

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Manajemen Kesiswaan**

##### **1. Pengertian Manajemen Kesiswaan**

Manajemen kesiswaan adalah suatu penataan atau pengaturan segala aspek aktivitas yang berkaitan dengan peserta didik, yaitu dari mulai masuknya peserta didik (siswa) sampai keluarnya peserta didik (siswa) tersebut dari suatu sekolah atau suatu lembaga pendidikan. Manajemen kesiswaan keberadaannya sangat dibutuhkan di lembaga pendidikan karena siswa merupakan subject sekaligus obyek dalam transformasi ilmu pengetahuan dan keterampilan. Keberhasilan dan penyelenggaraan pendidikan akan sangat bergantung dengan perkembangan potensi fisik siswa, kecerdasan intelektual, sosial dan emosional dan kejiwaan peserta didik. Manajemen peserta didik tidak semata pencatatan data peserta didik akan tetapi meliputi aspek yang lebih luas yaitu dapat membantu upaya pertumbuhan anak melalui proses pendidikan di sekolah. Peserta didik merupakan salah satu faktor penting berlangsungnya suatu pendidikan di sekolah. Tanpa faktor ini tidak mungkin di selenggarakan sekolah sebagai lembaga pendidikan formal. Program sekolah yang di wujudkan dalam berbagai bentuk situasi pendidikan, termasuk juga disebut proses belajar mengajar hanya akan berlangsung secara bagaimana sebenarnya manajemen kesiswaan yang di ciptakan oleh kepala sekolah dengan seluruh kinerjanya sehingga mampu mengelola siswa dengan jumlah yang tidak sedikit dan dengan karakter yang berbeda-beda mampu berprestasi baik di bidang akademik maupun non akademik.<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Moh, Saifuddin et. al. *Konsep Manajemen Pendidikan*. Ditinjau Dari Perspektif Al-Qur'an dan Hadist, Idea Press, Yogyakarta, 2015, hlm. 42

Menurut Parker yang dikutip dari Husaini Usman, menyatakan bahwa manajemen adalah seni melaksanakan pekerjaan melalui orang-orang (the art of getting things done through people). Manajemen kesiswaan adalah perencanaan, fungsi pengorganisasian di lingkungan sekolah yang bersifat mendasar dan menyeluruh dalam proses penggunaan segala sumber daya secara efisien disertai penetapan cara pelaksanaannya oleh seluruh jajaran dalam suatu organisasi untuk mencapai tujuan organisasi. Kesiswaan berasal dari kata dasar siswa dalam kamus besar Bahasa Indonesia berarti Murid, Pelajar yang mendapat imbuhan ke-an yang berarti segala sesuatu yang menyangkut dengan peserta didik atau lebih populer dengan siswa. Secara etimologi, siswa adalah siapa saja yang terdaftar sebagai objek didik di suatu lembaga pendidikan. Dalam dunia pendidikan, peserta didik juga sering disebut dengan siswa atau anak didik. Peserta didik adalah mereka yang sedang mengikuti program pendidikan pada suatu sekolah atau jenjang pendidikan tertentu dalam suatu manajemen.

Manajemen kesiswaan adalah pengelola kegiatan yang berkaitan dengan peserta didik mulai dari awal masuk. Menurut Mantja manajemen kesiswaan dalam manajemen pendidikan merupakan proses pengurusan segala hal yang berkaitan dengan peserta didik, pembinaan sekolah mulai dari penerimaan peserta didik pembinaan peserta didik berada di sekolah, sampai dengan peserta didik menamatkan pendidikannya mulai penciptaan suasana yang kondusif terhadap berlangsungnya proses belajar mengajar yang efektif.

## **2. Tujuan Manajemen Kesiswaan**

Manajemen kesiswaan merupakan salah satu bidang operasional yang sangat penting dalam kerangka manajemen sekolah. Tujuan umum manajemen kesiswaan adalah untuk mengatur berbagai kegiatan dalam bidang kesiswaan agar dapat

pembelajaran di sekolah dapat berjalan lancar, tertib, teratur, serta mencapai tujuan pendidikan sekolah.<sup>2</sup>

Adapun fungsi manajemen kesiswaan secara umum adalah sebagai wahana, bagi peserta didik mengembangkan diri seoptimal mungkin baik yang berkenaan dengan segi-segi individualitas nya segi sosialnya segi aspirasinya segi kebutuhannya dan segi potensi peserta didik lainnya.<sup>3</sup>Dalam proses manajemen terlibat fungsi-fungsi pokok yang di tampilkan oleh seorang manager pimpinan, yaitu perencanaan (Planning), Pengorganisasian (*organizing*),Pengarahan (*Actuating*), dan pengawasan. (*controlling*) oleh karena itu, manajemen diartikan sebagai proses merencana, mengorganisasi, memimpin dan mengendalikan supaya organisasi tercapai secara efektif dan efisien.<sup>4</sup>

### **3. Perencanaan Manajemen Kesiswaan**

Kepala sekolah juga menyebutkan bahwa perencanaan manajemen kesiswaan dilakukan mulai dari proses masuknya ke sekolah hingga siswa lulus dan bahkan jika dibutuhkan perencanaan manajemen kesiswaan berlangsung hingga siswa(peserta didik) telah menjadi alumni. Sekolah mendata ukuran sekolah, kelas jumlah kelas, kebutuhan siswa dan guru hingga staf, serta rasio jumlah murid dan guru. Melalui data tersebutlah kepala sekolah menyebutkan bahwa pihak sekolah baru bisa menganalisa kebutuhan dalam pengelolaan manajemen kesiswaan yang berlangsung di sekolah. Dengan mengetahui jumlah siswa yang dapat di terima dalam penerimaan siswa pada ajaran.

---

<sup>2</sup> Nurdin Matry, *Implementasi dasar-dasar manajemen sekolah dalam era otonomi daerah* (Makkasar :Aksara Madani, 2008 :155 )

<sup>3</sup> E. Mulyasa, *Manajemen Berbasis sekolah* (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2007),46

<sup>4</sup> Imron, *Manajemen Pendidikan : analisis subtantrit dan Aplikasinya dalam Instusi Pendidikan* (Malang : Universitas Negeri Malang, 2003),53

Indikator keberhasilan kepala sekolah sebagai seorang pemimpin adalah kepuasan kerja guru, Internal Customer dan kepuasan peserta didik serta orang tua, sebagai Exsternal Customer. Tugas kepala sekolah (dibantu wakil kepala sekolah bidang kesiswaan) meliputi: perencanaan di bidang kesiswaan, penerimaan peserta didik baru, pengaturan peserta didik dalam kelompok -kelompok, pembinaan peserta didik, berakhir dengan pelepasan peserta didik dari sekolah, serta kegiatan-kegiatan lain yang berhubungan langsung dengan peserta didik. Oleh sebab itu, tugas manajemen kesiswaan akan membahas pengelompokan secara berturut-turut: perencanaan kesiswaan, pengelolaan kesiswaan, kegiatan ekstra kelas, intra sekolah dan kelulusan.

#### 1) Sensus sekolah

Sensus sekolah adalah pencatatan usia anak sekolah yang diperkirakan akan masuk sekolah atau calon peserta didik. Sensus sekolah akan lebih lengkap apabila pencatatan itu tidak saja menghasilkan jumlah calon peserta didik, akan tetapi juga dilengkapi dengan kemana mereka ingin melanjutkan sekolah.

#### 2) Fungsi sensus sekolah

Pencatatan anak usia sekolah merupakan suatu komponen penting dalam perencanaan pendidikan. Dengan data yang didapatkan dari sekolah maka akan dapat ditetapkan sebagai siswa yang belajar di sekolah tersebut dengan perekrutan peserta didik mulai awal masuk ke sekolah sampai lulusnya Peserta didik tersebut.

#### 3) Pelaksanaan sensus sekolah.

Dalam pelaksanaan sensus sekolah memang tidak mudah ditetapkan sebab sangat dipengaruhi oleh tujuan sensus tersebut. Mungkin sensus sekolah perlu dilaksanakan dengan harapan tahun ajaran yang akan datang dapat dipersiapkan kebutuhan pengajaran dan fasilitas guna menampung calon siswa.

#### 4) Penentuan siswa yang diterima

Beberapa calon jumlah peserta didik yang akan diterima di suatu sekolah sangat tergantung pada jumlah kelas atau fasilitas suatu tempat duduk yang tersedia. Perkiraan jumlah peserta didik yang diterima bisa dibuat dari memperkirakan jumlah peserta didik yang meninggalkan sekolah. Sebagian besar peserta didik yang akan meninggalkan sekolah adalah peserta didik yang duduk di kelas terakhir, dan sedikit atau bahkan tidak ada dari kelas dibawahnya. Dalam penentuan jumlah peserta didik yang akan diterima disekolah biasanya ada tiga hal yang perlu diperhatikan, yaitu:

a) Kebijakan dalam penerimaan siswa baru

Dalam kegiatan penerimaan peserta didik baru ada beberapa kebijakan yang wajib diperhatikan, karena kebijakankebijakan tersebut akan menjadi landasan kerja dalam 23pelaksanaan kegiatan penerimaan siswa baru. Kebijakankebijakan tersebut terdapat dalam UUD 1945.

Dalam alinea keempat pembukaan UUD 1945, disebutkan bahwa salah satu tujuan nasional ialah, “ mencerdaskan kehidupan bangsa”. Ini berarti bahwa pemerintah Negara Indonesia mempunyai kewajiban atau tanggung jawab untuk memberikan pendidikan kepada warga Indonesia.

b) Penerimaan Peserta Didik Baru

Pengelolaan penerimaan peserta didik baru harus dilakukan sedemikian rupa, sehingga kegiatan pembelajaran sudah dapat dimulai pada hari pertama setiap tahun ajaran baru. Dalam penerimaan peserta didik baru terdapat kegiatan yang dilakukan seperti; penetapan persyaratan peserta didik yang diterima, pembentukan panitia penerimaan siswa baru.

Adapun persyaratan yang telah ditentukan hendaknya dapat disampaikan kepada masyarakat luas setidaknya sehari sebelum waktu

pendaftaran. Cara penerimaan siswa baru yaitu: Pertama berdasarkan hasil tes yang masuk, yaitu siapa yang diterima dari calon peserta didik yang mendaftar, ditentukan berdasarkan hasil tes yang diadakan. Sekolah menentukan nilai batas lulus untuk dijadikan patokan bagi peserta didik dari berbagai persyaratan, bagi calon yang mendapatkan nilai tertinggi dari hasil tes, maka akan dinyatakan lulus dan berhak masuk atau menempati posisi sebagai peserta didik di sekolah.

Pembentukan panitia penerimaan peserta didik baru dilakukan setahun sekali. Oleh karena itu dibentuk khusus untuk itu dan dibubarkan setelah kegiatan selesai. Panitia penerimaan peserta didik baru terdiri dari kepala sekolah dan beberapa guru yang ditunjuk untuk mempersiapkan segala sesuatu yang diperlukan.

Setelah proses penerimaan peserta didik sudah selesai, masuklah pada tahap pengelolaan proses pengelolaan kesiswaan mulai dari penempatan kelas, pengelolaan dalam proses pembelajaran, pengelolaan bagi peserta didik yang kurang aktif dan lain sebagainya. Semua akan dikelola sampai kepada tahap evaluasi di mana peserta didik telah meninggalkan sekolah atau telah menyelesaikan pendidikan sekolah yang ditempati.

#### 5) Pembinaan peserta didik

Pembinaan siswa di setiap sekolah merupakan hal yang wajib diberikan oleh pihak sekolah, agar siswa dapat mengembangkan dan mencapai Bakat dan minat yang dimiliki oleh siswa. Dan juga dalam pembinaan juga pihak sekolah untuk memperhatikan siswa supaya tidak kecanduan game online dengan pembinaan disiplin siswa tersebut. Dalam hal ini sesungguhnya sudah menjadi kewajiban seluruh lapisan di sekolah, agar sekolah juga dapat mendapatkan prestasi melalui pembinaan- pembinaan yang diberikan kepada siswa. Sejalan

dengan itu sesuai dengan Permendiknas Nomor 39 Tahun 2008 tentang pembinaan kesiswaan yang dalam pasal 1 menyebutkan Tujuan pembinaan kesiswaan yaitu Mengembangkan potensi siswa secara optimal dan terpadu yang meliputi bakat, minat, dan kreativitas, kemudian Memantapkan kepribadian siswa untuk mewujudkan ketahanan, sekolah sebagai lingkungan pendidikan sehingga terhindar kegiatan negatif yang membuat siswa tersebut kecanduan *game online*

#### **4. Prinsip-Prinsip Manajemen Kesiswaan**

Manajemen Kesiswaan bertujuan untuk mengatur berbagai kegiatan dalam bidang kesiswaan agar kegiatan pembelajaran di sekolah bisa berjalan lancar, tertib dan teratur, serta mencapai tujuan pendidikan sekolah. Untuk mewujudkan tujuan tersebut, ada beberapa prinsip yang perlu di perhatikan dalam pelaksanaannya. Yang dimaksud dengan prinsip adalah sesuatu yang harus dipedomani dalam melaksanakan tugas. Imron mengungkapkan bahwa ada enam prinsip dalam manajemen kesiswaan, yaitu :<sup>5</sup>

- a. Manajemen kesiswaan dipandang sebagai bagian dari keseluruhan manajemen sekolah. Oleh karena, itu harus mempunyai tujuan yang sama atau mendukung terhadap tujuan manajemen sekolah secara keseluruhan.
- b. Segala bentuk kegiatan manajemen kesiswaan harusnya mengembang misi pendidikan dalam rangka mendidik para peserta didik.
- c. Kegiatan -kegiatan manajemen kesiswaan haruslah di upayakan untuk mempersatukan siswa yang mempunyai aneka ragam latar belakang dalam punya banyak perbedaan.
- d. Kegiatan manajemen kesiswaan haruslah dipandang sebagai upaya pembimbing peserta didik, oleh karena dalam membimbing haruslah terdapat ketersediaan dari pihak yang di bimbing yaitu peserta didik itu sendiri.

---

<sup>5</sup> Ali Imron, *Manajemen Peserta Didik...*, 13-14

- e. Kegiatan manajemen kesiswaan haruslah mendorong dan memacu kemandirian peserta didik.
- f. Apa yang diberikan kepada peserta didik dan yang selalu di upayakan oleh kegiatan manajemen kesiswaan haruslah fungsional bagi kehidupan peserta didik baik di sekolah lebih-lebih di masa depan.

Dalam mengembangkan program manajemen kesiswaan, penyelenggara hendaknya mengacu pada peraturan yang berlaku pada saat program di laksanakan. Manajemen kesiswaan di pandang sebagai bagian keseluruhan manajemen sekolah. Oleh karena itu harus mempunyai tujuan yang sama dan mendukung manajemen sekolah secara keseluruhan. Prinsip-Prinsip manajemen kesiswaan tersebut hendaknya dapat dilaksanakan, karena organisasi tidak akan berjalan lancar kalau salah satu prinsip dari manajemen di atas di langgar. Segala bentuk manajemen mengemban misi pendidikan dalam rangka mendidik siswa, mempersatukan siswa yang mempunyai keberagaman ,latar belakang dan memiliki banyak perbedaan, mendorong dan memacu kemandirian siswa yang sangat bermanfaat ketika mereka di sekolah maupun terjun ke masyarakat.<sup>6</sup>

## **5. Kegiatan Manajemen Kesiswaan**

Dalam pelaksanaanya manajemen kesiswaan meliputi hal-hal sebagai berikut : Secara umum bidang manajemen kesiswaan sedikitnya memiliki tiga tugas utama yang harus diperhatikan yaitu penerimaan siswa baru,kegiatan kemajuan belajar, bimbingan, serta dan pembinaan disiplin, Diantara kegiatan manajemen kesiswaan adalah sebagai berikut.

- a. Penerimaan Siswa Baru

---

<sup>6</sup> Ali Imron, *Manajemen Peserta Didik...*, 13-14

Penerimaan siswa baru merupakan salah satu kegiatan yang pertama dilakukan yang biasanya dengan melalui seleksi calon peserta didik. Penerimaan siswa baru merupakan peristiwa penting bagi suatu sekolah, karena peristiwa ini merupakan titik awal yang menentukan kelancaran tugas sekolah kesalahan dalam penerimaan siswa baru menentukan sukses tidaknya usaha pendidikan di sekolah yang bersangkutan.

Soetipto dan Kosasi mengemukakan bahwa penerima siswa adalah proses pencatatan dan layanan kepada siswa yang baru masuk sekolah, Setelah mereka memenuhi layanan kepada siswa yang baru masuk sekolah, setelah mereka memenuhi persyaratan -persyaratan yang telah ditentukan oleh sekolah tersebut.

## b. Orientasi Siswa

### 1.) Alasan dan Batasan Orientasi Siswa

Lingkungan sekolah peserta didik yang lama telah di tinggalkan dan mereka berganti dengan lingkungan sekolah yang baru, dengan penghuni dan budaya baru. Oleh karena itu, Siswa perlu di orientasi tersebut, siswa akan siap menghadapi lingkungan dan budaya baru di sekolah, yang dapat saja, berbeda jauh dengan sebelumnya.<sup>7</sup>

Orientasi adalah pengenalan lingkungan fisik sekolah dan lingkungan sosial sekolah. Lingkungan fisik sekolah meliputi sarana dan prasarana sekolah seperti jalan menuju sekolah, halaman sekolah, tempat bermain di sekolah, lapangan olahraga, gedung dan perlengkapan sekolah, lapangan olahraga, gedung dan perlengkapan sekolah, serta fasilitas -fasilitas lain yang di sediakan di sekolah.

### 2.) Tujuan dan Fungsi Orientasi Sekolah

---

<sup>7</sup> Ali Imron. *Manajemen Peserta...*, 14-17

Fungsi adanya orientasi siswa adalah sebagai berikut:

Pada siswa sendiri, orientasi berfungsi sebagai :

- a) Wahana untuk menyatakan dirinya dalam konteks keseluruhan lingkungan sosialnya. Di wahana ini siswa dapat menunjukkan :inilah saya kepada teman sebayanya.
  - b) Wahana untuk mengenal siapa lingkungan barunya sehingga dapat di jadikan sebagai pedoman dalam menentukan sikap.
  - c) Bagi personalia sekolah dan atau tenaga kependidikan, dengan mengetahui siapa siswa barunya, akan dapat di jadikan sebagai titik tolak dan memberikan layanan -layanan yang mereka butuhkan.
  - d) Bagi para siswa senior, dengan adanya orientasi ini, akan mengetahui lebih dalam mengenai peserta didik penerusnya di sekolah tersebut.Hal ini sangat penting terutama berkaitan dengan kepemimpinan estafet organisasi siswa di sekolah tersebut.
- 3.) Hari-hari pertama di sekolah.

Hari-hari pertama di sekolah pada siswa adalah hari yang serasa campur aduk, antara senang, khawatir bangga, kadang juga cemas, karena baru saja di terima menjadi siswa di sekolah yang dipilihnya.

- 4.) Pekan Orientasi Siswa

Pekan orientasi siswa adalah kelanjutan dari orientasi harihari pertama masuk sekolah.Jika pada hari-hari pertama masuk sekolah, siswa di perkenalkan dengan lingkungan fisik dan lingkungan social sekolah secara global,maka pada pekan orientasi studi ini mereka di perkenalkan secara rinci. Adapun lingkungan sekolah yang diperkenalkan secara rinci tersebut adalah peraturan dan tata tertib sekolah, guru dan personalia sekolah, perpustakaan

sekolah, laboratorium sekolah, kafetaria sekolah, bimbingan dan konseling sekolah, layanan kesehatan sekolah, orientasi program studi, cara belajar yang efektif dan efisien di sekolah dan organisasi kesiswaan.

#### 5.) Peraturan dan Tata Tertib Sekolah

Para siswa baru perlu di perkenalkan dengan tata tertib sekolah. Sebab ,tata tertib sekolah ini mengatur perilaku peserta didik di sekolah. Adapun tata tertib sekolah yang harus di patuhi oleh para siswa adalah.

- a.) Siswa wajib berpakaian sesuai dengan ketentuan yang di tetapkan oleh sekolah.
- b.) Siswa wajib memelihara dan menjaga ketertiban serta menjunjung tinggi nama baik sekolah.
- c.) Siswa harus hadir di sekolah paling lambat 5 menit sebelum bel baris di halaman sekolah.
- d.) Selama jam sekolah berlangsung, peserta didik di larang meninggalkan sekolah tanpa ijin kepalasekolah.
- e.) setiap siswa wajib memelihara dan menjaga kebersihan sekolah.
- f.) Siswa tidak di benarkan membawa rokok, atau merokok, baik di dalam kelas, maupun halaman sekolah, dan lingkungannya.
- g.) Pelanggaran atas tata tertib sekolah dapat berakibat siswadikeluarkan dari sekolah setelah mendapatkan peringatan lisan, tertulis dan skorsing sementara.

#### 6.) Guru dan Personalia Sekolah

Pada pekan orientasi siswa ini, para siswa harus di perkenalkan dengan guru-guru dan personalia sekolah secara detail. Hal ini demikian sangat penting, agar peserta didik mengetahui lebih banyak tentang gurunya dan

personalia sekolah yang akan memberikan layanan kepadanya. <sup>8</sup>Orientasi terhadap guru dan personalia sekolah ini juga menyangkut struktur-struktur mereka dalam organisasi sekolah. Deskripsi tugas dan tanggung jawab masing-masing peserta didik dalam struktur organisasi sekolah ini juga patut di jelaskan kepada peserta didik. Pemahaman mengenai struktur organisasi sekolah ini juga akan menghantarkan siswa pada pemahaman mengenai organisasi, dan akan lebih bisa memanfaatkan layananlayanan pendidikan yang di sediakan oleh sekolah.<sup>9</sup>

#### 7.) Perpustakaan Sekolah

Perpustakaan sekolah ini juga harus dikenalkan kepada para siswa. Yang di perkenalkan menyangkut siapa yang mengelola dan siapa kepala perpustakaannya, dan apa saja tugas dan tanggung jawab mereka. Siswa perlu di perkenalkan berapa jumlah koleksi bahan pustaka yang punya perpustakaan sekolah, macam-macam dan jenis koleksi buku. Siswa juga di perkenalkan dengan layanan yang dapat di berikan oleh perpustakaan. Agar peserta didik dapat menggunakan semaksimal mungkin tanpa mengganggu keberlangsungan penyelenggaraan perpustakaan sekolah, siswa perlu di beri informasi mengenai syarat menjadi anggota, tata cara berkunjungnya, peminjaman, pemesanan, pengembaliannya berikut sanksi atas pelanggaran - pelamggarannya.

#### 8.) Laboratorium Sekolah

Layanan laboratorium ini juga perlu di perkenalkan kepada siswa baru. Peserta di perkenalkan kepada para petugas laboratorium berikut tugas dan

---

<sup>8</sup> Soetiopto Dan Rafliis kosasi, *Profesi keguruan* Ruguiyah dan sismiati, profesi kependidikan (jakarta : Ghalia Indonesia, 2011 ),54

<sup>9</sup> Ali Imron, *Manajemen Peserta...*,41-71

tanggung jawabnya. Siswa di beri informasi mengenai macam-macam laboratorium yang dimiliki oleh sekolah, termasuk sarana dan prasarana, perlengkapan dan atau fasilitas yang dipunyai. Tata cara menggunakan masing-masing laboratorium beserta dengan petunjuk teknisnya perlu juga di sampaikan.

c. Mengatur Kehadiran dan Ketidakhadiran Siswa

1.) Sebab-sebab ketidakhadiran siswa

Ada banyak sumber penyebab ketidakhadiran siswa di sekolah, Pertama, Ketidakhadiran yang bersumber dari lingkungan keluarga, Ada kalanya. Suatu keluarga mendukung terhadap ketidakhadiran siswa di sekolah, dan ada kalanya mendukung.

2.) Siswa Datang Terlambat

Keterlambatan siswa, sekolah perlu kirim surat kepada orang tua atau wali para siswa, Dengan pemberitahuan. Demikian orang tua atau wali siswa akan semakin memperhatikan mengenai kehadiran anaknya di sekolah dengan waktu yang tepat. Siswa yang ditinggalkan sekolah sebelum waktunya juga perlu di pertanyakan oleh guru di pertanyakan oleh guru sebab, siswa tentu juga memiliki alasan mengapa ia meninggalkan sekolah sebelum waktunya dengan upaya tersebut maka ketertiban dan kelancaran pendidikan di sekolah akan terjaga.

## **B. *Game Online***

### **1. *Pengertian Game Online***

*Game online* atau disebut online games adalah sebuah permainan yang dimainkan secara bersamaan melalui jaringan (baik menggunakan LAN) maupun

internet. Menurut pendapat samuel (2010,7) *game online* adalah permainan dengan jaringan dimana interaksi antara satu orang dengan yang lainnya untuk mencapai sebuah tujuan melaksanakan misi dan meraih nilai tertinggi dalam dunia virtual.

*Game online* yang digunakan dalam bentuk mempresentasikan sebuah permainan yang sedang marak di era pandemi saat ini yang juga dijumpai di dalam kehidupan sehari-hari. *Game online* juga bisa untuk digunakan secara individu dan kelompok untuk bermainnya. Secara otomatis dalam permainan *game online* ini juga berpengaruh dalam permainannya, Akan tetapi di dalam manajemen sekolah juga bisa untuk mengatur waktu luang untuk bisa bermain game ini untuk menghambat stres di masa pandemi yang melanda pendidikan di dunia, Sehingga merasa jenuh dan bosan selama pembelajaran secara daring saat ini.

*Game online* adalah suatu permainan yang dimainkan secara online dengan saluran melalui komputer dan dilakukan (melalui internet). Oleh sebab itu untuk menggabungkan *game online* bisa menggunakan paket data dan sambungan Wi-Fi di warnet bersama teman-teman yang ada di dalamnya.

Alasan Siswa Bermain *Game Online* di Masa Pandemi.

a. Memberikan kesenangan dan ketenangan mungkin di dalam masyarakat di sekitar. Selalu ada masalah yang dihadapi untuk itu supaya ada di dalam otak ada ketenangan dan kekuatan ini *game online* membawa dan menghibur dalam kegembiraan. Aktivitas yang luang supaya tidak gabut di masa pandemi covid-19 saat ini.

b. Menghilangkan Rasa Stress Dan Sepi,

*Game online* juga bisa untuk mengedurkan pikiran setelah melakukan pekerjaan maupun beban kehidupan di dalamnya dan juga mengendalikan otot supaya tidak lemas dan kuat.

c. Mengisi Waktu Luang Yang Kosong

*Game Online* juga bisa digunakan untuk beraktivitas yang melelahkan setelah aktivitas seharian untuk merefreshing otak pikiran menjadisenang dan happy dengan pikiran yang tidak tegang.<sup>10</sup> Dalam mengisi juga untuk bisa berkumpul dengan teman supaya seru dan bisa bermain bersama secara online.

d. Menambah Relasi Dan Bersosialisasi

Dengan bermain *game online* juga menambah relasi atau pertemanan untuk beradaptasi dengan lawan pemainnya untuk memiliki teman baru untuk motivasi dan dorongan dengan manajemennya. Sosialisasi juga penting dalam kehidupan. Oleh sebab itu siswa-siswi butuh teman untuk mensukseskan bermain game ini untuk kedepannya.

e. Sebagai Penghasil Uang

Dalam bermain game secara mahir seorang gamer pasti punya modal yang sangat besar dengan ketekunan dan kematangan untuk memperoleh keuntungan yang besar dalam setiap bermain. Dalam *skill* bermain *game online* juga bisa menghasilkan uang sendiri kalau mahir dan ahli dalam bermainnya.

## 2. Sejarah Dan Perkembangan *Game Online*

Perkembangan *game online* tersendiri di era pandemi covid-19 ini juga sangat pesat yang juga bisa dikembangkan seiring teknologi yang semakin canggih dan komputer yang ada di dalamnya. Pada tahun 1960 komputer hanya bisa dipakai untuk 2 orang saja dalam bermain games. Lalu muncul computer dengan kemampuan time-sharing, Sehingga di era milenial ini banyak kalangan anak muda yang memainkan komputer untuk kehidupan sehari-hari khususnya *game online*. Kemudian pada tahun

---

<sup>10</sup> Goldman, Daniel Emotional intelligence kecerdasan Emosional mengapa EQ lebih penting Dari Pada IQ. Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama, 2000

1970 jaringan komputer tidak hanya sebatas LAN tetapi mencakup WAN dan menjadi internet. *Game online* dulu juga ada pihak di era itu, Tetapi tidak seperti sekarang yang semakin canggih dan teknologi komunikasi dulu belum ada apa yang namanya Wi-Fi yang menyalurkan internet untuk bermain game Di era pandemi yang sekarang melanda dunia. Seperti game perang pesawat dan balapan Mobil yang dulu di komersialkan di media sosial untuk proses ke depannya. Game-game dulu menginspirasi dan memotivasi game -game yang lain muncul dan berkembang di zaman sekarang.

Perkembangan game online juga sangat bermanfaat bagi anak milenial sekarang yang juga bisa memulainya dengan hal baru tapi tetap memakai protokol kesehatan yang ketat dalam berkerumun untuk main game. Tidak seperti dulu yang secara bersamaan dengan cara bermain bebas tanpa memakai masker. Dengan situasi yang berbeda ini, Dalam bermain juga harus hati-hati dengan covid-19 yang mewabah di zaman sekarang ini dengan cepat. *Game online* sendiri pun juga sangat kompeten untuk di mainkan secara baik lingkungan sekolah maupun di era pandemi yang sekarang ini, Dalam dunia pendidikan yang belum normal kondisi ini juga bisa untuk berdiskusi memainkannya game ini secara teamwork di dalam kelas bersama teman cewek untuk mengisi otak dengan hiburan yang ada di perkembangan anak milenial.

### **3. Dampak Positif Dan Negatif game online Terhadap Siswa**

*Game online* diyakini memiliki pengaruh negatif kepada para siswa dan siswi. Hal ini juga terutama pada kalangan pemuda dan pemudi biasanya dalam pertempuran dan percekocokan dalam pemainnya mayoritas orang tua membiarkan anaknya untuk bermain *game online* sampai lupa waktu sekolah, sehingga anak terpengaruh dengan daya pikir yang kurang pendidikan di masa pandemi covid-19, Namun pada dasarnya game ini juga memiliki manfaat tersendiri bagi anak -anak, pemuda sampai orang

dewasa, Para psikolog juga percaya bahwa bermain *game online* boleh boleh saja asal bisa me *manage* waktu dengan baik dan optimal .Bahwa game online ada sisi dampak positif dan dampak negatif.

Menurut Anhar (2010:27) dampak positif bermain *game online* adalah sebagai berikut :

- a. Membantu perkembangan koordinasi tangan mata motorik dan kemampuan spasial.
- b. Meningkatkan kemampuan membuat analisa keputusan yang cepat dan berfikir secara mendalam.

Menurut pendapat Darma (2011.67) Dampak negatif game online pada siswa dan siswi adalah sebagai berikut :

- a. Siswa lebih banyak menghabiskan waktu bermain *game online* pada jam-jam di luar sekolah.
- b. Konsentrasi belajar siswa terganggu karena pikiran siswa cenderung mengarah pada permainan yang ada di dalam *game online*
- c. Tertidur di sekolah.
- d. Nilai dalam pembelajaran di sekolah semakin menurun.
- e. Berbohong soal manajemen waktu untuk pelajaran, sehingga menghabiskan waktu untuk bermain game.
- f. Lebih memilih bermain game online dari pada bermain bersama teman di lingkungan sosial.
- g. Menjauhkan diri dari kelompok sosialnya (klub atau kegiatan ekstrakurikuler di sekolah.
- h. Merasa cemas dan mudah marah jika bermain game online terlalu lama.

i. Lupa dengan ibadah Dan lupa makan.<sup>11</sup>

Berdasarkan penjelasan di atas bahwa Bermain *game online* memberikan dampak negatif sehingga ada unsur kekerasan dan menyebabkan motivasinya terganggu dan tidak fokus pada pelajaran di dunia sekolah Jam semakin menjadi bodoh dan malas saat belajar di sekolah dan di rumah.

#### **4. Tingkatan Pemain *Game Online***

*Game online* sebuah tren dan hobi baru dikalangan anak muda,dewasa pada masa pandemi saat ini. Pemain menghabiskan waktu lama untuk bermain game online dan uang banyak demi untuk kesenangan bermain *game online* yang dimainkan.Di SMAN 1 Plosoklaten di kategorikan untuk belajar dan belajar untuk mencari tujuan tidak hanya bermain-main saja. Dalam bermain *game online* juga untuk meningkatkan kemampuannya dalam bermain satu jenis game yang di mainkan secara bersamaan.Untuk meningkatkannya juga bisa menggunakan teknik berkelompok bersama teman untuk game nya, Dalam sebuah pemain pasti memiliki kemampuan yang banyak Di dalamnya. Seorang pemain harus teliti dan pintar supaya hasilnya memuaskan bagi para pemain yang sejati.<sup>12</sup>

#### **5. Faktor Pendukung Siswa Bermain Game Online**

a. Nilai Pengalaman

Nilai pengalaman dapat di jadikan sebuah pedoman dan motivasi bagi seorang siswa dan siswi dalam setiap kemampuan manusia .nilai ini juga merupakan yang memiliki karakter yang ada di dalam setiap individu untuk bisa mengembangkanya di dalamnya.<sup>13</sup>

b. Interaksi Sosial

---

<sup>11</sup> Oemar, Harmalik (2007) proses belajar Jakarta : Bumi aksara.

<sup>12</sup> John W. santrock, Masa perkembangan anak, (Jakarta : Salemba Humanika, 2011),h.

<sup>13</sup> Elizabeth, Hurlock, *psikologi perkembangan* ,(Jakarta, Erlangga, 1980), h. 206.

Interaksi sosial di dalam game itu sendiri juga di batasi dan juga di di kembangkan dalam potensi diri dalam interaksi sosial di masyarakat.

Semua orang pasti berinteraksi di dalam kehidupannya, supaya bisa berguna dan juga bermanfaat bagi semua kaum pemuda dan pemudi yang bermain game online sendiri untuk menjunjung tinggi nilai sosial masyarakat.<sup>14</sup>

c. Rasa Keterlibatan

Dalam rasa keterlibatan timbul seseorang yang menjadi pemain utama di dunia maya yang melibatkan beberapa teman untuk bermainnya dengan kelompok.

d. Empati

Empati adalah seseorang untuk mempresepsi dan merasakan perasaan orang lain. Empati merasakan permasalahan yang timbul kepada orang lain dan menangkap perasaan itu dengan baik. Perasaan timbul karena ada suatu masalah yang ada, Sehingga pemain merasakan masalah yang ada dalam memainkannya.

e. Nilai Ekonomi

Nilai ekonomi yang bisa di dapat dari provider *game online* yang di sediakan untuk pemain *game online* dalam menunjang permainan dan menantang di dalam game tersebut. Ekonomi juga pasti semua orang membutuhkan dengan melalui game online untuk kehidupan ke depan.

f. Gaya Hidup

Menurut Alfa(2010:17) adalah pola hidup seseorang di mana yang di ekspresikan dalam aktivitas minat dan opininya. Gaya hidup menggambarkan tingkah laku kehidupan berinteraksi dengan lingkungan sekitar untuk memperoleh motivasi belajar yang efektif dan efisien.

g. Untuk Rekreasi Dan Merasa Enjoy

---

<sup>14</sup> Jessfeist (Gregory). Feist, *Teori kepribadian* ,Jakarta, Salemba Humanika, 2010)

Bagi para pemain Mobile Legend dapat membuat merasa mendapatkan hiburan yang ada di dalamnya. Dalam bermain *game online* para pemain meluapkan masalahnya sejenak untuk hiburan dengan kesenangan sendiri bersama teman di lingkungannya.

### **C. Dampak Kecanduan Game Online**

Menurut American Psychiatric Association (2013) kecanduan *game online* merupakan pola permainan yang memanfaatkan jaringan internet dengan durasi yang berlebihan dan berkepanjangan serta menghasilkan sekelompok gejala pada pola pikir dan perilaku, termasuk hilangnya kontrol progresif terhadap permainan, toleransi dan gejala penarikan sama halnya dengan gejala penderita gangguan narkoba. Young menjelaskan bahwa *game online* adalah kegiatan yang bisa menguras emosi dan menghabiskan waktu. Seseorang yang menghabiskan waktu untuk bermain *game online* dapat mengakibatkan lupa akan waktu makan, beristirahat, hubungan dengan orang lain, dan masalah akademik. Sementara menurut Purnamasari (2019) salah satu akibat yang di timbulkan oleh *game online*, Individual mempunyai masalah dalam menentukan prioritas pada kesehariannya, dan siswa yang mengalami ketergantungan mereka menjadi cenderung pemalas ketika belajar di sekolah.

Menurut Lemmens, Valkenburg, & Peter (2009), ditemukan korelasi yang kuat antara waktu yang di gunakan ketika bermain *game online* Dan skala kecanduan *game* yang dianggap sebagai bukti validitas bersamaan. Oleh karena itu, Diantara faktor yang mempengaruhi kecanduan salah satunya masalah pengaturan waktu atau dalam Kata lain disebut dengan manajemen waktu. Individu yang mengalami kebosanan dalam kategori tinggi akan lebih mungkin mengalami kecanduan *game online*, Salah satu penyebabnya adalah rendahnya manajemen waktu dan kurang berpartisipasi dalam kegiatan.

Macan et Al. (1990) mengartikan manajemen waktu sebagai kemampuan mengelola waktu, yang mana seorang mampu membedakan kebutuhan dan keinginannya, selanjutnya membuat jadwal dari yang terpenting. Artinya terdapat kegiatan tertentu dengan cara membuat tujuan untuk dapat memenuhi kebutuhan dan keinginan dengan mengutamakan tugas-tugas yang perlu di lakukan. Manajemen waktu merupakan sebuah kegiatan yang telah di rencanakan melalui pantauan alam sadar atas waktu yang di gunakan ketika melakukan kegiatan khusus. Seperti efektivitas, efisiensi dan produktivitas (singh&jane .2013). Manajemen waktu yang baik sangat berkaitan dengan *self regulate learning* seorang mahasiswa (mulyani), 2013). Apabila seorang individu tidak mampu mengatur manajemen waktu dengan baik maka individu tersebut bila mengalami kecanduan. Hal ini terjadi karena ketika seseorang dengan manajemen waktu pada kategori buruk, mereka tidak bisa membuat tujuan, menentukan skala prioritas, menggunakan jadwal kegiatan, maupun bertindak secara terorganisir, sehingga mereka cenderung akan menggunakan waktunya untuk bermain *game online* .

Masa remaja awal adalah periode -periode peralihan perkembangan dari masa kanak - kanak ke masa dewasa. Untuk usia sekolah remaja awal sudah menduduki masa SMA. Transisi remaja dari masa kanak-kanak ke masa remaja, melibatkan sejumlah perubahan biologis, kognitif, dan juga emosional. Diantara perubahan biologis adalah percepatan pertumbuhan, perubahan hormonal, dan kematangan genital. Untuk sebagian orang muda, kematangan genital tidak menampilkan krisis seksual. Erikson melihat remaja sebagai periode latensi sosial seperti ia melihat usia sekolah sebagai periode latensi sensual, walaupun remaja berkembang seksual dan kognitif, di sebagian besar masyarakat berat mereka di perbolehkan untuk menunda komitmen jangka panjangnya terhadap suatu pekerjaan, pasangan seksual, atau filosofis adaptif akan kehidupan. Mereka diizinkan untuk mengalami berbagai cara dan untuk mencoba peran -peran serta keyakinan baru sambil mencai-cari untuk mencapai rasa ego identitas, Jadi remaja awal ialah fase adaptif dan perkembangan kepribadian atau periode mencoba-coba. Seperti halnya dalam mencoba bermain *game online*.