online Pada Siswa di SMAN 1 Plosoklaten.
2. Untuk mengetahui apa saja faktor penghambat dari Manajemen kesiswaan dalam mengatasi dampak kecanduan game online pada siswa di SMAN 1 Plosoklaten.

### **D. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis
  - a. Untuk menambah referensi terhadap kajian terkait dengan kecanduan siswa dengan *Game online*,serta memengaruhi belajar siswa terhadap mata pelajaran yang ada di sekolah.
  - b. Sebagai bahan acuan dan referensi yang digunakan peneliti untuk untuk dilakukan dimasa depan.
  - c. Sebagai menambah ilmu pengetahuan dan teknologi yang terkait dengan masa pandemi saat ini dan *game online*

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis ini biasanya melibatkan pihak -pihak di sekolah terkait pelaksanaan pendidikan yaitu sebagai berikut :

- a. Manfaat untuk kepala sekolah, meningkatkan mutu yang relevan dalam pendidikan di masa pandemi dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.
- b. Manfaat untuk guru, Memberikan ilmu pengetahuan dan juga bimbingan mengenai manajemen kesiswaan di SMAN 1 Plosoklaten.
- c. Manfaat untuk orang tua, Memberikan Informasi agar lebih Memperhatikan anak-anaknya, Sehingga tidak melakukan permainan *game online* saat pembelajaran berlangsung.

- d. Manfaat untuk masyarakat, Memberikan sebuah penerapan tentang manajemen Kesiswaan dalam mengatasi kecanduan game online bagi kalangan siswa.
- e. Manfaat untuk peneliti, penelitian ini dimaksudkan sebagai bentuk upaya akan memperdalam pengetahuan tentang manajemen kesiswaan dalam mengatasi kecanduan *game online* di SMAN 1 Plosoklaten, serta untuk memenuhi syarat tugas akhir untuk memperoleh gelar Sarjana S. Pd.I Fakultas Tarbiyah di Institut Agama Islam Negeri Kediri (IAIN) Kediri.

### **E. Definisi Konsep**

Kecanduan game (game addiction) adalah suatu kondisi atau perilaku seseorang yang di lakukan berulang kali lebih dari 3 jam sehari atau secara 35 jam perminggu yang menyebabkan individu tidak terkendali, tidak terkontrol yang dilakukan oleh individu untuk mendapatkan kepuasan yang ada di dalam dirinya. Kecanduan game merupakan suatu keadaan dimana seseorang yang terikat pada kebiasaan - kebiasaan yang sangat kuat dan tidak lepas untuk bermain game dari waktu ke waktu akan terjari peningkatan, frekuensi, durasi atau jumlah dalam melakukan hal tersebut, tanpa memedulikan konsekuensi - konsekuensi negatif pada diri individu tersebut.

### **F. Penelitian Terdahulu**

Penelitian ini bisa dijabarkan sebagai berikut :

1. Miftahul Abidin (2015), dalam penelitiannya yang berjudul “OPTIMALISASI FUNGSI MANAJEMEN KESISWAAN DALAM MENINGKATKAN POTENSI BERORGANISASI SISWA DI MA MA’ARIF 7 SUNAN DRAJAT PACIRAN LAMONGAN”. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui: 1) Manajemen kesiswaan di MA Ma’arif 7 Sunan Drajat. 2) Optimalisasi fungsi manajemen kesiswaan dalam meningkatkan potensi berorganisasi siswa di MA

Ma'arif 7 Sunan Drajat. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif lapangan dengan teknik pengumpulan data yaitu: observasi, wawancara, dokumentasi dan triangulasi data. Analisis data dalam penelitian ini berupa teknik analisis deskriptif, yaitu metode analisis data yang berupa kata-kata, gambar dan bukan angka.

**Tabel 1.1 Persamaan Dan Perbedaan Penelitian**

No	Nama	Skripsi	Persamaan	Perbedaan
1.	Miftahul Abidin	“OPTIMALISASI FUNGSI MANAJEMEN	Penelitian ini menggunakan metode	Perbedaan ini terletak pada obyek
		KESISWAAN DALAM MENINGKATKAN POTENSI BERORGANISASI SISWA DI MA MA'ARIF 7 SUNAN DRAJAT PACIRAN LAMONGAN”.	penelitian kualitatif dengan membahas tentang organisasi dalam permainan <i>game online</i> disekolah	penelitian yang ada di dalamnya itu juga dalam meningkatkan potensinya.

- Hasil penelitian Abdurrahman (2008) yang berjudul *Manajemen Kesiswaan Dalam Upaya Game Online Dalam Mutu Pendidikan Di SMA Muhammadiyah Bantul*”. Hasil penelitian menunjukkan: bahwa dalam pengelolaan kesiswaan meliputi penerimaan, pembinaan, serta pemberdayaan siswa. Dalam penerimaan siswa SMA Muhammadiyah Bantul tidak hanya menerima siswa yang sudah lulus Ujian Nasional saja namun menerima siswa yang belum lulus UN, dalam pembinaan siswa SMA Muhammadiyah Bantul tidak membeda-bedakan antara yang lulus dengan yang belum lulus sehingga SMA Muhammadiyah Bantul memberi kesempatan kepada siswa yang belum lulus untuk mengikuti ujian paket B dengan pembinaan intensif selama tiga

bulan dan hasilnya cukup memuaskan karena siswa yang mengikuti ujian paket B lulus semua. dalam mengatasi kecanduan *game online* ini SMA Muhammadiyah Bantul memberikan wadah organisasi yaitu Organisasi Siswa Intra Sekolah dan Ikatan Remaja Muhammadiyah. Usaha-usaha SMA Muhammadiyah Bant<sup>6</sup> dalam meningkatkan mutu pendidikan adalah memberikan kesempatan kepada guru, karyawan dan siswa untuk mengikuti pelatihanpelatihan, karya ilmiah, seminar untuk meningkatkan keilmuannya serta menambah wawasan berfikir. Strategi yang dilakukan SMA Muhammadiyah Bantul adalah menerapkan program-program sebagai ilmu terapan. Adapun program-program tersebut antara lain: program keagamaan, program ketrampilan teknologi dasar, program kesenian, program olah raga, program bahasa asing.<sup>7</sup>

**Tabel 1.2 Persamaan Dan Perbedaan Penelitian**

No	Nama	Skripsi	Persamaan	Perbedaan
2	Abdurahman	Manajemen Kesiswaan Dalam Upaya Game Online Dalam Mutu Pendidikan Di SMA Muhammadiyah Bantul”.	Menggunakan penelitian kualitatif membahas tentang <i>game online</i> dalam mutu pendidikan	Manajemen Kesiswaan dalam kecanduan <i>game online</i> pada siswa. Perbedaan terletak pada obyek Penelitian ini terletak pada hasil penelitian menunjukkan :bahwa dalam pengelolaan kesiswaan meliputi
				penerimaan, pembinaan, serta pemberdayaan siswa kalau penelitian ini hasil menunjukka kecanduan <i>game</i>

<sup>6</sup> Burharuddin, analisis ,*Asministrasi Manjemen dan Kepemimpinan Pendidikan*, (Jakarta : Bumi Aksara, 1994 ),192

<sup>7</sup> Drs. R. Suryosubroto, *Manajemen Pendidikan di sekolah*, ( Jakarta : PT Asdi Mahasatya, 2014)139,

				<i>online</i> bagi sekolah. siswa
--	--	--	--	--------------------------------------

3. Penelitian *game online* pada mahasiswa sudah diteliti oleh dari Taiwan (Yang, dll, 2011). Penelitian ini menganalisis mengenai sikap mahasiswa dalam bermain *game online*. Dalam penelitian ini dikatakan bahwa banyak penelitian yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya untuk menganalisis *game online*, tetapi jarang menganalisis mengenai penerimaan *game online* universitas (yang, dkk, 2011).<sup>7</sup>

Dalam penelitian ini ditemukan bahwa laki-laki lebih banyak yang memainkan *game online* daripada anak perempuan. Adanya *game online* ini diharapkan memiliki mampu membawa dampak positif bagi universitas dan sekolah, misalnya *game competition*. Kesuksesan tersebut juga perlu diketahui dengan mengetahui faktor-faktor yang lebih mengenai penerimaan dari *game online*.

**Tabel 1.3 persamaan Dan Perbedaan Penelitian**

No	Nama	Skripsi	Persamaan	Perbedaan
3	Peneliti Dari Taiwan Chiang	Menganalisis mengenai sikap dalam bermain <i>game online</i>	Menggunakan penelitian kualitatif membahas mengenai sikap, analisis serta kecanduan <i>game online</i>	Ini membahas tentang menganalisis mengenai mahasiswa dalam bermain <i>game online</i> saja, Sedangkan kalau penelitian ini membahas tentang analisis manajemen kesiswaan dalam kecanduan <i>game online</i> pada siswa SMA

4) Fina Hilmuniati, 2011 ,dalam skripsi yang "berjudul "Dampak Bermain *Game Online* Dalam Pengalaman Ibadah Shalat Pada Anak Di kelurahan Pasangan Kecamatan Ciputat Kota Tangerang Selatan. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif. Hasil penelitian ini diperoleh dari lapangan menunjukkan bahwa dari delapan anak yang bermain *game online* seluruhnya malas mengerjakan shalat, dan terlambat dalam mengerjakannya, namun tidak semua anak malas dan terlambat di waktu shalat yang sama. Dan tiga diantara subjek penelitian ini mengaku setelah bermain game online tetap merasa khusyu' dalam mengerjakan sholat.

Yang membedakan penelitian ini dengan penelitian ini dengan penelitian tersebut adalah tujuan yang di cari yaitu Fina Hulmuniati mencari tahu bahwa dampak

bermain *game online* terhadap pengalaman ibadah sholat anak menurutnya bermain game online akan berdampak negatif mengamalkan shalat lebih tepatnya ketepatan waktu dan rajin atau malasnya dalam beribadah dan metode yang di gunakan adalah kualitatif. Sedangkan ini yang saya teliti adalah " Manajemen Kesiswaan Untuk Mengatasi Dampak Kecanduan *Game Online* Pada Siswa SMAN 1 Plosoklaten dengan metode Kualitatif.

**Tabel 1.4 Persamaan Dan perbedaan Penelitian**

No	Nama	Skripsi	Persamaan	Perbedaan
4	Fina Hilmuniati	Bermain <i>Game Online</i> Dalam Pengalaman Ibadah Shalat Pada Anak Di kelurahan Pasangan Kecamatan Ciputat Kota Tangerang Selatan	Obyek penelitian ini sama-sama membahas tentang dampak kecanduan <i>game online</i> pada siswa	Tujuan yang di cari dalam Fina Hilmuniati mencari tahu bahwa pengalaman ibadah Shalat. Sedangkan penelitian ini mencari manajemen kesiswaan dalam kecanduan <i>game online</i> pada siswa Saat pembelajaran.