

PERAN GURU PEMBIMBING DALAM MENGATASI SISWA YANG KECANDUAN GAME ONLINE DI MADRASAH TSANAWIYAH YAPIDA TAMBI KABUPATEN INDRAMAYU

Ahmad Mujaddid Syaikhul Islam^{1*}, Ayi Najmul Hidayat², Sopandi³, Ulfah⁴

^{1,2,3,4}Universitas Islam Nusantara, Indonesia

ahmadmujaddid07@gmail.com

ABSTRAK

Abstrak: Dalam beberapa dekade terakhir, penetrasi internet dan teknologi digital telah mengubah banyak aspek kehidupan masyarakat, termasuk cara anak-anak dan remaja menghabiskan waktu luang mereka. Bermain game online, yang sekarang mudah diakses melalui berbagai perangkat seperti komputer, tablet, dan smartphone, telah menjadi kegiatan populer yang tidak hanya menghibur tapi juga seringkali menuntut waktu dan perhatian yang signifikan. Fenomena global ini tentunya juga berdampak pada siswa tingkatan Madrasah Tsanawiyah, dimana peningkatan aksesibilitas terhadap game online menggiring sebagian dari mereka ke dalam pola bermain yang kompulsif, atau yang lebih dikenal dengan kecanduan game online. Guru Pembimbing memiliki peran yang sangat penting untuk mengatasi siswa-siswanya kecanduan bermain game online. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana peran, cara dan strategi yang dilakukan guru pembimbing dalam mengatasi siswa-siswanya kecanduan bermain game online. Sehingga, harapannya penelitian ini dapat menjadi tulisan yang bermanfaat dan bisa dijadikan sebagai pedoman bagi para guru pembimbing dalam melaksanakan perannya untuk mencegah siswa-siswanya kecanduan bermain game online. Metode yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan wawancara dimana yang menjadi narasumber disini adalah guru pembimbing di MTs Yapida Tambi. Berdasarkan hasil penelitian yaitu guru pembimbing sangat penting untuk pertumbuhan siswa. Untuk itu guru pembimbing harus melakukan beberapa hal agar siswa tidak kecanduan game online diantaranya: dengan cara pendekatan, pengawasan dan menambahkan kegiatan siswa diluar jam belajar.

Kata Kunci: Peran Guru Pembimbing, Game Online, Dampak Negatif.

Abstrack: In recent decades, the penetration of the internet and digital technology has changed many aspects of people's lives, including the way children and teenagers spend their free time. Playing online games, which is now easily accessible via a variety of devices such as computers, tablets, and smartphones, has become a popular activity that is not only entertaining but also often demands significant time and attention. This global phenomenon of course also has an impact on students at the Madrasah Tsanawiyah level, where increasing accessibility to online games leads some of them into compulsive playing patterns, or what is better known as online game addiction. Supervising teachers have a very important role in overcoming their students' addiction to playing online games. The aim of this research is to find out the roles, methods and strategies used by supervising teachers in dealing with their students' addiction to playing online games. So, it is hoped that this research can be a useful article and can be used as a guide for supervising teachers in carrying out their role in preventing their students from becoming addicted to playing online games. The method used in this research uses qualitative methods with the data collection techniques used are observation and interviews where the resource person here is the supervising teacher at MTs Yapida Tambi. Based on the research results, supervising teachers are very important for student growth. For this reason, supervising teachers must do several things so that students do not become addicted to online games, including by approaching, supervising and adding student activities outside of study hours.

Keywords: The Role Of Supervising Teachers, Online Games, Negative Impacts.

Article History:

Received: 28-01-2024

Revised : 27-02-2024

Accepted: 30-03-2024

Online : 18-04-2024

A. LATAR BELAKANG

Game online merupakan sebuah hal yang tidak asing lagi yang sudah menjadi trending saat ini, memainkannya dengan menggunakan komputer maupun gawai. Pada era digital seperti sekarang, perkembangan zaman semakin canggih. Game online sudah menjadi bagian dari gaya hidup mulai dari anak-anak, remaja, hingga dewasa. Game online menjadi idola bagi semua kalangan karena dapat menjadi alternatif menghilangkan kejenuhan setelah lelah beraktifitas seharian. Tetapi, bermain game online ini tidak semua orang dapat mengontrol dengan baik hingga menjadi ketagihan. Banyak dari semua kalangan meninggalkan kewajibannya demi bermain game online.

Neumann dan Morgenstern dalam (MF AK, 2021) menjelaskan bahwa game online merupakan permainan terdiri atas sekumpulan peraturan yang membangun situasi bersaing dari dua sampai beberapa orang atau kelompok dengan memilih strategi yang dibangun untuk memaksimalkan kemenangan sendiri ataupun untuk meminimalkan kemenangan lawan. Peraturan-peraturan menentukan kemungkinan tindakan untuk setiap pemain.

Kecanduan game online merupakan salah satu jenis bentuk kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang lebih dikenal dengan internet *addictive disorder*, Young dikutip (Mayasari, 2021) menyatakan bahwa internet dapat menyebabkan kecanduan salah satunya komputer *game addiction* (berlebihan dalam bermain game). Dari sini terlihat bahwa game online merupakan bagian dari internet yang sering dikunjungi dan sangat digemari dan bahkan bisa mengakibatkan kecanduan yang memiliki intensitas yang sangat tinggi. Kecanduan game online adalah perilaku yang bersifat kronis dan kompulsif untuk memuaskan diri pada permainan yang dimainkan dengan koneksi internet hingga menimbulkan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Permasalahan yang timbul sifatnya merugikan diri sendiri, tapi tidak membuat pemainnya berusaha untuk berhenti atau mengurangi aktifitas bermain game online karena merasa sulit untuk keluar dan berhenti memainkan game online. Jadi, bagi para pecandu game online akan sulit untuk mengontrol atau mengendalikan dirinya dan berhenti atau setidaknya mengurangi waktu dan kuantitas bermain game online nya.

Dalam beberapa dekade terakhir, penetrasi internet dan teknologi digital telah mengubah banyak aspek kehidupan masyarakat, termasuk cara anak-anak dan remaja menghabiskan waktu luang mereka. Bermain game online, yang sekarang mudah diakses melalui berbagai perangkat seperti komputer, tablet, dan smartphone, telah menjadi kegiatan populer yang tidak hanya menghibur tapi juga seringkali menuntut waktu dan perhatian yang signifikan. Fenomena global ini tentunya juga berdampak pada siswa tingkatan Madrasah Tsanawiyah, dimana peningkatan aksesibilitas terhadap game online menggiring sebagian dari mereka ke dalam pola bermain yang kompulsif, atau yang lebih dikenal dengan kecanduan game online.

Kecanduan game online telah diakui sebagai masalah kesehatan mental oleh berbagai lembaga kesehatan dan penelitian psikologis, dan dicirikan oleh penggunaan game yang berlebihan dan obsesif yang mengganggu fungsi sehari-hari individu. Bagi siswa tingkatan Madrasah Tsanawiyah, ini berarti waktu yang semestinya dialokasikan untuk belajar, beribadah, atau melakukan kegiatan sosial dengan keluarga dan teman-teman, malah digunakan untuk bermain game. Menurut (Arifudin, 2022) bahwa efek samping dari kecanduan ini tidak hanya terbatas pada penurunan kinerja akademik,

tetapi juga meliputi gangguan tidur, isolasi sosial, dan masalah kesehatan fisik seperti kelelahan mata, sakit punggung, dan gangguan makan.

Penelitian terkait kecanduan game telah menghasilkan temuan yang mengkhawatirkan. Menurut studi oleh Kim et al. dikutip (Fikriyah, 2022) bahwa terdapat hubungan signifikan antara kecanduan game online dengan tingkat stres, kecemasan, dan depresi yang lebih tinggi di kalangan remaja. Lebih jauh lagi, hasil penelitian menunjukkan bahwa kecanduan game juga berkorelasi dengan perilaku antisosial dan agresif. Implikasi dari temuan ini sangat relevan bagi pengaturan pendidikan seperti Madrasah Tsanawiyah, di mana keseimbangan kegiatan akademik dan sosial sangat penting untuk pengembangan siswa yang holistik.

Guru pembimbing di Madrasah Tsanawiyah Yapida Tambi Kabupaten Indramayu memegang peran yang sangat penting dalam mengatasi masalah ini. Tidak hanya sebagai pendidik, mereka juga bertindak sebagai konselor yang memonitor dan mendukung siswa dalam menghadapi berbagai tantangan psikososial, termasuk kecanduan game. Peran mereka melibatkan identifikasi awal siswa yang mungkin mengalami kecanduan, intervensi melalui konseling, pengembangan kebijakan sekolah yang mendukung kesehatan mental dan pengelolaan waktu belajar, serta kolaborasi dengan orang tua untuk mengimplementasikan strategi pengurangan dampak negatif dari game online.

Selanjutnya, dengan memahami kerangka kerja dan strategi yang efektif dalam menangani kecanduan game online, guru pembimbing dapat lebih efektif dalam menerapkan program intervensi yang tidak hanya berfokus pada pengurangan waktu bermain game, tetapi juga pada pengembangan kegiatan pengganti yang memperkaya dan mendukung pertumbuhan akademik serta sosial siswa. Akan diteliti lebih lanjut tentang bagaimana guru pembimbing dapat mengoptimalkan peran mereka dan apa saja strategi yang bisa diterapkan untuk meminimalisir dampak negatif dari kecanduan game online di kalangan siswa Madrasah Tsanawiyah Yapida Tambi Kabupaten Indramayu.

Pengertian peran menurut Soerjono Soekanto dalam (Ulfah, 2023) yaitu peran merupakan aspek dinamis kedudukan (status), apabila seseorang melaksanakan hak dan kewajibannya sesuai dengan perannya, maka ia menjalankan suatu peranan. Sedangkan menurut Gibson Invancevich dan Donelly dalam (Supriani, 2020) bahwa peran adalah seseorang yang harus berhubungan dengan 2 sistem yang berbeda, biasanya organisasi.

Kemudian menurut Riyadi dikutip (Kartika, 2020) bahwa peran dapat diartikan sebagai orientasi dan konsep dari bagian yang dimainkan oleh suatu pihak dalam oposisi sosial. Dengan peran tersebut, sang pelaku baik itu individu maupun organisasi akan berperilaku sesuai harapan orang atau lingkungannya. Menurut (Saepudin, 2020) bahwa peran juga diartikan sebagai tuntutan yang diberikan secara struktural (norma-norma, harapan, tabu, tanggung jawab dan lainnya). Dimana didalamnya terdapat serangkaian tekanan dan kemudahan yang menghubungkan pembimbing dan mendukung fungsinya dalam mengorganisasi.

Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa pengertian peran merupakan suatu tindakan yang membatasi seseorang maupun suatu organisasi untuk melakukan suatu kegiatan berdasarkan tujuan dan ketentuan yang telah disepakati bersama agar dapat dilakukan dengan sebaik-baiknya.

Guru pembimbing menurut Bimo Walgito dikutip (Riyanti, 2022) adalah guru yang disamping menjabat sebagai guru juga menjadi pembimbing. Sebagaimana yang

dikemukakan SKB Mendikbud dan kepala BAKN No.0433/P/1993. dan No. 25 Tahun 1993 tentang pengertian guru pembimbing sebagai berikut: “Guru pembimbing adalah guru yang mempunyai tugas, tanggung jawab, wewenang dan hak secara penuh dalam kegiatan bimbingan dan konseling terhadap sejumlah peserta didik”.

Sedangkan Umar Sartono dalam (Chadijah, 2024) mendefinisikan guru pembimbing adalah orang yang bertugas khusus sebagai konselor, karena seorang konselor dituntut untuk bertindak secara bijaksana, ramah, bisa menghargai dan merasakan keadaan orang lain. Dengan sikap dan penerimaan yang baik guru pembimbing maka pihak peserta didik yang bermasalah tidak merasa segan mengutarakan masalahnya.

Menurut (Andriyas & Himawan, 2019) bahwa Game online adalah game yang dimainkan oleh sekelompok orang dengan menggunakan personal computer masing-masing. Kondisi ini memungkinkan situasi munculnya komunitas game online yang disebut dengan Massive Multiplayer Online Role-Playing Games (MMORPG). Sedangkan menurut (Syahrani, 2015) bahwa Game online adalah permainan yang dapat dimainkan oleh banyak orang pada waktu bersamaan melalui jaringan internet.

Menurut (Novrialdy, 2019) menjelaskan bahwa pada awalnya kecanduan hanya berkaitan dengan zat adiktif (contohnya alkohol, tembakau, dan obat-obatan terlarang) yang masuk melewati darah dan menuju ke otak dan dapat mengubah komposisi kimia otak. Namun, saat ini konsep kecanduan telah berkembang. Menurut (Wiguna & Herdiyanto., 2018) istilah kecanduan berkembang seiring dengan perkembangan kehidupan masyarakat, sehingga istilah kecanduan tidak hanya melekat pada obat-obatan tetapi dapat juga melekat pada kegiatan atau suatu hal tertentu yang dapat membuat seseorang ketergantungan, baik secara fisik atau psikologis.

Menurut (Apriani dkk, 2020) mendefinisikan kecanduan game online sebagai gangguan mental yang dimasukkan ke dalam *International Classification of Diseases* (ICD-11). Hal ini ditandai dengan gangguan kontrol atas game dengan meningkatnya prioritas yang diberikan pada game lebih dari kegiatan lain. Perilaku tersebut terus dilanjutkan walaupun memberikan konsekuensi negatif pada dirinya.

Dari fenomena yang peneliti lihat di tempat penelitian bahwa siswa yang kecanduan game online ini merupakan permasalahan yang sangat besar. Berdasarkan latar belakang masalah tersebut di atas, maka penulis memilih judul penelitian yakni Peran Guru Pembimbing Dalam Mengatasi Siswa Yang Kecanduan Game Online Di Madrasah Tsanawiyah Yapida Tambi Kabupaten Indramayu.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini berusaha untuk menganalisis dan mendeskripsikan Peran Guru Pembimbing Dalam Mengatasi Siswa Yang Kecanduan Game Online Di Madrasah Tsanawiyah Yapida Tambi Kabupaten Indramayu. Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah berupa metode deskriptif analisis. Menurut (Saepudin, 2019) bahwa deskriptif analisis adalah penelaahan secara empiris yang menyelidiki suatu gejala atau fenomena khusus dalam latar kehidupan nyata. Hasil penelitian ini dikumpulkan dengan data primer dan data sekunder.

Adapun pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Menurut Bogdan dan Taylor dalam (Arifudin, 2023) menyatakan pendekatan

kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Menurut (Chadijah, 2017) bahwa caranya dengan mentranskripsikan data, kemudian pengkodean pada catatan-catatan yang ada di lapangan dan diinterpretasikan data tersebut untuk memperoleh kesimpulan.

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan metode penelitian lapangan (*field research*). Menurut (Chadijah, 2023) bahwa pendekatan ini disesuaikan dengan tujuan pokok penelitian, yaitu mendeskripsikan dan menganalisis mengenai Peran Guru Pembimbing Dalam Mengatasi Siswa Yang Kecanduan Game Online Di Madrasah Tsanawiyah Yapida Tambi Kabupaten Indramayu. Sehingga dengan metode tersebut akan mampu menjelaskan permasalahan dari penelitian (Kartika, 2021).

Penentuan teknik pengumpulan data yang tepat sangat menentukan kebenaran ilmiah suatu penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Observasi, Wawancara dan Dokumentasi.

Teknik dapat dilihat sebagai sarana untuk melakukan pekerjaan teknis dengan hati-hati menggunakan pikiran untuk mencapai tujuan. Walaupun kajian sebenarnya merupakan upaya dalam lingkup ilmu pengetahuan, namun dilakukan untuk mengumpulkan data secara realistis secara sistematis untuk mewujudkan kebenaran. Metodologi penelitian adalah sarana untuk menemukan obat untuk masalah apa pun. Dalam hal ini, penulis mengumpulkan informasi tentang Peran Guru Pembimbing Dalam Mengatasi Siswa Yang Kecanduan Game Online Di Madrasah Tsanawiyah Yapida Tambi Kabupaten Indramayu dari buku-buku, artikel, jurnal, skripsi, tesis, ebook, dan lain-lain (Kartika, 2022).

Karena membutuhkan bahan dari perpustakaan untuk sumber datanya, maka penelitian ini memanfaatkan penelitian kepustakaan. Peneliti membutuhkan buku, artikel ilmiah, dan literatur lain yang berkaitan dengan topik dan masalah yang mereka jelajahi, baik cetak maupun online (Hoerudin, 2023).

Mencari informasi dari sumber data memerlukan penggunaan teknik pengumpulan data. Amir Hamzah dalam (Kartika, 2024) mengklaim bahwa pendataan merupakan upaya untuk mengumpulkan informasi yang berkaitan dengan pokok bahasan yang diteliti. Penulis menggunakan metode penelitian kepustakaan untuk mengumpulkan data. Secara khusus, penulis memulai dengan perpustakaan untuk mengumpulkan informasi dari buku, kamus, jurnal, ensiklopedi, makalah, terbitan berkala, dan sumber lainnya yang membagikan pandangan Peran Guru Pembimbing Dalam Mengatasi Siswa Yang Kecanduan Game Online Di Madrasah Tsanawiyah Yapida Tambi Kabupaten Indramayu.

Lebih lanjut Amir Hamzah mengatakan bahwa pengumpulan data diartikan berbagai usaha untuk mengumpulkan fakta-fakta yang berkaitan dengan topik atau pembahasan yang sedang atau akan digali (Ningsih, 2024). Rincian tersebut dapat ditemukan dalam literatur ilmiah, penelitian, dan tulisan-tulisan ilmiah, disertasi, tesis, dan sumber tertulis lainnya. Menurut (Arifudin, 2018) bahwa pengumpulan data dapat dilakukan dalam berbagai keadaan, menggunakan sumber yang berbeda, dan menggunakan teknik yang berbeda.

Observasi adalah bagian dari proses penelitian secara langsung terhadap fenomena-fenomena yang hendak diteliti (Haris, 2023). Dengan metode ini, peneliti dapat melihat dan merasakan secara langsung suasana dan kondisi subyek penelitian (Kartika, 2023).

Hal-hal yang diamati dalam penelitian ini adalah tentang Peran Guru Pembimbing Dalam Mengatasi Siswa Yang Kecanduan Game Online Di Madrasah Tsanawiyah Yapida Tambi Kabupaten Indramayu.

Teknik wawancara dalam penelitian ini adalah wawancara terstruktur, yaitu wawancara yang dilakukan dengan menggunakan berbagai pedoman baku yang telah ditetapkan, pertanyaan disusun sesuai dengan kebutuhan informasi dan setiap pertanyaan yang diperlukan dalam mengungkap setiap data-data empiris (Arifin, 2024).

Dokumentasi adalah salah satu teknik pengumpulan data melalui dokumen atau catatan-catatan tertulis yang ada (Jumiati, 2024). Dokumentasi berasal dari kata dokumen, yang berarti barang-barang tertulis. Di dalam melaksanakan metode dokumentasi, peneliti menyelidiki benda-benda tertulis, seperti buku-buku, majalah, notula rapat, dan catatan harian. Menurut Moleong dalam (Kartika, 2018) bahwa metode dokumentasi adalah cara pengumpulan informasi atau data-data melalui pengujian arsip dan dokumen-dokumen. Lebih lanjut menurut (Chadijah, 2022) bahwa strategi dokumentasi juga merupakan teknik pengumpulan data yang diajukan kepada subyek penelitian. Metode pengumpulan data dengan menggunakan metode dokumentasi ini dilakukan untuk mendapatkan data tentang keadaan lembaga (obyek penelitian) yaitu Peran Guru Pembimbing Dalam Mengatasi Siswa Yang Kecanduan Game Online Di Madrasah Tsanawiyah Yapida Tambi Kabupaten Indramayu.

Menurut Muhadjir dalam (Arifudin, 2024) menyatakan bahwa analisis data merupakan kegiatan melakukan, mencari dan menyusun catatan temuan secara sistematis melalui pengamatan dan wawancara sehingga peneliti fokus terhadap penelitian yang dikajinya. Setelah itu, menjadikan sebuah bahan temuan untuk orang lain, mengedit, mengklasifikasi, dan menyajikannya.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil wawancara dengan Guru Pembimbing, saat ini Game online berkembang sangat pesat di kalangan anak sampai orang dewasa. Kemajuan teknologi dapat diakses dengan mudah sehingga pesatnya Game online membuat pemain semakin tertarik dan sangat menyenangkan. Namun kecanduan Game online dikalangan remaja atau siswa tingkat sekolah menengah pertama tidak bisa dihindari, hal ini membuat orang tua dan pihak sekolah merasa resah dengan menurunnya motivasi siswa sebagai peserta didik yang memiliki kewajiban belajar dan menjalankan ajaran agama Islam.

Kecanduan Game online membuat siswa kurang memperhatikan proses belajarnya mulai dari mempersiapkan diri untuk belajar ke sekolah, memperhatikan guru saat memaparkan materi sampai kehasil pembelajaran yang rendah. Hal ini membuat resah khususnya orang tua dengan kebiasaan anaknya yang lebih menyukai bermain Game online daripada menambah prestasi baik disekolah atau diluar sekolah. Selain tanggungjawabnya sebagai peserta didik yaitu belajar, siswa dengan kecanduan Game online menyepelekan tanggungjawab yang lainnya seperti: sholat terlewat, membersihkan kamar, malasnya diminta tolong orang tua saat membutuhkan bantuan.

Adapun secara umum hasil observasi dalam penelitian ini dirangkum pada tabel berikut:

Tabel 1. Hasil Observasi

No	Kejadian	Analisis
1.	Integritas	Guru pembimbing menunjukkan sikap hangat, perhatian dan ramah kepada siswa
2.	Komunikasi	Guru pembimbing mampu berkomunikasi disekolah dengan baik, dapat dilihat dari kenyamanan siswa saat bertemu dan pelayanan berlangsung
3.	Pemberian hadiah	Guru pembimbing belum sampai memberikan hadiah kepada siswanya
4.	Pemberian arahan dan motivasi	Guru pembimbing memberikan arahan dan motivasi kepada siswa bahwa kecanduan <i>game online</i> sangat berbahaya bagi kesehatan fisik dan mentalnya, guru pembimbing memberikan cara mengurangi kecanduan <i>game online</i> pada siswanya.
5.	Pemberian layanan	Memberikan layanan kepada siswa dengan menyampaikan layanan informasi terkait
6.	Tindak lanjut	Guru pembimbing mengarahkan siswa untuk tidak terlalu fokus pada game online agar pembelajaran disekolah efektif dan hasil pembelajaran yang memuaskan
7.	Waktu pelaksanaan	Belum ada waktu khusus yang dibuat guru pembimbing terkait permasalahan ini, akan tetapi biasa dilaksanakan saat hari senin setelah upacara bendera disertai dengan bimbingan dari wali kelas.

Dampak Negatif Kecanduan Game Online Terhadap Aspek Psikologis, Akademik, Dan Sosial Siswa

Bermain game online sangat menyenangkan dan membuat kecanduan bagi pemainnya, dengan munculnya rasa senang, bahagia dan hilangnya jenuh bagi pemain membuatnya melalaikan segala hal mulai dari kewajiban besar sampai tanggung jawab kecil. Segala sesuatu memiliki dampak positif dan negatif, akan tetapi bermain game online memiliki dampak negatif dalam beberapa aspek. Aspek psikologis siswa akan terganggu game online yang membuat siswa fokus bermain sehingga psikis siswa akan mengalami perubahan mulai dari mood yang berubah-ubah, malas, dan lainnya. Dalam aspek prestasi atau akademik karena lebih banyak menggunakan waktu untuk bermain game online sehingga waktu belajar siswa berkurang, saat belajar merasa ngantuk karena semalaman bermain game online, fokus belajar hanya pada game onlinenya, saat ujian siswa tidak mempersiapkan diri dengan baik sehingga hasil ujian yang didapatkan kurang dari yang ditargetkan. Dari segi sosial bagi pecandu game online akan kesulitan dalam bersosialisasi, karena setiap harinya hidup bersama handphone nya buan bermain dengan teman sebayanya. Selain itu siswa yang pecandu game online biasanya membangkan kepada orang yang lebih tua terutama orang tua dan dapat membuat keonaran atau masalah dengan pertemanannya. Hal ini sejalan dengan penelitian (Ulfah, 2019) bahwa siswa yang kecanduan dengan menggunakan permainan berdampak pada prestasi belajar yang menurun.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Guru pembimbing di MTs Yapida Tambi bahwasannya rata-rata siswa bermain handpone saat pembelajaran berlangsung. Data tersebut didapat bahwa siswa bermain game online seperti mobile legend, PUGH, HAGO dan lain sebagainya. Selanjutnya Guru pembimbing mengamati perilaku siswa

yang cenderung kurang fokus dalam belajar, hal ini dapat disimpulkan bahwa siswa memiliki penurunan dalam motivasi belajarnya. Berdasarkan data maka dapat disimpulkan bahwa siswa yang mengalami kecanduan game online memiliki dapat buruk dalam belajar dan siswa cenderung melakukan hal-hal aneh atau tindakan yang negatif. Kecanduan game online memiliki dampak yang kurang baik diantaranya:

1. Seseorang yang bermain game online hanya menghabiskan waktu dan uang
2. Seseorang yang bermain game online akan memiliki rasa ketagihan
3. Beberapa siswa memilih mengorbankan belajar dan sekolahnya, demi memenangkan game online
4. Bermain game online membuat pemain lupa waktu untuk beribadah, makan dan lain sebagainya.
5. Mata akan mengalami kerusakan, karena terlalu lama menatap layar handphone.
6. Sikap yang tidak terpuji akan siswa lakukan kepada orang tua contohnya: membangkang, berbohong dan lain sebagainya.

Peran Guru Pembimbing dalam Mengatasi Kecanduan Game Online

Peran Guru merupakan orang tua kedua bagi siswa yang berada dilingkungan sekolah. Sehingga perannya tidak jauh berbeda dengan peran orang tua yang berada dilingkungan keluarga dan Guru bagi siswa suatu figur yang dapat ditiru setelah orang tua (Ulfah, 2020). Hal ini guru memiliki peran aktif dalam mengawasi kemajuan dan perkembangan siswa disekolah sehingga peran Guru sangat penting dalam diri siswa. Peran Guru pembimbing merupakan peran penting karena Guru pembimbing adalah Guru terdekat dengan siswa, sehingga siswa lebih nyaman dan lebih menerima masukan serta motivasi dari Guru pembimbing. Dengan maraknya game online diberbagai kalangan, pengawasan Guru pembimbing sangat dibutuhkan meski dengan usaha yang cukup keras karena kefokusannya siswa dan minat siswa belajar semakin hari semakin berkurang. Hal ini sejalan dengan penelitian (Ulimaz, 2024) yang menjelaskan bahwa peran guru sangat penting dalam mengatasi permasalahan-permasalahan siswa termasuk di dalamnya permasalahan kecanduan game online.

Strategi Guru Pembimbing dalam Mengatasi Kecanduan Game Online

Dunia pendidikan khususnya sekolah merupakan titik tengah bagi dirinya dalam proses anak belajar dan bersikap mendewasakan diri, mulai dari cara berpikir sampai ketahap mengambil suatu keputusan. Dalam mengatasi kecanduan game online perlu memiliki beberapa strategi diantaranya:

1. Pendekatan siswa dengan orang terdekat
 - a. Keluarga

Keluarga merupakan inti dari suatu proses seorang anak menjalankan kehidupan yang dijalani setiap harinya. Dalam hal ini peran orang tua sangat penting dan dibutuhkan dalam mengatasi siswa kecanduan game online baik dari cara mendidik anak, mempererat hubungan antar anggota keluarga, suasana rumah dan keadaan ekonomi keluarga.
 - b. Kepala Sekolah

Pimpinan tertinggi dalam sekolah yakni Kepala Sekolah yang memiliki peranan serta tugas yang kompleks dan sangat menentukan maju mundurnya suatu sekolah. Proses perencanaan program sekolah yang menyangkut pada tujuan dalam mengatasi siswa kecanduan game online. Dengan peranan kepala

sekolah membantu siswa mengurangi bermain handphone dan game online secara berlebihan.

c. Guru pembimbing/Guru mata pelajaran

Guru pembimbing dan Guru mata pelajaran dalam mengatasi permasalahan ini memiliki peranan sebagai penerapan suatu program dalam mengatasi kecanduan game online. Didalam proses pembelajaran guru dapat membantu siswa meningkatkan motivasi belajar dan menyisipkan beberapa konten untuk menjelaskan dampak dan bahayanya kecanduan game online.

2. Selain pendekatan dengan orang terdekat strategi selanjutnya yakni menambahkan kegiatan siswa diluar jam belajar seperti mengikuti pelatihan silat, aktif dalam ekstrakurikuler atau pada kegiatan-kegiatan produktif lainnya.

Berdasarkan data tersebut dapat diketahui peranan pendekatan orang terdekat memiliki peranan penting dalam tumbuh dan kembangnya siswa dalam proses belajar. Kegiatan produktif bagi siswa merupakan strategi lanjutan dalam mengatasi kecanduan game online.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis yang telah diuraikan pada sebelumnya, maka diambil kesimpulan bahwa peran guru pembimbing adalah harus aktif dalam mengawasi perkembangan siswa dalam proses belajar di sekolah. Dampak negatif kecanduan game online memiliki dampak dari berbagai aspek psikologis, akademik dan sosial. Strategi mengatasi kecanduan game online yakni dengan pendekatan orang terdekat dan kegiatan produktif bagi siswa.

Saran berdasar pada hasil dalam penelitian ini adalah guru harus lebih kreatif dalam membuat media pembelajaran untuk mengoptimalkan proses pembelajaran sehingga siswa tertarik pada pembelajaran lebih daripada game online.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyadari dalam penyusunan hasil penelitian ini tidak akan selesai tanpa bantuan dari berbagai pihak. Karena itu penulis mengucapkan terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada:

1. Ketua Program Studi Pasca Sarjana PAI yang telah mengizinkan kegiatan penelitian ini sehingga terlaksana dengan baik.
2. Dosen Pengampu yang telah membimbing selama penelitian ini.
3. Kepala Sekolah MTs Yapida Tambi yang telah mengizinkan kegiatan penelitian ini sehingga terlaksana dengan lancar.
4. Guru Pembimbing MTs Yapida Tambi yang telah berkenan untuk diwawancarai sehingga penelitian ini terlaksana dengan baik.

DAFTAR RUJUKAN

- Andriyas & Himawan. (2019). Analisa Persepsi Konsumen Atas Kualitas Pelayanan Elektronik Terhadap Niat Komplain Konsumen Massively Multiplayer Online Role-Playing Games. *Jurnal Akuntansi*, 11(2), 248–261.
- Apriani dkk. (2020). Social Intelligence, Love, Self Regulation Pada Remaja yang Adiksi Game online Jenis Agresif dan Non-Agresif. *Ilmu Pendidikan: Jurnal*

- Kajian Teori Dan Praktik Kependidikan.*, 5(1), 35-42.
- Arifin, B. (2024). Integrasi Penguatan Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran Berbasis Literasi Digital Pada Peserta Didik Sekolah Dasar. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(3), 13547–13555.
- Arifudin, O. (2018). Pengaruh Pelatihan Dan Motivasi Terhadap Produktivitas Kerja Tenaga Kependidikan STIT Rakeyan Santang Karawang. *MEA (Manajemen, Ekonomi, & Akuntansi)*, 2(3), 209–218.
- Arifudin, O. (2022). *Perkembangan Peserta Didik (Tinjauan Teori-Teori Dan Praktis)*. Bandung: CV Widina Media Utama.
- Arifudin, O. (2023). Pendampingan Meningkatkan Kemampuan Mahasiswa Dalam Submit Jurnal Ilmiah Pada Open Journal System. *Jurnal Bakti Tahsinia*, 1(1), 50–58.
- Arifudin, O. (2024). Utilization of artificial intelligence in scientific writing. *Journal of Technology Global*, 1(2), 131–140.
- Chadijah, S. (2017). Kebanggaan Terhadap Bahasa Indonesia (Language Pride) di Purwakarta. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indo*, 11, 121.
- Chadijah, S. (2022). Interferensi bahasa dalam komunikasi massa Dedi Mulyadi di channel youtube Kang Dedi Mulyadi. *Jurnal Bisnis*, 10(1), 140–152.
- Chadijah, S. (2023). Upaya Guru Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa Melalui Penerapan Metode Role Playing Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan*, 4(2), 161–174.
- Chadijah, S. (2024). Strategi Meningkatkan Keterampilan Membaca Menggunakan Media Buku Cerita Bergambar. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan*, 5(2), 188–198.
- Fikriyah, S. (2022). Peran Orang Tua Terhadap Pembentukan Karakter Anak Dalam Menyikapi Bullying. *Jurnal Tahsinia*, 3(1), 11–19.
- Haris, I. (2023). Pengenalan Teknis Penggunaan Software Turnitin Dan Mendeley Dekstop Untuk Meningkatkan Kualitas Karya Ilmiah Mahasiswa Baru. *Journal Of Human And Education (JAHE)*, 3(2), 172–178.
- Hoerudin, C. W. (2023). E-Learning as A Learning Media Innovation Islamic Education. *QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Agama*, 15(1), 579–594.
- Jumiaty, E. (2024). Women's Empowerment, Social Inclusion, And Attitude Change Through A Study Of Sekoper Cinta Model In Cibogo Hilir Village Plered Purwakarta. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(1), 1568–1576.
- Kartika, I. (2018). The Relationship Between Jigsaw Cooperative Learning Method And Parents Attention With English Learning Achievement Student In Public Junior High School 4 Bogor. *2 Nd English Language and Literature International Conference (ELLiC).*, 2(2), 313–320.
- Kartika, I. (2020). Peran Guru Dalam Proses Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan*, 1(1), 31–39.
- Kartika, I. (2021). Upaya Meningkatkan Mutu Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dengan Model Berbasis Aktivitas Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan*

- Pendidikan*, 2(1), 36–46.
- Kartika, I. (2022). Manajemen Kurikulum Sebagai Upaya Meningkatkan Mutu Pembelajaran Pada Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan*, 3(1), 81–94.
- Kartika, I. (2023). Upaya Guru Dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Dasar. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan*, 4(2), 147–160.
- Kartika, I. (2024). Strategi Guru Pendidikan Agama Islam (Pai) Dalam Mengatasi Kesulitan Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan*, 5(2), 171–187.
- Mayasari, A. (2021). Implementasi Sistem Informasi Manajemen Akademik Berbasis Teknologi Informasi dalam Meningkatkan Mutu Pelayanan Pembelajaran di SMK. *JIIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 4(5), 340–345.
- MF AK. (2021). *Pembelajaran Digital*. Bandung : Widina Bhakti Persada.
- Ningsih, I. W. (2024). Manajemen Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Peserta Didik Di Sekolah Dasar. *Jurnal Tahsinia*, 5(1), 23–37.
- Novrialdy. (2019). Kecanduan Game online Pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi.*, 27(2), 148–158.
- Riyanti, A. (2022). *Strategi pembelajaran bahasa Indonesia*. Bandung: Widina Bhakti Persada.
- Saepudin, S. (2019). The Effect of Work Ethic on The Professional Competences of University Lecturers at Jakarta of Indonesia. *First International Conference on Administration Science (ICAS 2019)*, 327–332.
- Saepudin, S. (2020). Manajemen kompetensi dosen berbasis Islam dalam mewujudkan perguruan tinggi bermutu. *Ta'dibuna: Jurnal Pendidikan Islam*, 9(1), 089–101.
- Supriani, Y. (2020). Upaya Meningkatkan Motivasi Peserta Didik Dalam Pembelajaran. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan*, 1(1), 1–10.
- Syahrani. (2015). Ketergantungan online game dan penanganannya. *Jurnal Psikologi Pendidikan Dan Konseling: Jurnal Kajian Psikologi Pendidikan Dan Bimbingan Konseling.*, 1(1), 84–92.
- Ulfah, U. (2019). Peran Konselor Dalam Mengembangkan Potensi Peserta Didik. *Jurnal Tahsinia*, 1(1), 92–100.
- Ulfah, U. (2020). Implementasi Bimbingan Dan Konseling Di Sekolah Dalam Kurikulum 2013. *Jurnal Tahsinia*, 1(2), 138–146.
- Ulfah, U. (2023). *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan*, 4(1), 13–22.
- Ulimaz, A. (2024). Analisis Dampak Kolaborasi Pemanfaatan Artificial Intelligences (AI) Dan Kecerdasan Manusia Terhadap Dunia Pendidikan Di Indonesia. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(3), 9312–9319.
- Wiguna & Herdiyanto. (2018). Coping pada Remaja yang Kecanduan Bermain Game online. *Jurnal Psikologi Udayana*, 5(2), 450–459.