

## **Upaya Mengatasi Prilaku Adiksi Terhadap *Game Online***

Misra  
UIN Imam Bonjol Padang  
Dosen PGMI Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
[misrasi@gmail.com](mailto:misrasi@gmail.com)

### **Abstrak**

Penelitian ini mengangkat suatu fenomena *Game Online* di kalangan peserta didik di madrasah. Waktu belajar banyak dihabiskan akan kecanduan *Game Online* dengan dalih menghilangkan rasa penat dan bosan dalam aktivitas madrasah. Tanpa sadar dampak buruk yang ditimbulkan dari aspek mental-spiritual, fisik-psikis, ekonomi-sosial dan agama serta budaya akademik tentunya. Melalui penelitian ini diharapkan agar pihak yang berkepentingan dalam pendidikan terutama orangtua dan guru agar memberikan perhatian lebih terhadap prilaku anak, baik di rumah maupun di madrasah. Peran serta masyarakat sebagai warga madrasah juga menjadi penting ikut berpartisipasi aktif mengatasi berbagai penyimpangan yang dilakukan generasi muda sebagai kaum pembelajar. Metode kualitatif yang bersifat deskriptif penulis gunakan agar temuan lapangan dapat digambarkan seobjektif mungkin menurut apa adanya. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa, adanya upaya guru dan orangtua dalam mengatasi perilaku adiksi *game online* peserta didik. Dalam bidang akademik guru membangun karakter positif peserta didik melalui proses pembelajaran. Orangtua turut mengontrol perilaku anaknya dengan membangun pergaulan yang harmonis, hangat dan berimbang dalam rumah tangganya. Selanjutnya mengintensivkan kegiatan ekstrakurikuler berupa latihan pramuka, drum band, tahfidz dan forum Annisa, dibimbing oleh guru pendamping yang sudah berpengalaman secara berkelanjutan. Kesimpulannya bahwa kemajuan sains dan teknologi sangat menarik perhatian generasi muda. Celakanya banyak yang tidak sadar efek negatif yang ditimbulkannya makakehadiran guru, orangtua dan masyarakat sangat urgent memberikan kepedulian untuk masa depan mereka.

***Kata kunci: Mengatasi, perilaku, adiksi, peserta didik***

### **Abstract**

This study raises a phenomenon of Online Games among students in madrasahs. Much time spent studying will be addicted to Online Games under the pretext of eliminating fatigue and boredom in madrasah activities. Without realizing the adverse effects arising from mental-spiritual aspects, physical-psychological, social-economic and religious and academic culture of course. Through this research it is hoped that those interested in education, especially parents and teachers, will pay more attention to children's behavior, both at home and at the madrasa. The role of the community as madrasahs is also important to actively participate in overcoming various deviations committed by the young generation as learners. The qualitative method is descriptive in nature, the writer uses it so that the field findings can be described as possible as possible. The results of this study indicate that, the efforts of teachers and parents in overcoming the addiction behavior of students' online games. In the academic field teachers build students' positive character through the learning process. Parents also control their children's behavior by building harmonious, warm and balanced relationships in their households. Furthermore, intensifying extracurricular activities in the form of scouting exercises, drum bands, tahfidz and Annisa forums, guided by mentor teachers who are experienced in an ongoing manner. The conclusion is that the progress of science and technology is very attractive to the younger generation. Unfortunately many are not aware of the negative effects caused by the presence of teachers, parents and the community is urgent to make an exception for their future.

***Keywords: overcoming, behavior, addiction, students***

## PENDAHULUAN

Kemajuan sains dan teknologi telah membuka kesempatan yang amat luas bagi manusia untuk memperoleh peluang meningkatkan pengetahuan masing-masing. Teknologi memungkinkan seseorang belajar tanpa terikat oleh jarak dan waktu, seperti yang dikenal dengan sistem belajar jarak jauh (*distance learning*). Namun saat ini, manusia dihadapkan pada kemajuan teknologi yang berkembang pesat dan semakin moderen, diantara contoh yang paling nyata adalah perkembangan dunia teknologi yaitu internet. Internet merupakan kemajuan teknologi yang dihasilkan dari inovasi dan kreativitas manusia. Kemajuan-kemajuan tersebut mampu memberikan perubahan yang sangat berpengaruh bagi kehidupan. Pengaruh-pengaruh tersebut sebagian ada yang memberikan nilai positif dan sebagian ada yang memberikan nilai negatif, tergantung pada bagaimana setiap orang memanfaatkannya.

Saat itu jaringan internet di Indonesia lebih dikenal sebagai paguyuban *network*, semangat kerjasama, kekeluargaan dan gotong royong sangat hangat dan terasa diantara para penggunanya. Berdasarkan data dari asosiasi penyelenggara jasa internet Indonesia (APJII) telah mengumumkan hasil survey pengguna internet di Indonesia tahun 2017 sudah mencapai 143,26 juta orang atau sekitar 54,68% dari total jumlah penduduk Indonesia sebesar 262 juta. Jika dibandingkan dengan pengguna internet pada tahun 2014 sebesar 88,1 juta, maka terjadi kenaikan sebesar 55,16 juta hanya dalam waktu tiga tahun. (Survei Internet APJII, 2017)

Bukti dari perkembangan internet adalah dengan hadirnya *game online*, yakni sebuah permainan yang dilakukan secara *online*. Arti *game* itu sendiri merupakan sesuatu *game* (permainan) yang berbasis elektronik dan visual. *Game online* dimainkan dengan memanfaatkan media visual elektronik yang terhubung jaringan internet dan melibatkan banyak pemain didalamnya. (Rini, 2011)

*Game online* tidak berpengaruh bagi kehidupan jika kehadirannya tidak digunakan oleh seseorang, namun pada saat ini banyak

orang yang melakukan aktivitas sehari-harinya dengan bermain *game online* baik dilakukan di rumah maupun di warung-warung internet.

Bermain merupakan kebutuhan dasar bagi manusia, bermain dapat menghilangkan kejenuhan dan rasa penat atas rutinitas yang dirasakan oleh tiap individu. Setiap manusia memiliki keinginan yang sama untuk bermain seperti yang telah disebutkan di dalam al-Qur'an bahwa dunia ini hanyalah permainan dan senda gurau, sebagaimana yang telah dijelaskan dalam Q.S Muhammad/47: 36 :

إِنَّمَا الْحَيَاةُ الدُّنْيَا لَعِبٌّ وَلَهُوَ وَإِنْ تُوْمِنُوا وَتَتَّقُوا يُؤْتِكُمْ أَجْرَكُمْ وَلَا يَسْأَلْكُمْ أَمْوَالَكُمْ

Artinya : “*Sesungguhnya kehidupan dunia hanyalah permainan dan senda gurau. Dan jika kamu beriman serta bertakwa, Allah akan memberikan pahala kepadamu dan Dia tidak akan meminta harta-hartamu.*”

Quraish Shihab mentafsirkan ayat di atas, bahwa Sesungguhnya kehidupan dunia ini hanyalah kepalsuan dan tipuan belaka. Jika kalian beriman, meninggalkan kemaksiatan dan mengerjakan kebaikan, maka Allah akan memberikan kalian pahala dan dia tidak akan meminta harta kepada kalian. Jika dia meminta harta kepada kalian lalu mendesak kalian supaya memberikannya, kalian menjadi kikir, dia akan menampakkan kedengkian kalian sangat cinta harta itu. (Shihab, 2010)

Berdasarkan tafsir ayat di atas, jelas bahwa manusia pada dasarnya senang akan permainan, tidak terkecuali dengan bermain *game online* yang dinikmati sebagian manusia. Berbagai kalangan banyak menyukai permainan secara *online* ini dari berbagai latar belakang, usia dan pendidikan yang berbeda, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa.

Guru mempunyai kekuasaan untuk membentuk dan membangun peserta didik menjadi seorang yang berguna bagi agama, nusa, dan bangsa. Jabatan guru sebagai suatu profesi menuntut guru untuk mengembangkan profesionalitas diri sesuai perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Mendidik,

mengajar, dan melatih anak didik adalah tugas guru sebagai suatu profesi. Tugas guru sebagai pendidik berarti meneruskan dan mengembangkan nilai-nilai hidup kepada peserta didik. tugas guru sebagai pengajar berarti meneruskan dan mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi kepada peserta didik. Tugas guru sebagai pelatih berarti mengembangkan keterampilan dan menerapkannya dalam kehidupan demi masa depan peserta didik. (Djamarah, 2010) Hal ini sesuai dengan firman Allah di dalam al-Qur'an surah Al-Kahf/17: 66

قَالَ لَهُ مُوسَى هَلْ أَتَّبِعُكَ عَلَىٰ أَنْ تُعَلِّمَنِي مِمَّا عَلَّمْتَ رُسُلًا

Artinya : "Musa berkata kepada Khidhr: "Bolehkah aku mengikutimu supaya kamu mengajarkan kepadaku ilmu yang benar diantara ilmu-ilmu yang telah diajarkan kepadamu?"

Ayat di atas, menjelaskan bahwa seorang pendidik hendaknya menuntun peserta didiknya, dalam hal ini menerangkan bahwa peran seorang pendidik adalah sebagai fasilitator, pembimbing dan yang lainnya. Peran tersebut dilakukan agar anak didiknya sesuai dengan yang diharapkan oleh bangsa negara dan agamanya, serta memberi tahu kesulitan-kesulitan yang akan dihadapi dalam menuntut ilmu. Begitulah tugas guru sebagai orang tua kedua, setelah orang tua anak didik di dalam keluarga di rumah. (Djamarah, 2010)

Karena besarnya tanggung jawab guru terhadap peserta didiknya, hujan dan panas bukanlah menjadi penghalang bagi guru untuk selalu hadir di tengah-tengah peserta didiknya. Guru tidak pernah memusuhi peserta didiknya meskipun suatu ketika ada anak didiknya yang berbuat kurang sopan padanya. Bahkan dengan sabar dan bijaksana guru memberikan nasihat bagaimana cara bertingkah laku yang sopan pada sesama.

Posisi guru adalah amanat yang diterima yang wajib dilaksanakan dengan penuh tanggung jawab, karena profesinya sebagai guru adalah berdasarkan panggilan jiwa, maka apabila guru melihat peserta didiknya senang berkelahi, meminum minuman keras, menghisap ganja, datang ke rumah-rumah bordil, menghabiskan waktu dengan bermain *game online* dan sebagainya, guru merasa sakit hati. Siang atau malam selalu memikirkan bagaimana caranya agar peserta didiknya itu dapat dicegah dari perbuatan yang kurang baik, asusila, dan moral, guru seperti itulah yang diharapkan untuk mengabdikan diri di lembaga pendidikan.

Peserta didik lebih banyak menilai apa yang guru tampilkan dalam pergaulan di sekolah dan di masyarakat dari pada apa yang guru katakan, tetapi baik perkataan maupun apa yang guru tampilkan, keduanya menjadi penilaian peserta didik. jadi, apa yang guru katakan harus dipraktekkan dalam kehidupan sehari-hari. Misalnya, guru memerintahkan kepada anak didik agar hadir tepat pada waktunya. Bagaimana peserta didik mematuhihinya sementara guru sendiri tidak disiplin dengan apa yang pernah dikatakan. Perbuatan guru yang demikian mendapat protes dari peserta didik. guru tidak bertanggung jawab atas perkataannya. Peserta didik akhirnya tidak percaya lagi kepadanya, dan peserta didik cenderung menentang perintahnya. Inilah sikap dan perbuatan yang ditunjukkan oleh peserta didik. Guru yang bertanggung jawab memiliki beberapa sifat:

1. [Menerima dan mematuhi norma, nilai-nilai kemanusiaan.](#)
2. [Memikul tugas mendidik dengan bebas, berani gembira \(tugas bukan menjadi beban baginya\).](#)
3. [Sadar akan nilai-nilai yang berkaitan dengan perbuatannya serta akibat-akibat yang timbul \(kata hati\).](#)
4. [Menghargai orang lain, termasuk anak didik.](#)
5. [Bijaksana dan hati-hati \(tidak nekad, tidak sembrono, tidak singkat akal\) dan](#)
6. [Takwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa. \(Djamarah, 2010\)](#)

Dapat dipahami bahwa guru berkewajiban membentuk jiwa dan watak peserta didik dalam rangka melahirkan generasi yang berkarakter iman dan taqwa serta berkepribadian sosial dan unggul sesuai bidang kompetensinya.

Penelitian ini bertujuan; Pertama, untuk menjelaskan upaya guru dalam mengatasi perilaku adiksi *game online* peserta didik melalui bidang akademik. Kedua, untuk menjelaskan upaya guru dalam mengatasi perilaku adiksi *game online* peserta didik melalui kerjasama atau koordinasi dengan orangtua. Ketiga, untuk menerangkan upaya guru dalam mengatasi perilaku adiksi *game online* peserta didik melalui kegiatan ekstrakurikuler.

Permasalahan di lapangan sekarang ini, terkait dengan *game online* sudah menjadi problematika yang berkembang dalam dunia pendidikan. Dari hasil observasi beberapa orang guru madrasah menyebutkan bahwa, banyak peserta didik yang terindikasi adiksi *game online* sangat menyukai permainan ini dan sering memainkannya. Hal ini dapat dibuktikan dengan ramainya warung-warung internet yang dipenuhi oleh kaum pembelajar untuk bermain *game online*.

Berikut petikkan hasil wawancara singkat salah seorang guru yang menyatakan bahwa:

*“Banyak peserta didik di kelas khususnya pada mata pelajaran Akidah Akhlak yang mengantuk di kelas, kurang fokus saat pembelajaran berlangsung, kesulitan dalam mengerjakan tugas, terlambat hadir, serta sering menggunakan istilah-istilah bahasa “alay” atau asing lainnya, karena seringkali mereka menghabiskan waktu dengan bermain game online tersebut”.* (Dariyah, 2019)

Berbagai problematikan di atas, memantik keingintahuan penulis untuk memecahkan permasalahan yang cukup krusial ini dengan menawarkan solusi untuk melakukan *field reserch* melalui terjun langsung ke lapangan untuk melihat fenomena

yang terjadi sebagai potret nyata terhadap permasalahan yang disampaikan guru tersebut. Dengan harapan hasil penelitian bisa menjadi catatan bersama dalam upaya mengatasi Perilaku Adiksi *Game Online* peserta didik di sekolah/madrasah

## **METODE**

### **Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian lapangan (*Field Research*), yang bertujuan melakukan studi yang mendalam mengenai suatu unit sosial sedemikian rupa, sehingga menghasilkan gambaran yang terorganisir dengan baik dan lengkap sesuai adanya. (Sugiyono, 2008), melalui pendekatan deskriptif kualitatif. Sebagai suatu metode penelitian yang berusaha menggambarkan dan menginterpretasikan objek sesuai apa adanya. Penelitian deskriptif ini merupakan metode penelitian non hipotesis yang tidak bermaksud untuk memberikan penilaian atau menguji hipotesis tertentu, tetapi hanya menggambarkan apa adanya tentang suatu variabel, gejala atau keadaan.

### **Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di MTsN 1 Padang Pariaman, yang berlokasi di Kapalo hilalang, Kec. 2 X 11 Kayu Tanam, Kabupaten Pdang Pariaman, Sumatera Barat, Kode Pos-25584. Waktu penelitian dilaksanakan awal November 2019 hingga Awal januari 2020

### **Sumber Data**

Sumber data primer dalam penelitian ini berasal dari informan (orang) yang dapat memberikan informasi tentang data penelitian (dalam hal ini guru dan peserta didik melalui observasi dan wawancara langsung). Sehingga diperoleh informasi dari guru tentang kegiatan untuk membangun karakter positif dalam upaya mengatasi perilaku kecanduan pesereta didik terhadap *game online* itu. Sedangkan dari peserta didik sendiri didapatkan juga informasi tentang efektivitas kegiatan madrasah yang mendukung untuk mengatasi kecanduan mereka terhadap *game online*

Sementara data sekunder secara umum diperoleh dari semua unsur yang terlibat sebagai *stakeholders* bagi warga madrasah itu sendiri, tidak terkucuali dokumentasi madrasah dan data kepustakaan yang tersedia secara tertulis.

#### Teknik Pengumpulan data

Data penelitian ini sengaja dikumpulkan melalui kegiatan observasi, wawancara dan dokumentasi. Melalui kegiatan observasi penulis dapat menyaksikan secara langsung tentang fenomena dan kegiatan pembelajaran di kelas. Termasuk berbagai aktivitas madrasah dalam bentuk ekstrakurikuler berkelanjutan yang dilakukan dalam upaya mengatasi perilaku adiksi *game online* peserta didik. Wawancara langsung kepada guru dan peserta didik tertentu, menghasilkan informasi mendalam tentang berbagai upaya dan bentuk kegiatan baik yang sudah, akan (sedang) berjalan dilakukan dalam rangka mengatasi mengatasi perilaku adiksi *game online* peserta didik madrasah. Akan halnya data dokumentasi dengan cara memperoleh langsung dari pihak madrasah (dalam hal ini Wakil Kepala Bidang Kesiswaan) secara resmi, terutama dokumen internal berupa data dari buku kasus peserta didik yang melakukan perilaku adiksi *game online*.

#### Teknik Pengolahan Data

Data yang di peroleh melalui observasi dan wawancara diolah dengan teknik analisa deskriptif kualitatif melalui langkah-langkah sebagai berikut:

*Pertama*, Seleksi data artinya data-data yang sudah terkumpul, kemudian diperiksa apakah semua data itu telah memberikan jawaban yang pas/sesuai atas pertanyaan-pertanyaan yang diberikan. *Kedua*, klarifikasi data artinya data-data itu dipisah-pisahkan, diatur menurut urutan yang lebih urgent sesuai dengan yang diinginkan. *Ketiga*, menganalisis data dan interpretasi data dimana data-data yang sudah disusun atau di klasifikasikan selanjutnya dianalisis satu persatu menurut jenis dan polanya masing-masing. *Terakhir*, menyimpulkan data-data tersebut berupa kata-

kata dan bukan bersifat angka-angka atau data statistik.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian tergambar bahwa adanya upaya guru dalam mengatasi perilaku adiksi *game online* peserta didik melalui bidang akademik seperti:

#### a. Memberikan Arahan

Arahan merupakan petunjuk untuk melakukan sesuatu ke perbuatan yang lebih baik untuk melakukan sebuah perubahan. Salah satu arahan dari guru kepada peserta didik dengan memberikan sedikit motivasi pada saat pembelajaran. Seperti yang terlihat bahwa pendidik telah memberikan contoh atau arahan kepada peserta didik agar dapat terhindar dari pengaruh dan kecanduan terhadap *game online*. Pembinaan dan arahan kepada peserta didik dilakukan dalam kegiatan pembelajaran dalam bentuk nasehat kebaikan yang disertai dengan ujaran-ujaran penuh hikmah bagaimana peserta didik berakhlak mulia dan mampu menahan diri dari perilaku kecanduan terhadap *game online*. Dalam hal ini juga pihak madrasah terutama Kepala madrasah selalu mengintruksikan kepada seluruh guru mata pelajaran yang ada di MTsN 1 Padang Pariaman, untuk tidak bosan-bosannya memberikaan arahan kepada peserta didik di saat proses pembelajaran agar dapat mengatasi pengaruh perilaku adiksi dari *game online* ini.

#### b. Kontekstualisasi materi ajar

Kontekstualisasi merupakan pendekatan materi pembelajaran yang dikaitkan langsung dengan kehidupan nyata peserta didik. Terlihat bahwa sudah ada upaya guru mengkaitkan mata pelajaran yang dibahas dengan *game online*, baik itu pengaruhnya, cara mengatasinya, kerugian dari kecanduan *game online*. Dalam pelajaran Akidah Akhlak misalnya, guru terus memberikan

contoh perilaku atau arahan kepada peserta didik untuk memanfaatkan waktu pada kegiatan yang lebih positif. Pada saat proses belajar mengajar seorang guru mengurangi pemakaian *gadget* di dalam kelas. Begitu guru menghubungkan mata pelajaran dengan pengaruh *game online* tersebut.

c. Menerapkan pembelajaran kooperatif

Dalam rangka memaksimalkan kondisi belajar untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Belajar kelompok kecil dapat diterapkan sebagai format pembelajaran yang menitikberatkan kepada interaksi anggota yang satu dengan lainnya dalam suatu kelompok guna menyelesaikan tugas-tugas belajar secara kolektif. Membentuk kelompok belajar ini merupakan salah satu cara yang tepat untuk mengatasi kecanduan *game online* ini, karena belajar kelompok membangun komunikasi timbal balik dengan adanya diskusi, dan kerja sama dapat meningkatkan kualitas kepribadian dan belajar terasa lebih menyenangkan. Bukankah dengan belajar kelompok juga dapat diterapkan ketika mengerjakan PR? karena ada beberapa tugas yang memang harus dikerjakan secara berkelompok, tentu ini mampu mengalihkan perhatian peserta didik dari *game online*, karena salah satu faktor anak bermain *game online* itu karena tidak ada teman bermain di lingkungannya, itu biasanya terjadi di daerah perumahan-perumahan yang anak-anaknya jarang keluar rumah kecuali ke madrasah. Model pembelajaran ini memiliki banyak manfaat yang dapat dirasakan peserta didik, antara lain :

- 1) Membiasakan peserta didik bergaul dengan teman-temannya, serta dapat mengemukakan pendapat dan menerima pendapat orang lain
- 2) Belajar mengatasi kesulitan-kesulitan, terutama dalam hal pelajaran secara bersama-sama
- 3) Belajar bekerjasama agar nantinya tidak canggung bergaul di dalam masyarakat yang lebih luas

- 4) Memupuk rasa kegotongroyongan
- 5) Mengalihkan perhatian peserta didik dari hal yang tidak bermain manfaat, seperti bermain *game online*

Adapun upaya guru dalam mengatasi perilaku adiksi *game online* peserta didik melalui kerjasama dengan orang tua sebagaimana yang terlihat antara lain :

a. Mengawasi perilaku anak

Orang tua sangat berpengaruh terhadap kepribadian dan akhlak anak, orang tua merupakan pendidikan pertama yang sangat berpengaruh dalam pembentukan watak atau perilaku anak, dan orang tua merupakan pengawas terbaik untuk perilaku anaknya. Tingkat pengawasan orang tua yang lemah karena kesibukannya bisa menyebabkan berbagai masalah untuk anak maka pentingnya orang tua untuk lebih peduli pada hak anak atas hidupnya seperti memberikan rasa nyaman, rasa cinta, rasa kasih sayang, dan hak lainnya. Saat ini sudah menjadi kewajiban orang tua, masyarakat dan negara untuk memenuhi hak tersebut. Pemenuhan hak anak dan pemberdayaan anak umumnya adalah investasi sosial yang hasilnya baru akan terlihat sekian tahun kemudian. Sehingga jika menginginkan masa depan anak yang lebih baik maka perlu untuk memperhatikan dan memenuhi haknya sejak dini. Pengasuhan yang baik sangat mempengaruhi bagaimana pola perkembangan anak hingga dewasa.

b. Komunikasi antara orang tua dan guru

Pada dasarnya, kewajiban orang tua dan guru di madrasah adalah sama, yaitu memastikan anak mendapatkan pendidikan yang baik, untuk itu dibutuhkan kerja sama yang dijalin dengan baik pula untuk kepentingan anak. Guru maupun orang tua peserta didik harus saling menghormati dan menghargai, jika komunikasi antara guru dan orang tua tidak dibangun dengan baik, maka akan timbul konflik yang dapat

merugikan anak, misalnya seorang ayah menciderai guru karena tidak terima anaknya dicubit. Sering terjadi juga kondisi seorang guru merasa ingin dihormati tapi tidak mampu menerima kritik atau keluhan dari orang tua peserta didik, dampaknya konsentrasi membangun akhlak anak bisa terganggu, bisa jadi guru menjadi sentimen terhadap peserta sehingga ia melakukan diskriminasi belajar dan pemberian nilai atau mengabaikan peserta didik. Banyak kasus yang berujung pada penanganan aparat hukum akibat tidak adanya komunikasi yang baik.

Orang tua dalam membimbing anak tidak bisa berkerja sendirian dalam mengatasi perilaku yang kurang baik untuk anak seperti perilaku adiksi *game online* ini, maka dari itu perlu komunikasi antara orang tua dengan guru agar anak tersebut tetap berada dalam pengawasan orang tua dan guru agar tidak terjadi miskomunikasi antara guru dan orang tua peserta didik. Prakteknya dalam keseharian, guru dan orang tua peserta didik harus aktif berkomunikasi satu sama lain, baik secara langsung atau melalui alat komunikasi, jika berkomunikasi secara langsung tidak memungkinkan. Ketika komunikasi antara guru dan orang tua berlangsung pasif, itu akan memperlambat proses mengatasi perilaku adiksi *game online* peserta didik. Manfaat lain yang didapatkan dari komunikasi yang baik antara orang tua dan guru adalah anak akan memiliki dua pengayom yang dapat mencegah anak dari kecanduan *game online*.

#### c. Mengedukasi orang tua peserta didik.

Mengedukasi merupakan salah satu cara yang dapat dilakukan oleh guru dengan memberikan wawasan dan pengalaman edukasi kepada orang tua anak tentang bahaya dari pengaruh adiksi *game online* ini. Adanya penanganan khusus yang dilakukan pihak madrasah dalam membimbing dan mengarahkan peserta didik tersebut serta meminta orang

tua dalam melakukan pengawasan lebih intensif terhadap anak ketika di rumah dan pengawasan yang lebih juga dari pihak madrasah ketika anak tersebut masih berada di lingkungan madrasah. Misalnya, ketika anak sudah bermasalah tentu orang tua harus diapnggil, untuk memberi solusi dan nasehat, selain itu pada pertemuan orang tua dan pihak madrasah seperti rapat komite dan penerimaan rapor itu di dalamnya ada membahas permasalahan terkait peserta didik, seperti masalah tata tertib, prestasi, dan membahas perilaku menyimpang seperti kecanduan *game online* yang sedang marak, pada kesempatan itu pihak madrasah memberikan edukasi kepada orang tua tentang apa dampak buruk *game online* bagi anak mereka serta bagaimana cara mengatasinya”

Akan halnya dalam kegiatan ekstrakurikuler di luar mata pelajaran resmi dalam rangka mengembangkan kemampuan bakat dan minat peserta didik. Dilakukan melalui kegiatan ekstrakuriler dengan menanamkan norma-norma yang baik dan kedisiplinan terhadap peserta didik, serta mengembangkan potensi yang ada pada diri peserta didik, ini semua dilakukan agar peserta didik mampu mengendalikan diri terhadap perbuatan yang tidak bermanfaat bagi diri peserta didik salah satunya perilaku adiksi *game online* yang menghabiskan banyak waktu”.

Ada beberapa kegiatan ekstrakurikuler yang sangat diminati oleh peserta didik antara lain yaitu pramuka, *drum band*, tahfidz dan forum Annisa, sehingga dengan adanya kegiatan ekstrakurikuler tersebut peserta didik diharapkan dapat memilih sesuai dengan minat bakatnya untuk dapat aktif dalam kegiatan di luar jam pelajaran.

Pramuka merupakan suatu kegiatan ekstrakurikuler yang bermanfaat dalam melatih kepemimpinan dan kreativitas peserta didik. Oleh karena itu ekstrakurikuler pramuka juga dapat menjauhkan peserta didik dari perilaku adiksi *game online*.

Kemudian adalagi kegiatan *drum band*, hal ini dapat melatih kekompakkan peserta didik, menumbuhkan jiwa seni dalam diri peserta didik serta dapat mengembangkan bakat dalam diri peserta didik itu sendiri, maka dampak kegiatan ini dalam menjauhkan peserta didik dari perilaku adiksi *game online* adalah dengan mengikuti pengembangan bakat peserta didik di bidang kesenian sehingga semakin sedikit dalam menggunakan waktu terhadap kegiatan yang tidak berguna dan lebih fokus terhadap bakat yang ingin dikembangkannya.

Tahfidz termasuk salah satu program ekstrakurikuler yang banyak diminati oleh peserta didik, dengan adanya program ini bisa menambah hafalan bagi peserta didik serta dapat memperbaiki bacaan peserta didik itu sendiri. Manfaat yang akan dirasakan peserta didik dalam menjalankan ekstrakurikuler tahfidz ini dapat menjauhkan diri dari maksiat dan sifat-sifat tercela, ketika menghafal al-Qur'an peserta didik harus berusaha menunaikan semua kewajiban tepat pada waktunya dan harus menjauhi segala kemaksiatan yang dapat mendatangkan murka Allah Swt.

Berikutnya adalah kegiatan forum Annisa terlihat bahwa peserta didik yang terdiri dari wanita tersebut sangat antusias dalam mengikutinya disana juga mereka mengadakan permainan pesan berantai di sela-sela kegiatan forum tersebut dan hal tersebut juga dapat memberikan dampak positif dalam menghindari pengaruh adiksi *game online* tersebut dengan mengikuti berbagai kegiatan seperti forum annisa dan lain sebagainya. Kegiatan tadarus al-Qur'an bersama, menayangkan tontonan yang bernuansa religi menjadi edukasi tersendiri untuk diamalkan dalam kehidupan sehari-hari.

Pada intinya kegiatan ekstrakurikuler memiliki manfaat bagi peserta didik dalam melatih jiwa disiplin, kreativitas, jiwa kepemimpinan serta pengembangan bakat peserta didik. Dengan demikian maka akan semakin sedikit waktu yang bisa digunakan peserta didik dalam melakukan perbuatan yang tidak ada manfaatnya seperti adiksi *game online* tersebut.

## SIMPULAN DAN SARAN

### Simpulan

Hasil penelitian yang dilakukan dengan judul “Upaya Guru Mengatasi Perilaku Adiksi: Studi Kualitatif tentang *Game Online* Peserta Didik di Madrasah disimpulkan bahwa:

1. Upaya guru mata pelajaran Akidah Akhlak dalam mengatasi perilaku adiksi *game online* peserta didik melalui bidang akademik bahwa guru mata pelajaran Akidah Akhlak memiliki peranan yang lebih dominan terhadap perilaku peserta didik terutama dalam adiksi *game online*. Dari peranan tersebut sudah terlihat adanya usaha yang maksimal dari guru mata pelajaran Akidah Akhlak dalam membimbing, mengarahkan serta memberikan pengetahuan bahayanya adiksi *game online* tersebut.
2. Upaya guru mata pelajaran Akidah Akhlak dalam mengatasi perilaku adiksi *game online* peserta didik melalui kerjasama orang tua bahwa bentuk kerja sama orang tua dengan guru mata pelajaran Akidah Akhlak sudah ada bahkan sudah berjalan secara maksimal dengan adanya bentuk pertemuan guru dengan orang tua dalam perihal rapat dan pertemuan khusus apabila ada peserta didik yang bermasalah di sekolah terkait perilaku yang ditunjukkannya sekolah itu sendiri.
3. Upaya guru mata pelajaran Akidah Akhlak dalam mengatasi perilaku adiksi *game online* peserta didik melalui kegiatan ekstrakurikuler. Ada beberapa kegiatan ekstrakurikuler yang ada di MTsN 1 Padang Pariaman ini antara lain yaitu pramuka, *drum band*, tahfidz dan forum Annisa. Kegiatan ekstrakurikuler tersebut memiliki banyak manfaat bagi peserta didik dalam menjauhkan diri dari perilaku adiksi *game online* serta dapat mengembangkan bakat,

melatih kedisiplinan dan dapat mendekatkan diri kepada Allah.

#### Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan diatas, maka penulis mengajukan beberapa saran yang dapat dipertimbangkan oleh berbagai pihak dalam rangka mengatasi perilaku adiksi *game online*, kepada yang terhormat:

1. Kepada guru mata pelajaran Akidah Akhlak diharapkan agar dapat meluangkan waktunya untuk memberikan motivasi dan arahan kepada peserta didik baik di dalam kelas maupun diluar kelas agar dapat menjauhi perilaku adiksi *game online*.
2. Kepada setiap peserta agar menjauhkan diri dari perilaku adiksi *game online* serta dapat mengikuti setiap kegiatan ekstrakurikuler di sekolah serta memanfaatkan waktu luang untuk belajar di rumah dan melakukan kegiatan yang bermanfaat lainnya.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [Arikunto, Suharsimi. 2005. \*Manajemen Penelitian\*. Jakarta: Rineka Cipta](#)
- [Darmadi, Hamid. 2011. \*Metode Penelitian\*. Bandung: Alfabeta](#)
- [Djamarah, Syaiful Bahri. 2010. \*Guru dan Anak Didik\*. Jakarta: Rineka Cipta](#)
- [Hardiansyah, Haris. \*Wawancara, Observasi, dan Focus Group sebagai Instrument Pengalian Data Kualitatif\*](#)
- [Moleong, Lexy J. 1995. \*Metodologi Penelitian Kualitatif\*. Bandung: Remaja Rosda Karya. Cet, ke-6](#)
- [Rini, Ayu. 2011. \*Menanggulangi Kecanduan Game On-line Pada Anak\*. Jakarta: Pustaka Mina](#)
- [Shihab, M. Quraish. 2010. \*Tafsir al-Misbah, Pesan, Kesan dan Kerahasiaan al-Qur'an\*. Ciputat: Lentera Hati](#)
- [Sudjana, Nana dan Ibrahim. 2007. \*Penelitian dan Penilaian Pendidikan\*. Bandung: Sinarbaru Algesindo](#)
- [Sugiyono. 2008. \*Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D\*. Bandung: Alfabeta.](#)
- [Sukardi. 2003. \*Metodologi Penelitian Pendidikan : Kompetensi dan Prakteknya\*. Jakarta: Bumi Aksara.](#)
- [Survei APJII. 2017. \*Survei Internet APJII 2017\*. Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia.](#)