

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah proses budaya untuk meningkatkan harkat dan martabat manusia, melalui proses yang panjang dan berlangsung sepanjang hayat. Pendidikan dimulai dari lingkungan keluarga, dilanjutkan dan ditempat dalam lingkungan sekolah, diperkaya dalam lingkungan masyarakat dan hasil-hasilnya digunakan dalam membangun kehidupan pribadi, agama, keluarga, masyarakat, bangsa dan negara. Sementara itu, lembaga pendidikan diharapkan mampu beradaptasi terhadap globalisasi, perkembangan teknologi, industrialisasi dan informasi yang semakin canggih. Hal ini dimaksudkan agar lulusan dari lembaga pendidikan dapat menjadi pemimpin, manager, inovator, operator yang efektif dan mampu menyesuaikan diri terhadap perubahan (Sri Wahyuni A, 2017 : 28)

Dengan demikian, sistem pendidikan di masa depan perlu dikembangkan agar dapat menjadi lebih responsif terhadap tuntutan masyarakat dan tantangan yang akan dihadapi di masa mendatang. Terjadinya globalisasi, perkembangan teknologi, dan industrialisasi serta informasi yang semakin canggih, sehingga menghasilkan produk teknologi yang tidak terhitung jumlahnya, beraneka jenis ragam tertentu untuk memenuhi kebutuhan manusia dalam pendidikan, kesehatan,

serta sekedar untuk hiburan. Salah satu produk teknologi yang sedang marak dan heboh dikalangan siswa saat ini adalah video game dan game online. Video games yang terus berkembang dan beraneka ragam jenisnya, meliputi Nitendo, Sega, dan Game Online, dan yang sedang menjadi trend beberapa tahun belakangan ini terutama di kalangan siswa yaitu game online. Game online digunakan sebagai hiburan bahkan untuk mendapatkan rasa kesenangan bagi manusia.

Game online adalah permainan yang dimainkan secara online via internet. Game online via internet yang menawarkan fasilitas lebih karena para pemain bisa berkomunikasi dengan pemain lain dari seluruh penjuru dunia melalui media chatting. Game online tentu mempunyai daya tarik di mata pecinta game, karena pada monitor terdapat gambar tiga dimensi yang membuat permainan semakin terasa nyata. Layaknya dunia nyata mereka dapat hidup, bergerak, bertransaksi, melakukan aktivitas sehari-hari, mendapatkan pekerjaan, mencari pasangan, di dunia virtual atau maya. Pada saat ini, bagi siswa yang tidak memiliki fasilitas game online dirumahnya, tersedia warung-warung internet (warnet) yang menyediakan fasilitas game online kondisi ini membuat siswa menjadi lebih mudah untuk bermain game dimana saja dan kapan saja tanpa mengenal waktu, yang akhirnya menyebabkan siswa menjadi kecanduan, dituduh menjadikan orang berperilaku kompulsif, tak acuh pada kegiatan lain, dan

memunculkan gejala aneh, seperti rasa tak tenang pada saat keinginan bermain tidak terpenuhi.

Hampir setiap hari siswa bermain game online. Bagi siswa, bermain game online sangat menyenangkan karena banyak tantangan dan dapat mengenal banyak orang dari komunitas game online, dan siswa berkhayal menjadi satu karakter pemain dalam game online sesuai yang diinginkan oleh siswa. Selain itu, sering bermain game online siswa menjadi malas untuk masuk sekolah sehingga sering bolos sekolah. Siswa juga malas untuk mencari atau mengerjakan tugas-tugas sekolah.

Terdapat dua macam gejala adiksi game online yaitu fisik dan psikologis. Gejala fisik ialah sindrom carpal tunnel mata menjadi kering, mengalami sakit kepala dan punggung, makan menjadi tidak teratur, tidak peduli dengan kebersihan diri, dan gangguan tidur. Gejala psikologis adalah mengalami kesulitan berhenti bermain, merasa tertekan ketika tidak berhadapan dengan komputer, berbohong kepada orang tua dan guru disekolah mengenai aktivitasnya dan tanpa adanya interaksi dengan teman sebaya (kelompok). Pakar adiksi video game di Amerika dari Nowingham Trent University mengungkapkan penelitian yang dilakukannya pada tahun 2008, pada anak usia awal belasan tahun menemukan hampir sepertiganya bermain game online setiap hari, “yang lebih mengkhawatirkan sekitar 7%-nya bermain paling sedikit selama 30 jam per minggu”.

Betapa besar dampak jangka panjang dari kegiatan yang menghabiskan waktu luang lebih dari 30 jam per minggu, yaitu pada perkembangan aspek pendidikan, kesehatan dan sosial remaja.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara selama masa pra penelitian terdapat anak yang berperilaku kurang baik akibat pengaruh dari bermain *game online*, membuat nilai pelajaran disekolahnya menjadi kurang baik dikarenakan saat dirumah ia tidak mau belajar dan lebih asik memainkan game online, bukan hanya itu ia juga tidak mendengarkan perkataan orang tuanya apabila disuruh ia pura-pura tidak mendengar saking asik dengan *game online*, bahkan ketika waktunya untuk beribadah (sholat) harus diingatkan terlebih dahulu sama orang tuanya jika tidak diingatkan mungkin saja ia tidak menjalankan sholat.

Dari beberapa permasalahan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang Upaya Wali Kelas dalam Mengurangi Kecanduan *Game Online* Pada Anak Kelas IV B Di MIN 1 Kota Bengkulu, dimana subjek penelitian yaitu Wali kelas IV B MIN 1 Kota Bengkulu dan 3 siswa kelas IV B yang mengalami kecanduan bermain *game online*.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu: "Bagaimana upaya wali

kelas dalam mengurangi kecanduan *game online* pada anak kelas IV B di MIN 1 Kota Bengkulu”

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini ialah Untuk mengetahui Upaya Wali Kelas dalam Mengurangi kecanduan *game online* pada anak kelas IV B di MIN 1 Kota Bengkulu.

D. Kegunaan Penelitian

Diharapkan penelitian ini memberi manfaat bagi peneliti dan pihak yang diteliti. Kegunaan dapat diklasifikasikan menjadi kegunaan teoritis dan kegunaan praktis:

1. Secara Teoritis

- a. Sebagai bahan masukan bagi objek penelitian untuk mengurangi kecanduan *game online* pada anak di MIN 1 Kota Bengkulu
- b. Memberikan gambaran keberhasilan dari upaya wali kelas dalam mengurangi kecanduan *game online* pada anak kelas IV B di MIN 1 Kota Bengkulu.

2. Secara Praktis

- a. Sebagai bahan masukan bagi pihak MIN 1 Kota Bengkulu untuk mengurangi kecanduan *game online* pada anak khususnya di MIN 1 Kota Bengkulu
- b. Sebagai pemenuhan salah satu tugas mahasiswa pada tingkat akhir dalam rangka menyelesaikan studinya Fakultas Tarbiyah Jurusan Pendidikan Guru

Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri
Fatmawati Sukarno Bengkulu.

E. Definisi Istilah

Definisi istilah atau penjelasan istilah merupakan penjelasan makna dari masing-masing kata kunci yang terdapat pada judul dan fokus (rumusan masalah) penelitian berdasarkan maksud dan pemahaman peneliti. Definisi istilah digunakan untuk menghindari perbedaan pengertian terhadap istilah yang digunakan dalam penelitian ini, sehingga hal yang dimaksudkan menjadi jelas. Pada bagian definisi istilah, peneliti biasanya memberikan definisi yang tepat untuk istilah teknis tertentu, akronim, jargon, dan kosakata khusus domain lainnya yang digunakan dalam penelitian mereka.

Bagian ini meningkatkan kualitas dan ketelitian penelitian secara keseluruhan dengan membangun fondasi yang kuat untuk komunikasi dan pemahaman. Bertujuan untuk memastikan bahwa pembaca memiliki pemahaman yang sama mengenai terminologi yang digunakan dalam penelitian, menghilangkan kebingungan dan meningkatkan kejelasan. Definisi yang diberikan berfungsi sebagai titik acuan bagi pembaca, memungkinkan mereka untuk memahami konteks dan ruang lingkup penelitian (by hifzahamdan, 2017)

1. Bagaimana upaya wali kelas dalam mengurangi kecanduan *game online* pada anak kelas IV B di MIN 1 Kota Bengkulu”

Berdasarkan rumusan masalah penelitian, maka uraian definisi istilah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Upaya Wali Kelas dalam Mengurangi Kecanduan Game Online:

Upaya wali kelas dalam mengurangi kecanduan *game online* merujuk pada berbagai tindakan yang dilakukan oleh wali kelas sebagai seorang pendidik untuk menanggulangi masalah ketergantungan yang berlebihan terhadap permainan *daring (game online)* yang dialami oleh anak di kelas yang menjadi tanggung jawabnya. Upaya ini tidak hanya mencakup langkah-langkah preventif yang bertujuan untuk mencegah terjadinya kecanduan sejak awal, tetapi juga upaya korektif untuk mengurangi dampak negatif bagi anak yang sudah terlanjur kecanduan. Dalam konteks ini, wali kelas berperan sebagai fasilitator yang membantu siswa untuk menemukan keseimbangan antara dunia nyata dan dunia maya.

Upaya wali kelas bisa mencakup berbagai langkah, seperti memberikan edukasi tentang risiko kecanduan *game online* dan dampaknya terhadap kesehatan fisik dan mental, serta prestasi akademik siswa. Wali kelas juga dapat melakukan pemantauan terhadap aktivitas game yang dilakukan siswa, baik di sekolah maupun di rumah, dengan melibatkan orang tua

dalam proses pengawasan. Selain itu, wali kelas dapat memberikan alternatif kegiatan yang lebih produktif dan positif, seperti mengajak siswa untuk berpartisipasi dalam kegiatan ekstrakurikuler, olahraga, atau kegiatan sosial yang memperkaya pengalaman mereka di luar dunia maya. Pendekatan yang dilakukan oleh wali kelas juga melibatkan pemberian dukungan emosional dan sosial bagi siswa, serta menciptakan lingkungan yang mendukung di dalam kelas dan sekolah untuk mengurangi godaan atau ketergantungan terhadap *game online*.

Kerjasama antara wali kelas, orang tua, dan pihak sekolah lainnya sangat penting dalam merancang strategi yang efektif untuk mengatasi kecanduan *game online*. Hal ini termasuk memberikan informasi yang jelas kepada orang tua tentang bagaimana mereka dapat berperan dalam mendampingi anak-anak mereka untuk mengatur waktu bermain *game* di rumah dan menciptakan pola hidup yang lebih seimbang antara aktivitas digital dan non-digital.

b. Kecanduan Game Online:

Kecanduan *game online* adalah kondisi psikologis dan perilaku di mana seseorang, dalam hal ini anak-anak atau remaja, mengalami ketergantungan yang berlebihan terhadap permainan *daring (online games)*

yang dimainkan melalui perangkat digital seperti komputer, smartpone, atau konsol *game*. Siswa yang mengalami kecanduan *game* online cenderung menghabiskan waktu yang berlebihan untuk bermain *game* tersebut, hingga mengabaikan aktivitas lainnya yang lebih penting, seperti belajar, berinteraksi dengan teman sebaya, dan berpartisipasi dalam kegiatan sosial.

Kecanduan ini sering kali disertai dengan gejala-gejala seperti rasa gelisah atau marah ketika tidak bisa mengakses atau bermain *game*, peningkatan kebutuhan untuk bermain *game* dalam durasi yang lebih lama, serta penurunan minat terhadap aktivitas lain di luar *game*. Dalam banyak kasus, kecanduan *game online* juga dapat berdampak negatif pada aspek sosial dan emosional anak, seperti isolasi sosial, penurunan kemampuan berkomunikasi secara langsung dengan orang lain, dan berkurangnya kualitas hubungan dengan teman atau keluarga.

Dari sisi fisik, kecanduan *game online* dapat menimbulkan dampak buruk seperti gangguan tidur, masalah kesehatan mata, obesitas, serta penurunan kemampuan motorik dan koordinasi tubuh akibat kurangnya aktivitas fisik. Selain itu, kecanduan *game online* juga dapat mengganggu konsentrasi dan prestasi akademik anak karena waktu yang seharusnya

digunakan untuk belajar atau melakukan kegiatan bermanfaat lainnya justru tersita untuk bermain *game*.

Kecanduan *game online* pada anak sering kali merupakan hasil dari interaksi antara berbagai faktor, seperti kebutuhan akan hiburan yang mudah diakses melalui teknologi, pengaruh teman sebaya, atau kurangnya pengawasan orang tua terhadap penggunaan gadget dan waktu bermain *game*. Ketergantungan ini menjadi masalah yang serius karena dapat mempengaruhi perkembangan sosial, emosional, serta kecerdasan akademik anak, yang pada akhirnya berdampak pada kualitas hidup mereka secara keseluruhan. Oleh karena itu, penting bagi wali kelas dan orang tua untuk melakukan intervensi yang tepat guna mengurangi kecanduan ini agar anak-anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana wali kelas di MIN 1 Kota Bengkulu merencanakan dan melaksanakan berbagai upaya dalam mengurangi kecanduan *game online* pada anak-anak kelas IV B. Fokus penelitian ini adalah pada pendekatan yang diambil oleh wali kelas untuk menciptakan perubahan perilaku siswa, serta tantangan dan strategi yang digunakan dalam mengatasi kecanduan tersebut di lingkungan sekolah.