

**PERAN GURU KELAS DALAM MENANGGULANGI
RENDAHNYA MORAL SISWA DAMPAK DARI *GAME ONLINE*
KELAS V DI MI DARUSSALAM KOTA BENGKULU**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Tadris Institut Agama Islam Negeri
Bengkulu Untuk Memenuhi Sebagai Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Dalam Bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



**DIMAN IRAWAN
NIM. 1711240195**

**PRODI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI BENGKULU
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS**

2021



KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS

Alamat : Jl. Raden Fatah Kelurahan Pagar Dewa Bengkulu 38211

NOTA PEMBIMBING

Hal : Skripsi Sdr/i Diman Irawan

NIM : 1711240195

Kepada,

Yth, Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu

Di Bengkulu

Assalamu'alaikum Wr. Wb setelah membaca dan memberi arahan dan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi Sdr/i :

Nama : Diman Irawan

NIM : 1711240195

Judul Skripsi : Peran Guru Kelas Dalam Menanggulangi Rendahnya Moral Siswa Dampak Dari *Game Online* Kelas V Di MI Darussalam Kota Bengkulu

Telah memenuhi syarat untuk diajukan pada Sidang Munaqosyah. Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya. Atas perhatiannya diucapkan terima kasih. Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Bengkulu, Agustus 2021

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. Nurlaili, M.Pd. I
NIP. 197507022000032002

Raden Gamal Tamrin Kusumah, M. Pd
NIDN. 2010068502



KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS

Alamat :Jln. Raden Fatah PagarDewa,Telp. (0736) 51276, 51171 Fax (0736) 51171 Bengkulu

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul : **“Peran Guru Kelas Dalam Menanggulangi Rendahnya Moral Siswa Dampak Dari *Game Online* Kelas V Di MI Darussalam Kota Bengkulu”** yang disusun oleh Diman Irawan, NIM: 1711240195, telah dipertahankan didepan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu pada hari Jum'at tanggal 30 Juli 2021, dan dinyatakan memenuhi syarat guna memperoleh gelar Sarjana dalam bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI).

Ketua

Dr. Irwan Satria, M.Pd

NIP. 197407182003121004

Sekretaris

Zubaidah, M.Us

NIDN. 2016047202

Penguji I

Wiwinda, M.Ag

NIP. 197606042001122004

Penguji II

Dra. Aam Amaliyah, M.Pd

NIP. 196911222000032002

Bengkulu, Agustus 2021

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris



Dr. Zubaidi, M. Ag., M.Pd

NIP. 196903081996031005

MOTTO

"Kamu harus menerima kenyataan bahwa tidak ada pertolongan
kecuali menolong diri sendiri"

(By: Diman Irawan)

PERSEMBAHAN

Terukir dalam hati rasa syukur yang begitu besar atas kemenangan yang telah diraih dari perjuangan yang begitu panjang dan penuh suka duka. Terlepas dari kata *Alhamdulillahirobbilalamin* atas anugerahnya dan rasa suka cita yang mendalam akan kupersembahkan kepada:

1. Untuk kedua orang tuaku Ayahandaku tercinta (Harlian) dan Ibundaku tersayang (Harnani) terimakasih telah membesarkanku, memberikan kasih sayang yang tak terhingga, selalu mendoakanku sepanjang hidupmu, serta pengorbanan yang selama ini diberikan kepadaku.
2. Untuk saudara-saudaraku Kakakku (Yenni Anggraini) dan Ayukku (Wentiana Sari) terimakasih atas segala bantuan, dukungan dan semangat yang telah diberikan kepadaku selama ini.
3. Untuk Aprilia Dwi Lestari terimakasih telah memberikan motivasi, dukungan, serta membantu dalam penyelesaian skripsi ini.
4. Untuk sanak family yang telah mendoakan keberhasilanku.
5. Agama, nusa, bangsa, dan Almamaterku.

ABSTRAK

Diman Irawan, NIM. 1711240195. Dengan judul “*Peran Guru Kelas Dalam Menanggulangi Rendahnya Moral Siswa Dampak Dari Game Online Kelas V di MI Darussalam Kota Bengkulu*”. Pembimbing I: Nurlaili, M.Pd.I dan Pembimbing II: Raden Gamal Tamrin Kusuma, M.Pd

Kata Kunci: *Peran Guru Kelas, Moral, Game Online*

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui faktor-faktor yang menyebabkan siswa kecanduan bermain *game online* dan Untuk mengetahui peran guru kelas dalam menanggulangi rendahnya moral siswa dampak dari *game online* kelas V di MI Darussalam Kota Bengkulu. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif, dengan pendekatan deskriptif. Data dala, penelitian ini diperoleh dari hasil observasi, wawancara, dokumentasi dan angket. Setelah data diperoleh kemudian data dianalisis dengan 3 tahap yaitu reduksi data, penyajian data, dan verifikasi atau penarikan kesimpulan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada dua faktor yang penyebab siswa bermain *game online* yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Adapun peran guru kelas dalam menanggulangi rendahnya moral siswa yaitu guru sebagai pembimbing, motivator, model, dan komunikator. Simpulan dari penelitian ini adalah faktor yang menyebabkan siswa bermain *game online* yaitu faktor internal dan eksternal. Dalam hal ini peran guru terutama guru kelas sangat berpengaruh untuk meningkatkan moral yang baik kepada siswa agar tidak terjerumus dalam hal yang tidak diinginkan.

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan syukur kehadiran Allah SWT. Yang maha pengasih lagi maha penyayang yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal skripsi ini dengan judul “**Peran Guru Kelas Dalam Menanggulangi Rendahnya Moral Siswa Dampak Dari *Game Online* Kelas V Di MI Darussalam Kota Bengkulu**”.

Penulis menyadari dan mengakui proposal skripsi ini masih banyak terdapat kekurangan, karena kesempurnaan hanyalah milik Allah SWT semata. Karena itulah penulis mengharapkan adanya keritikan dan saran-saran perbaikan dari para pembaca demi kesempurnaan Proposal Skripsi ini.

Dalam penulisan skripsi ini, penulis banyak mendapatkan bantuan dan bimbingan dari dosen pembimbing dan semua pihak yang telah memberikan bantuan dengan ikhlas, maka pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada yang terhormat:

1. Bapak Prof. Dr. H. Sirajuddin.M.,M.Ag.,MH. Selaku Rektor IAIN Bengkulu yang telah memfasilitasi penulis dalam menimba ilmu dan menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Dr. Zubaedi, M.Ag.,M.Pd. Selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu yang telah memberikan dukungan kepada penulis dalam menyelesaikan studi dan penulisan skripsi ini.
3. Ibu Nurlaili, M.Pd.I selaku Ketua Jurusan Tarbiyah IAIN Bengkulu sekaligus sebagai pembimbing utama yang telah memberikan motivasi, petunjuk dan bimbingan demi keberhasilan penulisan skripsi ini.
4. Ibu Dra. Aam Amaliyah, M.Pd. Selaku ketua program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah membantu membimbing dan memotivasi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini mulai dari pengajuan judul sampai skripsi ini selesai.

5. Bapak Raden Gamal Tamrin Kusuma, M.Pd selaku dosen pembimbing kedua yang telah banyak memberikan petunjuk, saran, dan hingga selesainya skripsi ini.
6. Kepala perpustakaan dan Staff IAIN Bengkulu yang telah memberikan izin kepada penulis untuk menggunakan fasilitas sumber referensi.
7. Bapak/ibu dosen yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan pengalaman yang telah membantu penulis menyelesaikan skripsi ini.

Penulis hanya mampu berdo'a dan berharap semoga beliau-beliau yang telah berjasa selalu diberikan rahmat dan karunia oleh Allah SWT, dengan segala kerendahan hati rasa sadar skripsi ini masih jauh dari sempurna, namun izinkanlah penulis berharap semoga skripsi ini dapat berguna dan bermanfaat bagi perkembangan ilmu-ilmu pengetahuan maupun kepentingan lainnya.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
NOTA PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN	v
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN	vi
SURAT PERNYATAAN VERIFIKASI PLAGIASI	vii
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	6

BAB II LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori	7
1. Pengertian Guru Kelas	7
2. Tugas Guru	9
3. Tanggung Jawab Guru	15
4. Peran Guru Kelas	17

5. Pengertian Moral.....	18
6. Peran Moral.....	20
7. Sejarah <i>Game Online</i>	22
8. Pengertian <i>Game Online</i>	23
9. Bentuk-bentuk <i>Game Online</i>	24
10. Dampak <i>Game Online</i>	25
B. Kajian Pustaka.....	28
C. Kerangka Berpikir	29

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	30
B. Tempat dan Waktu Penelitian	31
C. Sumber Data.....	31
D. Teknik Pengumpulan Data	32
E. Teknik Keabsahan Data	34
F. Teknik Analisis Data.....	36

BAB IV DESKRIPSI DAN ANALISA DATA

A. Deskripsi Wilayah.....	37
B. Hasil Penelitian	45
1. Penyebab Siswa Bermain <i>Game Online</i>	45
2. Peran Guru Kelas	56
3. Peran Orang tua.....	61
4. Dampak <i>Game Online</i>	67
C. Pembahasan.....	69

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan75
B. Saran.....76

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Manusia diciptakan oleh Allah SWT selain menjadi hamba-Nya, juga menjadi khalifah di muka bumi. Sebagai hamba dan khalifa, manusia telah diberi kemampuan jasmaniah dan rohaniyah yang dapat ditumbuh kembangkan seoptimal mungkin, sehingga menjadi alat yang berdaya guna dalam usahanya untuk melaksanakan tugas pokok kehidupan di dunia.

Kemudian dalam rangka menumbuhkan kemampuan dasar jasmaniah dan rohaniyah tersebut, maka pendidikan merupakan sarana yang menentukan dimana titik optimal kemampuan-kemampuan tersebut dapat dicapai. Menurut Hamalik Pendidikan adalah suatu proses dalam rangka memengaruhi peserta didik supaya mampu menyesuaikan diri sebaik mungkin dengan lingkungannya, dan dengan demikian akan menimbulkan perubahan dalam dirinya yang memungkinkannya untuk berfungsi dalam kehidupan masyarakat.¹

Di rumah atau di dalam keluarga anak berintraksi dengan orang tua dan keluarga lainnya, anak tersebut memperoleh pendidikan informal, berupa pembentukan pembiasaan. Sedangkan di sekolah anak berintraksi dengan guru, teman dan peserta didik lainnya, dan di lingkungan sekolah peserta

¹ Nurul Zuriyah. *Pendidikan Moral dan Budi Pekerti Dalam Perspektif Perubahan*. (Jakarta. PT Bumi Aksara: 2011)

memperoleh pendidikan formal, berupa pembentukan nilai-nilai, pengetahuan dan materi mata pelajaran. Kemudian di lingkungan masyarakat anak berinteraksi dengan anggota masyarakat yang beraneka macam, dimana anak tersebut memperoleh berbagai pengalaman hidup.

Kemudian berkenaan pembentukan nilai-nilai di lingkungan sekolah, harus dilakukan melalui pengajaran. Oleh karena itu tercapai tidaknya tujuan pendidikan sangat bergantung kepada proses belajar mengajar antara guru dengan peserta didik.

Di era globalisasi saat ini, banyak terjadi perubahan secara cepat dan kompleks, baik itu perubahannya yang menyangkut nilai maupun struktur yang berkaitan dengan kehidupan manusia. Teknologi semakin canggih yang mempermudah manusia dalam melakukan segala sesuatu, komunikasi antar negara bisa dilakukan dengan mudah melalui media sosial. Dengan mudahnya melakukan komunikasi sesama manusia di dunia akan saling mempengaruhi pemikiran dan gaya hidup masyarakat, terutama anak-anak.

Krisis moral yang melanda bangsa dan negara Indonesia. Akibat pengaruh iptek dan globalisasi telah terjadi pergeseran nilai-nilai yang ada dalam kehidupan masyarakat. Nilai-nilai tradisional yang sangat menjunjung tinggi moralitas kini sudah bergeser seiring dengan pengaruh iptek dan globalisasi. Di kalangan peserta didik sangat begitu terasa akan pengaruh iptek dan globalisasi. Pengaruh hiburan baik cetak dan maupun elektronik yang menjurus pada hal-hal game online telah menjadikan peserta didik

tergoda dengan kehidupan yang menjurus pada rendahnya moral. Peserta didik sebenarnya hanya menjadi korban dari globalisasi yang selalu menuntut kepraktisan, kesenangan belaka dan budaya instan. perilaku negatif seperti tawuran, acuh tak acuh, cepat marah menjadi budaya baru sebagai jati diri peserta didik. emosi meluap-luap, cepat marah dan tersinggung serta ingin menang sendiri menjadi pemandangan yang tidak asing lagi di era ini.²

Moral Rendah adalah ketika seseorang berperilaku buruk yang tidak sesuai dengan norma-norma yang ada. Contohnya seseorang anak melawan perintah orang tua, dan berkata kasar dengan orang lain dengan mengatakan kata yang tak seharusnya dikatakan. Perilaku yang buruk seperti melawan perintah orang tua dan berkata kasar dengan mengucapkan kata-kata yang tidak pantas untuk diucapkan, itu bisa berdampak buruk pada norma-norma yang ada sehingga dapat merubah kebiasaan yang telah menjadi adat istiadat.

Moral rendah itu bisa dari game, karena saat ini sungguh sangat banyak sekali game-game online yang ada dan sangat mudah untuk dimainkan dikalangan Anak-anak dan remaja bahkan sampai orang tua. Namun game seperti mobile legend, free fire, dan PUBG bisa menyebabkan moral rendah, karena jika seseorang sudah memainkan game tersebut maka pemain akan merubah sifatnya yang tadi tidak berkata kasar maka akan berkata kasar seperti mengatakan kata yang semestinya dikatakan, apalagi ketika pemain tersebut mengalami kekalahan dalam permainannya. Di dalam game tersebut

² Ahmad Fauziah, *Psikologi Umum*, (Bandung: CV Pustaka Setia, 2008), hlm. 132

antar pemain bisa saling berkomunikasi satu sama lain, biasanya komunikasi itu lah yang menimbulkan kata- kata kasar.

Peran guru sendiri merupakan sesuatu yang menjadi bagian atau memegang pimpinan yang terutama (dalam terjadinya sesuatu hal atau peristiwa). Peranan juga dikatakan perilaku atau lembaga yang punya arti struktur sosial. Dalam hal ini, maka peranan guru lebih banyak mengacu pada penyesuaian diri pada suatu proses. Jadi dalam membina moral siswa peran guru di sekolah juga sangat berpengaruh terhadap perkembangan moral siswa.

Guru merupakan komponen manusiawi dalam proses belajar mengajar, yang ikut berperan dalam usaha pembentukan sumber daya manusia yang potensial dibidang pembangunan. Oleh karena itu, yang merupakan salah satu unsur dibidang kependidikan harus berperan serta secara aktif dan menempatkan kedudukannya sebagai tenaga profesional, sesuai dengan tuntutan masyarakat yang semakin berkembang. Dalam arti khusus dapat diartikan bahwa pada diri setiap guru itu terletak tanggung jawab untuk membawa siswanya pada suatu kedewasaan atau taraf kematangan tertentu. Guru, terutama guru SD diharapkan mempunyai pemahaman konseptual tentang perkembangan dan cara belajar peserta didik di SD. Pemahaman konseptual tersebut meliputi gambaran tentang siapa anak SD dan bagaimana mereka berkembang, yang mencakup tentang karakteristik perkembangan peserta didik usia sekolah dasar dalam berbagai aspek fisik, intelektual emosi, moral, sikap dan kesadaran beragama.

Mengingat dikalangan anak didik, pendidikan moral cenderung terabaikan, bahkan sering kali tidak menjadi titik tekan dalam setiap lembaga-lembaga pendidikan. Persoalan ini muncul akibat kurangnya perhatian tenaga pendidik dan keluarga dalam menanamkan nilai-nilai moral dalam setiap perilaku kehidupan sehari-hari. Kendati sudah diterapkan pendidikan karakter dan moral dalam setiap proses pembelajaran di sekolah, kondisi ini memunculkan kekhawatiran. Jika krisis moral sudah menimpa kalangan anak-anak yang masih berstatus masih sekolah, ancaman terhadap generasi ini sesungguhnya semakin nyata dan bisa menjadi alarm negatif bagi potret buram pendidikan di Indonesia.

Pendidikan moral merupakan salah satu pendekatan yang dianggap sebagai gerakan utama dalam penanaman nilai moral pada anak. Untuk mengatasi kemerosotan moral pada generasi muda, maka perlu perhatian khusus dimana kita perlu menanamkan nilai moral sedini mungkin. Penanaman nilai moral bertujuan untuk menanamkan nilai moral yang mulai luntur di lingkungan anak-anak akibat pengaruh buruk yang peserta didik dapatkan sehingga diharapkan peserta didik di masa yang akan datang mempunyai moral yang baik.

Dalam rangka untuk menanggulangi kemerosotan siswa, peran guru kelas sangat penting, agar siswa yang menjadi korban game online dapat dibimbing dan diarahkan untuk berperilaku yang positif. Di MI Darussalam Kota Bengkulu pada kelas V sebagian kecil ditemukan siswa yang

mempunyai *smartphone* sendiri. Baik laki-laki maupun perempuan, mereka telah memainkan permainan *game online* seperti free fire, mobile legend, PUBG dengan durasi yang cukup lama, sehingga komunikasi dengan teman, guru, dan keluarga menjadi tidak terkontrol dan tidak berjalan semestinya. Siswa kurang aktif dalam pelaksanaan pembelajaran, Siswa sering datang terlambat kesekolah, siswa sering membolos sekolah, dan siswa sering melakukan kebohongan pada orang tua dan guru. Oleh sebab itu siswa menjadi kecanduan dalam bermain game online dan mereka lupa untuk belajar.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Peran Guru Kelas dalam Menanggulangi Rendahnya Moral Siswa Dampak dari Game Online Kelas V di MI Darussalam Kota Bengkulu”.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang di atas, maka penulis dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Masih banyak siswa yang menunjukkan moral yang kurang baik seperti, melawan perintah guru dan orang tua, serta melanggar peraturan yang ada di sekolah.
2. Siswa yang kurang aktif dalam pelaksanaan pembelajaran.
3. Siswa sering datang terlambat kesekolah.
4. Siswa sering membolos sekolah.
5. Siswa sering melakukan kebohongan pada orang tua dan guru.

C. Batasan Masalah

Agar pembahasan ini tidak terlalu meluas, maka penulis membatasi masalah, yaitu: metode guru kelas dalam menanggulangi rendahnya moral siswa dampak dari *game online* kelas V di MI Darussalam Kota Bengkulu.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Faktor-faktor apa yang menyebabkan siswa kecanduan bermain game online ?
2. Bagaimana peran guru kelas dalam menanggulangi rendahnya moral siswa dampak dari game online kelas V di MI Darussalam Kota Bengkulu?

E. Tujuan penelitian

1. Untuk mengetahui faktor-faktor yang menyebabkan siswa kecanduan bermain game online.
2. Untuk mengetahui peran guru kelas dalam menanggulangi rendahnya moral siswa dampak dari game online kelas V di MI Darussalam Kota Bengkulu.

F. Manfaat penelitian

1. Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumbangan pengembangan hasanah ilmu pengetahuan, khususnya tentang peran guru pendidikan agama islam dalam menanggulangi kemerosotan moral siswa korban game online.

2. Secara praktis

a. Bagi guru

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi guru untuk mengarahkan siswa menjadi kepribadian muslim yang sebenarnya, termasuk acuan untuk guru kelas dalam menanggulangi kemerosotan moral siswa korban game online.

b. Bagi masyarakat

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai acuan untuk lebih memperhatikan dan meningkatkan perhatian dan pendidikan kepada anak, dalam pergaulan anak-anak mereka, agar terhindar dari kebiasaan bermain game online.

c. Bagi peneliti

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai wahana dalam memperoleh informasi dan pengetahuan serta pengalaman, terutama tentang pembelajaran dalam keluarga.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Pengertian Guru

Guru adalah orang yang bertugas mengajar peserta didik. Pada kamus besar bahasa Indonesia pun diungkapkan bahwa pengertian guru adalah orang yang pekerjaannya mengajar.³

Banyak para pakar pendidikan yang membuat definisi mengenai pengertian guru, adalah sebagai berikut :

- a. Ahmad Tafsir mengungkapkan bahwa guru adalah orang yang bertanggungjawab terhadap berlangsungnya proses pertumbuhan dan perkembangan potensi peserta didik, baik potensi kognitif maupun potensi psikomotoriknya.
- b. Imam Barnadib mengartikan guru sebagai setiap orang yang dengan sengaja mempengaruhi orang lain untuk mencapai kedewasaan.
- c. Ahmad D. Marimba menjelaskan bahwa guru adalah orang yang memikul tanggungjawab untuk mendidik, yaitu manusia dewasa yang karena hak dan kewajibannya bertanggungjawab terhadap pendidikan si terdidik.

³ Hasan Alwi, dkk, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta : Balai Pustaka, 2002), hlm. 377

- d. Hadari Nawawi berpendapat bahwa guru adalah orang yang kerjanya mengajar atau memberikan pelajaran di kelas atau di sekolah.⁴
- e. Ahmad janan Asifudin beragumen bahwa guru adalah orang yang mengajar dan mentransformasikan ilmu serta menanamkan nilai-nilai terhadap peserta didik.
- f. Sutari Imam Bernadib mengemukakan bahwa guru adalah setiap orang yang sengaja mempengaruhi orang lain untuk mencapai kedewasaannya.
- g. Zakiyah Daradjat memaknai guru sebagai seorang profesional, karena secara implisit ia telah merelakan dirinya menerima dan memiliki tanggung jawab pendidikan yang dipikulkan di pundak para orang tua.⁵

Dalam konteks pendidikan islam, Abudin Nata mengungkapkan bahwa guru berarti *mu'allim*. *Mu'allim* berasal dari kata dasar *ilm* yang berarti menangkap hakikat sesuatu. Ia mengartikan guru atau *mu'allim* sebagai orang yang menguasai ilmu dan mampu mengembangkannya serta menjelaskan fungsinya dalam kehidupan, menjelaskan dimensi teoritis dan praktisnya, sekaligus melakukan transfer ilmu pengetahuan internalisasi, serta implementasi.

⁴ Ramayulis dan Samsul Nizar, *Filsafat Pendidikan Islam : Telaah Sistem Pendidikan dan Pemikiran. Para Tokohnya*, (Jakarta : Kalam Mulia, 2009), hlm. 138

⁵ Sukring, *Pendidikan dan Peserta Didik dalam Pendidikan Islam*. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2013), hlm.80

Berdasarkan definisi di atas, maka guru dapat diartikan sebagai orang dewasa yang berkerja sebagai pendidik dan pengajar bagi peserta didik di sekolah agar peserta didik dapat menjadi sosok yang berkarakter, berilmu pengetahuan, serta terampil mengaplikasikan ilmu pengetahuannya.

Guru memiliki tugas sebagai pendidik dan pengajar. Sebagai seorang pendidik, guru mentransfer nilai dengan harapan agar peserta didiknya menjadi pribadi yang berkarakter. Kemudian sebagai seorang pengajar, guru mentransferkan pengetahuan dan keterampilan agar peserta didik menguasai berbagai ilmu pengetahuan serta mampu mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari.

2. Tugas Guru

Guru merupakan profesi/jabatan yang memerlukan keahlian khusus sebagai guru. Jenis pekerjaan ini tidak dapat dilakukan oleh sembarang orang di luar bidang kependidikan. Tugas guru sebagai profesi meliputi mendidik, mengajar dan melatih. Mendidik berarti meneruskan dan mengembangkan nilai-nilai hidup/kepribadian. Mengajar berarti meneruskan dan mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi. Sedangkan melatih berarti mengembangkan keterampilan-keterampilan kepada peserta didik.

Di sekolah, guru harus dapat menjadikan dirinya sebagai orang tua kedua. Ia harus mampu menarik simpati sehingga ia menjadi idola para peserta didiknya. Pelajaran apapun yang diberikan, hendaknya dapat

menjadi motivasi bagi peserta didiknya dalam belajar. Bila seorang guru dalam penampilannya sudah tidak menarik, maka kegagalan pertama adalah ia tidak akan dapat menambahkan benih pengajarannya itu kepada para peserta didiknya. Peserta didik akan enggan menghadapi guru yang tidak menarik. Sehingga pembelajaran itu tidak dapat diserap dengan baik oleh setiap peserta didik.

Masyarakat menempatkan guru sebagai orang amat terhormat dilingkungannya karena mereka percaya dari seorang gurulah diharapkan mereka mendapat ilmu pengetahuan dan teknologi. Hal ini berarti bahwa guru berkewajiban mencerdaskan kehidupan bangsa menuju pembentukan manusia Indonesia seutuhnya yang berdasarkan Pancasila dan UUD 1945. Melalui guru pula masyarakat percaya bahwa empat pilar kebangsaan yaitu: Pancasila, UUD 1945, Bhineka Tunggal Ika dan NKRI dapat dijaga dan dilestarikan.

Semakin tingginya kompetensi guru, maka semakin tercipta dan terbinanya kesiapan manusia pembangunan Indonesia sesuai dengan cita-cita kemerdekaan. Dengan kata lain, potret dan wajah suatu bangsa (bangsa Indonesia) di masa depan tercermin dari potret guru masa kini. Masyarakat menempatkan guru sebagai panutan seperti diungkapkan oleh Ki Hajar Dewantara yang mengatakan "*ing ngarso sung tulodho, ing madya mangun karso. Tut wuri handayani*" atau jika berada dibelakang

memberikan dorongan, ditengah membangkitkan semangat, di depan memberikan contoh teladan.

Tugas guru tidak hanya sebatas dinding-dinding sekolah, tetapi juga sebagai penghubung antara sekolah dan masyarakat.

Djamrah dan Purwanto, mengindikasikan bahwa guru bertugas:

1. Menyerahkan kebudayaan kepada peserta didik berupa kepandaian, kecakapan dan pengalaman –pegalaman.
2. Membentuk kepribadian yang harmonis, sesuai dengan cita- cita dan dasar negara bangsa Indonesia Pancasila.
3. Menyiapkan peserta didik menjadi warga negara yang baik sesuai Undang- Undang Pendidikan yang merupakan keputusan MPR No.II tahun 1983.
4. Sebagai perantara belajar bagi peserta didik. Didalam proses belajar guru berperan sebagai perantara. Peserta didik harus berusaha sendiri mendapatkan suatu pengertian sehingga timbul perubahan dalam pengetahuan, tingkah laku, dan sikap.

Disamping mendidik, tugas seorang guru harus dapat mengerjakan urusan tata usaha sekolah seperti membuat administrasi perlengkapan sekolah. Pekerjaan guru sebagai suatu profes. Sejatinya orang yang menjadi guru terpaksa tidak dapat berkerja dengan baik, maka harus

menyadari benar-benar pekerjaannya sebagai suatu panggilan profesi atau bukan profesi keterpaksaan. Guru yang berkerja sebagai panggilan profesi dapat menghindari image yang terkesan menyudutkan profesi guru yang menyatakan “guru nyasar, guru bayar dan guru benar”. Guru sebagai perencana kurikulum. Guru menghadapi peserta didik setiap hari, guru lah yang paling tahu kebutuhan peserta didik dan masyarakat sekitar, karena itu dalam penyusunan kurikulum kebutuhan sekolah dan lingkungan tidak boleh ditinggalkan.

Guru sebagai pemimpin. Guru mempunyai kesempatan dan tanggung jawab dalam banyak situasi untuk membimbing peserta didik kearah pemecah masalah, membuat keputusan secara signifikan dan adil bijaksana. Guru sebagai sponsor dalam kegiatan peserta didik. Artinya guru harus turut aktif dalam segala aktivitas anak didik, misalnya dalam ekstra kurikuler membentuk kelompok belajar dan lain sebagainya yang berguna bagi kepentingan sekolah dan masyarakat lingkungan.

Guru dalam menjalankan tugas keprofesiannya memiliki multi peran. Peran guru dalam kegiatan belajar mengajar, secara singkat dapat dipaparkan sebagai berikut. Dalam konteks sebagai organisator ini guru memiliki peran pengelolaan kegiatan akademik, mrenyusun tata tertib sekolah, menyusun kalender akademik, dan sebagainya. Semuanya diorganisasikan, agar dapat mencapai efektivitas dan efisiensi belajar

mengajar yang signifikan. Sebagai demonstrator, pengajar, guru hendaknya senantiasa menguasai bahan, materi ajar, dan senantiasa mengembangkan dan meningkatkan kemampuan yang dimilikinya.

Peran guru sebagai pembimbing harus lebih dipentingkan, karena kehadiran guru di sekolah adalah untuk membimbing peserta didik menjadi manusia dewasa susila yang cakap, terampil, berbudi pekerti luhur dan berakhlak mulia. Tanpa bimbingan, peserta didik akan mengalami kesulitan dalam menghadapi perkembangan dirinya. Kekurang mampuan peserta didik menyebabkan lebih tergantung pada bantuan guru. Tetapi semakin dewasa, peserta didik semakin berkurang ketergantungannya kepada guru. Bagaimanapun juga bimbingan dari guru sangat diperlukan pada saat peserta didik belum mampu mandiri.

Peran guru sebagai pengelola kelas, hendaknya diwujudkan dalam bentuk pengelolaan kelas sebagai lingkungan belajar. Lingkungan belajar diatur dan diawasi agar kegiatan-kegiatan belajar terarah pada tujuan-tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Pengelolaan kelas sebagai lingkungan belajar turut menentukan kontribusi sejauh mana lingkungan tersebut dapat menciptakan iklim belajar sebagai lingkungan belajar yang baik.

Sebagai fasilitator guru hendaknya dapat menyediakan fasilitas yang memungkinkan kemudahan belajar bagi peserta didik. Lingkungan belajar

yang tidak menyenangkan, suasana kelas yang pengap, meja kursi yang berantakan, fasilitas belajar yang kurang tersedia, menyebabkan peserta didik ngantuk dan malas belajar. Oleh karena itu menjadi tugas guru sebagai fasilitator menyediakan fasilitas, sehingga dapat menciptakan lingkungan pembelajaran, yang Aktif, Kreatif, dan Menyenangkan (PAKEM) peserta didik.

Peranan guru sebagai mediator, dimana guru hendaknya memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pendidikan, karena media pendidikan merupakan alat komunikasi untuk lebih mengefektifkan proses belajar- mengajar. Media pembelajaran merupakan sarana yang sangat urgen dan merupakan bagian integral demi berhasilnya proses pendidikan dan pengajaran di sekolah.

Peran guru sebagai informator guru harus dapat memberikan informasi perkembangan ilmu /pengetahuan dan teknologi, selain sejumlah bahan pelajaran untuk setiap mata pembelajaran yang telah diprogramkan dalam kurikulum. Informasi yang baik dan efektif diperlukan dari guru. Kesalahan informasi adalah racun bagi peserta didik. Untuk menjadi yang baik dan efektif, penguasaan masalah sebagai kuncinya, ditopang dengan penguasaan bahan yang akan diberikan kepada peserta didik. Informator yang baik adalah guru yang mengerti apa kebutuhan peserta didik dan mengabdikan untuk anak didik.

Sebagai motivator, guru hendaknya dapat mendorong anak didik agar semangat dan aktif belajar. Sebagai motivator, guru hendaknya dapat mendorong anak didik agar bergairah dan aktif belajar. Dalam upaya memberikan motivasi, guru dapat menganalisis motif- motif yang melatar belakngi anak didik malas belajar dan menurun prestasinya di sekolah. Peranan guru sebagai motivator dapat memberikan motivasi pada peserta didik untuk lebih bergairah dan bersemngat belajar. Peranan guru sebagai motivator sangat penting dalam intraksi edukatif, karena menyangkut esensi pekerjaan mendidik yang membutuhkan kemahiran sosial, menyangkut *performance* dalam personalisasi dan sosialisasi diri.

Sebagai korektor menuntut guru bisa membedakan mana nilai positif dan mana nilai negatif. Kedua nilai yang berbeda ini harus dipahami dalam kehidupan masyarakat. Kedua nilai ini mungkin telah dimiliki pesreta didik dan mungkin pula telah mempengaruhinya sebelum peserta didik masuk sekolah. Latar belakang kehidupan peserta didik yang berbeda- beda sesuai dengan sosio-kultural masyarakat di mana peserta didik tinggal cepat atau lambat akan mewarnai kehidupan peserta didik.

Peran guru sebgai inisiator, artinya guru harus dapat menjadi pencetus ide- ide kemjuan pendidikan dan pengajaran. Proses intraksi idukatif yang ada sekarang harus diperbaiki sesuai perekmbangan ilmu pengetahuan dan teknologi di bidang pendidikan. Kompetensi guru harus

diperbaiki, keterampilan penggunaan media pendidikan dan pengajaran harus diperbarui sesuai kemajuan media komunikasi dan informasi.

Peran guru sebagai evaluator, artinya seorang guru dituntut untuk menjadi seorang penilaian yang baik dan jujur, dengan memberikan penilaian yang menyentuh aspek ekstrinsik dan intrinsik, penilaian pada aspek intrinsik lebih diarahkan pada aspek kepribadian peserta didik, yakni aspek nilai. Berdasarkan hal ini guru harus bisa memberikan penilaian dalam dimensi yang luas. Penilaian terhadap kepribadian peserta didik harus diutamakan daripada penilaian terhadap jawaban siswa ketika mengerjakan ulangan atau diberikan tes.

Sebagai supervisor, guru hendaknya dapat membantu, memperbaiki dan menilai secara kritis terhadap proses pembelajaran. Teknik- teknik supervisi harus dikuasai dengan baik agar dapat melakukan perbaikan terhadap situasi pembelajaran menjadi lebih baik.

Sebagai kulminator, guru adalah orang yang mengarahkan proses belajar secara bertahap dari awal hingga akhir (kulminasi). Dengan rancangannya peserta didik akan melewati tahap kulminasi, suatu tahap yang memungkinkan setiap peserta didik bisa mengetahui kemajuan belajarnya. Disini peran kulminator terpadu dengan peran sebagai evaluator.

Sejatinya tugas guru tidak hanya sebatas yang telah disebutkan di atas , tetapi masih banyak yang menjadi tugas guru lainnya. Berknaan dengan tugas guru, Roestiyah menyebutkan bahwa guru dalam mendidik bertugas untuk :

1. Menyerahkan kebudayaan kepada peserta didik berupa kepandaian kecakapan dan pengalam- pengalaman.
2. Membentuk kepribadian peserta didik yang harmonis, sesuai cita- cita dan dasar negara Pancasila.
3. Menyiapkan peserta didik menjadi warga negara yang baik sesuai Undang- Undang Pendidikan yang merupakan Keputusan MPR No II tahun 1983.
4. Sebagai perantara dalam belajar. Di dalam proses belajar guru sebagai perantara atau medium, peserta didik harus berusaha sendiri mendapatkan suatu pengertian atau *insight*, sehingga timbul perubahan dalam pengetahuan, tingkah laku, dan sikap.
5. Guru adalah sebagai pembimbing, untuk membawa peserta didik kearah kedewasaan, guru bukan maha kuasa, guru tidak dapat membentuk anak menurut sekehendaknya, tetapi peserta didik dituntut mampu mengembangkan sendiri ilmu pengetahuan yang didapatnya sesuai dengan prinsip- prinsip CBSA.

3. Tanggung Jawab Guru

Tanggung jawab guru dan unsur pendidikan lainnya bukan hanya sekedar dalam hal mengajar atau memajukan dunia pendidikan di sekolah di tempatnya bertugas, tetapi juga bertanggung jawab untuk mengajak masyarakat di sekitarnya untuk ikut berpartisipasi dalam memajukan pendidikan di wilayahnya.

Guru yang profesional akan tercermin dalam pelaksanaan pengabdian tugas- tugas yang ditandai dengan keahlian baik dalam materi maupun metode. Tanggung jawab guru profesional ditunjukkan melalui tanggung jawabnya dalam melaksanakan seluruh pengabdianya. Guru yang profesional hendaknya mampu memikul dalam melaksanakan tanggung jawab sebagai guru kepada peserta didik, orang tua, masyarakat, bangsa, negara, dan agamanya. Tanggung jawab seorang guru (profesional) antara lain:

Tanggung jawab intelektual diwujudkan dalam bentuk penguasaan materi pembelajaran secara luas dan mendalam, yang mencakup penguasaan materi kurikulum mata pelajaran di sekolah dan substansi keilmuan yang menaungi materinya, serta penguasaan terhadap struktur dan metodologi keilmuannya. Tanggung jawab profesi/pendidikan: diwujudkan melalui pemahaman guru terhadap peserta didik, perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran, evaluasi hasil belajar, dan pengembangan peserta didik untuk mengaktualisasikan berbagai potensi yang dimilikinya.

Tanggung jawab sosial diwujudkan melalui kemampuan guru berkomunikasi dan bergaul secara efektif dengan peserta didik, sesama kolega pendidik, tenaga kependidikan, orang tua/wali peserta didik, dan masyarakat sekitar. Tanggung jawab spritual dan moral diwujudkan melalui penampilan guru sebagai insan beragama yang perilakunya ssesantiasa berpedoman pada ajaran agama dan kepercayaan yang dianutnya serta tidak menyimpang dari norma agama dan moral. Tanggung jawab pribadi diwujudkan melalui kemampuan guru memahami dirinya, mengelola dirinya, mengendalikan dirinya, dan menghargai serta mengembangkan dirinya dalam bentuk moral spritual.⁶

4. Peran Guru Kelas

Menurut Sanjaya guru perlu memiliki kemampuan merancang dan mengimplementasikan berbagai pembelajaran yang dianggap cocok dengan minat dan bakat serta sesuai dengan taraf perkembangan siswa termasuk di dalamnya memanfaatkan berbagai sumber dan media pembelajaran untuk menjamin efektivitas pembelajaran.⁷

Peran guru kelas adalah menghormati anak, menghargai perkembangan setiap anak, dan melindungi dorongan hati alami anak atau

⁶ Hamid Darmidi, “*Tugas, Peran, Kompetensi, dan Tanggung Jawab Menjadi Guru Profesional*”. Jurnal Edukasi, Vol. 13, No. 2, Desember 2015 163-173.

⁷ Wina Sanjaya. *Penelitian Tindakan Kelas*. (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2009), hlm. 274

dorongan untuk membentuk kepribadiannya sendiri.⁸ Peranan guru sangat penting dalam dunia pendidikan karena selain berperan memberikan ilmu pengetahuan kepada peserta didik, guru juga dituntut memberikan pendidikan karakter dan menjadi contoh karakter yang baik bagi anak didiknya.⁹ Peranan guru dianggap dominan dalam klasifikasi sebagai berikut:

a. Guru sebagai demonstrator

Guru hendaknya menguasai materi atau bahan pelajaran yang akan diajarkan dan mengembangkannya, karena hal ini sangat menentukan hasil belajar siswa.

b. Guru sebagai pengelola kelas

Guru mampu melakukan penanganan pada kelas, karena kelas merupakan lingkungan yang perlu diorganisasikan.

c. Guru sebagai mediator dan fasilitator

Guru memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup untuk media pendidikan, karena media pendidikan merupakan alat komunikasi guna lebih mengefektifkan proses belajar mengajar.

d. Guru sebagai evaluator

Guru melakukan penilaian untuk mengetahui apakah tujuan yang telah dirumuskan itu tercapai atau tidak, materi yang diajarkan sudah

⁸ Jaipaul dan James, *Pendidikan Anak Usia Dini : dalam Berbagai Pendekatan*, (Jakarta: Kencana, 2011), hlm 221

⁹ Undang-undang Guru dan Dosen tahun 2005

dikuasai atau belum oleh siswa, dan apakah metode yang digunakan sudah cukup tepat.

Guru merupakan ujung tombak keberhasilan pembangunan bangsa yang dianggap sebagai tokoh kunci yang menentukan keberhasilan dalam mencapai fungsi dan tujuan pendidikan.

Guru yang baik adalah guru yang menyadari kesenjangan antara apa yang diinginkan dengan apa yang ada pada dirinya, dan menyadari kesalahan ketika bersalah. Kesalahan perlu diikuti dengan sikap merasa dan berusaha untuk tidak mengulangnya lagi.

Guru juga harus bertanggung jawab pada tindakannya di dalam proses pembelajaran di sekolah sebagai pendidik, guru juga harus berani mengambil keputusan secara mandiri berkaitan dengan pembelajaran dan pembentukan kompetensi dan bertindak sesuai dengan kondisi peserta didik dan lingkungan.

5. Pengertian Moral

Kata moral berasal dari bahasa Latin, yaitu *mos*. Kata *mos* adalah bentuk kata tunggal dan jamaknya adalah *mores*. Hal ini berarti kebiasaan, susila. Adat kebiasaan adalah tindakan manusia yang sesuai dengan ide-ide umum tentang yang baik dan tidak baik yang diterima oleh masyarakat. Oleh karena itu, moral adalah perilaku yang sesuai dengan

ukuran-ukuran tindakan sosial atau lingkungan tertentu yang diterima oleh masyarakat.¹⁰

Moral adalah suatu istilah yang digunakan untuk menentukan batas-batas dari sifat, kehendak, pendapat atau perbuatan yang secara layak dapat dikatakan benar, salah, baik, buruk. Pendidikan moral adalah hal yang penting dalam kehidupan seorang anak untuk mengarahkan mereka menjadi orang yang berperilaku baik dan berakhlak mulia, dan untuk menghasilkan generasi muda agar tidak tumbuh menjadi sosok yang tidak memiliki etika dan bertindak diluar kewajaran.

Dalam kamus psikologi disebutkan bahwa moral mengacu pada akhlak yang sesuai dengan peraturan sosial, atau menyangkut hukum atau adat kebiasaan yang mengatur tingkah laku. Sementara dalam dalam psikologi perkembangan, Hurlock menyatakan bahwa perilaku moral adalah perilaku yang sesuai dengan kode moral kelompok sosial. Sementara dalam *webster's new World dictionary*, moral adalah sesuatu yang berkaitan atau ada hubungannya dengan kemampuan menentukan benar salah dan baik buruknya tingkah laku.¹¹

Pendidikan moral adalah suatu program pendidikan di sekolah maupun diluar sekolah yang mengorganisasikan dan menyederhanakan sumber-sumber moral dan disajikan dengan memperhatikan pertimbangan

¹⁰ Zainuddin Ali, *Pendidikan Agama Islam*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2010), hlm 29

¹¹ Ibung Dian, *Mengembangkan Nilai Moral Pada Anak*, (Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2009), hlm. 3

psikologis untuk tujuan pendidikan. Pengertian moral dalam pendidikan moral hampir sama dengan rasional, di mana penalaran moral dipersiapkan sebagai prinsip berpikir kritis untuk sampai pada pilihan dan penilaian moral yang dianggap sebagai pikiran dan sikap terbaiknya.

Berdasarkan beberapa pengertian moral di atas dapat disimpulkan bahwa moral merupakan kondisi pikiran, perasaan, ucapan, dan perilaku manusia yang terkait dengan nilai-nilai baik dan buruk.

6. Peran Moral

Dalam hal pembentukan moral yang baik maka bukan hanya peran guru tetapi juga diperlukan peran keluarga dan masyarakat untuk membina moral siswa.

a. Peran keluarga dalam pembinaan moral

Peran keluarga sangatlah penting bagi perkembangan anak dari segi moral, karena keluarga memiliki waktu lebih banyak untuk mengontrol anak. Keluarga dapat leluasa membantu anak mengatasi masalah yang sedang dihadapinya, keluarga juga dapat memposisikan dirinya sebagai teman bagi anak agar anak dapat mudah untuk mencurahkan masalah yang sedang dihadapinya.

Pemerintah pun sudah jelas mengatur bahwa keluarga harus ikut serta dalam pembinaan moral anak dalam pencapaian tujuan pendidikan yaitu membangun manusia Indonesia seutuhnya serta yang dianggap sangat merusak moral anak-anak bangsa adalah game online,

maka dari itu keluarga memiliki peran untuk mencegah agar anak-anak memiliki moral baik dan tidak terjerumus pada hal-hal negatif.

- 1) Memberikan informasi yang diperlukan dalam proses belajar.
- 2) Membantu setiap siswa dalam mengatasi setiap masalah pribadi yang dihadapinya.
- 3) Mengevaluasi hasil setiap langkah kegiatan yang telah dilakukannya.
- 4) Memberikan setiap kesempatan yang memadai agar setiap siswa dapat belajar sesuai dengan karakteristik pribadinya.
- 5) Mengenal dan memahami setiap siswa, baik secara individual maupun secara kelompok.

b. Peran guru dalam pembinaan moral

- 1) Bertindak sebagai pemerduli, model, dan mentor, serta memperlakukan siswa dengan cinta dan penghargaan.
- 2) Menjadi contoh yang baik bagi siswa, karena seorang guru merupakan contoh yang paling berpengaruh di sekolah,
- 3) Menciptakan sebuah komunitas moral di kelas, membantu para siswa untuk saling menghargai dan peduli antar siswa yang satu dan lainnya.
- 4) Menciptakan sebuah ruang kelas yang demokratis, melibatkan para siswa dalam pembuatan keputusan dan berbagai tanggung jawab

untuk membuat ruang kelas menjadi tempat yang baik untuk berada dan belajar.

- 5) Mengajarkan nilai-nilai moral melalui kurikulum, menggunakan mata pelajaran sebagai wahana untuk mengkaji isu-isu etis.
- 6) Mendorong refleksi moral melalui kegiatan membaca menulis, diskusi, pembuatan putusan, dan debat.
- 7) Ajarkan pemecahan konflik agar siswa memiliki kapasitas dan komitmen dalam pemecahan masalah dengan cara yang tidak memihak dan tanpa menggunakan kekerasan.

c. Peran Masyarakat

Masyarakat dan kelompok sosial memiliki peran dan fungsi edukatif yang besar, antara lain kelompok sebaya, organisasi kepemudaan, organisasi keagamaan, organisasi ekonomi, organisasi politik, kebudayaan, media masa, dan sebagainya.

Dapat disimpulkan bahwa lembaga masyarakat sangat penting untuk melatih moral seorang anak, perkembangan anak tergantung lingkungannya. Lingkungan disini sangat berpengaruh sehingga dapat merubah pola hidup dan moral anak.¹²

¹² Lickona, Thomas, *Mendidik Untuk Membentuk Karakter*, (Jakarta: Remaja Rosdakarya, 2013), hlm 78

7. Sejarah Game Online

Sejarah *game online* dimulai sejak tahun 1969. Awalnya permainan ini dikembangkan dengan tujuan pendidikan. Namun, kemudian pada awal tahun 1970, sebuah sistem dengan kemampuan time-sharing yang disebut plato, diciptakan untuk memudahkan siswa belajar secara *online*, dimana beberapa pengguna dapat mengakses komputer secara bersamaan menurut waktu yang diperlukan. Dua tahun kemudian, muncul plato IV dengan kemampuan grafik baru, yang digunakan untuk menciptakan permainan untuk banyak pemain.

Baru pada tahun 1995, *games online* benar-benar mengalami perkembangan, apalagi setelah pembatasan NSFNET (*National Science Foundation Network*) dihapuskan sehingga akses ke domain lengkap dari *internet*. Kesuksesan moneter menghampiri perusahaan-perusahaan yang meluncurkan permainan ini.

Game online adalah jenis permainan *komputer* yang memanfaatkan jaringan *komputer*. Jaringan yang biasanya digunakan adalah jaringan *internet* dan sejenisnya seperti *modem* dan *koneksi* kabel. Biasanya *game online* disediakan sebagai tambahan layanan dari perusahaan penyedia jasa *online* atau dapat diakses langsung melalui sistem yang disediakan dari perusahaan yang menyediakan permainan tersebut. Sebuah *game online* bisa dimainkan secara bersamaan dengan menggunakan komputer yang terhubung ke dalam sebuah jaringan tertentu. *Game online* biasanya

diikat dengan semacam peraturan yang disebut *End User License Agreement (EULA)*. Konsekuensi yang didapat apabila melanggar perjanjian tersebut bervariasi, sesuai dengan kontrak, mulai dari peringatan hingga penghentian.

Game online sendiri terdiri dari berbagai jenis, mulai permainan sederhana berbasis teks hingga permainan yang menggunakan grafik kompleks dan membentuk dunia virtual yang ditempati oleh banyak pemain sekaligus. Di dalam *game online* terdapat dua unsur utama, yaitu server dan *client*. Server berguna sebagai administrasi permainan dan menghubungkan *client*, sedangkan *client* bertugas sebagai pengguna permainan yang memakai kemampuan server. *Game online* bisa disebut sebagai bagian dari aktivitas sosial karena pemain bisa saling berinteraksi secara virtual dan seringkali menciptakan komunitas di dunia maya kompleks dan membentuk dunia virtual yang ditempati oleh banyak pemain sekaligus.¹³

8. Pengertian Game Online

Secara bahasa game berasal dari bahasa Inggris *games* yang berarti bentuk permainan. Sedangkan secara etimologi *game online* berasal dari dua kata yaitu *game* dan *online*. *Game* merupakan suatu aktivitas yang

¹³ Krista Surbakti, "Pengaruh Game Online Terhadap Remaja". Jurnal Curere. Vol. 01 No. 01, April 2017, hal. 31-32.

dilakukan untuk memberi kesenangan, yang memiliki peraturan dalam permainannya sehingga ada yang menang dan ada yang kalah.

Menurut Aji *game online* adalah suatu bentuk permainan yang dihubungkan melalui jaringan internet. *Game online* tidak terbatas pada perangkat yang digunakan, *game online* bisa dimainkan di *komputer*, *laptop*, *smartphone* bahkan *ditablet* sekalipun. Asal *gadget* itu terhubung dengan jaringan *internet*, maka *game online* dapat dimainkan.¹⁴

Menurut Rupita Wulan menuliskan dalam jurnal Psikologi UBD Palembang, *game online* adalah permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain di mana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh internet.

Menurut Chandra Zebah Aji bahwa *game online* adalah suatu bentuk permainan yang dihubungkan melalui jaringan internet. *Game online* tidak terbatas pada perangkat yang digunakan, *game online* bisa dimainkan di *komputer*, *laptop*, dan perangkat lainnya, asal *gadget* tersebut terhubung dengan jaringan *internet*.

Menurut Young bahwa *game online* adalah permainan yang dimainkan secara *online via internet*.

Melihat dari beberapa menurut ahli tentang *game online*, maka bisa dipahami bahwa permainan yang berbasis pada jaringan *internet* dimana para pemain bisa bermain secara *online* dan dapat diakses oleh banyak

¹⁴ Aji, C.Z. *Berburu Rupiah Lewat Game Online*, (Jakarta:PT Bounabooks,2012), hlm. 9

orang dan bisa menggunakan perangkat *komputer, laptop, smartphone,* dan *tablet*. Dalam permainan *game online, game online* memiliki cerita dan tantangan yang sangat menarik sehingga para pemain akan merasa sangat menikmati, melibatkan emosi dan juga seperti terlibat langsung secara nyata dalam permainan *game online* ini.

9. Bentuk-bentuk Game Online

Berdasarkan jenis permainan, bentuk-bentuk game online sebagai berikut:

- a. Massively multiplayer online first person shooter games, Game jenis ini mengambil pandangan orang pertama sehingga seolah pemain berada dalam permainan tersebut. Contohnya free fire, conter stiker, point blank.
- b. Masssibely multiplayer online real time strategy game. Game jenis ini menekankan pada kehebatan pemain dengan ciri khasnya pemain harus mengelola satu dunia nyata dalam waktu apapun. Contohnya warchaft, star wars, clans of clas.
- c. Cross platform online play, game jenis ini dapat dimainkan secara online melalui berbagai perangkat berbeda. Game ini memiliki ciri dapat dimainkan melalui play station 2 atau Xbox. Contohnya game need for speed underground.

- d. Simulation games, permainan simulasi kehidupan ini meliputi kegiatan individu dalam sebuah tokoh karakter. Contohnya fram fremzy.¹⁵

10. Dampak Game Online

Bermain game online dapat menimbulkan dampak positif dan dampak negatif sebagai berikut:

a. Dampak positif

1) Penggunaan bahasa Inggris

Dalam hal ini, anak secara tidak langsung diharuskan untuk menguasai Bahasa Inggris agar bisa menyelesaikan tantangannya.

2) Melatih logika

Permainan bisa melatih penggunaan logika, menganalisa, dan memecahkan masalah yang dihadapi.

3) Pengenalan teknologi

Game online akan mengajarkan anak untuk lebih memahami teknologi yang sedang berkembang saat ini.

4) Kemampuan membaca

Beberapa game ada yang bersifat edukasi dan bisa membantu anak untuk belajar dengan cara yang lebih menarik. Maka, secara tidak langsung anak bisa belajar membaca dan mengeja secara signifikan.

¹⁵ Syekh Muhammad Al-Munajjid, *Bahaya Game*, (Solo: Aqwam, 2016). Hlm . 25-26

- 5) Melatih kerjasama
- 6) Mengembangkan imajinatif

Dampak positif dari bermain game online yaitu dapat mengaktifkan sistem motorik, dengan koordinasi yang tepat antara informasi yang diterima mata kemudian diteruskan ke otak untuk diproses dan diperintahkan kepada tangan untuk menekan tombol tertentu.

Bermain game online memang memiliki dampak positif, namun jika dibiarkan berlarut-larut hingga mengarah pada adiksi tentu akan memberikan dampak yang tidak baik.

b. Dampak negatif

Gentile berpendapat bahwa anak-anak yang kecanduan game online cenderung mengalami penurunan prestasi di sekolah, peningkatan tindakan agresif, dan masalah sosial seperti penarikan diri dari pergaulan di dunia nyata karena lamanya waktu yang dihabiskan dengan bermain game online.

Adapun dampak lain yang ditimbulkan dari bermain game online adalah sebagai berikut :

1) Dampak secara social

Hubungan dengan keluarga, teman menjadi renggang karena waktu bersama mereka menjadi kurang. Sehingga menjadi sangat sulit berhubungan dengan orang lain.

2) Dampak secara praktis

Membuat kita menjadi cuek, acuh tak acuh hal-hal yang terjadi disekeliling kita. Rela melakukan apapun demi bermain game, misalnya berbohong, mencuri uang, dan lain sebagainya.

3) Secara Fisik

Dapat terkena paparan cahaya radiasi computer yang dapat merusak saraf mata dan otak serta kesehatan jantung menurun akibat bergadang. Tidak hanya itu kecanduan game online dapat merusak anggota tubuh lainnya seperti ginjal dan lambung yang terpengaruh akibat banyak duduk, kurang minum, dan lupa makan akibat keasyikan main game online.

Sedangkan menurut Aqila Smart, mengemukakan bahwa ada lima dampak negative game online yaitu:

4) Merusak mata dan menimbulkan kelelahan

Biasanya, jarak normal yang harus dilakukan orang dari depan televisive adalah sekitar 1 meter lebih, sedangkan anak-anak akan terasa tidak puas saat mereka sedang bermain game dengan jarak segitu apalagi saat bermain game mereka melakukannya dalam waktu yang cukup lama. Hal tersebut juga menimbulkan efek-efek negative. Tidak hanya dapat merusak pengelihatannya, tetapi juga dapat membuat anak menjadi terlena karena keasyikan, apalagi ada perasaan tanggung dalam diri mereka saat mereka

sudah teranjur bermain game. Dengan begitu mereka mengabaikan waktu untuk mandi, makan, bahkan sampai lupa mengerjakan PR (pekerjaan rumah).

5) Membuat anak tidak mau belajar

Bermain adalah salah satu yang paling menyenangkan terutama bagi anak-anak. Jika dibiarkan anak bermain game tanpa terkendali, tentu anak akan menjadi orang yang mulai malas untuk pergi ke sekolah dan belajar karena kekurangan waktu dan konsentrasi penuh dalam belajar dengan baik akibat game online.

6) Mengajarkan kekerasan

Biasanya, anak-anak akan memilih permainan yang memiliki tingkat ketegangan yang tinggi, seperti game action dan game lainnya yang bisa saja justru akan memberikan dampak yang negative pada diri anak. Anak akan cenderung menirukan setiap kejadian dan tingkah laku dari actor game yang mainkan sehingga dapat membuat anak untuk melakukan kekerasan yang mungkin secara tidak sengaja dilakukan oleh anak.

7) Mengajarkan judi

Biasanya orang saat nge-game tidak lepas dari taruhan. Mulai dari taruhan yang kecil yang tidak menggunakan uang sampai menggunakan uang hanya karena untuk mendapatkan sensasi saat bermain game. Apalagi jika game tersebut merupakan salah satu

game pertarungan. Mulai dari taruhan kecil namun jika dibiarkan terus menerus maka tanpa adanya pengawasan dari orang tua dan guru akan berakibat buruk dan anak bisa kebablasan dengan perjudian yang lebih besar.

8) Berisiko kecanduan

Young berpendapat bahwa kecanduan game online adalah adanya keterikatan dengan game. Pemain game online akan berpikir tentang game ketika sedang offline dan sering kali berfatansi mengenai bermain game ketika mereka seharusnya berkonsentrasi pada hal lainnya. wenstein .¹⁶

B. Kajian Pustaka

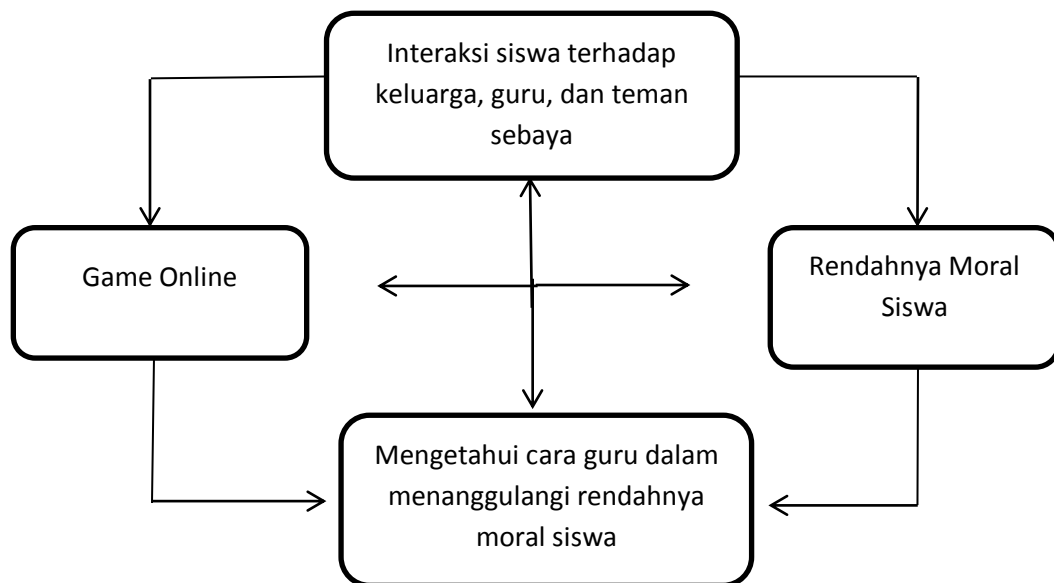
1. Farhan Tarmizi, 2019. Dengan judul Dampak Game Online Free Fire Terhadap Perkembangan Emosional Anak di SD Negeri 62 Kota Bengkulu. Skripsi ini membahas tentang dampak yang ditimbulkan pada game online terhadap emosional anak. Perbedaan skripsi ini dan penulis adalah penulis membahas tentang peran guru dalam menanggulangi rendahnya moral siswa. Sedangkan persamaannya adalah sama-sama meneliti dampak game online.
2. Rina Cindrawati, 2014. Dengan judul Peran Guru PAI dalam Menanggulangi Rendahnya Moral Siswa Korban Minuman Keras di SMP

¹⁶ Novian Aziz Efendi, *Faktor Penyebab Bermain Game Online dan Dampak Negatifnya Bagi Pelajar*, (Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2014), hlm 28

Negeri 10 Tumbu'an Kecamatan Lubuk Sandi. Skripsi ini lebih menekankan peran guru PAI dalam menanggulangi rendahnya moral siswa, dan membahas mengenai korban minuman keras. Persamaan penelitian ini adalah sama-sama membahas peran guru dalam menanggulangi rendahnya moral siswa.

C. Kerangka Berfikir

Kerangka penelitian ini dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis penelitian

Jenis penelitian ini adalah *field research*, yaitu penelitian yang dilakukan secara langsung di lapangan untuk memperoleh data yang diperlukan dan penelitian yang obyeknya mengenai gejala-gejala atau peristiwa yang terjadi pada suatu kelompok masyarakat. Penelitian ini menggunakan desain penelitian studi kasus (*case study*), dalam arti penelitian difokuskan pada suatu fenomena saja yang dipilih dan kemudian dipahami dan dianalisa secara mendalam.¹⁷

Penulis menggunakan pendekatan penelitian kualitatif yaitu penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian, misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan lain-lain secara holistik dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode ilmiah. Jadi pendekatan kualitatif ini sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif yang berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati.¹⁸ Penelitian kualitatif bertujuan untuk mendapatkan data yang lebih lengkap, lebih mendalam, kredibel, dan bermakna, sehingga tujuan penelitian dapat tercapai. Sedangkan sifat

¹⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2012), hlm. 297

¹⁸ Nasution, *Metode Research: Penelitian Ilmiah*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2006), hlm. 81.

penelitian ini adalah deskriptif analitik, yakni mendeskripsikan sekaligus menganalisa tentang peran guru kelas dalam menanggulangi rendahnya moral siswa dampak dari game online kelas V di MI Darussalam Kota Bengkulu.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MI Darussalam Kota Bengkulu. Waktu Penelitian

2. Waktu Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan pada tanggal 15 Februari 2021 sampai dengan 26 Maret 2021.

3. Subyek dan Informasi Penelitian

Subyek dalam penelitian ini adalah Guru kelas V di MI Darussalam Kota Bengkulu, sedangkan informan penelitian berdasarkan pertimbangan kreteria yaitu;

- a) informan yang terlibat dalam kegiatan yang akan diteliti, seperti Kepala Sekolah MI Darussalam Kota Bengkulu, Guru kelas V, dan 10 orang yang Siswa kelas V MI Darussalam Kota Bengkulu yang akan menjadi informan penelitian.
- b) Informan memiliki waktu yang cukup untuk memberi informasi. Informan menyampaikan informasi bersifat real atau bukan hasil rekayasa dalam hal ini penulis mengambil informan yaitu terdiri dari

Kepala Sekolah MI Darussalam Kota Bengkulu, Guru kelas V, dan 10 orang Siswa kelas V MI Darussalam Kota Bengkulu.

C. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini, diperoleh data primer dan data skunder, diantaranya sebagai berikut.

1. Data Primer

Data primer merupakan sumber data penelitian yang diperoleh secara langsung dari sumber asli. Data primer dapat berupa opini subyek secara individu atau kelompok. Dalam pengambilan data primer peneliti dapat menggunakan perekam suara atau menulis hasil jawaban dari informan dalam wawancara. Selain dari informan penelitian kualitatif harus terjun langsung ke lokasi untuk mengetahui situasi dan kondisi yang akan diteliti. Data yang diperoleh dari sumber data primer adalah narasumber (informasi) yaitu wali kelas V dan siswa kelas V.

2. Data skunder

Data skunder merupakan data yang digunakan untuk mendukung pembahasan dalam penelitian. Data skunder umumnya berupa catatan, bukti, atau laporan yang tersusun dalam arsip. Data skunder ini dapat diperoleh peneliti dengan mengumpulkan data dari arsip tentang data siswa, data guru, dan data profil sekolah.

Dari data tersebut diharapkan peneliti dapat memberikan inovasi terbaru dalam penyusunan dan hasil sehingga dalam hasil laporan

penelitian dapat memberikan suasana baru terhadap lokasi penelitian, akan tetapi semua tidak menyimpang dari data-data asli. Berdasarkan data-data tersebut, peneliti diharapkan dapat mendeskripsikan tentang Peran Guru Kelas dalam Menanggulangi Rendahnya Moral Siswa Dampak dari Game Online Kelas V di MI Darussalam Kota Bengkulu.

D. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi adalah suatu teknik pengumpulan data melalui pengamatan terhadap objek yang diteliti. Sebagai metode ilmiah, observasi diartikan sebagai pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala yang tampak objek penelitian.

Metode ini digunakan untuk meneliti dan mengobservasi secara langsung mengenai peran guru kelas dalam menanggulangi rendahnya moral siswa dampak dari game online kelas V di MI Darussalam Kota Bengkulu. Teknik observasi yang dilakukan oleh peneliti adalah dengan terjun langsung kelapangan serta melihat langsung kegiatan dan kondisi guru mengajar. Untuk melihat situasi dan kondisi yang sedang diteliti, sehingga peneliti memperoleh gambaran yang jelas mengenai permasalahan yang sedang diteliti.

2. Wawancara

Wawancara merupakan percakapan atau dialog yang dilakukan dengan tujuan tertentu. Metode wawancara adalah teknik mengumpulkan data dengan mengajukan berbagai pertanyaan kepada subjek secara lisan. Teknik ini digunakan untuk mengetahui secara detail atau mendalam terhadap pengalaman informal dari topik tertentu yang dikaji. Secara garis besar wawancara dibedakan menjadi dua, yakni wawancara terstruktur dan wawancara tidak terstruktur. Wawancara terstruktur yaitu wawancara baku yang susunan pertanyaannya sudah sebelumnya dengan pilihan-pilihan jawaban yang juga sudah disediakan. Sedangkan wawancara tidak terstruktur yaitu wawancara mendalam, wawancara intensif, wawancara kualitatif dan wawancara terbuka.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan wawancara tidak terstruktur atau sering disebut wawancara bebas. Adapun ciri-ciri wawancara ini antara lain, bersifat luwes, susunan kata-kata dalam setiap pertanyaan dapat diubah pada saat wawancara, disesuaikan dengan kebutuhan dan kondisi pada saat wawancara, dan bersifat terbuka.

Wawancara ini ditujukan kepada guru kelas di MI Darussalam Kota Bengkulu untuk mengetahui upaya guru dalam menanggulangi kemerosotan moral siswa.

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah pencarian data mengenai hal-hal atau variable yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar dan sebagainya. Teknik dokumentasi ini penulis gunakan untuk melengkapi observasi dan wawancara. Juga untuk mnegambil data tentang sejarah singkat tentang berdirinya MI Darussalam Kota Bengkulu, keadaan siswa, keadaan guru, struktur organisasi, sarana dan prasarana yang dimiliki oleh MI Darussalam Kota Bengkulu serta perangkat pendukung lainnya.¹⁹

4. Angket

Angket adalah seperangkat pernyataan atau pertanyaan tertulis dalam lembaran kertas atau sejenisnya dan disampaikan kepada responden penelitian untuk diisi olehnya tanpa intervensi dari penulis atau pihak lain. metode ini digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti tentang pribadinya, atau hal-hal yang ia ketahui.

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan angket terbuka, yang sudah disediakan jawabannya namun responden masih bisa menulis jawabannya sendiri apabila jawabannya tidak ada dalam pilihan yang telah disediakan. Sasaran yang akan diberikan angket adalah siswa kelas V MI Darussalam Kota Bengkulu. Teknik angket ini untuk mendapatkan data

¹⁹ Bugin Burhan, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Jakarta: PT Raja GrafindoPersada, 2012), hlm 89

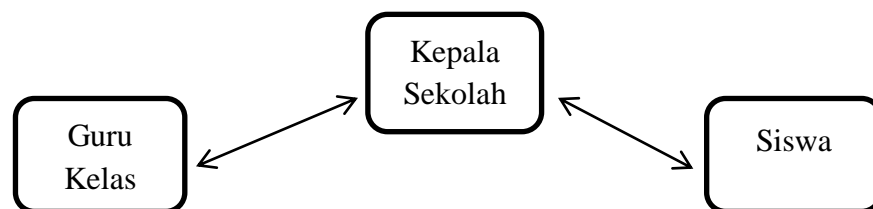
tentang responden siswa-siswi kelas V MI Darussalam Kota Bengkulu tentang *game online*.

E. Teknik Keabsahan Data

Keabsahan data merupakan konsep penting sebagai pembuktian bahwa apa yang telah dialami oleh peneliti sesuai dengan apa yang sesungguhnya terjadi. Dalam penelitian ini, untuk menguji keabsahan data dari hasil penelitian adalah dengan menggunakan teknik triangulasi. Triangulasi diartikan sebagai pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara, dan berbagai waktu. Dengan demikian terdapat triangulasi sumber, triangulasi teknik pengumpulan data, dan waktu.

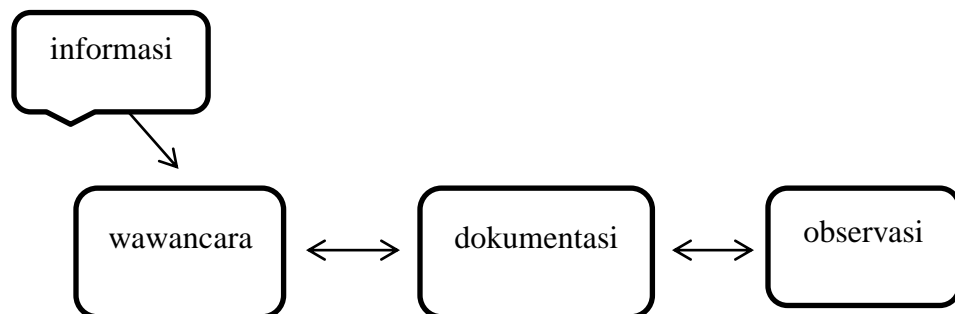
1. Triangulasi sumber, Cara meningkatkan kepercayaan penelitian adalah dengan mencari data dari sumber yang beragam yang masih terkait satu sama lain. Peneliti perlu melakukan eksplorasi untuk mengecek kebenaran data dari berbagai sumber.

Triangulasi dengan sumber data, contoh triangulasi untuk meneliti tentang *visionary leadership* guru kelas. Peneliti menggali data dari guru kelas lalu triangulasi pada siswa.²⁰

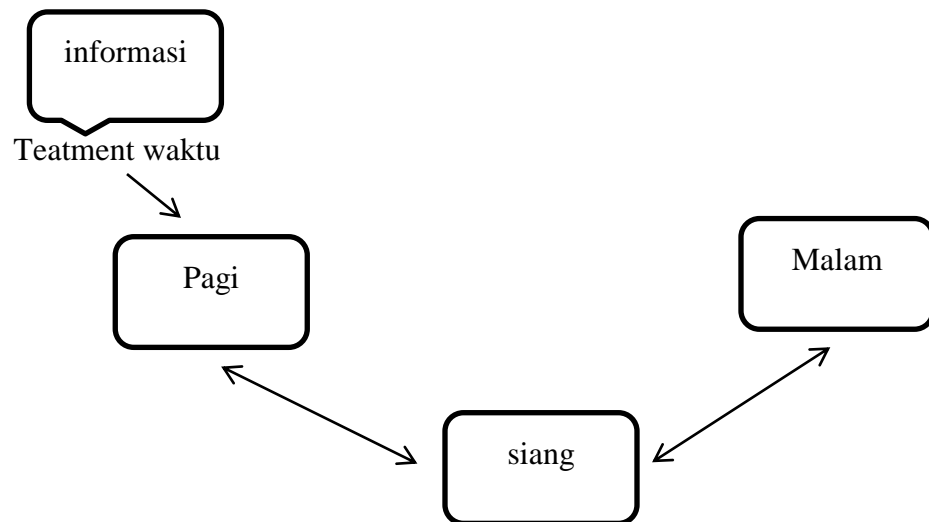


²⁰ Djama'an Satori, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2017), hlm.170-

2. Triangulasi teknik, Penggunaan beragam teknik pengungkapan data yang dilakukan kepada sumber data. Menguji kredibilitas data dengan triangulasi teknik yaitu mengecek data pada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda. misalnya mengungkapkan data tentang aktivitas siswa di dalam kelas dengan melihat teknik wawancara, lalu cek dengan observasi kekelas untuk melihat aktivitas siswa, kemudian dengan dokumentasi. Bila ternyata diperoleh situasi yang berbeda maka peneliti perlu melakukan diskusi lebih lanjut dengan sumber data atau yang lain untuk memastikan data yang dianggap benar.



3. Triangulasi waktu, Peneliti dapat mengecek konsistensi kedalaman dan ketepatan/kebenaran suatu data dengan triangulasi waktu. Menguji kredibilitas data dengan triangulasi waktu dilakukan dengan cara mengumpulkan data pada waktu yang berbeda. peneliti yang melakukan wawancara di sore hari, bisa mengulanginya di pagi hari dan mengeceknya kembali di siang hari atau sebaliknya di mulai pagi cek siang dan dikontrol lagi sore atau malam.



F. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini, teknik analisa yang digunakan adalah teknik deskriptif kualitatif, yaitu teknik analisa yang menggambarkan dan memaparkan dengan uraian hasil penelitian yang diperoleh langsung dari lapangan yang berkaitan dengan upaya guru menanggulangi kemerosotan moral siswa di MI Darussalam Kota Bengkulu .

Adapun metode menganalisa data dalam penelitian ini adalah:

1. Deduktif, yaitu metode yang digunakan kaidah yang bersifat umum ke hal yang khusus kemudian ditarik suatu kesimpulan.
2. Induktif, yaitu metode yang ditunjukan dari hal yang khusus kemudian diperluas ke hal yang umum kemudian ditarik suatu kesimpulan.²¹

²¹ Lexy J. Moleong. *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2001), hlm.25

BAB IV

DESKRIPSI DAN ANALISA DATA

A. Deskripsi Wilayah

1. Sejarah Singkat Berdirinya Madrasah Ibtidaiyah Darussalam Kota Bengkulu

Pada awalnya Madrasah Ibtidaiyah Darussalam Kota Bengkulu ini masih dibantu Yayasan yang merupakan (cabang dari puskesmas yang berinduk di Lampung) tepatnya pada tanggal 16 Juni 1975. Sekolah ini telah didirikan melalui bantuan Yayasan kurang lebih sekitar pertengahan tahun 1987, kemudian barulah Yayasan Darussalam ini diresmikan. Dalam pendirian sekolah ini wilayah (tanah) awalnya berasal dari wakaf sebagian masyarakat dan sebagian lagi milik H. Abu Bakar, sehingga pada tahun 1976 sekolah ini mulai dibangun. Kepemimpinan di Madrasah Ibtidaiyah Darussalam Kota Bengkulu ini sudah mengalami 4 kali pergantian yaitu:

Tabel 4.1 Nama Kepala Sekolah MI. Darussalam Kota Bengkulu

No	Nama Kepala Sekolah	Tahun Jabatan
1.	Abdul Malik	1976-1983
2.	Abdul Rahni	1983-1995
3.	Samsidar, S.Pd.I	1995-2013
4.	Damsik, S.Pd.I	2013-Sekarang

Sumber Data: Arsip sekolah Thun 2020/2021

2. Denah Gedung dan Fasilitas

Gedung Madrasah Ibtidaiyah Darussalam Kota Bengkulu ini terdiri dari 1 kantor, 1 ruang serba guna, dan 1 WC yang dapat dilihat rai denah di bawah ini.

Tabel 4.2 Denah Gedung

Kelas III	Kelas II	Kelas I	R. Serba Guna	Ruang Kantor	Kelas IV	Kelas V	Kelas VI
--------------	-------------	------------	------------------	-----------------	-------------	------------	-------------

Sumber Data: Arsip Sekolah Tahun 2020/2021

L A P A N G A N



3. Prosedur Penggunaan dan Pemeliharaan Fasilitas Sekolah

Di Madrasah Ibtidaiyah Darussalam Kota Bengkulu mempunyai beberapa ruangan seperti yang telah dijabarkan dalam dena gedung pada (gambar). Ruang ini mempunyai fasilitas serba guna antara lain:

1. Sebagai tempat sarana bola pimpong
2. Sebagai sarana jual beli (kantin)
3. Ruang 1, 2, 3 digunakan sebagai tempat belajar kelas I, II, III dan ruang 4, 5, 6 sebagai tempat belajar kelas IV, V, VI.
4. Sebagai kantor kepala sekolah
5. Sebagai kator guru

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 4.3 keadaan sarana dan prasarana MI. Darussalam Kota
Bengkulu**

No	Nama	Jumlah	Keadaan
1.	Ruang Belajar	6	Baik
2.	Kantor	1	Baik
3.	Ruang Guru	1	Baik
4.	Almari	5	Baik
5.	Papa Tulis	6	Baik
6.	Meja dan Kursi Guru	11	Baik
7.	Dispenser	1	Baik
8.	Ruang Serba Guna	1	Baik
9.	WC	2	Baik
10.	Tape Recorder	1	Baik
11.	Pianika	1	Baik
12.	Kerincing	9	Baik
13.	Rabana	2	Baik
14.	Kursi Tamu	1	Baik
15.	Bola Volly	1	Baik
16.	Pimpong	1	Baik
17.	Raket	8	Baik
18.	Seruling	12	Baik

Sumber data : Arsip Sekolah 2020/2021

4. Visi dan Misi dan Tujuan Sekolah

a. Visi sekolah

Unggul dalam prestasi berlandaskan iman taqwa dan berakhlak karimah.

b. Misi sekolah

- 1) Melaksanakan pembelajaran, aktif, inovatif, kreatif, efektif, menyenangkan dan islami engan mengedepankan optimalisasi siswa dan profesional guru.
- 2) Menumbuhkan bakat dan minat siswa dibidang akademik.
- 3) Mewujudkan pribadi muslim yang berakhlak karimah.
- 4) Menciptakan iklim belajar dan bekerja yang produktif.

c. Tujuan sekolah

Tujuan pendidikan tingkat satuan pendidikan dasar yang mengacu pada tujuan umum pendidikan dasar yaitu meletakkan dasar kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut. Sedangkan secara khusus sesuai dengan visi dan misi madrasah serta tujuan MI. Darussalam Kota Bengkulu yaitu:

1. Meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran PAIKEMI (Pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan dalam islam).

2. Meningkatkan kegiatan keagamaan dilingkungan Madrasah; sholat Dhuha, Jam'ah sholat Dzuhur.
3. Meningkatkan prestasi dan daya saing Madrasah.
4. Memiliki tim olahraga dan petugas upacara yang siap pakai.
5. Meningkatkan kegiatan social dilingkungan Madrasah dan masyarakat.
6. Meningkatkan kegiatan pengembangan diri melalui pendidikan ekstra kurikuler (pelajaran iqra', pramuka, dan olahraga)

5. Jumlah Guru

Madrasah Ibtidaiyah Darussalam Kota Bengkulu memiliki tenaga pendidik berjumlah 16 orang yang terdiri dari 2 laki-laki dan 14 perempuan, yang terdiri dari PNS dan Honorer.

Tabel 4.4 Data Gutu MI. Darussalam Kota Bengkulu

No	Nama	Gelar Akademik	L / P	Pendidikan Terakhir	Status Pegawai	Jabatan
1.	Damsik	S.Pd.I	L	S1	PNS	Kepsek
2.	Hartati	S.Pd.I	P	S1	PNS	Guru
3.	Aryuanti	S.Pd.I	P	S1	PNS	Guru
4.	Pisni Holisah	S.Pd.I	P	S1	PNS	Guru
5.	Drs. Indri Sulianto	M.Pd	P	S2	PNS	Guru
6.	Dewi Sartika	S.Pd	P	S1	PNS	Guru
7.	Siti Hadijah	S.Pd.I	P	S1	PNS	Guru

8.	Marliani	S.Pd.I	P	S1	PNS	Guru
9.	Titin Darnely	S.Pd.SD	P	S1	PNS	Guru
10.	Iman Suandi	S.Pd	L	S1	Honor	Guru
11.	Megi Alberti	S.Pd	L	S1	Honor	Guru
12.	Aulia Umami	S.Pd.I	P	S1	Honor	Guru
13.	Helma Juita	S.Pd.I	P	S1	Honor	Guru
14.	Mikdhan Muzakir Ramli	S.Pd	L	S1	Honor	Guru
15.	Rinduhati	S.Pd.SD	P	S1	PNS	Guru
16.	Nelly Susanti	S.Pd.I	P	S1	Honor	Guru
17.	Yulia Rahmadani	S.Pd	p	S1	Honor	Guru
18.	Suhendri Wijaya	S.Pd.I	L	S1	Honor	Guru
19.	Yusda Mariyati	S.Pd.I	P	S1	Honor	Staf TU
20.	Mariyati		P	SMA	Honor	kebersihan
21.	Dani Pratama		L	SMA	Honor	Satpam

Sumber data: Arsip Sekolah Tahun 2020/2021

6. Jumlah siswa

Jumlah siswa di Madrasah Ibtidaiyah Darussalam Kota Bengkulu adalah sebanyak 157 orang siswa yang terdiri dari 74 siswa perempuan dan 83 siswa laki-laki dengan urutan kelas sebagai berikut:

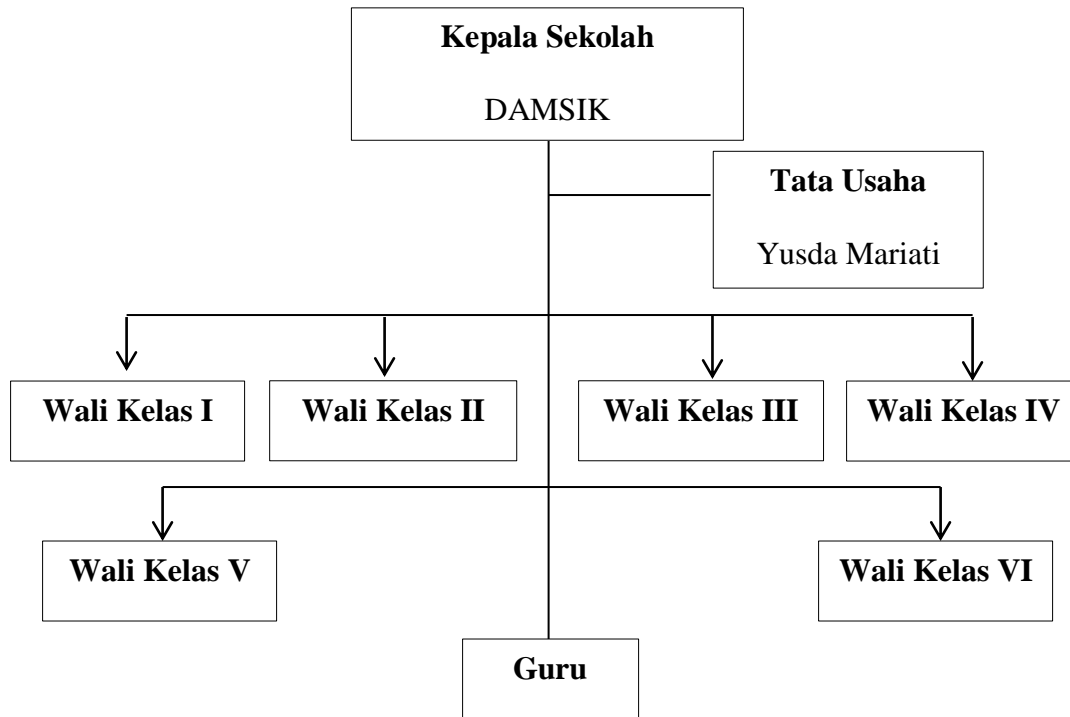
Kelas	Jumlah		Total
	Laki-laki	Perempuan	
I A	9	9	18
II A	8	14	22
III A	14	9	23
IV A	8	7	15
IV B	6	5	11
V	14	11	25
VI A	10	11	21
VI B	14	8	22
Jumlah Keseluruhan	83	74	157

Sumber data Arsip sekolah Tahun Ajaran 2020/2021

7. Struktur Organisasi

Agar lebih efektif dan efisien dalam pelaksanaan proses belajar mengajar serta dalam rangka pencapaian tujuan yang telah diprogramkan, maka disusunlah struktur organisasi Madrasah Ibtidaiyah Darussalam Kota Bengkulu untuk lebih jelas dapat dilihat struktur sebagai berikut:

Tabel 4.6 Struktur organisasi MI. Darussalam Kota Bengkulu



Sumber data : Arsip Sekolah Tahun 2020/2021

8. Wilayah Lingkungan Bermain Anak

Di kecamatan Gading Cempaka, kelurahan Dusun Besar. Adalah tempat tinggal siswa MI Darussalam Kota Bengkulu, karena MI Darussalam Kota Bengkulu tidak jauh dari rumah mereka. Biasanya anak-anak ketika pulang sekolah mereka tidak langsung pulang, karena ada sebagian anak-anak yang nongkrong dulu, hanya untuk bermain dan bercerita bersama teman-temannya. Anak yang langsung pulang habis ganti baju sekolah juga langsung berkumpul lagi di warung dekat MI Darussalam Kota Bengkulu. Mereka bermain *game online* bersama dengan temanya dengan menggunakan wifi yang ada di warung tersebut, warung dijadikan tempat bermain *game online* karena mereka mendapatkan wifi secara gratis dari warung tempat mereka nongkrong.

B. Hasil Penelitian

Pada bagian ini, peneliti memaparkan hasil penelitian yang peneliti peroleh dari lapangan yaitu di MI Darussalam Kota Bengkulu yang diperoleh melalui observasi, wawancara, angket dan dokumentasi mengenai peran guru kelas dalam menanggulangi rendahnya moral siswa dampak dari *game online* kelas V di MI Darussalam Kota Bengkulu.

1. Penyebab siswa bermain *game online*

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti tentang dampak dari *game online* pada siswa kelas V di MI Darussalam Kota Bengkulu terdapat dua faktor yang menjadi pemicu siswa bermain *game online* yaitu faktor eksternal dan faktor internal.

a. Faktor internal

Penyebabkan siswa kelas V di MI Darussalam bermain *game online* salah satunya dipengaruhi oleh faktor internal seperti adanya dorongan dari dalam diri siswa itu sendiri untuk bermain *game online*, rasa jenuh dan bosan yang dirasakan oleh siswa.

1) Dorongan dari dalam diri siswa

Dorongan dari dalam diri siswa yang dimaksud dalam hal ini yaitu keinginan dari dalam diri siswa untuk bermain *game online* secara terus menerus. Berdasarkan observasi peneliti melihat siswa sedang berkumpul di dalam kelas saat tidak ada guru yang mengajar, siswa-siswi tersebut sedang bercerita mengenai *game*

online yang sering mereka mainkan. Sebagian besar siswa yang duduk di kelas V Mi Darussalam sudah menggunakan handphone.

Hal ini peneliti menanyakan langsung kepada informan yaitu apakah masing-masing informan sudah memiliki handphone dan seberapa kenal informan tentang *game online*. Berikut hasil wawancaranya:

“iya pak saya sudah memiliki handphone ketika saya duduk dibangku kelas 3, dan saya juga sudah mengenal game online yaitu game yang dimainkan harus pakai data internet”.²²

*“kalau saya baru dikasih haandpone karena pandemi korona kemarin, dan game online adalah game yang bisa dimainkan dengan teman yang jauh”*²³

“saya sudah ada handpone tapi masih sama-sama dengan kakak saya.saya juga baru mengenal game online”.²⁴

“dari kelas 4 saya sudah dikasih handphone tapi masih dibatasi oleh ayah saya. Game online merupakan yang bisa dimainkan dalam 2 tim yang saling berlawanan(costom)”.²⁵

“saya juga sudah memiliki handphone dari kelas 3 tetapi hanya boleh dimainkan pada hari libur saja, dan game online adalah permainan yang bisa dimainkan bersama teman-teman”.²⁶

“ya saya sudah memiliki handphone ketika saya naik ke kelas 5, menurut saya game online adalah permainan yang sangat menyenangkan dan bisa dimainkan kapan saja”.²⁷

²² Wawancara bersama Aftar (siswa kelas V MI Darussalam), 18 Maret 2021

²³ Wawancara bersama Dedi (siswa kelas V MI Darussalam), 18 Maret 2021

²⁴ Wawancara bersama Hafiz (siswa kelas V MI Darussalam), 18 Maret 2021

²⁵ Wawancara bersama Ahmad (siswa kelas V MI Darussalam), 18 Maret 2021

²⁶ Wawancara bersama Devi (siswa kelas V MI Darussalam), 18 Maret 2021

²⁷ Wawancara bersama Agus (siswa kelas V MI Darussalam), 18 Maret 2021

*“saya sudah mempunyai handphone dari kelas 2 tapi hanya boleh dimainkan kalau sudah selesai mengerjakan tugas sekolah, kalau menurut saya pak game online adalah permainan yang dapat berintraksi langsung dengan teman yang sedang bermain sama kita”.*²⁸

Dari hasil wawancara di atas, dapat disimpulkan bahwa kemajuan teknologi informasi yang semakin canggih dan satu dari produk teknologi yaitu handphone yang memiliki daya tarik dan dapat mengakses apapun dengan mudah misalnya *game online*. maka dari itu tidak heran jika semua orang sudah menggunakan handphone termasuk anak-anak usia sekolah dasar yang sebagian besar sudah memiliki handphone sehingga mereka dapat mengakses apapun yang mereka inginkan seperti *game online*. Siswa di kelas V MI Darussalam sendiri sebgaiian besar sudah mengenal apa itu *game online* dan tidak sedikit dari mereka yang bermain *game online* meski *game* yang mereka mainkan berbeda-beda sesuai tingkat kesukaan masing-masing siswa.

Dari penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Rayadi, Gusti Budjang Riama Al Hidayah, bahwa kemunculan *games digital* sejak dulu sudah ada seperti *Nintendo* dan permainan sejenis, namun saat ini *game* yang dimainkan oleh anak-anak terus berkembang dan semakin canggih, seperti *game online* yang bisa

²⁸ Wawancara bersama Renaldi (siswa kelas V MI Darussalam), 18 Maret 2021

diakses melalui *gadget* dan *komputer-komputer* di *warnet*. Fenomena bermain *game online* inilah yang terjadi pada kalangan anak-anak usia sekolah. Banyak anak-anak sekolah yang memainkan permainan *game online* terutama *Mobile Legend* mulai dari anak SD, SMP dan SMA. Dengan mudahnya mereka memainkan permainan *Mobile Legend* dikarenakan hampir setiap anak mempunyai *gadget* masing-masing. Sehingga mereka dapat memainkannya dimana saja dan kapan saja. Terkadang mereka memainkannya di rumah dan di luar rumah seperti di kafe yang memiliki fasilitas wifi, di taman-taman kota dan di tempat santai tepi sungai.²⁹

2) Rasa jenuh/ bosan yang dialami siswa

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan mengenai dampak dari *game online* yaitu faktor internal yang membuat siswa merasa jenuh. Kejenuhan yang di hadapi siswa ini peneliti temukan pada saat proses belajar mengajar berlangsung. Siswa banyak mengalami rasa bosan yang dapat menyebabkan usaha belajar yang dilakukan siswa sia-sia, dikarenakan akal yang tidak dapat bekerja sebagaimana mestinya dalam memproses item-item informasi yang baru.

²⁹ Rayadi, dkk, *Analisis Peran Orang tua Terhadap Kebiasaan Anak Bermain Game Online*, (Pontianak: 2018), hal 1

Adapun penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Roza Mairistia yaitu tentang rasa jenuh atau bosan yang ditimbulkan pada saat proses belajar mengajar. Secara harfiah kejenuhan berarti padat atau penuh sehingga tidak dapat menerima atau memuat apapun kejenuhan atau rasa bosan yang dialami siswa, dapat menyebabkan usaha belajar yang dilakukan sia-sia dikarenakan suatu akal yang tidak berkerja sebagaimana mestinya dalam memproses item-item informasi atau pengalaman yang baru diperoleh sehingga siswa kerap mencari kesenangan atau hiburan untuk mrnghilngkan rasa jenuh atau bosan dengan bermain *game online*.³⁰

Hasil dari wawancara dengan siswa di kelas V Mi Darussalam Kota Bengkulu tentang rasa jenuh. Peneliti menanyakan langsung kepada informan yaitu apakah informan bermain *game online* setiap hari dan berapa jam dalam satu hari informan tersebut bermain *game online*. Berikut hasil wawancara yang diperoleh dari informan:

*“iya setiap hari, tapi setelah menyelesaikan tugas sekolah. Dalam satu hari saya bermain game online 3 jam bahkan lebih tergantung permainan yang saya mainkan, kalau saya selalu menang maka bisa lebih dari 3 jam saya bermain game online”.*³¹

³⁰ Maristia Roza, *Kecanduan Game Online dan Penangannya*, (Aceh: 2020), Hal. 45

³¹ Wawancara bersama Aftar (siswa kelas V MI Darussalam), 18 Maret 2021

*“tidak, saya bermain game online kalau saya dikasih handphone oleh ayah saya. Saya bermain game online 2 jam lebih bahkan bisa sampai 4 jam, itu saya lakukan Karen saya jarang dikasih handphone oleh ayah saya”.*³²

*“iya saya bermain game online setiap hari, dalam satu hari bermain game online bisa 1 jam dan 2 jam ketika saya sudah bosan saat belajar di rumah”.*³³

*“iya setiap hari, dalam satu hari saya bermain game online bisa 3 jam lebih”.*³⁴

*“tidak, karena saya hanya dikasih handphone kalau hari libur saja”.*³⁵

*“iya saya bermain game online setiap hari, dalam satu hari saya bermain game online bisa sampai 3 jam jika bermain bersama teman”.*³⁶

*“iya setiap hari, dalam satu hari saya bermain game online bisa 3 jam, itu bisa lebih kalau hari libur, karena saat hari libur bisa kumpul sama teman”.*³⁷

Dari hasil wawancara di atas, dapat disimpulkan bahwa siswa yang bermain *game online* bisa dua jam bahkan lebih setiap harinya, itu mereka lakukan setiap hari dan ketika sudah menyelesaikan tugas sekolah.

³² Wawancara bersama Agus (siswa kelas V MI Darussalam), 18 Maret 2021

³³ Wawancara bersama Hafiz (siswa kelas V MI Darussalam), 18 Maret 2021

³⁴ Wawancara bersama Ahmad (siswa kelas V MI Darussalam), 18 Maret 2021

³⁵ Wawancara bersama Davi (siswa kelas V MI Darussalam), 18 Maret 2021

³⁶ Wawancara bersama Alfi (siswa kelas V MI Darussalam), 18 Maret 2021

³⁷ Wawancara bersama Renaldi (siswa kelas V MI Darussalam), 18 Maret 2021

Kemudian peneliti bertanya kembali kepada informan. peneliti menanyakan langsung kepada informan yaitu apa yang informan rasakan jika tidak bermain *game online*. Berikut hasil wawancaranya

“saya akan merasakan perasaan yang gelisa jika tidak bermain game online, apalagi jika dalam seharian tidak bermain game online”.

“saya akan merasakan stress jika tidak bermain game online”.

“saya akan marah-marah, dan teriak-teriak jika tidak bermain game online”.

“saya tidak mau belajar jika tidak bermain game online”.

“saya akan marah-marah jika tidak bermain game online”.

“saya tidak mau belajar jika tidak bermain game online”.

“saya akan merasakan perasaan yang gelisah”.

Dari hasil wawancara di atas, dapat disimpulkan bahwa setiap anak yang bermain *game online* akan merasakan kecanduan atau ingin terus menerus bermain *game online*. Jika mereka tidak bermain *game online* maka mereka akan merasakan perasaan yang gelisah, stress, marah-marah, dan bahkan tidak mau belajar jika tidak disuruh bermain *game online*. Siswa juga merasakan bosan atau kejenuhan akan rutinitas sehari-harinya seperti banyak tugas-tugas sekolah, kemudian stress terhadap masalah yang dapat mengganggu pola pikir. Hal inilah yang membuat siswa kerap

mencari suatu kesenangan atau hiburan untuk menghilangkan rasa jenuh atau bosan yaitu dengan bermain *game online*.

Dari penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Rayadi tentang adanya rasa jenuh dan stres dengan rutinitas sehari-hari. Bahwa salah satu pemicu yang menyebabkan anak bermain *game online* adalah adanya rasa jenuh dan stres akibat rutinitas kesehariannya. Dengan rasa jenuh yang anak rasakan akan menjadi pendorong bagi anak untuk menghabiskan waktunya bermain *game online*. Hal ini terjadi karena rutinitas keseharian yang menjenuhkan, padatnya jadwal belajar, les dan sekolah. Belum lagi faktor suasana rumah yang membosankan dan jauh dari kata nyaman maka dengan *game online* anak akan melampiaskan segala kejenuhan yang ia rasakan. Stres juga menjadi salah satu penyebab kebiasaan anak bermain *game online*. Stress muncul karena beban yang terlalu berat yang dirasakan oleh anak serta ketidakmampuan anak mengolah permasalahan yang dihadapinya. Hal ini terjadi karena anak tidak memiliki ruang untuk berbagi keluh kesahnya, bercerita mengenai kegelisahannya sehingga emosi yang anak rasakan akan menumpuk maka anak melampiaskan kesetresannya pada permainan *game online*.³⁸

³⁸ Rayadi, *Analisis Peran Orang Tua Terhadap Kebiasaan Anak Bermain Game Online*, (Pontianak: 2018), hal, 36

b. Faktor eksternal

Faktor eksternal merupakan faktor dari luar yang menyebabkan siswa kelas V di MI Darussalam bermain *game online* faktor internal yang menyebabkan siswa bermain *game online* antara lain faktor keluarga, faktor teman sebaya, faktor dan faktor lingkungan.

1) Faktor keluarga

Keluarga merupakan tempat pendidikan pertama bagi anak. Faktor keluarga sangat berpengaruh terhadap tumbuh kembang anak. Dalam hal ini yang menyebabkan siswa bermain *game online* salah satunya adalah faktor keluarga yang bersumber dari rendahnya interaksi dan kurangnya komunikasi antara orang tua dan anaknya serta kurangnya perhatian orang tua terhadap anak, dikarenakan orang tua yang terlalu sibuk dengan urusannya masing-masing. Hal ini akan berdampak negatif terhadap siswa karena jiwanya merasa kosong sehingga mereka mencari kegiatan lain yaitu dengan bermain *game online* yang dapat mengisi kekosongan yang ada dalam dirinya karena di dalam *game online* mereka dapat berinteraksi langsung dengan lawan mainnya.

Untuk memperoleh informasi peneliti melakukan wawancara dengan beberapa informan yaitu kebiasaan apa yang informan lakukan ketika pulang dari sekolah?. Berikut hasil wawancaranya:

*”Biasanya ketika pulang sekolah saya tidak langsung pulang kerumah pak kami nongkrong dulu bersama teman-teman”.*³⁹

*“kalau saya pak pulang dari sekolah selalu kumpul dengan teman-teman di warung dekat sekolah”.*⁴⁰

*“pulang sekolah saya pulang dulu kerumah pak untuk berganti pakaian dan makan, jika semuanya sudah baru saya bermaitan dengan orang tua untuk bermain bersama teman-teman”.*⁴¹

*“pulang sekolah saya langsung pulang kerumah dan kemudian baru saya bermain dengan teman-teman pak”.*⁴²

Dari hasil wawancara di atas, dapat disimpulkan bahwa anak-anak yang pulang dari sekolah tidak langsung pulang kerumah, karena ada sebagian orang tua mereka membebaskan sehingga tidak ada upaya untuk menyuruh anak langsung pulang kerumah. Itulah yang menyebabkan anak ada yang nongkrong di warung bersama siswa yang lain hanya untuk menghabiskan waktu, dan ada juga yang langsung pulang kerumah, kemudian langsung berkumpul kembali bersama teman-teman.

2) Faktor teman sebaya

Faktor ini di sebabkan karena banyaknya teman sebaya dan lingkungan sekitar yang bermain *game online*. Hal inilah yang berpengaruh terhadap siswa dengan ajakan dari teman untuk

³⁹ Wawancara bersama Hafiz (siswa kelas V MI Darussalam), 18 Maret 2021

⁴⁰ Wawancara bersama Depi (siswa kelas V MI Darussalam), 18 Maret 2021

⁴¹ Wawancara bersama Renaldi (siswa kelas V MI Darussalam), 18 Maret 2021

⁴² Wawancara bersama Didi (siswa kelas V MI Darussalam), 18 Maret 2021

bermain *game online*. Keinginan siswa untuk berkumpul dengan teman sebaya yang rata-rata bermain *game online* yang menjadikan salah satu pengaruh buruk terhadap siswa tersebut.

Untuk mengetahui lebih jauh mengenai faktor teman sebaya ini peneliti menggali informasi untuk memperoleh data dengan melakukan wawancara bersama beberapa informan mengenai kesukaan informan dalam bermain *game online* dan dari siapa informan tersebut mengenal *game online*. Berikut hasil wawancaranya:

“sangat suka bermain game online apalagi bermain free fire, pertama kali tahu game online dari teman sekolah pak”.⁴³

“ya sangat suka bermain game online, saya sangat suka sekali bermain game online itu mobile legend. Pertama kali kenal game online dari kakak sepupu yang sebelah rumah sama saya”.⁴⁴

“suka sekali bermain game online yaitu mobile legend, kenal game online dari teman saya di rumah”.⁴⁵

“saya juga suka memainkan free fire. Kenal game online dari anak kelas 6”.⁴⁶

“sangat suka, saya kenal game online dari tetangga samping rumah”.⁴⁷

⁴³ Wawancara bersama Hafiz (siswa kelas V MI Darussalam), 18 Maret 2021

⁴⁴ Wawancara bersama Ahmad (siswa kelas V MI Darussalam), 18 Maret 2021

⁴⁵ Wawancara bersama Saskia (siswa kelas V MI Darussalam), 18 Maret 2021

⁴⁶ Wawancara bersama Alvi (siswa kelas V MI Darussalam), 18 Maret 2021

⁴⁷ Wawancara bersama Rehan (siswa kelas V MI Darussalam), 18 Maret 2021

“suka sekali , yang saya mainkan yaitu free fire, pertama tahu free fire dari kakak sepupu, karena kakak sepupu selalu memainkan free fire”.⁴⁸

“iya suka, apa lagi bermain mobile legend, pertama kali tahu apa itu mobile legend dari teman sekolah”.⁴⁹

Dari hasil wawancara di atas, dapat disimpulkan bahwa hampir seluruh anak kelas V menyukai *game online*. Mereka kenal *game online* dari teman sekolah, tetangga rumah, dan kakak sepupu. Peminat *game online* ini terus meningkat setiap tahunnya, bahkan besar kemungkinan masih akan meningkat lebih tinggi di masa yang akan datang.

3) Faktor lingkungan

Faktor lingkungan ini berkaitan dengan keberadaan tempat hiburan *game online* yang menarik minat anak dan mudah diakses yang membuat sebagian anak terbawa pengaruh dari lingkungan sosialnya. Inilah yang menyebabkan siswa bermain *game online* yang disebabkan oleh lingkungan yang kurang terkontrol karena melihat lingkungan sosialnya banyak bermain *game online*.

Faktor lingkungan ini lah yang sangat berpengaruh kepada siswa. Seringnya siswa berkumpul di lingkungan yang sebagian besar berumur lebih dewasa darinya. Hal ini akan menyebabkan siswa menjadi terpengaruh dengan mengikuti tingkah laku

⁴⁸ Wawancara bersama Saskia (siswa kelas V MI Darussalam), 18 Maret 2021

⁴⁹ Wawancara bersama Alvi (siswa kelas V MI Darussalam), 18 Maret 2021

lingkungannya. Apalagi hal ini dapat menyebabkan rendahnya moral siswa yang disebabkan karena *game online* seperti, siswa suka berkata kasar dan siswa tidak peduli dengan lingkungan sekitar saat bermain *game online*.

Peneliti melakukan wawancara dengan informan untuk memperoleh informasi mengenai apakah informan suka berkata kasar saat bermain *game online*? Dan apakah informan peduli dengan lingkungan sekitarnya saat bermain *game online*? Berikut hasil wawancaranya:

“iya pak, saya sering berkata kasar karena pengaruh dari teman saat bermain game online”.⁵⁰

“saya juga pernah berkata kasar ketika kalah dalam bermain”.⁵¹

“saya berkata kasar karena sudah menjadi kebiasaan saat bermain game online pak apalagi bermain dengan orang yang lebih besar”.⁵²

“iya pak saya pernah berkata kasar karena terlalu seru saat bermain game online dengan lawan yang tidak di kenal”.⁵³

Dari hasil wawancara di atas, dapat disimpulkan bahwa anak yang sudah kenal *game online* dan mereka memainkannya, maka mereka akan berkata kasar baik itu saat bermain *game online* dan saat tidak bermain *game online*, karena kata-kata kasar saat

⁵⁰ Wawancara bersama Alfi (siswa kelas V MI Darussalam), 18 Maret 2021

⁵¹ Wawancara bersama Hafiz (siswa kelas V MI Darussalam), 18 Maret 2021

⁵² Wawancara bersama Dedi (siswa kelas V MI Darussalam), 18 Maret 2021

⁵³ Wawancara bersama Rehan (siswa kelas V MI Darussalam), 18 Maret 2021

berkomunikasi di *game online* sudah menjadi kebiasaan mereka walau mereka tidak bermain *game online*.

2. Peran Guru Kelas Dalam Menanggulangi Rendahnya Moral Siswa Dampak Dari *Game Online*

Dari penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Masruddin tentang Peran guru kelas dalam pembinaan moral siswa yaitu:

a) Peranan Sebagai Pembimbing

Peran guru sebagai pembimbing harus diutamakan, karena kehadiran guru di sekolah adalah untuk membimbing siswa (peserta didik menjadi manusia dewasa yang cakap tutur kata, perilaku yang baik, sikap dan tindakan yang diperlukan peserta didik bagi perkembangannya. Tanpa bimbingan siswa akan mengalami kesulitan dalam menghadapi perkembangan dirinya yang dipengaruhi lingkungan siswa berdomisili. Kekurang mampuan siswa menyebabkan siswa lebih banyak tergantung pada guru untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi.

b) Peran Sebagai Motivator

Motivator adalah memberikan pelajaran siswa tentang kebaikan, hal ini merupakan sesuatu yang sangat dibutuhkan agar dapat berjalan tidak menyimpang dari yang tujuan yang diharapkan. Dalam dunia pendidikan, motivator adalah hal yang senantiasa mesti dilakukan agar siswa tidak menyimpang dari tujuan yang diinginkan. Salah satu

peranan yang dilakukan guru dalam pembinaan moral siswa adalah tidak bosan-bosannya guru memberikan nasehat kepada siswanya.

c) Peran Sebagai Model

Peran sebagai model, dalam hal ini tentu berkaitan dengan *action* dan *performant*. Guru (pendidik) selain melaksanakan tugas mengajar, melatih, mendidik, juga menjadi suri tauladan atau memberi contoh yang baik kepada siswa agar tingkah lakunya sesuai dengan norma-norma yang berlaku dilingkungan sekolah. Suri tauladan yang dicontohkan oleh para guru di SD Negeri 3 Tomia, misalnya hadir tepat waktu saat mengajar dan izin ketika tidak masuk, itulah yang merupakan contoh kongkret yang dicontohkan guru di SD Negeri 3 Tomia.

d) Peran Sebagai Komunikator

Sebagai pengajar dan pendidik, guru membutuhkan komunikasi dengan berbagai pihak seperti kepala sekolah, wakil kepala sekolah bagian kesiswaan, sesama guru dan siswa. Guru dalam melaksanakan peran sebagai komunikator harus bisa menjadi sahabat dan menasihati siswa yang melakukan pelanggaran di sekolah. Guru yang baik harus bisa menjadi sahabat dan orang tua yang mengarahkan dan membimbing siswa dalam menambah pengetahuan dan mendidik tingkah laku agar siswa bertingkah laku yang baik dan berakhlak mulia baik di lingkungan sekolah maupun lingkup masyarakat

nantinya. Seorang guru apabila mengetahui siswanya melakukan pelanggaran seperti membolos, melanggar tata tertib, berkelahi, membawa rokok dan mengoleksi gambar porno tentu saja akan mengambil tindakan pencegahan supaya siswa tidak melakukan pelanggaran melainkan harus memberikan pembinaan atau perhatian khusus terhadap siswa untuk mengetahui masalah dan penyebab mereka melakukan pelanggaran dan mereka tidak ragu-ragu dalam menyampaikan masalah yang dialaminya.⁵⁴

Dari hasil observasi dan wawancara guru kelas sudah menanamkan nilai-nilai moral kepada peserta didiknya baik berupa nasehat, teguran, ataupun tingkah laku guru yang menjadi contoh panutan bagi siswanya. Penanaman nilai-nilai moral pada siswa dilakukan oleh guru pada siswa salah satunya pada siswa yang bermoral rendah karena terdampak dari *game online*.

Moral merupakan hal mutlak yang harus dimiliki serta melekat pada diri manusia. Moral berkaitan erat dengan nilai-nilai yang diajarkan agama. Moral menjadi acuan secara hukum perilaku yang diterapkan kepada setiap individu dalam bersosialisasi maupun berintraksi dengan sesamanya sehingga terjalin rasa saling menghormati dan menghargai antar sesama.

⁵⁴ Masruddin, *Peran Guru dalam Pembinaan Moral Siswa*, (Sulawesi: 2018), hlm. 302

Pada masa kini kurangnya pendidikan moral yang ditanamkan pada anak usia sekolah dasar sehingga menyebabkan perilaku yang kurang baik diusia sekolah dasar. Rendahnya moral siswa salah satunya dipengaruhi oleh teknologi yang semakin canggih yaitu *game online* yang sudah merajalela dikalangan anak usia sekolah dasar. Maka dari itu penting sekali untuk menanamkan pendidikan moral kepada siswa khususnya tentang siswa dan bagaimana perilaku sehari-hari yang baik dilingkungan keluarga, sekolah, dan lingkungan masyarakat.

Berikut hasil wawancara dengan Ibu Titin selaku guru kelas V MI Darussalam sebagai berikut:

“mengajarkan pendidikan moral kepada siswa-siswi sudah saya lakukan dan sudah saya ajarkan, pendidikan moral sangat penting diberikan kepada siswa-siswi karena dapat menjadikan dasar sikap moral yang harus dimiliki oleh siswa-siswi untuk menjadikan generasi bangsa yang berkualitas dan memiliki perilaku yang baik”.

Peran guru dapat dikatakan berhasil jika guru tidak hanya memberikan pengetahuan, tetapi mampu mengajarkan siswa siswi belajar untuk mandiri, peduli diri sendiri, masyarakat dan pemebelajaean mereka. Pada dasarnya tujuan pendidikan adalah mengembangkan kemampuan intelektual dan moral peserta didik.

Peran guru kelas memiliki pengaruh yang sangat besar dalam meningkatkan moral sisiwa, dimana guru sebagai pendidik harus bisa mendidik siswanya kearah yang lebih baik, mampu membentuk siskap siswa agar lebih menghargai dan menghormati orang lain,dan memiliki

rasa toleransi yang tinggi. Siswa-siswi di sekolah ini masih banyak memerlukan pembinaan moral dari guru terutama pada siswa pada kelas V yang memiliki moral rendah dampak dari game online. Untuk menanggulangi moral siswa yang rendah, guru dalam hal ini menggunakan metode keteladanan dan pembiasaan.

Hal ini sebagaimana hasil wawancara bersama ibu Titin selaku guru kelas V MI Darussalam.

“Peran guru kelas dalam menanggulangi rendahnya moral siswa yang terdampak dari game online sangat penting karena guru kelas tidak hanya memberikan materi pembelajaran saja akan tetapi juga mengajarkan keteladanan seperti, mengajarkan kepada siswa untuk bersikap sopan santun kepada guru dan saling menghargai dan menghormati teman sebaya agar siswa dapat menjalankan hidup dengan cara yang baik dan mampu beradaptasi dengan baik di lingkungannya. Hal ini saya lakukan agar siswa dapat menjaga sikapnya dan memahami nilai-nilai norma yang ada”.

Dari hasil wawancara di atas dapat dipahami bahwa peran guru kelas sebagai pendidik tidak hanya memberikan materi pembelajaran saja akan tetapi juga memberikan keteladanan dan pembiasaan yang baik terhadap siswanya. Pembiasaan yang dilakukan oleh guru seperti membiasakan siswa untuk salam ketika memulai ataupun mengakhiri sapaan dan membiasakan siswa berdo'a sebelum memulai pembelajaran. Guru kelas sebagai pendidik harus bisa menjadi panutan bagi siswa- siswinya dan memberikan contoh yang baik terhadap siswanya.

Selanjutnya peneliti melakukan wawancara dengan ibu Titin selaku guru kelas V MI Darussalam sebagai berikut:

“saya selaku guru kelas dalam menanggulangi moral siswa memberikan arahan dan bimbingan moral dalam proses pembelajaran, sehingga siswa lebih muda menerima arahan dan bimbingan yang diberikan oleh guru secara umum maupun individu. Untuk memotivasi siswa yang memiliki moral rendah atau tidak untuk mengingatkan atau memberikan teguran kepada siswa yang melakukan kesalahan dan saya melakukan pendekatan kepada siswa yang sudah tidak bisa dinasihati”.

“saya juga memberikan teguran kepada siswa yang melakukan kesalahan seperti dengan kata-kata yang dapat merubah moral siswa untuk menjadi lebih baik”.

Pernyataan tersebut serupa dengan keadaan ketika peneliti melakukan observasi di kelas V saat proses pembelajaran berlangsung disana peneliti melihat langsung guru memberikan motivasi sebelum pembelajaran dimulai dengan cerita-cerita singkat mengenai moral. Guru juga memberikan arahan kepada siswa mengenai moral yang baik.

Berkaitan dengan hal tersebut ibu Titin juga mengungkapkan sebagai berikut:

“untuk siswa yang tidak dapat dinasihati dan ditegur dengan kata-kata akan saya berikan hukuman dengan menghafalkan surat-surat pendek dan memberiskan lingkungan kelas dan bahkan jika itu semua tidak mempan maka saya akan memanggil wali murid siswa tersebut agar wali murid juga dapat memberikan pembinaan kepada siswa”.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa guru kelas melakukan berbagai peran dalam membangun kepribadian siswa yang

kuat bertanggung jawab, dan memiliki moral yang baik. Peran guru ialah sebagai pengajar, pembimbing, ilmuwan dan guru sebagai pribadi.

- a) Guru sebagai pengajar, yang mana guru memiliki tanggung jawab besar dalam mencerdaskan dan membentuk pribadi siswanya maka dari itu seorang guru harus sadar akan tugas dan tanggung jawabnya.
- b) Sebagai pembimbing, guru memiliki tugas untuk membimbing siswanya dalam berbagai masalah yang dihadapi. Pada hakikatnya gurulah yang melancarkan terlaksananya pemahaman siswa dalam setiap pembelajaran dan mengajarkan mengenai pandangan hidup. Sehingga siswa dapat menjalankan hidupnya dengan norma yang ada supaya mampu beradaptasi dengan baik di lingkungannya
- c) Guru sebagai ilmuwan bertugas membagikan ilmu pengetahuan yang dimiliki kepada anak didiknya oleh karena itu guru dituntut untuk lebih menguasai segala aspek yang akan diajarkan kepada siswa.
- d) Guru sebagai pribadi yang mana guru mampu memberikan panutan yang baik bagi siswa dan memberikan contoh sikap teladan dengan memberikan keteladanan melalui cara bersikap guru dalam bergaul dan kedisiplinan guru serta memberikan pembiasaan agar siswa dapat berperilaku santun.

3. Peran Orang Tua dalam Mengawasi Anak Bermain *Game Online* di Rumah

Di era digital sekarang ini tentunya orang tua harus dituntut sebagai pendamping sekaligus pengawas bagi anaknya sendiri agar anak tidak melakukan tindakan yang menyimpang melalui teknologi yang semakin canggih ini. Maraknya *game online* membuat anak ingin memainkan permainan tersebut. Para siswa menganggap bahwa dengan bermain *game online* segala rasa jenuh yang dialaminya baik dari dalam diri sendiri, orang tua, guru, maupun orang-orang yang ada disekitar lingkungannya dapat berkurang. Namun apabila seseorang sudah ketergantungan bermain *game online*, maka dampak buruk jangka panjang akan dialami oleh siswa tersebut. Dalam hal ini, orang tua harus mengawasi dan mengarahkan anak dengan sikap yang bijaksana. Peran dan bimbingan orang tua akan sangat berpengaruh bagi keberlangsungan masa depan anak.

Orang tua adalah pendidik utama bagi anak-anaknya. Peran orang sebagai pendidik sangat penting sehingga tidak dapat digantikan oleh orang lain. itu sebabnya, tidak tepat jika orang tua hanya menggantungkan pendidikan anaknya terhadap pihak sekolah, dan guru saja. Dalam keluarga orang tualah pertama –tama yang bertanggung jawab membekali anak-anaknya dengan pengetahuan ajaran agama, moral dan ajaran sosial bermasyarakat. Keluarga adalah tempat pertama dimana anak-anak menimba pengalaman pribadi dan agama. Orang tua tidak hanya mendidik

anaknya agar lebih pandai tapi supaya mendidik anak-anak agar agar memiliki inisiatif untuk membangun hidupnya sendiri di dunia ini. Tidak bisa disangkal bahwa orang tua memiliki tanggung jawab yang besar agar anak-anaknya memiliki sikap yang baik dan benar. Idealnya orang tua harus berusaha secara optimal agar anak-anaknya sungguh-sungguh memiliki sikap, sifat, perilaku, dan moral yang baik.

Peneliti melakukan wawancara dengan orang tua siswa untuk menggali informasi dengan mengajukan pertanyaan apakah orang tua selalu memberikan perhatian dan nasehat kepada anak yang bermain *game online*? Berikut hasil wawancara yang diperoleh.

*”saya pribadi selalu memberikan perhatian kepada anak saya saat ia bermain HP dan saya terus menegurnya dan juga menasehatinya ketika dia terlalu fokus dengan HP”*⁵⁵.

”saya sebagai orang tua selalu mengawasi anak saya dalam bermain HP terutama game online karena itu dapat merusak anak-anak. Contohnya mereka jadi susah untuk belajar dan sering tidak mendengarkan orang tuanya”.⁵⁶

“saya jarang sekali memperhatikan anak saya ketika bermain game online karena saya kerja dari pagi hingga sore, hanya sesekali saya menasehatinya untuk tidak bermain game terus”.⁵⁷

“karena saya dan bapaknya sibuk bekerja, maka kami jarang sekali memperhatikan kegiatan anak di rumah. Tapi saya selalu menasehati anak saya agar tidak terjerumus karena game online”.⁵⁸

⁵⁵ Wawancara bersama Bapak Andres (wali murid siswa kelas V MI Darussalam), 20 Maret 2021

⁵⁶ Wawancara bersama Bapak imran (wali murid siswa kelas V MI Darussalam), 20 Maret 2021

⁵⁷ Wawancara bersama Bapak Agustari (wali murid siswa kelas V MI Darussalam), 20 Maret 2021

Dari hasil wawancara di atas, dapat disimpulkan bahwa setiap orang tua selalu menasihati anaknya yang bermain *game online*, namun mereka tidak bisa mengawasi anak yang bermain *game online* setiap waktu karena orang tua juga memiliki kesibukan lain seperti bekerja.

Peneliti sebelumnya Sangaji Anwar Wiranto juga mengatakan kalau era *digital* merupakan istilah yang digunakan dalam kemumvulan *digital*, jaringan *internet*, atau lebih khusus lagi teknologi informasi, era *digital* ditandai akan banyaknya produk elektronik yang serba canggih, teknologi tersebut sangat erat pada kehidupan masyarakat sekarang ini, orang tua yang merupakan bagian dari masyarakat tidak dapat memungkiri bahwa anak-anak era *digital* tak pernah lepas akan benda-benda yang berhubungan dengan teknologi tersebut. Teknologi adalah sebuah indikator yang menandakan munculnya zaman baru dan juga menandakan kedatangan masyarakat informasi. Revolusi teknologi informasi menyebabkan tersebarnya teknologi komunikasi dalam segala penjuru. Dalam era ini tentunya orang tua harus dituntut sebagai pendamping sekaligus pengawas bagi anaknya sendiri supaya anak tidak melakukan atau melakukan penyimpangan melalui teknologi baru ini, terkhususnya anak usia sekolah dasar yang masih awam dan labil mereka sangat perlu diawasi dan diperhatikan serta dibimbing agar nantinya anak tersebut tidak

⁵⁸ Wawancara bersama Ibu Yeni Susanti (wali murid siswa kelas V MI Darussalam), 20 Maret 2021

menyalahgunakan teknologi. Pola asuh orang tua kepada anaknya menjadi solusi dari semua persoalan ini, keluarga merupakan sekolah pertama bagi sang anak sebelum ia terjun didunia luar lingkungan tempat tinggalnya, dalam keluarga, sang anak dibentuk agar memiliki kekebalan terhadap pengaruh negatif, bukan untuk membentuk sang anak agar bebas dari pengaruh negatif. Karena orang tua pun menggunakan *smartphone* dalam kehidupan sehari-hari. Sangat tidak mungkin di era *digital* ini sang anak sepenuhnya dapat bebas dari dampak buruk perkembangan teknologi. Jadi yang sangat realistis adalah mempersiapkan anak agar mampu menolak dan menjahui pengaruh negatif yang menghampirinya.⁵⁹

Kemudian peneliti melakukan wawancara dengan orang tua siswa. Bagaimana upaya dari informan dalam mengatasi anak yang bermain *game online*. Berikut informasi dari informan.

“setiap hari saya selalu menasihati anak agar tidak bermain game online, tidak bosan-bosannya saya katakan betapa bahayanya jika sudah kecanduan game online, terus saya juga mengatakan kalau sudah kecanduan game online segalanya bisa dilakukan demi bermain game online. Maka dari itu sebelum kecanduan game online saya akan selalu mengawasi dan menasihati dan apabila masih juga bermain game online hingga lupa waktu dan kewajibannya maka saya akan memberikan hukuman seperti menyuruh membersihkan halaman rumah setiap pagi dan sore”.⁶⁰

“saya selalu bilang kepada ibunya jangan terlalu membiarkan anak untuk bebas dalam bermain hp, karena saya takut kalau sudah terlalu

⁵⁹ Anwar Sangaji, *Peran Orang Tua dalam Pengawasan Anak Pada Penggunaan Smartphone*, (2018: Yogyakarta), hal, 254

⁶⁰ Wawancara bersama Bapak Kateni (wali murid siswa kelas V MI Darussalam), 20 Maret 2021

diberi kebebasan dalam bermain hp nantinya disalah gunakan, seperti bermain game online, hingga lupa kalau kewajiban adalah belajar dan belajar. Tapi Alhamdulillah sampai saat ini saya dan ibunya masih bisa mengontrol apa saya kegiatan anak ketika di rumah. Terkadang memang ada dalam beberapa waktu anak bermain game online, tapi kalau sudah cukup lama maka hp tersebut akan saya ambil, biar dia belajar. Saya selalu memberi hadiah jika prestasinya meningkat setiap semesternya namun jika prestasinya sampai menurun maka hp akan saya sita sampai prestasinya meningkat kembali”⁶¹.

“kalau saya tahu anak lagi bermain game, tentunya saya akan marah, karena yang saya tahu game online itu sangat berdampak buruk bagi orang yang sudah kecanduan game online. Itu dari dulu sangat saya takutkan, tapi setiap saat saya selalu mengawasi dan mengingatkan agar tidak bermain game online. Jika ia tidak mendengarkan saya maka saya akan memberikan ia sanksi berupa pengurangan uang jajan agar ia tidak dapat membeli paket data untuk bermain game online”⁶².

“saya akan marah jika anak bermain game online tapi tugas sekolah tidak dikerjakan, tapi jika tugas sekolah sudah dikerjakan dan belajar maka saya akan memberikan hp, itu saya berikan dengan waktu yang tidak saya tentukan, karena jika sudah saya agap lama maka akan saya ambil dan saya simpan. Saya akan sangat tegas kepada anak agar mereka tidak berbuat semau mereka”⁶³.

Dari hasil wawancara di atas dapat dipahami bahwa orang tua selalu memberikan nasihat kepada anaknya agar tidak terjerumus dalam *game online* yang sangat mempengaruhi anaknya. Upaya orang tua dalam mengatasi anaknya agar tidak kecanduan *game online* adalah dengan cara berikut:

⁶¹ Wawancara bersama Bapak Agustari (wali murid siswa kelas V MI Darussalam), 20 Maret

2021

⁶² Wawancara bersama Bapak Imran (wali murid siswa kelas V MI Darussalam), 20 Maret

2021

⁶³ Wawancara bersama Bapak Andres (wali murid siswa kelas V MI Darussalam), 20 Maret

2021

a) Memberikan hukuman

Upaya yang dapat dilakukan oleh orang tua untuk mengurangi atau mengatasi anaknya yang kecanduan *game online* salah satunya dengan memberikan sanksi atau hukuman. Dari hasil wawancara di atas hukuman yang diberikan orang tua terhadap anaknya seperti menyuruhnya untuk membersihkan halaman di lingkungan rumah, menyita handphone, dan mengurangi uang jajan agar anak tidak dapat membeli paket data untuk bermain *game online*.

b) Menetapkan batasan dalam bermain handphone

Upaya orang tua dalam membatasi anak bermain *game online* sangat berpengaruh pada anak agar anak tidak terlalu banyak menghabiskan waktu untuk *game online*, hal ini dilakukan untuk memulihkan keseimbangan antara dunia *game online* dan dunia anak yang sebenarnya. Jadi orang tua harus memberikan batasan durasi dalam bermain *game online*, bahkan batasan hari dalam satu minggu.

c) Memberikan *reward*

Reward merupakan segala sesuatu yang berupa penghargaan yang menyenangkan perasaan anak yang diberikan kepada anak yang berprestasi. Orang tua akan memberikan *reward* kepada anak yang berprestasi dalam hal ini seperti membebaskan anak untuk bermain handphone atau bermain *game online* semata-mata dilakukan orang tua untuk menyenangkan perasaan anaknya.

4. Dampak *game online*

Perkembangan teknologi informasi yang semakin canggih dan menciptakan produk-produk baru untuk mempermudah aktivitas masyarakat. Produk-produk tersebut seperti *televisi, komputer, dan laptop*, telepon genggam dan *internet*. Kini hampir sebagian besar masyarakat memiliki produk-produk teknologi informasi tersebut. Produk teknologi informasi sangat berpengaruh dalam kehidupan masyarakat khususnya dikalangan anak-anak sekolah. salah satu dari produk teknologi informasi yang sangat berpengaruh bagi siswa untuk mendapatkan informasi yaitu internet. Di dalam internet juga menyediakan banyak sekali hiburan yang ditawarkan, salah satunya seperti *game online*.

Game online adalah permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh jaringan internet. *Game online* mempunyai beberapa daya tarik yang membuat para siswa lebih senang bermain ketimbang belajar. Aktivitas bermain *game online* sudah menjadi rutinitas setiap hari. Selain permainan yang menarik, *game online* juga dapat menyebabkan ketagihan karena ketika sedang bermain kemudian kalah akan mencoba kembali supaya menang. Dalam sudut pandang jika pelajar sudah kecanduan pada *game online* maka cenderung akan memiliki sifat egosentris dan akan mengedepankan sifat individualisnya. Siswa dengan sendirinya akan menjauh dari lingkungan sekitar dan akan beranggapan bahwa lingkungan

sosial adalah tempat untuk bermain *game online* dan kehidupannya adalah di dunia maya.

Dampak dari *game online* tidak selalu berdampak negatif tetapi ada juga dampak positif dari *game online* yaitu:

a) Meningkatkan Konsentrasi

Seseorang dalam bermain *game online* membutuhkan konsentrasi yang tinggi. Jika semakin sulit *game* yang dimainkan akan semakin tinggi pula konsentrasi yang dibutuhkan. Dengan meningkatnya konsentrasi dalam bermain *game online* maka akan meningkat pula konsentrasi dalam hal yang lain.

b) Menghibur, Mengalihkan Perhatian, dan mengurangi stress

Pada dasarnya, *game online* seperti semua jenis permainan lainnya dibuat untuk menghibur diri dari kejenuhan seperti banyaknya tugas sekolah yang diberikan kepada siswa.

Selain dampak positif yang ditimbulkan dari bermain *game online* adapula dampak negatif yang ditimbulkan dari bermain *game online* antara lain:

a) Membuat Kecanduan Berlebihan dan Lupa waktu

Dalam bermain *game online* seseorang dapat menjadi kecanduan karena dituntut untuk terus menerus agar tidak tertinggal. Ketika seseorang sudah kecanduan *game online* maka akan menyita waktu banyak waktu sehingga anak akan lupa terhadap kewajibannya seperti

tidak mengerjakan tugas sekolah, selalu membantah perintah orang tua dan lain sebagainya.

b) Menurunkan Kebugaran Tubuh

Saat bermain *game online* otomatis seseorang tidak menggerakkan tubuhnya sehingga akan kekurangan aktivitas yang akan membuat tubuhnya kaku dan tidak bergairah yang disebabkan karena waktu tidur yang kurang.

c) Sulit Berkonsentrasi saat Proses Belajar Mengajar

Saat proses pembelajaran seseorang yang sudah kecanduan akan lebih memikirkan tentang *game* maka konsentrasi dalam pembelajaran pun akan terganggu.

d) Menurunnya Motivasi Belajar

seseorang akan menjadi malas belajar, malas mengerjakan tugas sekolah dan melupakan kewajibannya sebagai seorang pelajar yang disebabkan karena sudah kecanduan bermain *game online*.

e) Merusak Mata dan Juga Saraf

Bermain *game* secara berlebihan akan menyebabkan melemahnya lensa mata yang disebabkan karena terus menerus melihat layar handphone..

f) Berkurangnya Sosialisasi

Seseorang yang terlalu asik pada *game* nya akan menjadi lupa dengan lingkungan sekitarnya, maka akan kurangnya sosialisasi dengan lingkungan sekitarnya.

C. Pembahasan

Setelah peneliti mengumpulkan data dari hasil penelitian, yang diperoleh dari observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi maka selanjutnya akan melakukan analisis data untuk menjelaskan lebih lanjut hasil penelitian.

1. Penyebab siswa bermain *game online*

a) Faktor internal

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dibahas diketahui bahwa pemicu siswa bermain *game online* disebabkan oleh adanya dorongan dari dalam diri siswa untuk bermain *game online* seperti mencoba-coba untuk bermain *game online* karena rasa penasaran dan akhirnya berujung pada keinginan untuk terus-menerus bermain *game online*. *game online* itu sendiri memiliki fitur-fitur yang menarik di dalamnya sehingga sangat mudah untuk membuat semua orang memainkannya tanpa terkecuali siswa usia sekolah dasar.

Rasa jenuh atau bosan yang dialami siswa diakibatkan karena siswa tidak memiliki ketertarikan untuk mengikuti pembelajaran sehingga siswa lebih memilih untuk bolos sekolah maupun bolos

dalam suatu pembelajaran sehingga siswa melampiaskan kejenuhan tersebut dengan cara bermain *game online* baik di warnet maupun di luar lingkungan sekolah. Siswa lebih menyukai *game online* karena *game* yang membuatnya penasaran dan senang tanpa memikirkan dampak dari *game online* tersebut karena dengan bermain *game online* yang menurutnya sangat menghibur dan tidak membosankan.

Pemicu siswa bermain *game online* karena masa dimana siswa senang mencoba hal-hal yang baru salah satunya dengan bermain *game online* yang merupakan sarana penghibur yang didalamnya menyediakan berbagai fitur yang menarik, namun karena hal ini siswa menjadi tertarik untuk selalu bermain *game online* tanpa memikirkan kesehatan, kerugian, serta melupakan tanggung jawabnya sebagai seorang pelajar.

Berdasarkan hasil penelitian di lapangan peneliti menyimpulkan bahwa siswa kelas V di MI Darussalam Kota Bengkulu cenderung memiliki keinginan untuk bermain *game online* karena *game online* sangat menghibur dan menarik untuk dimainkan sehingga muncul keinginan yang luar biasa dari dalam diri siswa yang berujung pada kecanduan yang membuat siswa malas dalam berbagai hal misalnya malas untuk belajar, melupakan tanggung jawabnya di rumah sebagai seorang anak serta melupakan tanggung jawabnya di sekolah sebagai seorang pelajar.

b) Faktor eksternal

Faktor eksternal yang menjadi pemicu siswa kelas V di MI Darussalam Kota Bengkulu bermain *game online* yaitu lingkungan sekitarnya yang kurang terkontrol seperti siswa yang terpengaruh oleh faktor teman sebaya maupun teman yang berbeda usia dari dirinya dalam ajakan untuk bermain *game online*. Siswa yang sudah kecanduan *game online* cenderung lebih sibuk dengan *game* nya dibandingkan dengan teman sehingga siswa yang sudah mengenal *game online* memiliki hubungan sosial yang kurang baik.

Kurangnya perhatian dari orang terdekat seperti perhatian orang tua menjadi salah satu pemicu siswa bermain *game online* karena kurangnya pengawasan dari orang tua yang disebabkan karena kesibukan orang tua dalam bekerja sehingga tidak dapat memberikan perhatian khusus kepada anaknya setiap hari. Siswa yang memiliki lingkungan yang tidak baik akan menjadi pemicu siswa untuk bermain *game online* sebagai aktivitas yang menyenangkan. Bermain *game online* adalah suatu aktivitas yang dapat menyenangkan, menarik dan dapat memberikan kepuasan yang dan dapat menghindar dari tugas sekolah.

Berdasarkan hasil penelitian di lapangan peneliti menyimpulkan bahwa siswa kelas V di MI Darussalam Kota Bengkulu yang menjadi faktor eksternal pemicu siswa bermain *game online*

yaitu karena adanya dorongan dari lingkungan yang kurang baik, pengaruh dari teman sebaya, dan kurangnya pengawasan orang tua karena kesibukannya bekerja setiap hari sehingga tidak terlalu memperhatikan anaknya di rumah.

2. Peran Guru Kelas Dalam Menanggulangi Rendahnya Moral Siswa Dampak Dari *Game Online*

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dibahas diketahui bahwa peran guru kelas dalam menanggulangi moral siswa dampak dari Peran Guru Kelas Dalam Menanggulangi Rendahnya Moral Siswa Dampak Dari *Game Online* yaitu dengan peran guru sebagai pengajar, yang mana guru memiliki tanggung jawab besar dalam mencerdaskan dan membentuk pribadi siswanya maka dari itu seorang guru harus sadar akan tugas dan tanggung jawabnya. Sebagai pembimbing, guru memiliki tugas untuk membimbing siswanya dalam berbagai masalah yang dihadapi. Pada hakikatnya gurulah yang melancarkan terlaksananya pemahaman siswa dalam setiap pembelajaran dan mengajarkan mengenai pandangan hidup. Sehingga siswa dapat menjalankan hidupnya dengan norma yang ada supaya mampu beradaptasi dengan baik di lingkungannya Guru sebagai ilmuan bertugas membagikan ilmu pengetahuan yang dimiliki kepada anak didiknya oleh karena itu guru dituntut untuk lebih menguasai segala aspek yang akan diajarkan kepada siswa. Guru sebagai pribadi yang mana guru mampu memberikan panutan yang baik bagi siswa dan memberikan

contoh sikap teladan dengan memberikan keteladanan melalui cara bersikap guru dalam bergaul dan kedisiplinan guru serta memberikan pembiasaan agar siswa dapat berperilaku santun.

3. Peran Orang Tua dalam Mengawasi Anak Bermain *Game Online* di Rumah

Peran orang tua sangat dibutuhkan dalam perkembangan dan pertumbuhan anak agar terhindar dari perilaku-prilaku menyimpang seperti halnya kecanduan *game online* yang dapat berpengaruh buruk terhadap anak baik secara fisik maupun psikis seorang anak.⁶⁴

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dibahas diketahui bahwa sudah banyak siswa yang bermain *game online* yang luput dari pengawasan orang tuanya. Siswa yang memiliki kebiasaan bermain *game online* maka mereka tidak akan kenal tempat dan waktu, dan bahkan ada beberapa yang hampir tidak diawasi oleh orang tuanya. Selain itu hubungan dan komunikasi anatar orang tua dan anaknya juga kurang baik, hal ini disebabkan karena orang tua yang memiliki kesibukan masing-masing sehingga tidak ada waktu untuk mengawasi anak bermain *game online*.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan informan peneliti menyimpulkan bahwa ada berbagai peran yang dilakukan orang tua untuk

⁶⁴ Riyadi, dkk. *Analisis Peran Orang Tua Terhadap Kebiasaan Anak Bermain Game online*. 2018, hlm: 4

mengatasi anak yang bermain *game online* adalah dengan memberikan hukuman. Pemberian hukuman oleh orang tua semata-mata untuk mengurangi atau mengatasi anaknya yang kecanduan *game online* salah satunya dengan memberikan sanksi atau hukuman. Dari hasil wawancara peneliti menyimpulkan bahwa hukuman yang diberikan orang tua terhadap anaknya seperti menyuruhnya untuk membersihkan halaman di lingkungan rumah, menyita handphone, dan mengurangi uang jajan agar anak tidak dapat membeli paket data untuk bermain *game online*. Hukuman yang diberikan orang tua kepada anak adalah untuk memberikan efek jera kepada anak tersebut.

Menetapkan batasan dalam bermain handphone juga merupakan salah satu bentuk upaya yang dilakukan orang tua dalam membatasi anak bermain *game online* sangat berpengaruh pada anak agar anak tidak terlalu banyak menghabiskan waktu untuk *game online*, hal ini dilakukan untuk memulihkan keseimbangan antara dunia *game online* dan dunia anak yang sebenarnya. Jadi orang tua harus memberikan batasan durasi dalam bermain *game online*, bahkan batasan hari dalam satu minggu.

Pemberian *reward* yang berupa penghargaan yang menyenangkan perasaan anak yang diberikan kepada anak yang berprestasi. Orang tua akan memberikan *reward* kepada anak yang berprestasi dalam hal ini seperti membebaskan anak untuk bermain handphone atau bermain *game*

online semata-mata dilakukan orang tua untuk menyenangkan perasaan anaknya.

4. Dampak *game online*

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dibahas peneliti menyimpulkan bahwa siswa kelas V di MI Darussalam Kota Bengkulu senang bermain *game online* hal ini ditunjukkan dengan hasil angket yang peneliti peroleh dari siswa. Mereka sudah menggunakan handphone untuk bermain *game online*, *game online* yang dimainkan siswa juga bermacam-macam sesuai kesukaan masing-masing siswa itu sendiri. Permasalahan gemarnya siswa bermain *game online* membuat orang tua dan guru khawatir dengan minat belajar siswa yang dapat tergeser oleh gemarnya siswa bermain *game online*. Permainan *game online* dapat mempengaruhi perilaku siswa apalagi bagi siswa tingkat sekolah dasar yang cenderung mudah mengikuti dan meniru.

Dampak dari *game online* yaitu siswa dalam memainkan *game online* bersifat positif dan negatif. Dampak negatif ini terlihat dari aktifitas siswa sehari-hari setelah bermain *game online* berupa kekecewaan yang membuat siswa bersikap marah, emosional, malas, dan bahkan mempengaruhi prestasi siswa. Dalam pergaulan juga siswa cenderung lebih suka menyendiri karena asik bermain *game online* sehingga tidak peduli dengan lingkungan disekitarnya.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Peran guru dalam menanggulangi rendahnya moral siswa dampak dari *game online* adalah dengan peran guru sebagai pengajar, yang mana guru memiliki tanggung jawab besar dalam mencerdaskan dan membentuk pribadi siswanya maka dari itu seorang guru harus sadar akan tugas dan tanggung jawabnya. Sebagai pembimbing, guru memiliki tugas untuk membimbing siswanya dalam berbagai masalah yang dihadapi. Pada hakikatnya gurulah yang melancarkan terlaksananya pemahaman siswa dalam setiap pembelajaran dan mengajarkan mengenai pandangan hidup. Sehingga siswa dapat menjalankan hidupnya dengan norma yang ada supaya mampu beradaptasi dengan baik di lingkungannya. Guru sebagai ilmuan bertugas membagikan ilmu pengetahuan yang dimiliki kepada anak didiknya oleh karena itu guru dituntut untuk lebih menguasai segala aspek yang akan diajarkan kepada siswa. Guru sebagai pribadi yang mana guru mampu memberikan panutan yang baik bagi siswa dan memberikan contoh sikap teladan dengan memberikan keteladanan melalui cara bersikap guru dalam bergaul dan kedisiplinan guru serta memberikan pembiasaan agar siswa dapat berperilaku santun.

2. Faktor yang menyebabkan siswa bermain *game online* yaitu faktor internal dan faktor eksternal sebagai berikut:

a. Faktor internal

Diketahui bahwa pemicu siswa bermain *game online* disebabkan oleh adanya dorongan dari dalam diri siswa untuk bermain *game online* seperti mencoba-coba untuk bermain *game online* karena rasa penasaran dan akhirnya berujung pada keinginan untuk terus-menerus bermain *game online*. Rasa jenuh atau bosan yang dialami siswa diakibatkan karena siswa tidak memiliki ketertarikan untuk mengikuti pembelajaran sehingga siswa lebih memilih untuk bolos sekolah maupun bolos dalam suatu pembelajaran sehingga siswa melampiaskan kejenuhan tersebut dengan cara bermain *game online* baik di warnet maupun di luar lingkungan sekolah.

b. Faktor eksternal

Faktor eksternal yang menjadi pemicu siswa kelas V di MI Darussalam Kota Bengkulu bermain *game online* yaitu lingkungan sekitarnya yang kurang terkontrol seperti siswa yang terpengaruh oleh faktor teman sebaya maupun teman yang berbeda usia dari dirinya dalam ajakan untuk bermain *game online*. Kurangnya perhatian dari orang terdekat seperti perhatian orang tua menjadi salah satu pemicu siswa bermain *game online* karena kurangnya pengawasan dari orang

tua yang disebabkan karena kesibukan orang tua dalam bekerja sehingga tidak dapat memberikan perhatian khusus kepada anaknya setiap hari.

B. Saran

1. Bagi guru dalam menanggulangi rendahnya moral siswa dampak dari *game online* sudah baik dan alangkah lebih baik lagi apabila lebih ditingkatkan lagi dan tidak hanya diberikan pada siswa yang bermain *game online* saja akan tetapi kepada seluruh siswa secara umum
2. Bagi siswa yang bermain *game online* diharapkan dapat memperbaiki perilaku moral yang kurang baik menjadi lebih baik lagi sehingga menjadi siswa yang bermoral baik dan berakhlak karimah.
3. Bagi peneliti agar lebih mendalami permasalahan-permasalahan dalam bermain *game online* tidak hanya pada kelas V saja dan diharapkan hasil penelitian ini juga menjadi pertimbangan peneliti lainnya agar dapat melanjutkan penelitian seperti ini dengan lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Aji, C.Z. 2012. *Berburu Rupiah Lewat Game Online*. Jakarta: PT Bunabooks
- Al- Munajjid, Muhammad Syekh. 2016. *Bahaya game*. Solo: Aqwi
- Alwi, Hasan, dkk. 2002. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka
- Bugin, Burhan. 2012. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Jakarta PT RajaGrafindo Persada
- Damidi, Hamid. 2015. *Tugas, Peran, Kompetensi, dan Tanggung Jawab Menjadi Guru Profesional*. Jurnal Edukasi
- Dian, Ibung. 2009. *Mengembangkan Nilai Moral Pada Anak*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo
- Effendi, Aziz Novian. 2014. *Factor Penyebab Bermain Game Online Dan Dampak Negatifnya Bagi Pelajar*. (Universitas Muhamadiyah Surakarta: Jurnal Terbitan)
- Fauziah, Ahmad. 2008. *Psikologi Umum*. Bandung: CV Pustaka Setia
- Jaipul dan James. 2011. *Pendidikan Anak Usia Dini: dalam Berbagai Pendekatan*. Jakarta: Kencana
- Lexy J. Moleong. 2001. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Lickona, Thomas. 2013. *Mendidik Untuk Membentuk Karakter*. Jakarta: Remaja Rosdakarya
- Maristia, Roza. 2020. *Kecanduan Game Online dan Penanganannya*. (Universitas Islam Negeri AR-Raniry Darussalam Banda Aceh: Jurnal Terbitan)
- Masuddin. 2018. *Peran Guru dalam Pembinaan Moral Siswa*. (Selami IPS Sulawesi: Jurnal Terbitan)
- Nasution. 2006. *Metode Research: Penelitian Ilmich*. Jakarta: Bumi Aksara
- Nisrinapatin. 2020. *Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa*. (Universitas Kristen Satya Wacana: Jurnal Terbitan)
- Ramayulis dan Samsul Nizar. 2009. *Filsafat Pendidikan Islam: Telaah Sistem Pendidikan dan Pemikiran Para Tokohnya*. Jakarta: Kalam Mulia

- Rayadi. 2018. *Analisis Peran Orag Tua Terhadap Keberhasilan Anak Bermain Game Online*. (Universitas Tanjungpura Pontianak: Jurnal Terbitan)
- Sanjaya, Wina. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas..* Jakarta: Kencana Persada Media Group
- Satori, Djmaa'an. 2017. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta
- Sukring. 2013. *Pendidikan dan Pesrta Didik dalam Pendidikan Islam*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. . Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2016. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta
- Subarki, Krista. 2017. *Pengaruh game online terhadap Remaja*. (Jurnal Curere
- Undang-undang Guru dan Dosen Tahun 2005
- Wiranto, Singgih Anwar. 2018. *Peran Orang Tua dalam Pengawasan Anak dalam Penggunaan Smarthphone*. (Universitas Ahmad Dahlan: Jurnal Terbitan)
- Zainuddin. Ali. 2010. *Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Zuriah, Nurul. 2011. *Pendidkan Moral dan Budi Pekerti dalam Perspektif Perubahan*. Jakarta: PT Bumi Aksara