

**ANALISIS PENERAPAN TEKNIK POACE DALAM MENGATASI KECANDUAN
GAME ONLINE PADA SISWA SEKOLAH DASAR DI MADIUN**

Ria Juhariyani¹, Sri Marmoah²

¹² Universitas Sebelas Maret Surakarta

riajuhariyani@student.uns.ac.id, marmuah@staff.uns.ac.id

ABSTRACT

Advancing technology has led to primary school students becoming addicted to online games. One such game is Free Fire. This study aims to describe in greater detail the application of the POACE (Planning, Organising, Actuating, Controlling, and Evaluating) technique in overcoming online game addiction among primary school students in Madiun. The type of research used is a descriptive qualitative approach using interviews, questionnaires, and documentation as data collection methods. The data collection techniques applied in this study were interviews with the school principal, teachers, and students, as well as a questionnaire distributed to 32 students. The results of the study show that from the distribution of questionnaires, it was found that 1) Most respondents (50%) had difficulty stopping playing online games, while 33.3% claimed to have fairly good control but still felt tempted to continue playing. 2) Effective learning can help students achieve learning objectives. Meanwhile, the results of interviews with the principal and teachers stated that the POACE technique can overcome online game addiction among students at SDN Madiun by implementing student discipline techniques through restrictions on mobile phone use and parental involvement as a form of supervision from home, confiscating mobile phones at school, prohibiting students from bringing mobile phones to school, and providing external motivation to these students.

Keyword : Student management, online games, primary school pupils

ABSTRAK

Teknologi yang semakin canggih menyebabkan siswa sekolah dasar menjadi candu bermain game online. Salah satunya adalah game online *free fire*. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan lebih dalam tentang penerapan teknik POACE (*Planning, Organizing, Actuating, Controlling, Dan Evaluating*) dalam mengatasi kecanduan game online pada siswa sekolah dasar di Madiun. Jenis penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif deskriptif dengan menggunakan wawancara, angket, dokumentasi sebagai metode pengumpulan data. Teknik pengumpulan data yang diaplikasikan dalam penelitian adalah teknik wawancara terhadap kepala sekolah, guru, siswa dan penyebaran angket dengan responden 32 siswa. Hasil penelitian menunjukkan dari penyebaran angket diperoleh 1) Sebagian besar responden (50%) mengalami kesulitan untuk berhenti bermain game online, sementara 33,3% mengaku memiliki kendali yang cukup baik tetapi masih merasa tertarik untuk terus bermain. 2) Pembelajaran yang efektif dapat

membantu siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sedangkan hasil wawancara dengan kepala sekolah, guru menyatakan bahwa teknik POACE dapat mengatasi kecanduan game online pada siswa SDN Madiun dengan melakukan teknik pembinaan disiplin siswa melalui pembatasan bermain hp dan keterlibatan orangtua sebagai bentuk pengawasan dari rumah, menyita hp di sekolah, melarang membawa hp ke sekolah serta memberikan motivasi eksternal kepada siswa tersebut.

Kata Kunci: Manajemen kesiswaan, game online, siswa sekolah dasar

A. Pendahuluan

Permasalahan mutu pendidikan seakan-akan tidak pernah habis untuk diperbincangkan. Permasalahan tersebut sejalan dengan tuntutan era globalisasi yang segala sesuatu menggunakan teknologi. Sekolah membutuhkan upaya yang kuat dan besar untuk meningkatkan mutu pendidikan karena bukan hal yang sederhana, melainkan selalu berubah, dinamis, dan penuh tantangan. Perbaikan dan peningkatan mutu sejalan secara berkelanjutan senantiasa diperlukan dengan menyesuaikan kebutuhan dan tuntutan kehidupan masyarakat (Marmoah, 2019). Perkembangan teknologi seperti internet dan kecerdasan buatan telah mengubah cara orang belajar dan memperoleh informasi. Pembelajaran abad 21 menjadi evolusi mendalam di dalam paradigma pendidikan mengembangkan berpikir kritis,

berkolaborasi, berkomunikasi dan berinovasi (Marmoah, dkk., 2024)

Saat ini teknologi semakin pesat memberikan kemudahan dan manfaat bagi manusia, salah satu contoh teknologi yang memberikan manfaat hiburan adalah game online (Lestari, Rosyidah, 2019). Bermain atau permainan merupakan aktivitas untuk memperoleh kesenangan (Meutia et al., 2020). Kecanduan game online ini adalah salah satu dari beberapa bentuk kecanduan yang disebabkan oleh perkembangan teknologi, salah satunya adalah internet atau internet addictive disorder (Abdi & Karneli, 2020). World Health Organization (2018) mendefinisikan kecanduan game online sebagai gangguan mental yang dimasukkan ke dalam International Classification of Diseases (ICD-11) (Novrialdy, 2019). Mereka merasakan ketergantungan yang mendalam terhadap pengalaman bermain game secara

terus-menerus, mengorbankan waktu produktif dan interaksi sosial dalam kehidupan nyata. Hal ini juga didasarkan pada observasi awal game online berpengaruh pada perubahan sikap siswa yang mengarah pada hal yang menyimpang. Salah satu penyimpangan yang sering dilakukan oleh siswa yang gemar bermain game online antara lain ialah berbohong dalam hal meminta uang untuk membeli keperluan sekolah akan tetapi uangnya digunakan untuk mengisi kuota internet.

Waktu yang dihabiskan untuk bermain game dapat berpengaruh pada munculnya sikap pemalas seperti malas dalam hal belajar serta suka menunda nunda suatu pekerjaan baik itu pekerjaan dari sekolah maupun pekerjaan rumah, dan juga gangguan pada emosi yang kurang terkontrol tidak jarang siswa mengeluarkan kata-kata yang tidak pantas didepan sesama teman sebaya bahkan kepada guru dan juga orangtua, seperti menghina, mencibir, menghujat serta menyahuti guru saat diberi teguran dan membantah orangtua saat akan disuruh mengerjakan sesuatu.

Selain itu, terdapat empirical gap dalam penelitian sebelumnya. Beberapa studi seperti 1) penelitian yang dilakukan oleh (Meutia et al., 2020) berjudul “Analisis dampak negatif kecanduan game online terhadap minat belajar siswa di kelas tinggi SD Negeri Ujong Tanjong” dalam jurnal Genta Mulia. Peneliti melakukan wawancara dengan orang tua siswa tentang dampak negatif game online terhadap minat belajar siswa, dan dari 7 responden seluruhnya menjawab bahwa game online sangat berpengaruh terhadap minat belajar siswa. 2) Penelitian oleh Lerida-Ayala, V, dkk (2022) berjudul Internet and video games: Causes of behavioral disorders in children and teenagers. Penelitian mengenai *Internet and Video Games: Causes of Behavioral Disorders in Children and Teenagers* menunjukkan bahwa penggunaan internet dan game online secara berlebihan dapat menimbulkan berbagai gangguan perilaku dikaitkan dengan kecanduan teknologi, gangguan tidur, agresif, dan penurunan kinerja sekolah, disini pentingnya batasan waktu dan kontrol konten pada anak. 3) Penelitian Alzahrani, A. K. D (2024).berjudul

Problematic gaming and students' academic performance: A systematic review. Temuannya dari 27 studi, 24 di antaranya adanya dampak negatif gaming, diantaranya prestasi akademik rendah.

Berdasar uraian di atas, penelitian ini menjadi urgen untuk dilakukan guna memberikan solusi berbasis manajemen kesiswaan yang tidak hanya menyoroti dampak negatif, tetapi juga menawarkan strategi praktis dan aplikatif dalam mengatasi kecanduan game online di tingkat sekolah dasar khususnya di Madiun. Sehingga kebaruan penelitian ini terletak pada fokus kajian terhadap peran manajemen kesiswaan dalam mengatasi dampak kecanduan game online di sekolah dasar.

Pada penelitian sebelumnya, umumnya menekankan identifikasi dampak negatif game online terhadap aspek akademik, psikologis, dan sosial, namun belum banyak yang menguraikan bagaimana strategi manajemen kesiswaan di sekolah dasar dapat berfungsi secara sistematis untuk mengatasi permasalahan tersebut.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif karena bertujuan untuk menggambarkan secara mendalam manajemen kesiswaan dalam mengatasi dampak kecanduan game online pada siswa sekolah dasar. Pendekatan kualitatif dipilih sebab mampu mengungkap makna, pandangan, serta strategi manajemen yang diterapkan oleh pihak sekolah secara kontekstual (Sugiyono, 2019). Hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi (Fadli, 2021). Prosedur penelitian dimulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan pengumpulan data melalui wawancara dan angket, pengolahan data, hingga penyusunan laporan. Adapun rancangan penelitian ini divisualisasikan dalam bentuk bagan alur yang menggambarkan proses dari penentuan fokus masalah hingga interpretasi data, sehingga setiap tahap dapat dipertanggungjawabkan secara sistematis.

Subjek penelitian ini adalah kepala sekolah, guru, dan siswa SDN di Madiun dengan fokus pada siswa yang memiliki kecenderungan kecanduan game online. Pemilihan subjek dilakukan dengan teknik

purposive sampling, yaitu memilih informan yang dianggap mengetahui dan memahami permasalahan (Miles, Huberman, & Saldaña, 2014). Responden siswa berjumlah 32 orang, sementara informan kunci adalah kepala sekolah dan guru. Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026 di SDN Madiun. Lokasi tersebut dipilih karena ditemukan adanya fenomena siswa yang mengalami kecanduan bermain game online yang berdampak pada proses belajar.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui wawancara mendalam, angket, dan dokumentasi. Wawancara dilakukan kepada kepala sekolah siswa, dan guru untuk menggali informasi mengenai strategi manajemen kesiswaan menggunakan teknik *POACE* dalam menangani masalah kecanduan game online. Sedangkan angket disebarakan kepada 32 siswa untuk memperoleh data mengenai tingkat kecanduan siswa dalam bermain game online. Wawancara dilakukan dalam tahap awal penelitian dan dilanjutkan dengan wawancara penelitian yang lebih mendalam. (Wijoyo, 2022). Instrumen wawancara

berupa pedoman wawancara semi-terstruktur, sedangkan instrumen angket menggunakan skala Likert sederhana yang menilai intensitas dan kendali siswa dalam bermain game online.

Selain wawancara, angket, peneliti juga menggunakan dokumentasi. Dokumentasi akademik berupa hasil raport, nilai ulangan, atau daftar kehadiran yang menurun akibat kecanduan online. Data dokumentasi visual misalnya diambil dari foto siswa saat remedial, grafik hasil angket, atau screen time di HP (buku laporan penggunaan aplikasi), buku kendali siswa.

Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis model interaktif dari Miles dan Huberman yang meliputi tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi (Miles, Huberman, & Saldaña, 2014). Reduksi data dilakukan dengan memilah data penting dari hasil wawancara dan angket, dokumentasi kemudian dilakukan penyajian data dalam bentuk narasi deskriptif serta tabel persentase hasil angket, sedangkan penarikan kesimpulan dilakukan dengan menghubungkan

temuan data dengan teori manajemen kesiswaan, khususnya penerapan teknik POACE (Planning, Organizing, Actuating, Controlling, dan Evaluating). Analisis dilakukan secara berkesinambungan sejak pengumpulan data hingga tahap interpretasi, sehingga hasil penelitian dapat memberikan gambaran yang komprehensif.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan hasil pengisian kuisioner pada rentang waktu tanggal 16 sampai 18 September didapatkan gambaran terkait kecanduan game online di SDN Madiun.

No.	Pernyataan	Y	T	M
1	Saya merasa sulit berhenti bermain game online.	16,7%	50%	33,3%
2	Saya menghabiskan banyak waktu untuk bermain game online.	8,3%	58,3%	33,3%
3	Saya merasa cemas/gelisah jika tidak bermain game online.	25%	66,7%	8,3%
4	Saya sering mengorbankan waktu belajar/ tidur untuk selalu bermain game online.	33,3%	50%	16,7%
5	Saya mengalami penurunan nilai karena lebih memilih bermain game online.	25%	50%	25%

*(Y ; yakin, T; tidak yakin, M ; mungkin)

Sebagian besar responden 50%) mengalami kesulitan untuk berhenti bermain game online, sementara 33,3% mengaku memiliki kendali yang cukup baik tetapi masih merasa tertarik untuk terus bermain game online. Hasilnya menunjukkan bahwa mayoritas responden cenderung kesulitan dalam memisahkan waktu bermain game online dan fokus pada tugas belajar.

Persentase sebesar 58,3%, hal ini menunjukkan kecenderungan melebihi batas waktu untuk bermain game. Meskipun 33,3% lainnya mungkin sesuai dengan rencana. sebagian besar responden, yaitu 66,7%, merasa cemas atau gelisah jika tidak dapat bermain game online dalam jangka waktu yang lama.

Sebaliknya, 25% responden tidak merasakan tingkat kecemasan atau kegelisahan. Sedangkan, 8,3% responden menunjukkan kegelisahan atau kecemasan dalam situasi serupa.

Sebanyak 33,3% responden mengorbankan waktu belajar atau istirahat karena terlalu fokus bermain game online. Persentase ini menunjukkan bahwa ada sebagian orang yang mungkin mengalami gangguan dalam menjaga

keseimbangan antara aktivitas bermain game online dan aspek-aspek dalam kehidupan sehari-hari.

Sebanyak 50% penurunan nilai siswa kecenderungan lebih memilih bermain game online. Fenomena ini menunjukkan aktivitas bermain game online mungkin telah mengambil waktu dan fokus yang seharusnya dialokasikan untuk belajar.

Hasil wawancara dengan siswa Bernama Ryan *"Saya juga sudah beberapa kali terlambat bangun pagi sehingga saya terlambat untuk datang ke sekolah karena di malam harinya saya keasyikan bermain game Free Fire sampai lupa waktu"*. Hal tersebut dibenarkan guru kelas V *"Semenjak maraknya permainan game online di sekolah ini kasus pelanggaran berupa terlambat datang ke sekolah juga semakin sering terjadi pada beberapa kasus yang saya temui siswa terlambat datang ke sekolah karena begadang bermain game online dan ada juga yang sebelum ke sekolah bermain game online dulu"*.

Penggunaan game online pada anak sekolah perlu diawasi baik itu oleh orang tua maupun guru. Ibu dari wali murid kelas V berpendapat *"Anak saya sangat suka bermain game online bahkan rela begadang untuk bermain game dan sudah beberapa kali juga saya mendapat laporan dari sekolah bahwa anak saya sering terlambat ke sekolah bagaimana tidak tidur selalu tengah malam dan ketika pagi sangat susah untuk dibangun"*.

Penelitian ini juga berhubungan dengan (Zendrato & Harefa, 2020)

kecanduan bermain game online tidak lagi mementingkan hubungan sosial tetapi menimbulkan egoisme dan dapat mengganggu prestasi belajar. Dampak lain game online yaitu kesehatan menurun, siswa sering membolos sekolah, gangguan mental, menghambat proses pendewasaan diri, mempengaruhi prestasi belajar anak, pemborosan, serta kesulitan bersosialisasi dengan orang lain (Rahyuni et al., 2021). Professor psikologi Douglas A. Gentile menjelaskan di Media Research Lab di Iowa State University, Ames. Hasil penelitian ini dikaitkan dengan kecenderungan anak yang tidak memperhatikan gurunya saat mengajar di sekolah, karena pikiran mereka hanya tertuju pada game favoritnya, lupa mengerjakan PR, dan tidak belajar untuk persiapan ulangan harian, serta kacanya konsentrasi anak sehingga nilai-nilai sekolah mereka menurun serta sering terlambatnya datang ke sekolah.

Cara yang di tempuh manajemen kesiswaan dalam mengatasi masalah dampak kecanduan game online jika dikaitkan dengan kerangka POACE (*Planning, Organizing, Actuating, Controlling, Evaluating*) yaitu (1)

Planning (Perencanaan): (a) mengidentifikasi masalah kecanduan game online sebagai isu yang perlu ditangani, dengan melakukan survei atau pemberian angket kepada siswa tentang intensitas bermain game online, (b) membatasi dampak negatif game online, meningkatkan disiplin belajar, dan menumbuhkan minat siswa pada kegiatan positif misalkan dengan menyusun program “Sehari Tanpa Gadget” di sekolah, mengadakan workshop literasi digital bersama orang tua dan siswa, serta Ekstrakurikuler pengganti (olahraga, seni, sains club). Konseling khusus untuk siswa yang kecanduan berat.

(2) *Organizing* (Pengorganisasian): (a) membentuk tim khusus seperti guru BK (jika ada), wali kelas, perwakilan orang tua, (b) membagi tugas guru BK yaitu melakukan konseling dan pendampingan, wali kelas yang memantau perilaku siswa sehari-hari dengan membuat Buku Kendali Siswa, orang tua yang membatasi penggunaan gadget di rumah. Sekolah menggalakkan kegiatan positif (turnamen futsal, lomba karya tulis, dll.), (b) Menetapkan aturan sekolah maksudnya jam penggunaan gadget

di lingkungan sekolah diatur ketat. (3) *Actuating* (Pelaksanaan): sekolah mengadakan pelatihan dan penyuluhan misal seminar bahaya kecanduan game online bagi siswa. Pendampingan harian oleh Guru/wali kelas memantau kebiasaan siswa di sekolah melalui Buku Kendali Siswa. Siswa melaksanakan alternatif kegiatan positif seperti mengaktifkan ekstrakurikuler sebagai wadah menyalurkan energi siswa. Sebagai contoh lomba kreatif berbasis IT (coding sederhana, desain grafis, konten edukatif). Selain itu guru memberikan sesi terapi motivasi dengan Konseling individu/kelompok. Sekolah melakukan kerjasama eksternal dengan mengundang psikolog atau praktisi literasi digital.

(4) *Controlling* (Pengawasan): Monitoring siswa dengan mengamati perubahan perilaku siswa di sekolah (misalnya keterlambatan, konsentrasi di kelas), mengecek laporan dari orang tua tentang penggunaan gadget di rumah dan dari buku kendali. Evaluasi mingguan: Tim kesiswaan melakukan rapat singkat untuk meninjau keberhasilan program.

Tindakan korektif: Jika ada siswa yang tetap kecanduan berat maka rujukan ke psikolog/pendamping profesional.

(5) Evaluating (Evaluasi): Contoh kegiatan evaluasi pertama refleksi bulanan bersama guru & orang tua dengan mengadakan pertemuan evaluasi antara wali kelas dan orang tua untuk membahas perubahan perilaku siswa. Misalnya: apakah anak lebih disiplin belajar, berkurang main game sampai larut malam. Kedua, analisis data presensi & prestasi akademik dengan cara membandingkan data keterlambatan, kehadiran, dan nilai ujian sebelum & sesudah program pengendalian. Indikator: siswa lebih jarang terlambat, nilai meningkat. Ketiga, penyebaran kuesioner perubahan perilaku siswa (dengan orangtua) tentang frekuensi bermain game online setelah program berjalan. Sebagai contoh “dalam seminggu, berapa jam rata-rata Anda bermain game online?”. Keempat, Guru mencatat perubahan konsentrasi siswa di kelas, partisipasi dalam diskusi, dan keterlibatan dalam kegiatan ekstrakurikuler. Kelima, Penyusunan Laporan Evaluasi Program. Tim kesiswaan menyusun laporan hasil positif, kendala, serta

rekomendasi perbaikan program. Laporan ini menjadi bahan untuk menentukan apakah program dilanjutkan, dimodifikasi, atau ditingkatkan.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa pentingnya peran manajemen kesiswaan melakukan POACE (*Planning*), (*Organizing*), (*Actuating*), (*Controlling*), dan (*Evaluating*). mengatasi dampak kecanduan game online. Peran manajemen kesiswaan dengan memonitoring siswa dalam bermain game online. Kepala sekolah, waka kesiswaan, guru dan staff saling gotong royong dalam pengembangan suatu pendidikan yang lebih baik juga. Sekolah juga harus bersinergi dengan masyarakat yaitu wali murid melalui optimalisasi dan pengawasan yang diharapkan penyimpangan dalam berbagai hal dapat dihindari sehingga tujuan dapat tercapai.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdi, S., & Karneli, Y. (2020). Kecanduan game online: Penanganannya dalam konseling individual. *Guidance*, 17(02), 9–20. <https://doi.org/10.34005/guidance.v17i02.1166>
- Alzahrani, A. K. D., & Griffiths, M. D. (2024). Problematic gaming and students' academic performance: A

- systematic review. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 1–34.
- Fadli, M. R. (2021). Memahami desain metode penelitian kualitatif. *Humanika*, 21(1), 33–54. <https://doi.org/10.21831/hum.v21i1.38075>
- Lerida-Ayala, V., Aguilar-Parra, J. M., Collado-Soler, R., Alferez-Pastor, M., Fernandez-Campoy, J. M., & Luque-de la Rosa, A. (2022). Internet and video games: Causes of behavioral disorders in children and teenagers. *Children*, 10(1), 86. <https://doi.org/10.3390/children10010086>
- Lestari, I. M. H., & Rosyidah. (2019). Hubungan kecanduan game online dengan perilaku agresif pada remaja. *Journal Psikologi*, 9(1), 12–16.
- Marmoah, S. (2019). Implementasi total quality management (TQM) di pendidikan dasar. *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 33(1), 520234.
- Marmoah, S., & Sukmawati, F. (2024). *Aplikasi Kurikulum Merdeka Berbasis LMS untuk Sekolah Dasar*. Pradina Pustaka.
- Meutia, P., Fahreza, F., & Rahman, A. A. (2020). Analisis dampak negatif kecanduan game online terhadap minat belajar siswa di kelas tinggi SD Negeri Ujong Tanjong. *Genta Mulia*, XI(1), 22–32.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (3rd ed.). SAGE Publications.
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan game online pada remaja: Dampak dan pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402>
- Rahyuni, R., Yunus, M., & Hamid, S. (2021). Pengaruh game online terhadap motivasi belajar dan prestasi belajar siswa SD Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo. *Bosowa Journal of Education*, 1(2), 65–70. <https://doi.org/10.35965/bje.v1i2.657>
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Wijoyo, H. (2022). Analisis teknik wawancara (pengertian wawancara, bentuk-bentuk pertanyaan wawancara) dalam penelitian kualitatif bagi mahasiswa teologi dengan tema pekabaran injil melalui penerjemahan alkitab. *Academia.edu*, 1–10.
- Zendrato, Y., & Harefa, H. O. N. (2020). Dampak game online terhadap prestasi belajar siswa. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 139–148. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.21>