

**PERAN TRIPUSAT PENDIDIKAN DALAM
MEMINIMALISIR KECANDUAN *GAME ONLINE* PADA
REMAJA GAMPONG BLANG PASEH
KECAMATAN KOTA SIGLI**



MUHAMMAD ARIFIN
NIM: 191003038

Tesis Ditulis untuk Memenuhi Persyaratan
untuk Mendapatkan Gelar Magister dalam Program
Studi Pendidikan Agama Islam

**PASCASARJANA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) AR-RANIRY
BANDA ACEH
2022**

LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING

**PERAN TRIPUSAT PENDIDIKAN DALAM
MEMINIMALISIR KECANDUAN *GAME ONLINE* PADA
REMAJA GAMPONG BLANG PASEH
KECAMATAN KOTA SIGLI**

MUHAMMAD ARIFIN

NIM: 191003038

Program Studi Pendidikan Agama Islam

Tesis ini sudah dapat diajukan kepada Pascasarjana UIN
Ar-Raniry Banda Aceh untuk diujikan
Dalam ujian Tesis

Menyetujui

جامعة الرانيري

A R - R A N I R Y

Pembimbing I

Pembimbing II


Dr. Silahuddin, M. Ag


Dr. Syahminan, M. Ag

LEMBAR PENGESAHAN
PERAN TRIPUSAT PENDIDIKAN DALAM
MEMINIMALISIR KECANDUAN *GAME ONLINE* PADA
REMAJA GAMPONG BLANG PASEH
KECAMATAN KOTA SIGLI

MUHAMMAD ARIFIN

NIM: 191003038

Program Studi Pendidikan Agama Islam

Telah Dipertahankan di depan tim Penguji Tesis
Pascasarjana Universitas Islam Negeri (UIN) Ar-Raniry
Banda Aceh

Tanggal: 07 Juli 2022 M

07 Zulhijjah 1443 H

TIM PENGUJI

Ketua,



Dr. Hasan Basri, MA
Penguji,



Dr. Heliani Fajriah, MA
Penguji,


Dr. Silahuddin M. Ag

Sekretaris,



Muhajir, M. Ag
Penguji,



Dr. Mujakir, M. Pd
Penguji,


Dr. Syahminan, M. Ag

A R - R A N I R Y
Banda Aceh 28 Juli 2022

Pascasarjana

Universitas Islam Negeri (UIN) Ar-Raniry Banda Aceh
Direktur,

Prof. Dr. H. Mukhsin Nyak Umar, MA.

NIP. 19630325 199003 1005

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Arifin
Tempat/Tgl. Lahir : Sukon Baroh, 28 Agusturs 1993
NIM : 191003038
Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Menyatakan bahwa tesis ini merupakan hasil karya saya sendiri dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan dalam tesis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka. Apabila terbukti melakukan plagiasi, maka saya bersedia menerima sanksi akademik.

Banda Aceh 17 Mei 2022

Saya yang Menyatakan



Muhammad Arifin

PEDOMAN TRANSLITERASI

Untuk lebih memudahkan dalam penulisan tesis ini, ada beberapa aturan yang menjadi pegangan peneliti, di mana peneliti menggunakan transliterasi dengan mengikuti format yang berlaku pada Pascasarjana Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh, sebagaimana tercantum dalam buku panduan penulisan tesis dan disertasi tahun 2018. Transliterasi ini dimaksud untuk sedapatnya mengalihkan huruf, bukan bunyi, sehingga apa yang ditulis dalam huruf latin dapat diketahui bentuk asalnya dalam tulisan Arab. Dengan demikian diharapkan kerancuan makna dapat dihindarkan. Fonem konsonan bahasa Arab yang di dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, di dalam tulisan transliterasi ini sebagian dilambangkan dengan huruf, sebagian dengan tanda, dan sebagian dengan huruf dan tanda sekaligus, sebagaimana berikut:

1. Konsonan

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	<i>Alif</i>	-	Tidak dilambangkan
ب	<i>Ba'</i>	B	Be
ت	<i>Ta'</i>	T	Te
ث	<i>Sa'</i>	Th	Te dan Ha
ج	<i>Jim</i>	J	Je
ح	<i>Ha'</i>	H	Ha (dengan titik di bawahnya)
خ	<i>Kha'</i>	Kh	Ka dan Ha
د	<i>Dal</i>	D	De
ذ	<i>Zal</i>	DH	De dan Ha

ر	<i>Ra'</i>	R	Er
ز	<i>Zai</i>	Z	Zet
س	<i>Sin</i>	S	Es
ش	<i>Syin</i>	SY	Es dan Ye
ص	<i>Sad</i>	Ṣ	Es (dengan titik di bawahnya)
ض	<i>Dad</i>	Ḍ	De (dengan titik di bawahnya)
ط	<i>Ta'</i>	Ṭ	Te (dengan titik di bawahnya)
ظ	<i>Za'</i>	Ẓ	Zet (dengan titik di bawahnya)
ع	<i>'Ain</i>	'-	Koma terbalik di atasnya
غ	<i>Ghain</i>	GH	Ge dan Ha
ف	<i>Fa'</i>	F	Ef
ق	<i>Qaf</i>	Q	Qi
ك	<i>Kaf</i>	K	Ka
ل	<i>Lam</i>	L	El
م	<i>Mim</i>	M	Em
ن	<i>Nun</i>	N	En
و	<i>Waw</i>	W	We
هـ/ة	<i>Ha'</i>	H	Ha
ء	<i>Hamzah</i>	'-	Apostrof

ي	Ya'	Y	Ye
---	-----	---	----

2. Konsonan yang dilambangkan dengan **W** dan **Y**

<i>Wad'</i>	وضع
<i>'Iwad</i>	عوض
<i>Dalw</i>	دلو
<i>Yad</i>	يد
<i>ḥiyal</i>	حيل
<i>ṭahî</i>	طهي

3. Mâd dilambangkan dengan **ā**, **ī**, dan **ū**. Contoh:

<i>Ūlā</i>	أولى
<i>Şūrah</i>	صورة
<i>Dhū</i>	ذو
<i>Îmān</i>	إيمان
<i>Fî</i>	في
<i>Kitāb</i>	كتاب
<i>Siḥāb</i>	سحاب
<i>Jumān</i>	جمان

4. Diftong dilambangkan dengan **aw** dan **ay**. Contoh:

<i>Awj</i>	أوج
<i>Nawn</i>	نوم
<i>Law</i>	لو
<i>Aysar</i>	أيسر

<i>Syaykh</i>	شيخ
<i>'Aynay</i>	عيني

5. Alif (ا) dan waw (و) ketika digunakan sebagai tanda baca tanpa fonetik yang bermakna tidak dilambangkan. Contoh:

<i>Fa'alū</i>	فعلوا
<i>Ulā'ika</i>	ألئك
<i>Ūqiyah</i>	أوقية

6. Penulisan *alif maqṣūrah* (ي) yang diawali dengan baris fathā () ditulis dengan lambang â. Contoh:

<i>Ḥattā</i>	حتى
<i>Maḍā</i>	مضى
<i>Kubrā</i>	كبرى
<i>Muṣṭafā</i>	مصطفى

7. Penulisan *alif maqṣūrah* (ي) yang diawali dengan baris kasrah () ditulis dengan î, bukan îy. Contoh:

<i>Raḍî al-Dîn</i>	رضي الدين
<i>al-Miṣrî</i>	المصري

8. Penulisan *ṣ* (*tā' marbūṭah*)

Bentuk penulisan *ṣ* (*tā' marbūṭah*) terdapat dalam tiga bentuk, yaitu:

- a. Apabila *ṣ* (*tā' marbūṭah*) terdapat dalam satu kata, dilambangkan dengan *ṣ* (*hā'*). Contoh:

<i>Ṣalāh</i>	صلاة
--------------	------

- b. Apabila *ṣ* (*tā' marbūṭah*) terdapat dalam dua kata, yaitu sifat dan yang disifati (*sifat mauṣūf*), dilambangkan *ṣ* (*hā'*). Contoh:

<i>al-Risālah al-Bahîyah</i>	الرسالة البهية
------------------------------	----------------

- c. Apabila ة (*tā marbūṭah*) ditulis sebagai *muḍāf* dan *muḍāf ilayh*, dilambangkan dengan “t”. Contoh:

<i>Wizārat al-Tarbiyah</i>	وزارة التربية
----------------------------	---------------

9. Penulisan ء (*hamzah*)

Penulisan Hamzah terdapat dalam dua bentuk, yaitu:

- a. Apabila terdapat di awal kalimat ditulis dilambangkan dengan “a”. Contoh:

<i>Asad</i>	أسد
-------------	-----

- b. Apabila terdapat di tengah kata dilambangkan dengan “ ’ ”. Contoh:

<i>Mas’alah</i>	مسألة
-----------------	-------

10. Penulisan ء (*hamzah*) *waṣal* dilambangkan dengan “a”. Contoh:

<i>Riḥlat Ibn Jubayr</i>	رحلة ابن جبير
<i>al-Istidrāk</i>	الإستدراك
<i>Kutub Iqṭanat’hā</i>	كتب أقتنتها

11. Penulisan *syaddah* atau *tasydīd*

Penulisan *syaddah* bagi konsonan *waw* (و) dilambangkan dengan “ww” (dua huruf w). Adapun bagi konsonan *yâ’* (ي) dilambangkan dengan “yy” (dua huruf y). Contoh:

<i>Quwwah</i>	قوة
<i>’Aduww</i>	عدو
<i>Syawwal</i>	سؤال
<i>Jaww</i>	جو

<i>al-Miṣriyyah</i>	المصرية
<i>Ayyām</i>	أيام
<i>Quṣayy</i>	قصي
<i>al-Kasysyāf</i>	الكشاف

12. Penulisan alif lâm (لا)

Penulisan لا dilambangkan dengan “al-” baik pada لا *shamsiyyah* maupun لا *qamariyyah*. Contoh:

<i>Al-kitāb al-thānī</i>	الكتاب الثاني
<i>Al-ittihād</i>	الإتحاد
<i>Al-aṣl</i>	الأصل
<i>Al-āthār</i>	الأثار
<i>Abū al-Wafā’</i>	ابو الوفاء
<i>Maktabat al-Nahḍah al-Miṣriyyah</i>	مكتبة النهضة المصرية
<i>Bi al-tamām Wa al-kamāl</i>	بالتمام والكمال
<i>Abū al-Layth al-Samarqandī</i>	ابو الليث السمرقندي

Kecuali ketika huruf ل berjumpa dengan huruf ل di depannya, tanpa huruf alif (ا), maka ditulis “li”. Contoh:

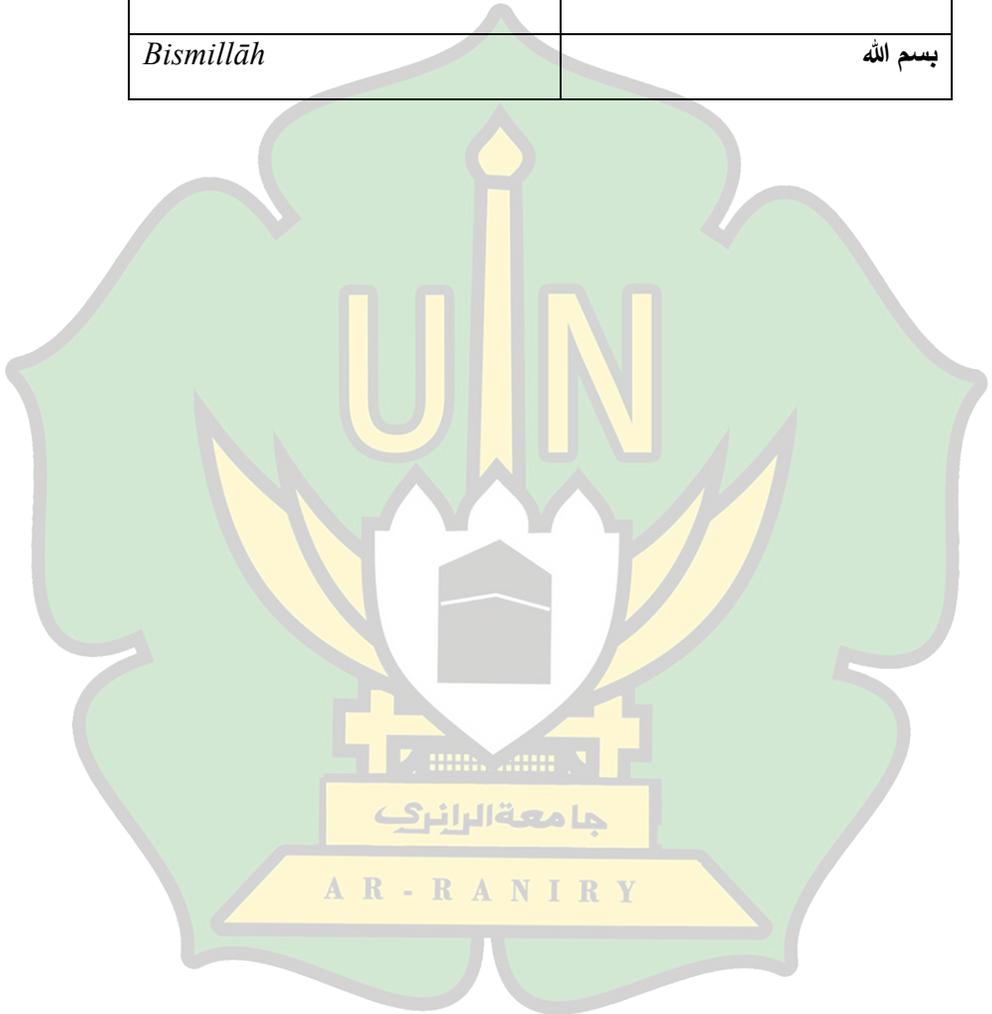
<i>Lil-Syarbaynī</i>	للشربيني
----------------------	----------

13. Penggunaan “ ’ ” untuk membedakan antara د (*dal*) dan ت (*tā*) yang beriringan dengan huruf ه (*hā*) dengan huruf ذ (*dh*) dan ث (*th*). Contoh:

<i>Ad'ham</i>	أدهم
<i>Akramat'hā</i>	أكرمها

14. Tulisan Allah dan beberapa kombinasinya

<i>Allāh</i>	الله
<i>Billāh</i>	بِالله
<i>Lillāh</i>	لله
<i>Bismillāh</i>	بِسْمِ الله



KATA PENGANTAR



Puji dan syukur kepada Allah Swt., atas berkat dan rahmat serta hidayah-Nya penelitian dengan judul “Peran Tripusat Pendidikan dalam Meminimalisir Kecanduan *Game Online* Pada Remaja Gampong Blang Paseh Kecamatan Kota Sigli” ini dapat diselesaikan dengan baik. Shalawat dan salam kepada Nabi Muhammad Saw., Penelitian ini dilakukan dengan penuh perjuangan sehingga didalamnya ada dukungan dan bimbingan dari berbagai pihak baik dalam bentuk moral maupun material, secara langsung maupun tidak langsung, maka pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang terlibat dan terkait baik secara akademis maupun non akademis.

Tesis ini adalah salah satu syarat yang harus penulis selesaikan untuk mencapai gelar Magister Pendidikan Agama Islam pada Pascasarjana UIN Ar-Raniry Banda Aceh. Dalam penyelesaian tesis ini, penulis mendapat bimbingan pengarahannya dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, melalui kata pengantar ini penulis menyampaikan ungkapan terimakasih tak terhingga kepada pihak-pihak baik dalam pengarahannya penulisan, pengumpulan data maupun semangat. Oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Terimakasih Kepada Bapak Prof. Dr. H. Mukhsin Nyak Umar, MA, selaku Direktur Pascasarjana Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh, yang telah memfasilitasi peneliti baik bidang akademik maupun bidang administratif selama proses penelitian berlangsung.
2. Terimakasih kepada Bapak Dr. Silahuddin, M. Ag selaku pembimbing I, dan bapak Dr. Syahminan, M. Ag selaku pembimbing II yang selalu memberikan waktu disela-sela kesibukannya untuk membimbing penyelesaian tesis ini.
3. Terimakasih kepada Kepala Desa Blang Paseh dan jajarannya, kepada Kepala SMP Negeri 1 Sigli dan guru Pendidikan Agama Islam, dan yang terakhir kepada

seluruh masyarakat Blang Paseh kecamatan Kota Sigli kabupaten Pidie.

Akhirnya dengan segala keredahan hati penulis menyadari bahwa tesis ini masih banyak kekurangan baik dari segi penulisan maupun isi tulisannya. Oleh karena itu, sangat penulis harapkan kritikan yang bersifat konstruktif dan saran dari semua pihak demi kesempurnaan tesis ini dimasa yang akan datang. Mudah-mudahan tesis ini dapat bermanfaat bagi penulis sendiri dan bagi pembaca pada umumnya.

Aamiin yaa Rabbal 'Alamin...



ABSTRAK

Judul Tesis : Peran Tripusat Pendidikan dalam Meminimalisir Kecanduan *Game Online* Pada Remaja Gampong Blang Paseh Kecamatan Kota Sigli
Nama : Muhammad Arifin / 191003038
Pembimbing I : Dr. Silahuddin, M. Ag
Pembimbing II : Dr. Syahminan, M. Ag
Kata Kunci : Peran Tripusat Pendidikan, Meminimalisir, Kecanduan *Game Online*.

Kecanduan *game online* pada remaja sudah memasuki tahapan memperhatikan. Fenomena ini menuntut peran banyak pihak terutama tripusat pendidikan untuk meminimalisir kecanduan *game online* pada remaja, termasuk remaja Desa Blang Paseh Kota Sigli. Oleh karenanya, tujuan penelitian ini untuk mengetahui tanggung jawab, pendekatan dan upaya tripusat pendidikan meminimalisir kecanduan *game online* pada remaja. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode wawancara, observasi dan dokumentasi dengan subjek penelitian orang tua remaja, guru Pendidikan Agama Islam dan masyarakat. Hasil Penelitian menunjukkan bahwa tanggung jawab tripusat pendidikan meminimalisir kecanduan *game online* oleh keluarga dengan mengawasi dan membatasi waktu bermain, menjahui anak dengan game tingkat adiksi tinggi, membatasi waktu keluar rumah, dan selektif memilih teman bermain. Di sekolah dilakukan pembinaan dalam kelas, di luar kelas, dan kerjasama dengan kepolisian. Masyarakat melaksanakan tanggung jawabnya melalui himbauan, membimbing, membatasi waktu bermain, dan teguran. Pendekatannya dengan cara memberi teladan dalam keluarga, sekolah melaksanakan pendekatan keteladanan, fungsional dan sanksi. Sedangkan masyarakat melaksanakan dengan pendekatan bimbingan/nasehat dan pendekatan kekeluargaan. Upaya keluarga dilakukan dengan membatasi waktu menggunakan handphone dan memfasilitasi anak dengan kegiatan lain, sekolah berupaya menambah kegiatan ekstrakurikuler dan keterbukaan informasi. Sedangkan masyarakat berupaya memberikan teguran dan nasehat pada remaja yang bermain *game online* dan melaporkan pada orang tua dan sekolah.

ملخص

عنوان الأطروحة	: دور المراكز التعليمية في التقليل من إدمان الألعاب عبر الإنترنت
الاسم	: محمد عارفين/ ١٩١٠٣٠٣٠٨٣
المناقش الأول	: الدكتور. صلاح الدين
المناقش الثاني	: الدكتور. شاهمينان
الكلمات الرئيسية	: دور المركز التربوي للتعليم ، والتقليل ، وإدمان الألعاب عبر الإنترنت

دخل إدمان المراهقين على الألعاب عبر الإنترنت مرحلة مقلقة. تتطلب هذه الظاهرة دور العديد من الأطراف ، وخاصة مركز التعليم لتقليل إدمان الألعاب عبر الإنترنت لدى المراهقين ، بما في ذلك المراهقون في قرية بلانج باسيه ، مدينة سيغلي. لذلك ، كان الغرض من هذه الدراسة هو تحديد المسؤوليات والنهج والجهود التي يبذلها المركز الثلاثي للتعليم لتقليل إدمان الألعاب عبر الإنترنت لدى المراهقين. استخدمت هذه الدراسة المنهج الوصفي النوعي مع المقابلات وطرق المراقبة والتوثيق مع موضوعات البحث لأولياء أمور المراهقين ومعلمي التربية الدينية الإسلامية والمجتمع. تشير نتائج الدراسة إلى أن مسؤولية مركز التعليم هي تقليل إدمان الألعاب عبر الإنترنت من قبل العائلات من خلال الإشراف على وقت اللعب والحد منه ، والابتعاد عن الأطفال الذين يعانون من ألعاب إدمان عالية ، والحد من الوقت خارج المنزل ، واختيار الأصدقاء بشكل انتقائي للعب. مع. في المدارس ، يتم التدريب في الفصول الدراسية وخارج الفصل وبالتعاون مع الشرطة. يقوم المجتمع المحلي بمسؤولياته من خلال الالتماسات والتوجيه والحد من وقت اللعب والتوزيع. النهج هو من خلال تقديم مثال في الأسرة ، تنفيذ المدرسة نهجًا مثاليًا وعمليًا وخاضعًا للعقوبات. بينما يطبق المجتمع نهج التوجيه / المشورة ونهج الأسرة. يتم بذل جهود الأسرة من خلال الحد من الوقت في استخدام الهواتف المحمولة وتسهيل الأطفال مع الأنشطة الأخرى ، وتحاول المدارس إضافة الأنشطة اللامنهجية والكشف عن المعلومات. وفي الوقت نفسه ، يحاول المجتمع إعطاء تحذيرات ونصائح للمراهقين الذين يلعبون ألعابًا عبر الإنترنت ويقدمون تقارير إلى أولياء الأمور والمدارس.

ABSTRACT

Title of Thesis : The Role of Educational Tricenters in Minimizing Online Game Addiction in Adolescents in Gampong Blang Paseh, Sigli City District

Name : Muhammad Arifin / 191003038

Supervisor I : Dr. Silahuddin, M. Ag

Supervisor II : Dr. Syahminan, M. Ag

Keywords : The Role of the Tricenter of Education, Minimizing, Online Game Addiction.

Online game addiction in teenagers has entered a worrying stage. This phenomenon demands the role of many parties, especially the education tricenter to minimize online game addiction in adolescents, including teenagers in Blang Paseh Village, Sigli City. Therefore, the purpose of this study was to determine the responsibilities, approaches and efforts of the tri-center of education to minimize online game addiction in adolescents. This study used a descriptive qualitative approach with interviews, observation and documentation methods with the research subjects of parents of teenagers, teachers of Islamic Religious Education and the community. The results of the study indicate that the responsibility of the education tricenter is to minimize online game addiction by families by supervising and limiting playing time, staying away from children with high addictive games, limiting time out of the house, and selectively choosing friends to play with. In schools, coaching is carried out in the classroom, outside the classroom, and in collaboration with the police. The community carries out its responsibilities through appeals, guidance, limiting playing time, and reprimands. The approach is by setting an example in the family, the school implements an exemplary, functional and sanctioned approach. While the community implements a guidance/advice approach and a family approach. Family efforts are made by limiting time using cellphones and facilitating children with other activities, schools are trying to add extracurricular activities and information disclosure. Meanwhile, the community tries to give warnings and advice to teenagers who play online games and report to parents and schools.

DAFTAR ISI

	Halaman
SAMPUL LUAR	
HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG	iii
PERNYATAAN KEASLIAN	v
PEDOMAN TRANSLITERASI	vi
KATA PENGANTAR	xii
ABSTRAK	xiv
DAFTAR ISI	xvii
DAFTAR TABEL	xix
DAFTAR ISI	xx
BAB I: PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah.....	7
1.3 Tujuan Penelitian	7
1.4 Kegunaan Hasil Penelitian.....	7
1.5 Definisi Operasional	8
1.6 Kajian Yang Terdahulu	9
1.7 Metode Penelitian	13
1.7.1 Lokasi Penelitian	14
1.7.2 Subjek Penelitian/ Informan	14
1.7.3 Metode Pengumpulan Data	15
1.7.4 Teknik Analisis Data	17
BAB II: PERAN TRIPUSAT PENDIDIKAN DALAM MEMINIMALISIR KECANDUAN GAME ONLINE	
2.1 Definisi Peran	19
2.2 Tripusat Pendidikan	24
2.2.1 Definisi Tripusat Pendidikan	24
2.2.2 Ruang Lingkup Tripusat Pendidikan	26
2.3 Kecanduan Game Online	44
2.3.1 Definisi Game Online	45

2.3.2 Macam-macam Game Online	47
2.3.3 Dampak Kebiasaan Bermain Game Online	49
2.3.4 Pengaruh Game Online Terhadap Pendidikan	54

BAB III: HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

3.1 Deskripsi Lokasi Penelitian.....	64
3.2 Hasil Penelitian	69
3.2.1 Tanggung Jawab Tripusat Pendidikan	69
3.2.2 Pendekatan Tripusat Pendidikan dalam Meminimalisir Kecanduan <i>Game Online</i>	84
3.2.3 Upaya Tripusat Pendidikan dalam Meminimalisir Kecanduan <i>Game Online</i>	90
3.3 Pembahasan Hasil Penelitian	99
3.3.1 Tanggung Jawab Tripusat Pendidikan Meminimalisir Kecanduan <i>Game online</i>	99
3.3.2 Pendekatan Tripusat Pendidikan dalam Meminimalisir Kecanduan <i>Game Online</i>	100
3.3.3 Upaya Tripusat Pendidikan dalam Meminimalisir Kecanduan <i>Game Online</i>	104

BAB IV: PENUTUP

4.1 Kesimpulan.....	109
4.2 Saran-Saran	110

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

BIOGRAFI PENULIS

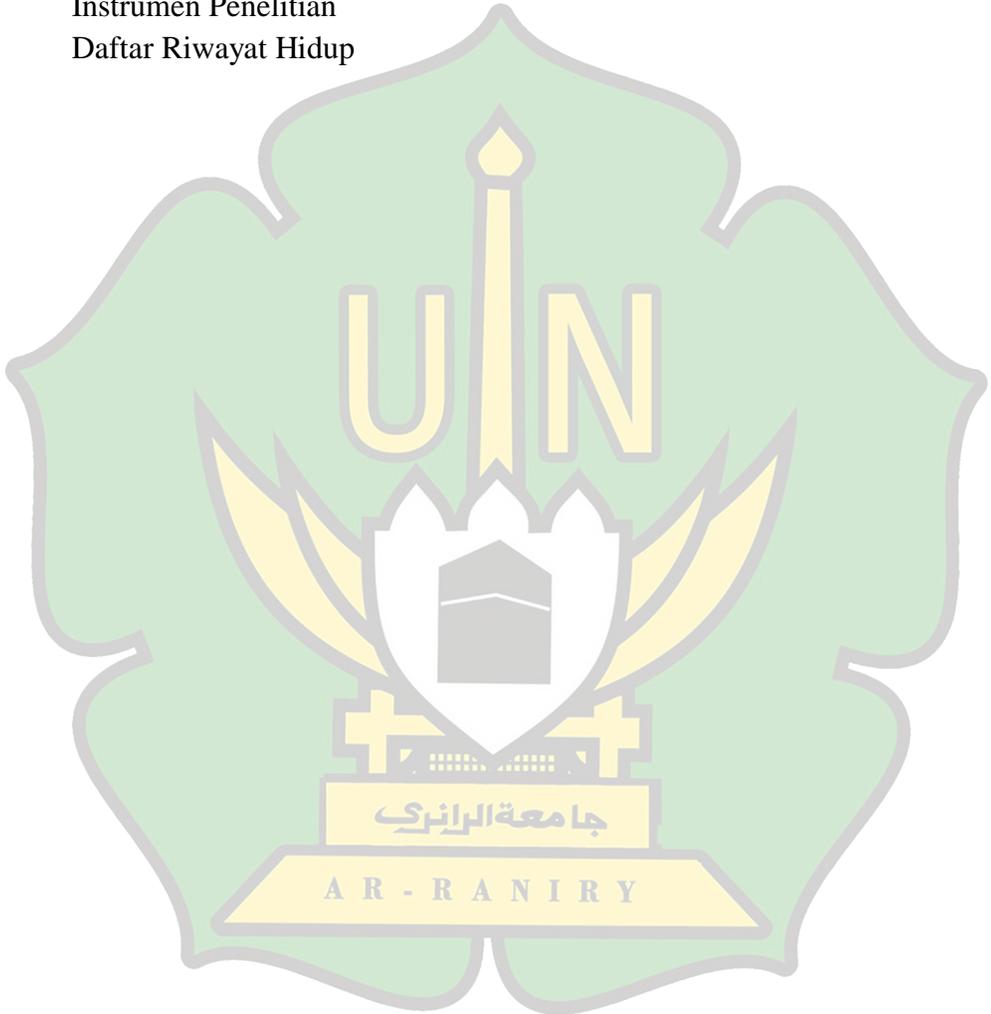
DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Sejarah Kepemimpinan Gampong Blang Paseh	65
Tabel 3.2 Jumlah Penduduk Gampong Blang Paseh	66
Tabel 3.3 Jumlah penduduk usia wajib pendidikan 9 tahun ...	66
Tabel 3.4 Jumlah Siswa Berdasarkan Kelas	68
Tabel 3.5 Jumlah siswa berdasarkan Agama	68



DAFTAR LAMPIRAN

SK Pembimbing Tesis
Surat Pengantar Penelitian
Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian
Instrumen Penelitian
Daftar Riwayat Hidup



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan bagi kehidupan manusia merupakan kebutuhan mutlak yang harus dipenuhi sepanjang hayat. Tanpa pendidikan sama sekali, mustahil suatu kelompok manusia dapat berkembang sejalan dengan cita-cita untuk maju, sejahtera dan bahagia menurut konsep pandangan hidup mereka. Berdasarkan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Pasal 13 ayat 1 disebutkan bahwa jalur pendidikan terdiri atas pendidikan formal, nonformal dan informal yang saling dapat melengkapi dan memperkayanya.¹

Pendidikan formal berlangsung di sekolah, pendidikan informal berlangsung di masyarakat, dan pendidikan non formal berlangsung di dalam lingkungan keluarga. Berdasarkan bunyi undang-undang tersebut antara lembaga pendidikan yang satu dan lembaga pendidikan yang lain tidak dapat berdiri sendiri, namun ada hubungan saling mempengaruhi di antara lembaga pendidikan tersebut. Tiga lembaga pendidikan tersebut di sebut dengan tripusat pendidikan.

Tripusat pendidikan tersebut merupakan tanggung jawab pendidikan dan di tuntut untuk melakukan kerjasama di antara mereka baik secara langsung maupun tidak langsung, dengan saling menopang kegiatan yang sama secara sendiri-sendiri maupun bersama-sama. Perbuatan yang mendidik yang dilakukan oleh orang tua terhadap anak juga dilakukan oleh sekolah dengan memperkuatnya serta dikontrol oleh masyarakat sebagai lingkungan sosial anak.

¹ Puad Ihsan, *Dasar-Dasar Kependidikan*, (Jakarta: Rieneka Cipta, 1997), hlm. 49.

Salah satu fungsi tripusat pendidikan adalah membantu atau mendidik peserta didik agar menjadi manusia yang berbudi pekerti luhur. Hal ini sesuai dengan tujuan pendidikan yang terdapat dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, khususnya Bab 1 Pasal 1 ayat 1, yang menyatakan bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan ar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.”²

Tercapainya tujuan pendidikan nasional tersebut merupakan tanggung jawab bersama semua lembaga pendidikan. Sehingga perlu adanya pemahaman yang sesuai menyangkut fungsi atau perananan masing-masing lembaga pendidikan dalam melaksanakan tugas tersebut. Semua unsur lembaga pendidikan pada dasarnya merupakan sebuah bangunan yang satu sama lain saling menopang, sehingga mampu berdiri tegak

Keluarga merupakan tempat pendidikan yang pertama dan utama. Di lingkungan keluarga inilah anak pertama kali mendapatkan pendidikan dan bimbingan. Dan dikatakan lingkungan yang terutama karena, sebagian besar kehidupan anak terjadi dalam lingkungan keluarga. Tugas utama dari keluarga bagi pendidikan anak ialah merupakan peletak dasar bagi pendidikan akhlak dan pandangan hidup keagamaan. Sifat dan tabiat anak sebagian besar diambil dari kedua orang tuanya dan dari anggota keluarga yang lain.³

² Zainal Arifin, *Konsep dan Model Pengembangan Kurikulum*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011), hlm. 79.

³ Amir Daien Indrakusuma, *Ilmu Pendidikan Sebuah Tinjauan Teoritis Filosofis*, (Surabaya: Usana Offset Printing, tt), hlm. 109.

Upaya mewujudkan remaja yang cerdas dan memiliki tanggung jawab terhadap dirinya, lingkungan dan bangsa ini merupakan tanggung jawab semua pihak. Orang tua, lembaga pendidikan dan lingkungan sekitar harus menyatukan visinya agar proses pembentukan remaja berjalan sebagaimana diharapkan. Mewujudkan remaja yang baik dan tidak terpengaruh terhadap hal-hal negatif seperti kecanduan *game online* atau pengaruh negatif lainnya harus dilakukan secara bersama, Tripusat pendidikan sebagaimana dimaksudkan oleh tokoh pendidikan Indonesia Ki Hajar Dewantara dalam tulisan Kurniawan yaitu tiga pusat pendidikan yang meliputi; Pendidikan dalam keluarga, pendidikan dalam sekolah, dan pendidikan di dalam masyarakat.⁴ Tiga elemen di atas haruslah sinergi dan komit memperhatikan kondisi remaja saat ini.

Persoalan remaja yang paling urgen dan menuntut perhatian banyak pihak saat ini adalah terkait dengan kecanduan *game online* yang mempengaruhi hampir semua remaja terutama di Aceh. Kondisi mengundang berbagai kasus yang terjadi di Aceh belakangan ini yang disebabkan dari kecanduan *game online*. Pada tahun 2019 tiga pelajar di Aceh Tengah, nekat membobol sekolah SMK 2 Takengon karena kecanduan *game online*,⁵ belum lama ini seorang remaja di Aceh Besar berinisial ditangkap polisi, karena diduga menjual chip (koin) *game online higgs domino*, sehingga pelaku terancam hukuman cambuk.⁶ Khusus Kabupaten Pidie sendiri hal yang sangat mirispun ikut terjadi dimana pada tahun 2020 terdapat kasus remaja mencuri uang ustadz sebesar Rp 70 juta

⁴ Kurniawan, Machful Indra, "Tripusat Pendidikan Karakter Anak Sekolah Dasar". *Jurnal Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*, (2016). hlm. 44.

⁵ Edy Wahyono, DetikNews. Lihat: <https://news.detik.com/berita/d-4435948/kecanduan-game-online-3-pelajar-di-aceh-bobol-sekolah>. (Diakses 13 Juli 2021).

⁶ Rahmad Fajri, AntaraNews.com. <https://www.antaraneews.com/berita/2107206/polisi-tangkap-penjual-chip-game-online-di-aceh-terancam-dicambuk>. (Diakses 13 Juli 2021).

karena kecanduan game dan perceraian pasutri akibat jual *chip* seperti yang terjadi di Aceh Besar beberapa waktu lalu.⁷

Jika di lihat lebih luas masih terdapat berbagai kasus yang jauh lebih mengerikan yang disebabkan oleh *game online*. Menanggapi persoalan ini, Gubernur Aceh Nova Iriansyah memberikan pernyataan sebagaimana di kutip KumparanNews pada 4 Mei 2021, menegaskan bahwa sebenarnya sejak awal *game online* marak di Aceh, seperti *PUBG*, Pemerintah Provinsi sudah melarang. Bahkan pada saat itu, *PUBG* sudah difatwakan haram.⁸ Tujuan Pemprov Aceh pada saat itu memfatwakan haram main *game online* adalah agar tidak kecanduan dengan game sejenis yang malah membahayakan, seperti salah satunya judi *online* yang berkedok *game* yang belakangan ini digemari oleh banyak kalangan remaja. Secara khusus Pemerintah Aceh melalui MPU Aceh mengeluarkan fatwa secara khusus yang tertuang dalam Qanun Nomor 3 Tahun 2019 tentang Hukum *Game PUBG* dan sejenisnya.⁹

Secara khusus, melalui observasi awal peneliti melihat kondisi remaja di Gampong Blang Paseh yang sangat memperhatikan, di mana remaja menghabiskan waktu di warung kopi hampir seharian untuk bermain *game online*. Terdapat tiga warkop dan dua diantaranya yang menyediakan *wi-fi* secara gratis. Selain itu, terdapat beberapa remaja yang melakukan transaksi jual

⁷ Sara Masroni, Dialeksis, <https://dialeksis.com/dialetika/menyoroti-fenomena-game-online-di-aceh-mulai-haram-hingga-cerai/>. (Diakses 13 Juli 2021).

⁸ Zuhri Noviandi, Kumparan News, <https://kumparan.com/kumparannews/judi-online-semakin-marak-di-aceh-ulama-resah-1vg6wZWDcIt/full>. (Diakses 13 Juli 2021).

⁹ Pemerintah Aceh, Dinas Syariat Islam, <https://dsi.acehprov.go.id/fatwa-mpu-aceh-nomor-3-tahun-2019-tentang-hukum-game-pubg-player-unknowns-battle-grounds-dan-sejenisnya-menurut-fiqh-islam/>. (Diakses 13 Juli 2021).

beli koin (*Top Up*) *game* yang dilakukan secara terang-terangan.¹⁰ Kondisi ini sangat miris mengingat berbagai aturan dari Pemerintah Aceh dan Qanun gampong yang melarang aktivitas tersebut namun masih saja terjadi.

Sebagaimana disampaikan di atas, pemerintah sudah memberikan batasan terhadap pelaku *game online* di Aceh selama ini. melalui surat yang dikeluarkan Pemerintah Aceh dengan No 555/17119 Perihal Pemohonan Pemblokiran *Game PUBG* dan *Game Online* di Aceh, terlihat bentuk keseriusan Pemerintah Aceh menyangkut persoalan *game online* yang kini marak dilakukan oleh remaja di Aceh.¹¹ Permintaan di atas didasari atas Fatwa Majelis Permusyawaratan Ulama (MPU) Aceh Nomor 1 Tahun 2016 tentang Judi *Online* dan sesuai dengan Qanun Aceh Nomor 6 Tahun 2014 tentang Hukum Jinayat. Lebih lanjut, berdasarkan Pasal 125 Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2006 tentang Pemerintahan Aceh, Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 19 Tahun 2014 tentang Penanganan Situs Internet Bermuatan Negatif disebutkan antara lain bahwa masyarakat dan lembaga pemerintah dapat mengajukan pelaporan kepada Direktur Jenderal Aplikasi Informatika untuk meminta pemblokiran atas konten bermuatan negatif. Adapun jenis situs internet bermuatan negatif yang ditangani yaitu pornografi dan kegiatan ilegal lainnya... berdasarkan ketentuan peraturan perundangan-undangan.¹²

¹⁰ Observasi Awal pada remaja di Gampong Blang Paseh. Pada Tanggal 13 Juli 2021.

¹¹ Pemerintah Provinsi Aceh, *Pemohonan Pemblokiran Game PUBG dan Game Online di Aceh*, Lihat: <https://humas.acehprov.go.id/>. (Diakses 28 April 2022).

¹² Humas Provinsi Aceh, *Pemohonan Pemblokiran Game PUBG dan Game Online di Aceh*, Lihat: <https://dlhk.acehprov.go.id/2021/10/gubernur-minta-menkominfo-blokir-pubg-dan-game-judi-online-lainnya/>. (Diakses 28 April 2022).

Lebih jauh lagi dalam Fatwa Majelis Permusyawaratan Ulama Aceh No 3 Tahun 2019 melahirkan tiga butir menyangkut hukum *game online PUBG* dan sejenisnya menurut Fiqih Islam, diantaranya, a) *Game PUBG* dan sejenisnya yang mengandung kekerasan, mempengaruhi perubahan perilaku negatif dan kecanduan, b) hukum bermain *PUBG* dan sejenisnya adalah haram, dan c) pemerintah mengawasi, membatasi, memblokir, pengawasan oleh lembaga pendidikan, dan meminimalisir dampak negatif daripada permainan elektronik.¹³

Meski demikian, nampaknya batasan dan pelarangan tersebut belum menunjukkan hasil yang positif terhadap kecanduan *game online* pada remaja dewasa ini. Berbagai fitur *game online* muncul dan dimainkan oleh remaja yang semakin hari semakin meresahkan banyak pihak. Oleh karena itu, di sini terlihat bahwa Qanun yang dikeluarkan pemerintah tidak berjalan dengan baik jika tidak dibantu disosialisasikan secara bersama. Dari sini juga muncul pentingnya peran tripusat pendidikan dalam meminimalisir kecanduan *game online* pada kalangan remaja.

Melalui pendidikan proses penyadaran bisa dilakukan baik secara teori maupun praktik. Orang tua yang notabennya memiliki peranan paling besar bisa memberikan batasan yang mengarahkan anak-anak mereka untuk dapat mengakses ke *game online*, selanjutnya lingkungan yang perlu diperhatikan secara bersama-sama untuk selalu menjaga anak-anak remaja agar tetap berada pada lingkungan yang baik dan sehat.

Oleh karena itu, berdasarkan paparan di atas dalam hal ini peneliti tertarik untuk mengkaji lebih jauh menyangkut dengan Peran Tripusat Pendidikan dalam Meminimalisir Kecanduan *Game Online* Pada Remaja Gampong Blang Paseh Kecamatan Kota Sigli.

¹³ Qanun Aceh Nomor 3 Tahun 2019, *Tentang Hukum Game PUBG dan Sejenisnya Menurut Fiqih Islam*, (Aceh: MPU Aceh. 2019), hlm. 5.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang diuraikan di atas, maka peneliti ingin mengkaji beberapa pokok persoalan dalam penelitian ini, diantaranya adalah:

1. Bagaimana Tanggung Jawab Tripusat Pendidikan dalam Meminimalisir Kecanduan *Game Online* Pada Remaja Gampong Blang Paseh?
2. Bagaimana Pendekatan Tripusat Pendidikan dalam Meminimalisir Kecanduan *Game Online* Pada Remaja Gampong Blang Paseh?
3. Bagaimana Upaya Tripusat Pendidikan dalam Meminimalisir Kecanduan *Game Online* Pada Remaja Gampong Blang Paseh?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini sekaligus menjawab pertanyaan yang terdapat pada poin-poin rumusan masalah di atas, dimana yang ingin dicapai oleh peneliti adalah

1. Untuk melihat bagaimana tanggung jawab Tripusat Pendidikan dalam Meminimalisir Kecanduan *Game Online* Pada Remaja Gampong Blang Paseh.
2. Untuk melihat bagaimana pendekatan Tripusat Pendidikan dalam Meminimalisir Kecanduan *Game Online* Pada Remaja Gampong Blang Paseh.
3. Untuk melihat bagaimana upaya Tripusat Pendidikan dalam Meminimalisir Kecanduan *Game Online* Pada Remaja Gampong Blang Paseh.

1.4 Kegunaan Hasil Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Karya tesis ini diharapkan menjadi rujukan dan bahan evaluasi untuk Pemerintah baik dinas pendidikan maupun lembaga terkait lain untuk menjadi bahan evaluasi dan pertimbangan agar meningkatkan kerjasama dalam meminimalisir kecanduan *game*

online pada remaja dengan memberikan pemahaman maupun penjelasan akan bahayanya kecanduan *game online*.

2. Manfaat Praktis

Bagi semua elemen terumat tripusat pendidikan agar terus berbenah mengikuti berbagai perkembangan zaman agar mampu mengantisipasi berbagai pengaruh negatif dari perkembangan teknologi terutama *game online*.

1.5 Definisi Operasional

Untuk menghindari terjadi kesalahpahaman bagi para pembaca, maka penulis terlebih dahulu akan menjelaskan definisi operasional yang menyangkut pembahasan kajian ini, di antaranya:

a. Tripusat Pendidikan

Lingkungan atau tempat berlangsungnya proses pendidikan meliputi pendidikan keluarga, sekolah dan masyarakat, setiap orang berada dalam lembaga pendidikan tersebut, pasti akan mengalami perubahan dan perkembangan menurut warna dan corak institusi tersebut. Tripusat pendidikan sebagaimana dimaksudkan oleh tokoh pendidikan Indonesia Ki Hajar Dewantara dalam tulisan Kurniawan yaitu tiga pusat pendidikan yang meliputi; Pendidikan dalam keluarga, pendidikan dalam sekolah, dan pendidikan di dalam masyarakat.¹⁴ Tripusat pendidikan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah orang tua remaja, sekolah atau guru yang mengajar di sekolah Gampong Blang Paseh, dan masyarakat Gampong Blang Paseh Kecamatan Kota Sigli.

b. Kecanduan *Game Online*

Definisi kecanduan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah kejangkitan suatu kegemaran, hingga lupa hal-hal yang lain.¹⁵ Kata kecanduan biasanya digunakan dalam konteks klinis dan diperhalus dengan perilaku yang berlebihan. Konsep

¹⁴ Kurniawan, Machful Indra, "Tripusat Pendidikan Karakter Anak Sekolah Dasar", *Jurnal* (Sidoarjo: Universitas Muhammadiyah, 2016), hlm. 44.

¹⁵ Chapin, J. P, *Kamus Lengkap Psikologi*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2009), hlm. 244.

kecanduan dapat diterapkan pada perilaku secara luas termasuk kecanduan teknologi komunikasi dan informasi.¹⁶

Menurut Spekman, Dkk., *gaming addiction* mengacu pada individu yang bermain video game untuk waktu yang lama.¹⁷ Dunia ilmiah masih memperdebatkan definisi dan batasan kecanduan game. Menurut pemaparan WHO, kecanduan game sudah dikatakan sebagai gangguan mental, gangguan ini dinamai sebagai *gaming disorder*. Yang dalam pembahasan ini kecanduan yang dimaksudkan adalah kecandungan remaja terhadap *game online* secara berlebihan. Remaja yang di maksudkan dalam penelitian ini adalah remaja yang tinggal dan bersekolah di sekolah SMP gampong Blang Paseh.

1.6 Kajian Yang Terdahulu

Penelitian ini mengkaji sisi yang berbeda dari penelitian-penelitian sebelumnya. Berdasarkan penelusuran peneliti didapatkan beberapa *literature* lain yang pembahasannya sama yaitu tentang peran guru mencegah kecanduan *game online* pada siswa dari berbagai perspektif. Tentu saja fokus masalah, kasus dan situasi yang diangkat berbeda-beda dengan penelitian berikut.

Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang berkaitan dengan *game online*, pertama jurnal yang ditulis oleh Riska Wulan Rama Dani Dkk., dengan judul: Fenomena Kecanduan *game online* pada Siswa (Studi Kasus pada Siswa SMK Negeri 2 Jember). Menurut Riska Dkk., *Game online* merupakan suatu permainan yang disukai para kalangan remaja saat ini dan salah satunya adalah siswa SMK Negeri 2 Jember.

Terdapat perbedaan sudut pandang jika dilihat dari fenomena kecanduan *game online* yang terjadi pada siswa. Untuk

¹⁶ Yuwanto Listyo, Fakultas Psikologi Laboratorium Umum Universitas Surabaya. *Lihat:* www.ubaya.ac.id/ubaya/articles_detail/10/mobile-phon-addict.html. (Diakses 06 Januari 2021).

¹⁷ Spekman, Dkk., *Gaming Addiction, Defeniton and Measurement: A largescale empirical study*. Computer in Human Behavior, 2013.

mengantisipasi dan meminimalisir adanya dampak buruk yang akan terjadi bagi para gamer maka diperlukan sebuah bimbingan dari sekolah dan terutama dari orang tua siswa itu sendiri. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat dampak negatif akibat kecanduan *game online* terhadap pola perilaku akademis siswa dan hasil belajar siswa. Dampak negatif dari kecanduan *game online* yaitu siswa menjadi malas belajar, sulit konsentrasi, serta malas sekolah sehingga hasil belajar yang diperoleh menurun. Untuk mengurangi kecanduan *game online* pada siswa, dibutuhkan bimbingan dari guru BK SMK Negeri 2 Jember.¹⁸

Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa, terdapat dua pengaruh dari kecanduan *game online* yaitu pengaruh positif dan negatif. Upaya yang dilakukan untuk mengatasi kecanduan yang berlebihan pada siswa yaitu melalui bimbingan oleh guru BK (Bimbingan Konseling), sedangkan peneliti dalam hal ini menitikberatkan proses bimbingan agama yang dilakukan oleh Orang Tua, Guru, dan masyarakat, dari sini jelas perbedaan dari kajian sebelumnya dengan yang direncanakan oleh peneliti.

Berkaitan dengan fenomena kecanduan *game online* sebagaimana dibahas di atas, maka Fatyaeny Fatma Fa'iza juga menulis dalam artikelnya yang berjudul: Layanan Konseling Individu Terhadap Siswa Pecandu *game online* di MTs Ali Maksu Yogyakarta Kelas VIII Tahun Ajaran 2016-2017. Dalam penelitiannya menyebutkan bahwa, kecanduan *game online* membuat prestasi siswa menurun, bahkan sering kali tidak mengikuti kegiatan sekolah maupun kegiatan pondok dikarenakan bermain *game online* tidak kenal waktu. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa, untuk menyelesaikan persoalan ini maka sekolah meminta peran guru BK untuk membimbing secara individu siswa yang kecanduan *game online* dengan melakukan tahapan-tahapan pembinaan, adapun tahapan yang dilakukan

¹⁸ Riska Wulan Rama Dani, Dkk, *Fenomena Kecanduan Game Online pada Siswa (Studi Kasus pada Siswa SMK Negeri 2 Jember)*, Artikel Hasil Penelitian Mahasiswa 2014, hlm. 1.

meliputi: analisis, sintesis, diagnosis, prognosis, konseling dan *follow up*.¹⁹ Dari hasil penelitian di atas menunjukkan bahwa, kecanduan *game online* tidak bisa dianggap hal yang biasa pada siswa, sejauh ini dua sekolah di atas telah menunjukkan keseriusannya dalam menangani siswa yang kecanduan *game online* dengan cara membimbing mereka secara individu agar tidak semakin membahayakan diri siswa itu sendiri.

Besarnya pengaruh *game online* sehingga membutuhkan bimbingan khusus dari guru di sekolah, pengaruh tersebut berdampak terhadap pendidikan seseorang, hal ini sebagaimana terdapat dalam artikel Nurbaiti yang berjudul: Kecanduan Bermain *Game Online* dan Hubungannya Dengan Pendidikan Karakter Islami Siswa (Studi di SD Azhari Cilandak Jakarta), Nurbaiti sendiri melakukan penelitian ini dengan tujuan untuk mengetahui tentang hubungan antara kecanduan bermain *game online* terhadap karakter Islami siswa. Penelitian ini dilakukan di SD Azhari, Cilandak Jakarta dengan menggunakan 52 siswa sebagai sampel. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kecanduan *game online* mempunyai nilai koefisien korelasi dengan karakter Islami siswa sebesar -0.946 dengan signifikansi 0.000. Nilai negatif menunjukkan bahwa korelasi kecanduan *game online* mempunyai nilai berbanding terbalik dengan prestasi belajar siswa. Hal ini berarti dengan semakin tinggi tingkat kecanduan siswa terhadap *game online* maka semakin rendah prestasi belajar siswa.²⁰

Terdapat banyak pengaruh yang diakibatkan oleh kecanduan *game online* pada siswa, salah satunya sebagaimana disebutkan Yusnizal Firdaus, Yulia Pebrianti, dan Titi Andriyani dalam artikelnya yang berjudul: Pengaruh Kecanduan *Game Online*

¹⁹ Fatycaeny Fatma Fa'iza, *Layanan Konseling Individu terhadap siswa pecandu game online di MTs Ali Maksum Yogyakarta kelas VIII tahun ajaran 2016-2017*, (Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga, 2017), hlm. 10.

²⁰ Nurbaiti, "Kecanduan Bermain Game Online dan Hubungannya Dengan Pendidikan Karakter Islami Siswa (Studi di SD Azhari Cilandak Jakarta)", *Jurnal Kajian Ilmu dan Budaya Islam*, Vol. 1, No. 1. 2020.

Terhadap Perilaku Konsumtif Siswa Pengguna *Game Online*. Penelitian ini lebih melihat kepada perilaku konsumtif, hasilnya menunjukkan bahwa siswa memiliki kriteria sebagai siswa yang memiliki perilaku konsumtif terkait dengan kebiasaan bermain *game online* yang mereka lakukan.²¹ Dengan demikian hubungan dengan penelitian penulis yaitu adanya kesamaan dalam penjelasan tentang kecanduan *game online* terhadap remaja.

Selain berdampak terhadap perilaku dan prestasi belajar, kecanduan *game online* juga berdampak pada pelaksanaan ibadah siswa, hal ini sebagaimana diungkapkan oleh Atifah Kurniasari dalam tulisannya yang berjudul: *Dampak Bermain Game Online Terhadap Pelaksanaan Ibadah Remaja*". Penelitian ini lebih melihat atau fokus kepada perilaku ibadahnya, hasilnya menunjukkan bahwa dari lima belas remaja yang bermain *game online* sebagian besar malas dalam mengerjakan shalat, dan terlambat dalam mengerjakannya.²² Dengan demikian hubungan dengan penelitian penulis yaitu sama-sama menjelaskan tentang kelalaian dalam bermain *game online* terhadap remaja.

Dari banyaknya kajian menyangkut dengan kecanduan *game online* hanya sebahagian kecil saja sisi positif, selebihnya terdapat banyak sekali sisi negatif termasuk pada ranah pendidikan karakter yang sekarang sedang dibangun oleh pemerintah melalui proses pembelajaran di sekolah, hal ini sebagaimana didapatkan dalam kajian Nurbaiti tentang: *Kecanduan Bermain game online dan Hubungannya Dengan Pendidikan Karakter Islami Siswa*. Penelitian ini lebih melihat kepada pendidikan karakter, hasilnya menunjukkan bahwa kecanduan *game online* mempunyai nilai koefisien korelasi dengan karakter Islami siswa sebesar -0.946

²¹ Yusnizal Firdaus, Dkk, *Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Konsumtif Siswa Pengguna Game Online*" , (Palembang: Politeknik Negeri Sriwijaya, 2018), hlm. 178.

²² Atifah Kurniasari, *Dampak Bermain Game Online Terhadap Pelaksanaan Ibadah Remaja*, (Lampung: UIN Raden Intan, 2019), hlm. 63.

dengan signifikansi 0.000. Nilai negatif menunjukkan bahwa korelasi kecanduan *game online* mempunyai nilai berbanding terbalik dengan prestasi belajar siswa. Hal ini berarti dengan semakin tinggi tingkat kecanduan siswa terhadap *game online* maka semakin rendah prestasi belajar siswa.²³

Dari beberapa penelitian di atas dapat kita pahami bahwa, kecanduan *game online* sangat berbahaya bagi kehidupan siswa, baik secara mental, sosial maupun karakter Islami siswa itu sendiri. Kemudian, dari paparan di atas juga menunjukkan bahwa, penelitian tentang *game online* ini sudah banyak sekali dilakukan diberbagai daerah dengan konteks yang berbeda-beda, sebagaimana disebutkan diberberapa penelitian di atas menunjukkan bahwa proses bimbingan dilakukan oleh guru Bimbingan Konseling, sedangkan dalam penelitian ini yang hendak di lihat adalah peran dari guru pendidikan agama Islam dalam mengatasi kecanduan *game online* pada siswa. Dari semua penelitian di atas sejauh ini peneliti belum menemukan penelitian atau kajian menyangkut dengan peran yang dilakukan oleh peran Tripusat Pendidikan dalam Meminimalisir Kecanduan *Game Online* Pada Remaja, berdasarkan paparan tersebut semakin meyakinkan peneliti untuk melanjutkan penelitian ini dengan arah dan tujuan sebagaimana disebutkan di atas.

1.7 Metode Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif, dengan pendekatan deskriptif. Pendekatan kualitatif deskriptif yaitu memperoleh data sesuai dengan gambaran, keadaan, realita, dan fenomena yang diselidiki yang mana data tersebut tidak dapat dicapai dengan menggunakan prosedur-prosedur statistik atau dengan cara kuantifikasi lainnya. pendekatan kualitatif deskriptif tepat sekali digunakan dalam penelitian ini,

²³ Nurbaiti, *Kecanduan Bermain Game Online Dan Hubungannya Dengan Pendidikan Karakter Islami Siswa*, (Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah, 2020), hlm. 66.

mengingat model penelitian ini sendiri digunakan untuk meneliti suatu kehidupan masyarakat serta tingkahlaku dari masyarakat tersebut.²⁴ Dalam penelitian ini sendiri yang hendak dilihat adalah peran dari Tripusat Pendidikan dalam meminimalisir kecanduan *Game Online* pada remaja di Gampong Blang Paseh.

1.7.1 Lokasi Penelitian

Penelitian ini akan dilakukan di Gampong Blang Paseh. Gampong Blang Paseh menjadi lokasi dilakukan penelitian ini karena ditemukan berbagai temuan lapangan yang mengindikasikan masalah yang dikaji dalam penelitian ini. Penentuan lokasi ini berdasarkan pada observasi peneliti melihat remaja di Gampong Blang Paseh Kota Sigli dalam kesehariannya lebih banyak menghabiskan waktu mereka di warung kopi untuk bermain game. Selain itu, pernyataan beberapa masyarakat (orang tua remaja) kepada peneliti tentang keresahan mereka melihat keseharian anak-anak mereka yang menghabiskan banyak waktu untuk bermain *game online* dari pada belajar. Atas dasar inilah peneliti menetapkan Gampong Blang Paseh menjadi lokasi tepat untuk mengembangkan kajian ini untuk melihat peran tripusat pendidikan dalam meminimalisir kecanduan *game online* pada remaja Blang Paseh.

1.7.2 Subjek Penelitian/Informan

Subjek penelitian ini meliputi beberapa unsur yang berkaitan dengan Tripusat pendidikan yaitu, Aparatur Gampong sebanyak 5 orang, Orang Tua sebanyak 5 orang dan Guru Agama di SMP N 1 Sigli 3 orang. Pemilihan subjek penelitian ini didasarkan pada tujuan/alasan tertentu (*purposive sampling*).²⁵ Pertimbangan yang diambil adalah subyek yang dipilih dianggap mampu memberikan

²⁴ Basrowi & Suwandi, *Penelitian Kualitatif*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2008), hlm. 1-2.

²⁵ Deddy Mulyana, *Metologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2004), hlm.183.

informasi seluas mungkin mengenai fenomena yang terjadi sesuai masalah penelitian.

Tabel 1.1 Uraian tentang Subjek Penelitian

No	Unsur	Jumlah	Keterangan
1.	Masyarakat	5 orang	Terdiri dari masyarakat biasa dan perangkat desa
2.	Orang tua remaja	5 orang	Orang tua remaja Blang Paseh
3.	Guru PAI	3 orang	Guru PAI di SMPN 1 Sigli
	Jumlah	13 orang	Semua unsur tripusat pendidikan

1.7.3 Metode Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data penelitian dilakukan melalui beberapa teknik meliputi:

1. Observasi

Observasi merupakan sebuah teknik pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti dengan cara turun langsung ke lapangan dan mencermati hal-hal yang berkaitan dengan tempat, pelaku, kegiatan, peristiwa, tujuan dan perasaan.²⁶

Dalam hal ini peneliti berupaya mengamati dan merekam hal-hal yang berhubungan dengan upaya Tripusat Pendidikan dalam meminimalisir kecanduan *game online* pada remaja.

2. Wawancara

Wawancara adalah proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab sambil bertatap muka antara si penanya atau pewawancara dengan si penjawab atau narasumber dengan menggunakan alat yang dinamakan *interview guide* (panduan wawancara).²⁷ Adapun

²⁶ M. Djunaidi Ghony & Fauzan Almanshur, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2012), hlm. 165.

²⁷ Mohammad Nazir, *Metode Penelitian*, cet. IV, (Jakarta: Ghalia Indonesia, 1999) hlm. 234.

wawancara dengan informan dilakukan dengan cara semi terstruktur (*Semi structured interview guide*). Wawancara yang dilakukan ini direkam dengan tetap memperhatikan etika penelitian. Fokus dari wawancara ini adalah untuk menggali informasi-informasi, maupun fakta-fakta terkait dengan pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang berkaitan dengan upaya tripusat pendidikan dalam meminimalisir kecanduan *game online* pada remaja di Gampong Blang Paseh.

Wawancara dalam penelitian ini menjadi data kunci, melalui wawancara peneliti berupaya menggali lebih jauh menyangkut upaya Tripusat Pendidikan dalam meminimalisir kecanduan *game online* pada remaja di Gampong Blang Paseh. Sedangkan lembar wawancara yang dipersiapkan peneliti dalam hal ini bersifat semi terstruktur agar memiliki alternatif lain dalam menggali informasi ketika pertanyaan utama tidak mendapatkan jawaban dari responden. Dengan demikian, peneliti mempersiapkan lembaran wawancara dengan baik agar tercapai tujuan dalam penelitian ini.

3. Dokumentasi

Metode dokumentasi dalam penelitian ini dimaksudkan untuk memperoleh data dengan cara dokumentasi, yaitu mempelajari dokumen yang berkaitan dengan seluruh data yang diperlukan dalam penelitian. Adapun dalam penelitian ini peneliti mengambil beberapa dokumen/data dari sekolah yang berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang berkaitan dengan upaya pencegahan kecanduan *game online* yang dilaksanakan oleh guru Pendidikan Agama Islam, dan juga data dari gampong tempat penelitian tersebut. Dokumentasi dalam penelitian ini menjadi data pendukung untuk melengkapi data primer yang dilakukan melalui wawancara dan observasi, termasuk di dalamnya mengumpulkan dokumen-dokumen yang berkaitan dengan upaya tripusat pendidikan dalam meminimalisir

kecanduan *game online* pada remaja di Gampong Blang Paseh.

1.7.4 Teknik Analisis Data

Menurut Miles dan Huberman ada tiga metode dalam analisis data kualitatif, yaitu reduksi data, model data, penarikan/verifikasi kesimpulan.

1. Reduksi Data

Reduksi data merujuk pada proses pemilihan, pemfokusan, penyederhanaan, abstraksi, dan pentransformasian “data mentah” yang terjadi dalam catatan-catatan lapangan yang tertulis. Sebagaimana kita ketahui, reduksi data terjadi secara kontinu melalui kehidupan suatu proyek yang diorientasikan secara kualitatif. Faktanya, bahkan “sebelum” data secara aktual dikumpulkan.²⁸

Sebagaimana pengumpulan data berproses, maka terdapat beberapa episode selanjutnya dari reduksi data (membuat rangkuman, pengodean, membuat tema-tema, membuat pemisah, menulis memo). Dan reduksi data/pentransformasian proses terus-menerus setelah kerja lapangan, hingga laporan akhir lengkap.²⁹

2. Model Data/ Penyajian Data

Penyajian data adalah suatu kegiatan ketika sekumpulan informasi disusun. Seperti yang disebutkan Emzir dengan melihat sebuah tayangan membantu kita memahami apa yang terjadi dan melakukan sesuatu analisis lanjutan atau tindakan yang didasarkan pada pemahaman tersebut. Bentuk penyajian data kualitatif:

a). Teks Naratif: berbetuk catatan lapangan

Model tersebut mencakup berbagai jenis matrik, grafik, jaringan kerja, dan bagan. Semua dirancang untuk merakit informasi yang tersusun dalam suatu bentuk yang padu, bentuk

²⁸ Emzir, *Analisis Data: Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2011), hlm. 129.

²⁹ Emzir, *Analisis Data: Metodologi Penelitian ...*, hlm. 129.

yang praktis. Pada umumnya teks tersebut terpencar-pencar, bagian demi bagian, tersusun kurang baik. Pada kondisi seperti itu peneliti mudah melakukan suatu kesalahan atau bertindak secara ceroboh dan sangat gegabah mengambil kesimpulan yang memihak, tersekat-sekat dan tidak berdasar. Kecenderungan kognitif adalah menyederhanakan informasi yang kompleks ke dalam kesatuan bentuk yang disederhanakan dan selektif atau konfigurasi yang mudah dipahami.³⁰

Peneliti selanjutnya dapat dengan baik menggambarkan kesimpulan yang dijustifikasikan dan bergerak ke analisis tahap berikutnya. Sebagaimana dengan reduksi data, menciptakan dan menggunakan model bukanlah sesuatu yang terpisah dari analisis. Merancang kolom dan baris dari suatu matrik untuk data kualitatif dan menentukan data yang mana, dalam bentuk yang mana, harus dimasukkan ke dalam sel yang mana adalah aktifitas analisis.³¹

3. Penarikan Kesimpulan/ Verifikasi Kesimpulan

Langkah ketiga dari aktivitas analisis adalah penarikan dan verifikasi kesimpulan. Dari permulaan pengumpulan, peneliti kualitatif mulai memutuskan apakah “makna” sesuatu, mencatat keteraturan, pola, penjelasan, konfigurasi yang mungkin, alur kausal, dan proporsi-proporsi. Kesimpulan akhir mungkin tidak akan terjadi hingga pengumpulan data selesai, tergantung pada ukuran korpus dari catatan lapangan, pengodean, penyimpanan, dan metode-metode perbaikan yang digunakan, pengalaman peneliti, dan tuntutan dari penyandang dana, tetapi kesimpulan sering digambarkan sejak awal, bahkan ketika seorang peneliti menyatakan telah memproses secara induktif.³²

³⁰ Hamid Patilima, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2011), hlm. 101.

³¹ Emzir, *Analisis Data: Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Jakarta :Rajawali Pers, 2011), hlm. 132.

³² Emzir, *Analisis Data: Metodologi Penelitian ...*, hlm. 133.

BAB II

PERAN TRIPUSAT PENDIDIKAN MEMINIMALISIR KECANDUAN *GAME ONLINE*

2.1 Definisi Peran

Peran guru secara umum menurut Ngalim Purwanto adalah terciptanya serangkaian tingkah yang saling berkaitan yang dilakukan dalam situasi tertentu serta berhubungan dengan kemajuan tingkah laku dan perkembangan siswa yang menjadi tujuannya.¹ Biddle dan Thomas dalam buku Sarlito Wirawan Sarwono dalam bukunya “Teori-Teori Psikologi Sosial” membagi peristilahan dalam teori peran dalam empat golongan, yaitu:

- a. Orang-orang yang mengambil bagian dalam interaksi sosial
- b. Perilaku yang muncul dalam interaksi tersebut
- c. Kedudukan orang-orang dalam perilaku
- d. Kaitan antara orang dan perilaku.²

Berbagai istilah tentang orang-orang dalam teori peran. Orang yang mengambil peran dalam interaksi sosial dapat dibagi dalam dua golongan sebagai berikut:

- a. Aktor atau pelaku, yaitu orang yang sedang berperilaku menurut suatu peran tertentu.
- b. Target (sasaran) atau orang lain, yaitu orang yang mempunyai hubungan dengan aktor dan perilakunya.³

Dengan demikian dapat di lihat bahwa teori peran sering digunakan untuk menganalisis setiap hubungan antara dua orang atau dua kelompok tertentu.

¹ M. Ngaliman Purwanto, *Administrasi dan Supervisi Pendidikan*, Cet 24, (Bandung: Rosdakarya, 2017), hlm. 76.

² Sarlito Wirawan Sarwino, *Teori-teori Psikologi Sosial*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2015), hlm. 215.

³ Sarlito Wirawan Sarwino, *Teori-teori Psikologi Sosial ...*, hlm. 216.

Berdasarkan teori di atas hubungan peran di sini adalah membentuk identitas aktor yang dalam hal ini dipengaruhi oleh penilaian atau sikap dari target yang telah digeneralisasikan oleh aktor. Dalam hal ini yang dibicarakan adalah guru, orang tua dan pendukung lainnya sebagai aktor dan siswa itu sendiri sebagai target yang akan menilai dan mengikuti aktor tersebut di dalam dan luar sekolah.

Selanjutnya Sarlito Wirawan menyebutkan istilah perilaku dalam peran yang memiliki indikator-indikator tertentu yang ada kaitannya dengan peran yang dimainkan seseorang, diantaranya adalah sebagai berikut:

- a. Harapan tentang peran, harapan tentang peran adalah harapan orang lain tentang perilaku yang pantas, yang seharusnya ditunjukkan oleh seseorang yang mempunyai peran tertentu.⁴ Disini peran yang dituntut adalah sebagai seorang guru Pendidikan Agama Islam mampu menunjukkan perannya sebagai pengampu pembelajaran agama terhadap perubahan sikap dan perilaku siswa dari yang tidak baik menjadi baik.
- b. Norma, norma disini hanya merupakan salah satu bentuk harapan, Secord dan Beckman dalam Sarlito membagi jenis harapan sebagai berikut:
 - 1) Harapan yang bersifat meramalkan, yaitu harapan tentang suatu perilaku yang akan terjadi.
 - 2) Harapan normatif, yaitu keharusan yang menyertai suatu peran. Harapan normatif dibagi lagi dalam dua jenis.

Pertama: Harapan yang terselubung, yaitu harapan itu tetap ada walau tidak diucapkan.

Kedua: Harapan yang terbuka, yaitu harapan yang diucapkan. Harapan ini dinamai tuntutan peran, tuntutan

⁴ Sarlito Wirawan Sarwino, *Teori-teori Psikologi Sosial ...*, hlm. 217.

peran melalui proses internalisasi dapat menjadi norma bagi peran yang bersangkutan.⁵

- c. Wujud perilaku dalam peran, dilihat wujudnya dari tujuan dasarnya atau hasil akhirnya, terlepas dari cara mencapai tujuan atau hasil tersebut. Namun tidak menutup kemungkinan adanya cara-cara tertentu dalam suatu peran yang mendapatkan sanksi dari masyarakat. Suatu cara menjadi penting dalam perwujudan peran, ketika cara itu bertentangan dengan aspek lain dari peran. Dengan demikian seorang aktor bebas menentukan cara-caranya sendiri selama tidak bertentangan dengan setiap aspek dari peran yang diharapkan darinya.⁶
- d. Penilaian, penilaian dan sanksi jika dikaitkan dengan peran agak sulit dipisahkan pengertiannya. Biddle dan Thomas dalam Sarlito mengatakan bahwa antara penilaian dan sanksi didasarkan pada harapan masyarakat (orang lain) tentang norma. Penilaian peran dalam teori peran adalah kesan positif atau negatif yang diberikan oleh masyarakat berdasarkan norma yang berlaku terhadap suatu perilaku yang dilakukan oleh aktor. Sedangkan sanksi yang dimaksud adalah usaha yang dilakukan seorang aktor dalam mempertahankan suatu nilai positif agar perwujudan peran diubah sedemikian rupa sehingga hal tadinya negatif berubah menjadi positif.⁷

Berdasarkan uraian tentang peran di atas menunjukkan bahwa, guru Pendidikan Agama Islam sebagai ujung tombak dan

⁵ Sarlito Wirawan Sarwino, *Teori-teori Psikologi Sosial ...*, hlm. 217-218

⁶ Sarlito Wirawan Sarwino, *Teori-teori Psikologi Sosial ...*, hlm. 219.

⁷ Sarlito Wirawan Sarwino, *Teori-teori Psikologi Sosial ...*, hlm. 220.

masyarakat secara luas berharap sosok guru Pendidikan Agama Islam menjadi agen perubahan terhadap kurangnya moral anak bangsa selama ini dengan didapatnya banyak anak-anak yang kecanduan *game online* yang semakin parah dan susah dikendalikan. tersendiri pada perubahan tingkah laku peserta didik di sekolah.

Menurut Thomas Lickona dalam Siti Nur Hamidah seorang guru memiliki kekuasaan untuk mempengaruhi nilai dan karakter anak-anak setidaknya dengan tiga hal di atas. Kemudian salah satu cara yang dilakukan guru untuk menumbuhkan rasa peduli terhadap hal yang benar adalah dengan menunjukkan seberapa dalam kepedulian mereka. Guru bisa melakukannya dengan cara mereka beraksi terhadap pelanggaran-pelanggaran nilai moral.⁸ Beraksi dalam arti menanggapi sekecil apapun pelanggaran yang terindikasi atau mengarah pada perilaku-perilaku yang negatif yang salah satunya adalah kecanduan *game online*.

Moralitas tidak akan dianggap penting oleh anak-anak jika tidak dianggap penting oleh orang dewasa. Bentuk pengajaran moral yang tidak langsung tapi tidak kalah pentingnya adalah bercerita sebagai sebuah contoh klasik.⁹ Bagi guru Pendidikan Agama Islam model bercerita bukanlah sesuatu yang sulit mengingat begitu banyaknya kisah dan sejarah patut diceritakan dalam sesi pelajaran yang berkaitan dengan hal-hal negatif akibat kelalaian dan sikap malas siswa yang banyak menghabiskan waktu untuk bermain *game online* dan sebagainya.

Meminimalisir kecanduan *game online* yang terjadi pada siswa, guru Pendidikan Agama Islam bisa berperan sebagai

⁸ Siti Nur Hamidah, *Peran Guru Pendidikan Agama Islam dalam Mengatasi Perilaku Indisipliner Siswa Di SMKN 4 Semarang* (Semarang: UIN Walisongo, 2018), hlm. 55

⁹ Siti Nur Hamidah, *Peran Guru Pendidikan Agama Islam ...*, hlm. 55-56.

korektor, organisator, motivator, pembimbing.¹⁰ Keempat hal tersebut akan dijelaskan dibawah:

a. Guru Sebagai Korektor

Guru harus membedakan mana nilai baik mana nilai buruk, kedua nilai ini harus betul-betul dipahami dalam kehidupan baik di sekolah maupun dalam masyarakat.

b. Guru Sebagai Organisator

Peran guru disini sebagai pengelolaan bidang akademik, menyusun tata tertib sekolah, kalender akademik dan sebagainya yang mengarah pada efektifitas dan efesiensi dalam belajar pada diri peserta didik.

c. Guru Sebagai Motivator

Sebagai seorang motivator guru hendaklah mampu mengarahkan peserta didik untuk semangat belajar, pada kondisi ini guru juga harus berperan untuk menelusuri yang melatarbelakangi siswa malas belajar dan mencari jalan keluar bersama.

d. Guru Sebagai Pembimbing

Bimbingan seorang guru merupakan hal yang penting, tanpa bimbingan yang baik peserta didik akan mengalami kesulitan dalam menghadapi perkembangan dirinya. Melalui bimbingan ini guru bisa berperan untuk meminimalisir kemungkinan terjadi tindakan kekerasan.

Semua peran yang dimiliki guru ini harus berdampak pada upaya untuk meminimalisir kecanduan *game online* pada siswa dengan pola dan pendekatan yang berbeda-beda. Guru Pendidikan Agama Islam harus mampu memfungsikan peran ini sebaik mungkin agar terciptakan lingkungan belajar yang nyaman bagi peserta didik.

¹⁰ Syaiful Bahri Djamarah, *Guru dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif Suatu Pendekatan Teoritis Psikologis* (Jakarta: Reneka Cipta, 2011), hlm. 43.

2.2 Tripusat Pendidikan

Pendidikan sangatlah penting untuk kehidupan setiap manusia. Karena pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi diri untuk memiliki kekuatan spiritual, kecerdasan akhlak mulia serta ketrampilan yang diperlukan dalam dirinya dan masyarakat. Pendidikan meliputi pengajaran keahlian khusus dan juga sesuatu yang tidak dapat dilihat.¹¹ Proses pendidikan bermula dari pelatihan akhlak mulia dengan memberi *Uswah Al Hasanah*, kemudian dilanjutkan dengan pengembangan daya nalar serta ketrampilan yang mendukung masa depan. Berkaitan dengan pendidikan, maka lingkungan sangatlah berpengaruh dalam perkembangan kepribadian, dan lingkungan pendidikan tersebut dikenal dengan istilah tripusat pendidikan.

2.2.1 Definisi Tripusat Pendidikan

Tripusat pendidikan adalah konsep pendidikan yang dikemukakan oleh Ki Hajar Dewantara pendiri Taman Siswa yang diakui sebagai Bapak Pendidikan Nasional. Tripusat pendidikan yang dimaksudkan disini adalah lingkungan pendidikan ini meliputi “pendidikan di lingkungan keluarga, pendidikan di lingkungan perguruan/sekolah, dan pendidikan di lingkungan masyarakat/pemuda”.¹² Setiap pribadi manusia yang akan selalu berada dan mengalami perkembangan dalam tiga lingkungan pendidikan tersebut. Pada garis besarnya kita mengenal tiga lingkungan pendidikan. Tiga lingkungan ini disebut dengan tripusat pendidikan. Tripusat pendidikan adalah tiga pusat yang bertanggung jawab atas terselenggaranya pendidikan yaitu dalam keluarga, sekolah dan masyarakat. Di dalam UU No 20 Tahun 2003

¹¹ Nasution S, *Sosiologi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), hlm. 41.

¹² Fudyartanta, *Buku Ketaman Siswaan*, (Yogyakarta: tp. 1990), hlm. 39.

tentang sistem pendidikan Nasional pada pasal 13 ayat 1 disebutkan bahwa jalur pendidikan terdiri atas pendidikan formal, non formal dan informal yang dapat saling melengkapi dan memperkaya.¹³

Ada beberapa hal yang menarik dalam keterangan Ki Hajar Dewantara tentang Tripusat Pendidikan, diantaranya:

- a. Keinsyafan Ki Hajar Dewantara bahwa tujuan Pendidikan tidak mungkin tercapai hanya melalui satu jalur.
- b. Ketiga pusat pendidikan tersebut harus berhubungan akrab serta harmonis.
- c. Alam keluarga tetap merupakan pusat pendidikan yang terpenting dan memberikan pendidikan budi pekerti, agama, dan perilaku sosial.
- d. Perguruan sebagai balai wiyata (tempat berlangsungnya pengajaran) yang memberikan ilmu pengetahuan dan pendidikan ketampilan.
- e. Alam pemuda (yang sekarang diperluas menjadi lingkungan/alam kemasyarakatan) sebagai tempat sang anak berlatih membentuk watak atau karakter dan kepribadiannya.
- f. Dasar pemikiran Ki Hajar Dewantara ialah usaha untuk menghidupkan, menambah dan memberikan perasaan kesosialan sang anak.¹⁴

Ketiga pusat pendidikan sama-sama memegang peran penting dalam keberhasilan pendidikan dan pada dasarnya semua saling berkaitan dan saling kerjasama satu sama lain. Ketiganya secara tidak langsung telah mengadakan pembinaan yang erat dalam praktik pendidikan. Kaitan ketiganya dapat dilihat dari:

¹³ Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003, *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*, Lihat: Bab VI Pasal 13 Ayat 1.

¹⁴ Rulam Ahmadi, *Pengantar Pendidikan: Asas dan Filsafat Pendidikan*, (Yogyakarta: Ar Rum Media, 2014), hlm. 171.

- a Orang tua melaksanakan kewajibannya mendidik anak di dalam keluarga.
- b Karena keterbatasan orangtua dalam mendidik anak di rumah, dan akhirnya proses pendidikan diserahkan di sekolah.
- c Masyarakat akan menjadi fasilitator bagi peserta didik untuk mengaktualisasikan ketrampilannya.¹⁵

2.2.2 Ruang Lingkup Tripusat Pendidikan

Sebagaimana dikemukakan oleh Ki Hajar Dewantara bahwa Tripusat pendidikan yang dimaksudkan disini adalah lingkungan pendidikan ini meliputi pendidikan di lingkungan keluarga, pendidikan di lingkungan perguruan/sekolah, dan pendidikan di lingkungan masyarakat/pemuda.

a Lingkungan Keluarga

Secara Etimologi, menurut Ki Hajar Dewantara, keluarga adalah rangkaian perkataan “*Kawula*” dan “*warga*”. *Kawula* tidak lain artinya dari pada “Abdi” yakni “hamba” sedangkan *warga* berarti “anggota.” Sebagai abdi di dalam keluarga wajiblah seseorang menyerahkan segala kepentingannya kepada keluarganya. Sebaliknya, sebagai warga atau anggotanya ia berhak sepenuhnya pula untuk ikut mengurus segala kepentingan di dalam keluarganya.¹⁶

Keluarga adalah unit terkecil dalam masyarakat yang terdiri dari suami suami atau suami istri dan anaknya atau ayah dan anaknya atau ibu dan anaknya, atau keluarga secara garis lurus ke atas atau kebawah sampai dengan derajat ketiga.¹⁷

¹⁵ Novan Ardy Wiyani & Barnawi, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2012), hlm. 90.

¹⁶ Abu Ahmadi dan Nur Uhbiyati, *Ilmu Pendidikan*, Edisi Revisi, (Jakarta: Rineka Cipta, 2015), hlm. 176.

¹⁷ Perpustakaan Nasional RI, Undang-undang Perlindungan Anak Nomor 23 Tahun 2002, Bab I: *Tentang Ketentuan Umum*, Pasal 1 nomor 3, hlm. 12.

Secara luas pengertian keluarga adalah kekerabatan yang dibentuk atas dasar perkawinan dan hubungan darah. Kekerabatan yang berasal dari satu keturunan atau hubungan darah merupakan penelusuran leluhur seseorang, baik melalui garis ayah, ibu, ataupun keduanya. Hubungan kekerabatan seperti ini dikenal dalam satu keturunan yang terdiri atas kakek, nenek, ipar, paman, anak, cucu dan sebagainya.

b Konsep Pendidikan Keluarga

Lingkungan keluarga merupakan lingkungan pendidikan yang pertama dan utama karena keluarga inilah anak pertama-tama mendapatkan didikan dan bimbingan. Dalam keluarga pendidikan berlangsung dengan sendirinya dengan tatanan yang berlaku didalamnya, tanpa harus diumumkan dan dituliskan terlebih dahulu serta kehidupan keluarga selalu mempengaruhi perkembangan budi pekerti/ akhlak setiap manusia. Pendidikan keluarga diletakkan dasar-dasar pengalaman melalui rasa kasih sayang dan penuh kecintaan, kebutuhan, kewibawaan dan nilai-nilai kepatuhan. Justru karena hubungan demikian itu berlangsung hubungan yang bersifat pribadi dan wajar, maka penghayatan terhadapnya mempunyai arti sangat penting.¹⁸

Selain itu, pendidikan di dalam lingkungan keluarga muncul disebabkan manusia memiliki naluri asli untuk memperoleh keturunan demi mempertahankan eksistensinya. Oleh karenanya manusia selalu mendidik keturunannya dengan sebaik-baiknya menyangkut aspek jasmani dan rohani. Setiap manusia memiliki kecakapan dan keinginan untuk mendidik anak anaknya, sehingga hakikat keluarga itu adalah semata-mata pusat pendidikan, meskipun terkadang berlangsung secara amat sederhana dan tanpa disadari, tetapi jelas bahwa keluarga memiliki andil yang terlibat dalam pendidikan anak. Melalui pendidikan keluarga, anak diharapkan memiliki pribadi yang mantap, akhlak yang baik dan

¹⁸ Zakiah Darajat, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta, Bumi Aksara, 2011), hlm. 66.

mandiri untuk menjalani kehidupannya. Sehingga dalam hal ini pendidikan keluarga dapat dikatakan sebagai wadah persiapan anak untuk kehidupan bermasyarakat.¹⁹

Sesuai dengan perubahan fungsi keluarga di dalam masyarakat modern, fungsi yang tetap melekat dalam keluarga diantaranya adalah fungsi sosialis yang menitik beratkan kepada pembentukan kepribadian anak. Kepribadian anak sangat penting dalam kehidupan sosial, sehingga setiap keluarga mempunyai perhatian khusus. Dalam hal ini, keluarga yang dapat membentuk kepribadian lebih efektif adalah terletak pada *nuclear family*, bukan *extended family*. Ciri-ciri dari *nuclear family* adalah:

- 1) Berbentuk kelompok kecil (keluarga yang hanya terdiri dari suami, istri, dan anak-anaknya).
- 2) Hubungan antar anggota keluarga sangat intim.
- 3) Bersifat *face to face*.
- 4) Ada ikatan sosial dan emosional, sehingga masing-masing anggota memperlakukan anggota yang lain seperti tujuan, dan bukanya alat untuk mencapai tujuan.
- 5) Bersifat tetap.
- 6) Hubungan antara yang tua dan yang muda tersusun dalam hirarki status tertentu. Keluarga yang demikian merupakan sistem jaring interaksi antar pribadi, tempat menciptakan persahabatan, lahirnya rasa kecintaan antar anggota keluarga, terciptanya rasa aman, dan hubungan antar pribadi bersifat kontinu.²⁰

Pendidikan keluarga akan berjalan baik dan mencapai tujuan, jika keluarga itu memenuhi tiga syarat:

¹⁹ Arif Rohman, *Memahami Pendidikan dan Ilmu Pendidikan*, (Yogyakarta: Laksbang Mediatama, 2011), hlm. 199-200.

²⁰ Moh Padil & Triyo Supriyanto, *Sosiologi Pendidikan*, (Malang: UIN Malang Prees. 2007), hlm. 124.

- 1) Apabila keluarga itu merupakan yang anggota-anggotanya berinteraksi *face to face* secara tetap.
- 2) Apabila orang tua mempunyai motivasi yang kuat untuk mendidik anak disebabkan hasil cinta kasih hubungan suami istri. Anak merupakan perluasan biologis dan sosial orang tua. Motivasi yang kuat ini melahirkan hubungan emosional antara orang tua dengan anak. Dari berbagai hasil penelitian, menyimpulkan bahwa hubungan emosional lebih berarti dan efektif daripada hubungan intelektual dalam proses pendidikan.
- 3) Jika hubungan sosial dalam keluarga itu bersifat relatif tetap, sehingga orang tua dapat melakukan proses pendidikan yang relatif lama.²¹

Tujuan pendidikan dalam keluarga adalah agar anak mampu berkembang secara maksimal. Itu meliputi seluruh aspek perkembangan anaknya, yaitu jasmani, akal, dan ruhani. Tujuan lain adalah membantu sekolah atau lembaga kursus dalam mengembangkan pribadi anaknya.²² Model dan pola pendidikan yang telah disebutkan tidak terlepas dari materi pendidikan keluarga dan secara garis besar materi pendidikan keluarga dapat dikelompokkan menjadi tiga.

- 1) Materi penguasaan diri. Masyarakat menuntut penguasaan diri pada anggota-anggotanya, proses mengajar anak untuk menguasai diri ini mulai pada waktu orang tua melatih anak untuk memelihara kebersihan dirinya. Tuntutan penguasaan diri ini berkembang dari yang bersifat fisik kepada penguasaan diri secara emosional. Anak harus menahan kemarahan emosionalnya terhadap orang tua atau saudara-

²¹ Moh Padil & Triyo Supriyanto, *Sosiologi ...*, hlm. 124.

²² Ahmad Tafsir, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2012), hlm. 240.

saudaranya. Orang tua dalam hal ini dituntut untuk melatih anak, baik secara intruksi maupun demokrasi.

- 2) Materi nilai, penanaman nilai-nilai dalam diri anak bersamaan dengan penguasaan diri. Sambil melatih anak menguasai diri, diberikan nilai-nilai dalam seluruh aktivitas anak. Dalam bermain, orang tua dapat menjelaskan kepada anaknya untuk berbagi mainan bersama temannya hal ini mempunyai nilai kerjasama. Nilai dalam diri seseorang mulai terbentuk pada saat anak berusia 6 tahun, sehingga keluarga mempunyai peran yang sangat penting dalam menanamkan nilai-nilai pada anak.
- 3) Peranan sosial. Peranan-peranan sosial dapat dipelajari dari interaksi sosial dalam keluarga. Setelah dalam diri anak berkembang kesadaran diri sendiri yang membedakan dirinya dengan orang lain, anak mulai mempelajari peranan-peranan sebagai anak, sebagai saudara laki-laki dan sebagainya.²³

c Fungsi dan Peranan Pendidikan Keluarga

Di dalam keluarga merupakan tempat meletakkan dasar-dasar kepribadian anak yang masih usia muda, karena pada usia ini biasanya anak sangat peka terhadap pengaruh lingkungan keluarga dan masyarakat. Maka orang tua yang terdiri dari ayah dan ibu atau orang yang disertai tanggung jawab memegang peranan penting terhadap pendidikan anak. Oleh karena itu orang tua lah yang menjadi pendidik pertama dan utama bagi anak-anak karena memang merekalah yang mula-mula dikenal oleh anak sejak lahir.²⁴ Pelaksanaan fungsi keluarga sebagai lingkungan pendidikan ini merupakan realisasi dari salah satu tanggung jawab yang harus dipikul orang tua. Karena mereka yang paling bertanggung jawab

²³ Moh Padil & Triyo Supriyanto, *Sosiologi ...*, hlm. 128.

²⁴ HM. Djumransyah dan Abdul Malik Karim Amrullah, *Pendidikan Islam Menggali Tradisi Mengukuhkan Eksistensi*, (Malang: UIN Makang Press, 2007), hlm. 84.

atas pendidikan anak-anaknya. Hal ini sesuai dengan firman Allah SWT dalam QS. At-Tahriim: 66/6 yang berbunyi:

يَأْتِيهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا قَوًّا أَنفُسِكُمْ وَأَهْلِيكُمْ نَارًا وَقُودُهَا النَّاسُ
وَالْحِجَارَةُ عَلَيْهَا مَلَائِكَةٌ غِلَاظٌ شِدَادٌ لَا يَعْصُونَ اللَّهَ مَا أَمَرَهُمْ
وَيَفْعَلُونَ مَا يُؤْمَرُونَ ﴿٦﴾

Artinya: Hai orang-orang yang beriman, peliharalah dirimu dan keluargamu dari api neraka yang bahan bakarnya adalah manusia dan batu; penjaganya malaikat-malaikat yang kasar, keras, dan tidak mendurhakai Allah terhadap apa yang diperintahkan-Nya kepada mereka dan selalu mengerjakan apa yang diperintahkan. (Q.S At-Tahrim: 66/6).

Dalam tafsir Al-Misbah, ayat diatas memberikan tuntunan kepada kaum beriman bahwa: Hai orang-orang yang beriman, peliharalah diri kamu, antara lain dengan meneladani Nabi dan peliharalah juga keluarga kamu yakni istri, anak-anak dan seluruh yang berada di bawah tanggung jawab kamu dengan membimbing dan mendidik mereka agar kamu semua terhindar dari api neraka.²⁵

Ayat di atas menunjukkan bahwa Allah memerintahkan kepada para orang tua untuk memelihara keluarganya, karena pendidikan harus bermula dari rumah yaitu dengan memberi pendidikan, bimbingan, perhatian dan perlindungan. Disinilah letak tanggung jawab orang tua agar tidak melalaikan tugasnya dalam mendidik dan memberikan tuntunan kepada anak-anaknya. Selain itu, orang tua juga harus mampu memberikan pengawasan terhadap anak sampai anak benar-benar mampu dan mandiri, karena anak

²⁵ M. Quraish Shihab, *Tafsir AL-Misbah*, (Jakarta: Lentera Hati, 2002), hlm. 327.

merupakan amanat Allah yang kelak akan dimintai pertanggung jawaban atas kependidikannya.

Selain itu, melihat peranan ibu terhadap pendidikan anak dalam keluarga sangat penting. Perkembangan watak anak tergantung pada besar kecil dan baik buruknya pengaruh yang ditanamkan oleh para ibu. Adapun gambaran peranan seorang ibu sesuai dengan fungsi dan tanggung jawabnya dalam pendidikan anak-anaknya dapat disimpulkan sebagai:

- 1) Sumber dan pemberi rasa kasih sayang
- 2) Pengasuh dan pemelihara
- 3) Tempat mecurahkan isi hati
- 4) Pengatur kehidupan dalam rumah tangga
- 5) Pembimbing hubungan pribadi
- 6) Pendidik dalam segi-segi emosional.²⁶

Demikian pula peranan seorang ayah terhadap pendidikan anak-anaknya sangat berpengaruh dalam pembentukan sikap dan tingkah laku mereka. Oleh karena itu, apa dan bagaimana tingkah laku yang dilakukan oleh seorang ayah akan berpengaruh pula pada tingkah laku anak-anak. jika kita amati lebih lanjut, maka gambaran fungsi dan tanggung jawab seorang ayah terhadap pendidikan anak-anaknya dapat disimpulkan, sebagai sumber kekuasaan di dalam keluarga, penghubung intern keluarga dengan masyarakat atau dunia luar, pemberi rasa aman bagi seluruh anggota keluarga, pelindung terhadap ancaman dari luar, hakim atau mengadili jika terjadi perselisihan, dan pendidik dari segi-segi rasional.²⁷

Maka dari itu, dapat dikatakan keluarga sebagai kesatuan hidup bersama yang pertama dikenal oleh anak, karena itu disebut *Primary Community*, maka pendidikan keluarga berfungsi untuk:

²⁶ M. Ngalim Purwanto, *Ilmu Pendidikan Teoritis dan Praktis*, (Bandung: Remaja Karya, 2007), hlm. 91.

²⁷ M. Ngalim Purwanto, *Ilmu Pendidikan ...*, hlm. 91-92.

- 1) Pengalaman pertama masa kanak-kanak
- 2) Menjamin kehidupan emosional anak
- 3) Menanamkan dasar pendidikan moral/akhlak
- 4) Memberikan dasar pendidikan social
- 5) Peletakan dasar-dasar keagamaan.²⁸

Pendidikan lingkungan keluarga akan memberikan dua kontribusi penting terhadap perkembangan anak yaitu: pertama, penanaman nilai dalam pengertian pandangan hidup yang nantinya akan mewarnai perkembangan jasmani dan akalnya. Kedua, penanaman sikap yang kelak menjadi dasar bagi kemampuannya menghargai orang tua, guru, pembimbing serta orang yang telah membekalinya dengan pengetahuan. Apabila kedua unsur ditransfer dengan baik maka ia akan menjadi dasar anak untuk bisa melanjutkan ke pendidikan sekolah dengan baik karena di dalam dirinya telah tertanam rasa hormat dan penghargaan kepada guru dan ilmu pengetahuan.²⁹

Selain itu, terdapat beberapa fungsi keluarga yang tidak bisa lupuk oleh erosi industrialisasi, urbanisasi, dan sekulerisasi, yaitu:

1) Fungsi Biologis

Keluarga merupakan tempat lahirnya anak, fungsi biologis orang tua adalah melahirkan anak, fungsi ini merupakan dasar kelangsungan hidup manusia.

2) Fungsi Sosialisasi

Keluarga masih berfungsi sebagai institusi yang dominan membentuk kepribadian anak. Melalui interaksi sosial dalam keluarga, anak mempelajari tingkah laku, sikap, keyakinan, cita-cita, dan nilai-nilai di masyarakat dalam rangka perkembangan kepribadian.

²⁸ Hasbullah, *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan ...*, hlm. 34.

²⁹ Juwariyah, *Dasar-dasar Pendidikan Anak dalam Al-Qur'an*, (Yogyakarta: Teras, 2010), hlm. 82.

3) Fungsi Afeksi

Dalam keluarga, terjadi hubungan sosial yang penuh dengan rasa kemesraan dan afeksi. Afeksi muncul sebagai akibat hubungan cinta kasih yang menjadi dasar perkawinan. Hubungan cinta kasih dalam keluarga juga mengakibatkan lahirnya hubungan persaudaraan, persahabatan, kebiasaan, dan persamaan pandangan tentang nilai-nilai kehidupan.³⁰

Seorang anak dalam proses tumbuh kembangnya dipengaruhi oleh lingkungan keluarga, dari lingkungan mikro sampai makro. Peran keluarga dalam pendidikan sosialisasi, dan penanaman nilai kepada anak adalah sangat besar. Mengawasi anak-anak agar tumbuh menjadi pribadi yang berkarakter, sehingga fitrah setiap anak yang dilahirkan suci dapat berkembang secara optimal.

Fungsi pertama orang tua dalam konteks pengembangan karakter anak adalah sebagai model peranan. Orang tua memainkan peran penting dalam penanaman nilai kehidupan yang dapat diterima dan dipeluk oleh anak. Anak lebih banyak meniru dan meneladani orang tua, entah itu dari cara berbicara, cara berpakaian, cara bertindak dan lain-lain. Orang tua tetap menjadi pedoman bagi pembentukan nilai-nilai pada pola tingkah laku yang diakui sebagai sisi baik oleh anak dalam masa awal perkembangan hidupnya.³¹

Hal ini sebagaimana disampaikan Syabrini bahwa sebagai institusi pendidikan dan keagamaan, keluarga merupakan lembaga pendidikan yang pertama dan utama bagi pembentukan karakter anak. Keluarga lingkungan pendidikan pertama anak sebelum ia melangkah kepada lembaga pendidikan lain. Dalam keluargalah seorang anak dibentuk watak, budi pekerti, dan kepribadiannya.³²

³⁰ Khairuddin, *Sosiologi Keluarga*, (Yogyakarta: Liberty, 2002), hlm. 7.

³¹ Doni Koesoema, *Pendidikan Karakter: Strategi Membidik Anak di Jaman Global*, (Jakarta: Grasindo, 2012), hlm. 148.

³² Amirullah Syarbini, *Buku Pintar Pendidikan Karakter*, (Jakarta: As-Prima Pustaka. 2012), hlm. 64.

Disamping keluarga mempunyai fungsi di atas keluarga juga mempunyai peranan yang sangat penting dalam pertumbuhan dan perkembangan anak. Hal-hal yang dianggap penting bahwa keluarga mempunyai peranan kunci adalah:

- 1) Keluarga merupakan kelompok kecil yang anggota-anggotanya berinteraksi *face to face* secara tetap. Dalam kelompok yang demikian, perkembangan anak dapat diikuti dengan seksama oleh orang tuanya dan penyesuaian secara pribadi dalam hubungan sosial lebih muda terjadi.
- 2) Orang tua mempunyai motivasi yang kuat untuk mendidik anak karena anak merupakan buah cinta kasih hubungan suami istri. Motivasi yang kuat ini melahirkan hubungan emosional antara orang tua dengan anak. Hasil penelitian membuktikan bahwa hubungan emosional lebih berarti dan efektif daripada hubungan intelektual dalam proses pendidikan.
- 3) Karena hubungan keluarga bersifat relatif tetap, maka orang tua memainkan peranan sangat penting terhadap proses pendidikan anak.³³

Orang tua memiliki peran kunci dalam menentukan tingkat keberhasilan pendidikan karakter. Dengan kata lain, orang tua memiliki peran strategis dalam menentukan keberhasilan pengembangan karakter anak sebagai upaya menjauhi perilaku anak terlibat dengan kegiatan *game online*. Dalam kehidupan sehari-hari, terkadang dalam keluarga pengasuhan tidak hanya dilakukan oleh ayah ibunya. Akan tetapi terdapat anggota lain yang turut mengambil peran dalam mengasuh dan mendidik anak.

³³ Moh Padil & Triyo Supriyanto, *Sosiologi Pendidikan*, (Malang: UIN Malang Prees. 2007), hlm. 120-121.

Apabila pengasuhan senada atau selaras, tentunya hal tersebut tidak masalah.³⁴

Selain itu, Keluarga sebagai lembaga pendidikan yang pertama dan utama mempunyai peranan penting dalam mengembangkannya potensi yang dimiliki oleh anak secara mendasar. Menurut Hasan Langgulung dalam Moh Padil ada tujuh bidang-bidang pendidikan yang dapat dikembangkan oleh orang tua dalam rangka pendidikan keluarga, yaitu pendidikan jasmani, kesehatan akal (intelektual), agama, psikologi, dan emosi, akhlak dan sosial anak.³⁵

1) Pendidikan Jasmani dan Kesehatan

Keluarga mempunyai peranan penting dalam pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan fungsi fisiknya. Serta untuk menciptakan kesehatannya. Fungsi dari pendidikan jasmani adalah memperoleh pengetahuan, konsep-konsep, keterampilan, kebiasaan, dan sikap yang harus dimiliki oleh anak. Diantara cara-cara yang dapat membantu mewujudkan tujuan pendidikan jasmani dan kesehatan antara lain:

- a) Memberi peluang yang cukup menikmati air susu ibu, jika kesehatan ibu memungkinkan
- b) Menjaga kesehatan dan kebersihan jasmani, pakaian, melindungi dari serangan angin, panas, dingin, terjatuh, kebakaran, tenggelam, minuman berbahaya dan lain sebagainya.

2) Pendidikan Akal (intelektual)

Walaupun pendidikan akal telah dikelola oleh institusi khusus, tetapi peranan keluarga masih tetap penting, terutama orang tua mempunyai tanggung jawab sebelum anak masuk sekolah. Tugas keluarga dalam pendidikan intelektual adalah untuk menolong anak-anaknya, menemukan, membuka, dan

³⁴ Tuhana Taufiq Andrianto, *Mengembangkan Karakter Sukses Anak di Era Cyber*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2011), hlm. 173.

³⁵ Moh Padil & Triyo Supriyanto, *Sosiologi ...*, hlm. 138.

menumbuhkan bakat-bakat, minat, dan kemampuan-kemampuan anaknya.

3) Pendidikan Psikologi dan Sosial

Melalui pendidikan psikologi dan emosi, keluarga dapat mendidik anak-anak dan anggota keluarga yang lain untuk menciptakan pertumbuhan emosi yang sehat, menciptakan kematangan emosi yang sesuai dengan akidah-akidah umum, menciptakan penyesuaian psikologi akal yang sehat, dengan dirinya, dan orang-orang disekelilingnya, menumbuhkan emosi kemanusiaan yang mulia, seperti cinta kepada orang lain, mengasihi orang lemah, dan teraniaya, menyayangi fakir miskin dan menjalin kerukunan dengan orang lain.³⁶

4) Pendidikan Agama dan Spiritual

Pendidikan agama tumbuh dan berkembang dari keluarga, sehingga peran orang tua sangat penting. Pendidikan agama dan spiritual berarti membangkitkan kekuatan dan kedisiplinan spiritual yang bersifat naluri pada diri anak. Memberi bekal anak-anak dengan pengetahuan agama dengan kebudayaan Islam yang sesuai dengan umur anak dalam bidang akidah, ibadah muamalat, dan sejarah, disertai dengan cara-cara pengalaman keagamaan.³⁷

5) Pendidikan Akhlak

Akhlak adalah tata cara berperilaku sesuai dengan norma dan aturan, baik yang bersumber dari adat, negara, dan agama. Ukuran nilai-nilai dan aturan agama, yang dianggap baik adalah menurut agama dan yang buruk apa yang dianggap buruk oleh agama.³⁸

³⁶ Moh Padil & Triyo Supriyanto, *Sosiologi ...*, hlm. 138.

³⁷ Moh Padil & Triyo Supriyanto, *Sosiologi ...*, hlm. 139.

³⁸ Moh Padil & Triyo Supriyanto, *Sosiologi ...*, hlm. 139.

6) Pendidikan Sosial Anak

Pendidikan sosial anak melibatkan bimbingan terhadap tingkah laku sosial, ekonomi, dan politik dalam rangka meningkatkan akidah iman dan taqwa kepada Allah Swt. Islam selalu mengajarkan untuk selalu berbuat adil kepada sesama, memberi kasih sayang dan selalu mementingkan dan mendahulukan orang lain.³⁹ Ketika semua peran itu terlaksana dengan baik maka anak-anak akan menjadi remaja yang siap dengan tantangan masa depan menyangkut dengan perilaku negatif seperti pengaruh teknologi yang mempengaruhi sebahagian anak kecanduan pada teknologi atau *game online*.

2.2.3 Pendidikan Sekolah

a. Pengertian Sekolah

Sekolah adalah lembaga pendidikan yang melaksanakan pembinaan pendidikan dan pengajaran dengan sengaja, teratur dan terencana. Guru yang melaksanakan tugas pembinaan, pendidikan dan pengajaran tersebut adalah orang-orang yang dibekali dengan pengetahuan tentang anak didik, dan memiliki kemampuan melaksanakan tugas kependidikan.⁴⁰

Konsep pendidikan sekolah menurut pendidikan Islam adalah suatu lembaga formal yang efektif untuk mengantarkan anak pada tujuan yang ditetapkan dalam Pendidikan Islam. Adapun Muhammad Athiyah al Abrasyi dalam HM Djumransyah berpendapat bahwa tujuan pendidikan Islam ialah pembentukan *akhlakul karimah* adalah tujuan utama pendidikan Islam. Sekolah adalah suatu lembaga pendidikan formal yang efektif untuk mengantarkan anak pada tujuan yang ditetapkan.⁴¹

³⁹ Moh Padil & Triyo Supriyanto, *Sosiologi ...*, hlm. 138-139.

⁴⁰ Zakiyah Drajat, *Pendidikan Islam dalam ...*, hlm.77.

⁴¹ HM. Djumransyah, *Pendidikan Menggali Tradisi ...*, hlm. 73-74.

Pendidikan sekolah adalah proses perubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang untuk mendewasakan manusia dengan pengajaran yang dilakukan pada suatu lembaga pendidikan dan berperan untuk pembelajaran serta pengajaran. Selain itu pendidikan juga mengandung “ajaran-ajaran tentang nilai-nilai dan norma-norma kehidupan yang ideal, yang bersumber dari Al-Qur’an dan As Sunnah.”⁴²

Selain itu, pendidikan sekolah dituntut kebijakan-kebijakan sesuai dengan kepribadian manusia.⁴³ Maka dari itu tugas guru disamping memberikan ilmu pengetahuan juga mendidik anak agar memiliki akhlak yang baik. Dalam pemilihan lingkungan pendidikan sekolah yang merupakan lanjutan dari pendidikan orang tua itu juga tetap perlu mendapat perhatian. Karena di dalam memilih wadah pendidikan formal faktor agama tetap harus menjadi prioritas utama karena pada akhirnya semua penyerapan ilmu anak harus berorientasi kepada konsep pendidikan yang bertujuan akhir penghambaan diri kepada Allah dan memiliki perilaku yang mengantarkan manusia menjalankan syari’at Allah.⁴⁴

b. Fungsi dan Peranan Pendidikan sekolah

Sekolah yang merupakan pelengkap pendidikan keluarga ini, memiliki peran dan fungsi pendidikan sekolah yang sangat penting sesudah keluarga. Menurut Muhammad Athiyah al Abrasyi yang dikutip dalam bukunya HM. Djumransyah, pendidikan sekolah berfungsi untuk membantu keluarga menanamkan nilai-nilai pendidikan kepada anak-anak yang berhubungan dengan sikap dan kepribadian mulia serta pikiran yang cerdas sehingga nantinya akan menjadi anggota masyarakat yang bermanfaat sesuai dengan

⁴² Tim Dosen Fakultas Tarbiyah IAIN Sunan Ampel Malang, *Dasar-Dasar Kependidikan Islam*, (Surabaya: Karya Aditama, t.t) hlm. 1.

⁴³ Muhammad As Said, *Filsafat Pendidikan Islam*, (Yogyakarta: Mira Pustaka, 2011), hlm. 41.

⁴⁴ Juwariyah, *Dasar-dasar Pendidikan Anak ...*, hlm. 83.

tuntutan dan tata laku masyarakat yang berlaku seiring dengan tujuan pendidikan seumur hidup.⁴⁵

Menurut Young Pai dalam Arif Rohman paling tidak, ada dua fungsi utama pendidikan sekolah (*primary function of school*) yaitu; sebagai instrumen untuk mentransmisikan nilai-nilai sosial masyarakat (*do transit society values*) dan sebagai agen untuk transformasi sosial (*do de the agent of social transform*).⁴⁶ Namun, jika kita menengok kembali ke konsep pendidikan Islam fungsi utama lembaga pendidikan sekolah adalah sebagai media untuk merealisasikan pendidikan berdasarkan akidah dan syariat Islam demi terwujudnya penghambaan diri kepada Allah, sikap mengEsakan serta pengembangan setiap bakat dan potensi manusia sesuai firtahnya (bertauhid) sehingga manusia akan terhindar dari penyimpangan yang tidak dibenarkan agama.⁴⁷

Selain itu, adapun fungsi sekolah sebagai pendidikan formal adalah, sebagai berikut:

- 1) Membantu mempersiapkan anak-anak agar menjadi anggota masyarakat yang memiliki pengetahuan, ketrampilan dan keahlian yang dapat digunakan dalam hidupnya.
- 2) Membantu mempersiapkan anak agar menjadi anggota masyarakat yang memiliki kemampuan untuk memecahkan masalah hidupnya.
- 3) Meletakkan dasar-dasar hubungan sosial yang harmoni dan manusiawi agar anak mampu mewujudkan realisasi dirinya secara bersama di dalam masyarakat yang dilindungi Allah Swt.⁴⁸

⁴⁵ HM. Djumransyah, *Pendidikan Menggali Tradisi ...*, hlm. 93.

⁴⁶ Arif Rohman, *Memahami Pendidikan dan Ilmu ...*, hlm. 201.

⁴⁷ Juwariyah, *Dasar-dasar Pendidikan Anak ...*, hlm. 84.

⁴⁸ Zuhairini, Dkk., *Filsafat Pendidikan Islam ...*, hlm. 179.

Menurut Wahyudi dalam buku Rulam Ahmadi (Pengantar Pendidikan), sekolah memiliki fungsi:

- 1) Fungsi Transmisi Kebudayaan, yang dibedakan menjadi dua macam. Kedua transmisi tersebut dikategorikan menjadi:
 - a) Transmisi Pengetahuan dan Ketrampilan
 - b) Transmisi Sikap, Nilai dan Norma.
- 2) Fungsi memilih dan mengajarkan Peranan Sosial
- 3) Fungsi Integrasi Sosial
- 4) Fungsi Inovasi Sosial
- 5) Fungsi Pengembangan Kepribadian Anak.⁴⁹

2.2.4 Lingkungan Masyarakat

a. Pengertian Masyarakat

Masyarakat diartikan sebagai sekumpulan orang yang menempati suatu daerah, diikat oleh pengalaman-pengalaman yang sama, memiliki sejumlah persesuaian dan sadarkan akan persatuan dan kesatuan serta bertindak bersama untuk mencukupi krisis kehidupannya.⁵⁰ Dalam kata lain masyarakat adalah wadah dan wahana pendidikan, medan kehidupan manusia yang majemuk, dan manusia berada dalam multi kompleks antar hubungan dan antar aksi dalam masyarakat.⁵¹

b. Konsep Pendidikan Masyarakat

Pendidikan masyarakat terjadi ketika lepas dari asuhan keluarga dan berada di luar pendidikan formal atau sekolah. Pendidikan masyarakat terjadi secara tidak langsung, dalam arti anak mencari pengetahuan dan pengalaman sendiri, mempertebal keimanan serta keyakinan sendiri akan nilai-nilai kesusilaan dan keagamaan di dalam masyarakat. Masyarakat turut serta memikul

⁴⁹ Rulam Ahmadi, *Pengantar Pendidikan ...*, hlm. 195-198.

⁵⁰ Hasbullah, *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan ...*, hlm. 54.

⁵¹ Amir Daien Indrakusuma, *Pengantar Ilmu Pendidikan*, (Surabaya: Usaha Nasional, t.t), hlm.112.

tanggung jawab pendidikan. Masyarakat besar pengaruhnya dalam memberi arah terhadap pendidikan anak, terutama para pemimpin masyarakat atau penguasa yang ada di dalamnya. Pemimpin masyarakat muslim tentu saja menghendaki agar setiap anak didiknya menjadi anggota yang taat patuh menjalankan agamanya, baik dalam lingkungan keluarga, anggota sepermainannya, kelompok kelas dan sekolahnya.⁵²

Di samping para pemimpin, semua anggota masyarakat juga harus ikut serta memikul tanggung jawab membina dan meningkatkan pendidikan masyarakat dengan mengajak kepada yang ma'ruf dan mencegah yang munkar.⁵³ Sebagaimana yang tertera dalam Surah Ali Imran (3): 104, yang berbunyi:

وَلْتَكُنْ مِنْكُمْ أُمَّةٌ يَدْعُونَ إِلَى الْخَيْرِ وَيَأْمُرُونَ بِالْعُرْفِ وَيَنْهَوْنَ عَنِ الْمُنْكَرِ وَأُولَئِكَ هُمُ الْمُفْلِحُونَ

Artinya: Dan hendaklah ada di antara kamu segolongan umat yang menyeru kepada kebajikan, menyuruh kepada yang ma'ruf dan mencegah dari yang munkar; merekalah orang-orang yang beruntung.

Kalimat *Ma'ruf* dalam ayat ini yaitu segala perbuatan yang mendekatkan kita kepada Allah; sedangkan Munkar ialah segala perbuatan yang menjauhkan kita dari pada-Nya.⁵⁴

Menurut pendidikan Islam, konsep pendidikan masyarakat adalah usaha untuk meningkatkan mutu dan kebudayaan agar terhindar dari kebodohan. Usaha-usaha tersebut dapat diwujudkan melalui berbagai macam kegiatan masyarakat seperti kegiatan

⁵² Zakiah Drajat, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2014), hlm. 45.

⁵³ HM. Djumransyah, *Pendidikan Menggali Tradisi ...*, hlm. 100.

⁵⁴ HM. Djumransyah, *Pendidikan Menggali Tradisi ...*, hlm. 100.

keagamaan, sehingga diharapkan adanya rasa memiliki dari masyarakat dan akan membawa pembaharuan dimana masyarakat memiliki tanggung jawab terlebih-lebih untuk meningkatkan kualitas pribadi ilmu, ketrampilan, kepekaan perasaan dan kebijaksanaan. Dengan kata lain peningkatan wawasan kognitif, afektif, dan psikomotorik.⁵⁵

c. Fungsi dan Peranan Pendidikan Masyarakat

Fungsi dan peran masyarakat sebagai pusat pendidikan sangat tergantung pada taraf perkembangan dari masyarakat beserta sumber-sumber belajar yang tersedia di dalamnya. Pendidikan yang masyarakat bersifat non formal yaitu yang sengaja diselenggarakan oleh badan atau lembaga dalam masyarakat yang berfungsi mendidik, seperti: masjid, organisasi pemuda, karang taruna, kursus-kursus, dan lain-lain.

Kaitan antara masyarakat dan pendidikan dapat ditinjau dari tiga segi, yakni:

- 1) Masyarakat sebagai penyelenggara pendidikan, baik yang dilembagakan (jalur sekolah dan jalur luar sekolah) maupun yang tidak dilembagakan (jalur luar sekolah).
- 2) Lembaga-lembaga kemasyarakatan dan atau kelompok sosial di masyarakat, baik langsung maupun tak langsung, ikut mempunyai peran dan fungsi edukatif.
- 3) Dalam masyarakat tersedia berbagai sumber belajar, baik yang dirancang (*by design*) maupun yang dimanfaatkan (*utility*).⁵⁶

Perlu pula diingat bahwa, manusia berusaha mendidik dirinya sendiri dengan memanfaatkan sumber-sumber belajar yang tersedia di masyarakatnya dalam bekerja, bergaul, dan sebagainya. Dari tiga

⁵⁵ Kuntowijoyo, *Paradigma Islam; Intrepetasi Untuk Aksi*, (Bandung: Mizan, 1991), hlm. 228-230.

⁵⁶ Uyoh Saduloh, *Pedagogik (Ilmu Mendidik)*, (Bandung: Alfabet, 2010), hlm. 89.

hal tersebut di atas, yang kedua dan ketigalah yang terutama menjadi kawasan dari kajian masyarakat sebagai pusat pendidikan. Namun perlu ditekankan bahwa tiga hal tersebut hanya dapat dibedakan, sedangkan dalam kenyataan sering sukar dipisahkan.

2.3 Kecandian *Game Online*

Game online merupakan cara gaya hidup baru bagi beberapa orang disetiap kalangan anak muda ataupun pelajar. Sekarang ini banyak kita jumpai warung internet (warnet) dikota ataupun di desa-desa dan mereka memfasilitasi akan adanya *game online* tersebut. Banyak kita temui berbagai macam jenis *game online*. Mulai dari *game online* yang ber-genre perang, balapan, olahraga dll. *Game* dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dalam konteks tidak serius atau dengan tujuan refreshing.

Menurut Hardiyansyah Masya dan Dian Adi Cadra bahwa saat ini lokasi untuk bermain *game online* telah banyak ditemukan dan mudah dijumpai baik di kota maupun di desa. Dalam kehidupan sehari-hari, terutama di masa pandemi seperti sekarang tentunya banyak yang menggunakan media *smartphone* untuk belajar atau bekerja secara *daring* (dalam jaringan). Hal ini membutuhkan teknologi internet untuk melakukan pembelajaran daring, jika individu merasa lelah akan kegiatan belajar atau pekerjaan ada juga yang memilih bermain *game* sebagai hiburan untuk *merefresh* diri sebagaimana menurut Hardiyansyah dan Dian di atas ditambah juga jaringan internet yang semakin cepat dan mempunyai jangkauan yang luas saat ini.⁵⁷

Kecanduan *game online* dalam perspektif Islam termasuk *Israf* yang artinya dalam bahasa Indonesia adalah berlebih-lebihan.

⁵⁷ Hardiyansyah Masya dan Dian Adi Candra, “Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan *Game Online* pada Peserta Didik Kelas X di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016”, *KONSELI: Jurnal Bimbingan dan Konseling (E-Journal)*, 03 (2); 2016; 103-118, hlm. 157-158.

Asal kata dari *Israf* adalah *sarafa* yang artinya menyimpang atau melampaui batas dari hal-hal yang semestinya. Ayat yang menunjukkan *Israf* dilarang salah satunya dalam surat Al-A'raf:31 yang memiliki arti sebagai berikut; “Wahai anak cucu Adam! Pakailah pakaianmu yang bagus pada setiap (memasuki) masjid, makan dan minumlah, tetapi jangan berlebihan. Sungguh, Allah tidak menyukai orang yang berlebih-lebihan.”

2.3.1 Definisi *Game Online*

Game adalah sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dalam konteks tidak serius atau dengan tujuan refreshing. Suatu cara belajar yang digunakan dalam menganalisa interaksi antara sejumlah pemain maupun perorangan yang menunjukkan strategistrategi yang rasional.

Permainan terdiri atas sekumpulan peraturan yang membangun situasi bersaing dari dua sampai beberapa orang atau kelompok dengan memilih strategi yang dibangun untuk memaksimalkan kemenangan sendiri atau untuk meminimalkan kemenangan lawan. Peraturan-peraturan menentukan kemungkinan tindakan untuk setiap pemain, sejumlah keterangan diterima setiap pemain sebagai kemajuan bermain, dan sejumlah kemenangan atau kekalahan dalam berbagai situasi.⁵⁸

Beberapa definisi *game* menurut beberapa para ahli:

- a. John C Beck & Mitchell Wade, *game* merupakan penarik perhatian yang telah terbukti. *Game* adalah lingkungan pelatihan yang baik bagi dunia nyata dalam organisasi yang menuntut pemecahan masalah secara kolaborasi.

⁵⁸ Febriyanto Pratama Putra, “Pembuatan *Game* Animasi 3D *Role Playing Game* Untuk Pendidikan Budaya Dengan *Unity3D* dan Bahasa Pemrograman”, *Skripsi*, (Surakarta: Fakultas Komunikasi dan Informatika Jurusan Teknik Informatika. Universitas Muhammadiyah Surakarta. 2012), hlm. 23.

- b. Samuel Henry, *game* merupakan suatu bentuk hiburan yang seringkali dijaikan sebagai penyegar pikiran dari rasa penat yang disebabkan oleh aktivitas dan rutinitas kita.⁵⁹
- c. John Naisbitt, *game* merupakan sistem partisipatoris dinamis karena *game* memiliki tingkat penceritaan yang tidak dimiliki film.
- d. Andik Susilo, *game* adalah salah satu candu yang susah dihilangkan, bahkan ada yang mengatakan bahwa candu *game online* setara dengan narkoba.

Game online atau sering disebut dengan *online games* adalah sebuah permainan (*games*) yang dimainkan di dalam suatu jaringan (LAN maupun Internet), permainan ini biasanya di mainkan secara bersamaan dengan pemain yang tidak terbatas banyaknya. Menurut Januar dan Turmudzi *game online* ialah sebagai *game* komputer yang dapat dimainkan oleh multi pemain melalui internet.⁶⁰ Menurut pendapat Samuel *game online* adalah permainan dengan jaringan, dimana interaksi antara satu orang dengan yang lainnya untuk mencapai tujuan, melaksanakan misi, dan meraih nilai tertinggi dalam dunia virtual.⁶¹

Game online, merupakan kata yang sering digunakan untuk merepresentasikan sebuah permainan digital yang sedang marak di zaman yang modern ini. *Game online* ini banyak dijumpai di kehidupan sehari-hari. Walaupun beberapa orang berpikir bahwa *game online* identik dengan Komputer, *game* tidak hanya beroperasi di komputer. *Game* dapat berupa konsol, *handled*, bahkan *game* juga ada di telepon genggam. *Game online* berguna untuk menghilangkan rasa jenuh si pemain baik itu dari kegiatan

⁵⁹ Samuel Henry, *Cerdas dengan Game*, (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama. 2010), hlm. 6.

⁶⁰ Januar, Iwan, Turmudzi, *Game Mania*, (Jakarta: Gema Insani, 2006), hlm. 52.

⁶¹ Samuel Henry, *Cerdas dengan Game ...*, hlm. 7.

sehari-hari (kerja, belajar, dan faktor lainnya) maupun sekadar mengisi waktu luang.

Jadi *game online* adalah suatu permainan yang dimainkan di komputer dan dilakukan secara *online* (melalui internet) dan bisa dimainkan oleh banyak orang secara bersamaan dalam satu waktu.

2.3.2 Macam-macam *Game Online*

Jenis *game* biasa disebut dengan istilah *genre game*. Selain berarti jenis, *genre* juga berarti gaya atau format dari sebuah *game*. Menurut Henry format sebuah *game* bisa murni sebuah *genre* atau bisa merupakan campuran (*hybrid*) dari beberapa *genre* lain.⁶² *Game* yang penulis buat juga merupakan campuran dari beberapa *genre*.

Jenis-jenis *game* yang ada menurut Henry adalah sebagai berikut:

a. *Board Game*

Game jenis ini sama dengan *game board* tradisional seperti monopoli. Hanya saja permainan tradisional ini dimainkan melalui komputer.

b. *Puzzle Game*

Jenis *Game* ini memberi tantangan dengan cara menjatuhkan atau melenyapkan sesuatu dari sisi atas ke bawah atau dari kiri ke kanan. Contoh *game* ini adalah Tetris.

c. *Fighting Game*

Jenis *Game* ini sesuai dengan namanya berisi tentang pertarungan. Contoh *game* ini yaitu *Street Fighter*, *Samurai Showdown*, *Virtual Fighter* dan Kungfu.

⁶² Mokhammad Ridoi, *Cara Mudah Membuat Game Edukasi*. Jakarta: Maskha. 2018), hlm. 2.

d. *Racing Game*

Racing Game adalah *game* tentang balapan. Contoh *game* ini yaitu *Need for Speed Underground* dan *Toca Race Driver*.⁶³

e. *Mobile legend*

Game android pertama yang kami rekomendasikan ke kamu adalah *Mobile Legends*, kenapa? Karena *Game* ini sedang menjadi *Game* terpopuler di Indonesia, *Game* dengan *genre* MOBA (*Multiplayer online battle arena*) ini dimainkan secara *online* membutuhkan koneksi internet, dalam pertandingan akan dibagi menjadi 2 tim 5 lawan 5. Di satu map dengan 3 lorong untuk melawan tower musuh, 3 area hutan, 18 tower pertahanan, 2 boss yang buas. Hancurkan tower lawan dan kamu bisa menang. *Game* ini membutuhkan kerjasama tim yang baik.

f. *PUBG Mobile*

Game selanjutnya ada *PUBG Mobile*, *Game* ini sebenarnya pertama rilis di PC pada Maret 2017 dan sangat-sangat populer. Hingga pada bulan Maret 2018, Tencent Games selaku developer mobilenya merilis *PUBG* versi *mobile* secara resmi. Dan langsung menjadi populer, sempat melewati kepopuleran *Mobile Legends*. Dalam permainan *PUBG* ini mempunyai satu tujuan yaitu bertahan hidup sebaik mungkin menjadi orang yang terakhir. Jadi saat kamu pertama memainkan ini kamu akan terjun dari dalam sebuah pesawat ke sebuah pulau berukuran besar, dan kamu diharuskan mengambil senjata dan peralatan perlindungan untuk bertahan. Dalam 1 pulau akan berisi 100 pemain secara acak. Dan kamu harus memastikan jika kamu yang akan bertahan hingga akhir. Jika versi komputer *game* ini berbayar, tapi untuk versi *PUBG Mobile game* ini gratis.

⁶³ Wulandari, A. D, *Game Edukatif Sejarah Komputer Menggunakan Role Playing Game (RPG) Maker XP Sebagai Media Pembelajaran di SMP Negeri 2 Kalibawang*, (Yogyakarta: Fakultas Teknik, UNY, 2012). hlm. 24.

g. *Free Fire*

Free Fire Battlegrounds ini memiliki konsep yang sama dengan *PUBG Mobile*, yaitu bertahan hidup melawan kejamnya pulau hingga menjadi orang yang bisa hidup di akhir *game*. *Game* ini rilis pada Januari 2018 dan langsung melesat dan disukai banyak orang. Terbukti dengan dalam waktu 3 bulan *game* ini sudah di unduh lebih dari 50 juta lebih. Bisa dimainkan bersama teman hingga 4 orang, dan dilengkapi *voice chat* dalam *game* jadi kamu bisa sambil berkomunikasi.

h. *Adventure Game*

Adventure Game merupakan *genre game* petualangan. Di sepanjang perjalanan pemain akan menemukan peralatan yang akan disimpan dan berguna sebagai petunjuk perjalanan. Contoh *game* ini yaitu *Sam and Max* atau *Beyond and Evil*.⁶⁴

2.3.3 Dampak Kebiasaan Bermain *Game Online*

Dampak perkembangan teknologi diantaranya adalah perkembangan jaringan internet. Dengan adanya perkembangan internet berkembanglah teknologi salah satunya adalah munculnya *game online*. Agustinus Nilwan mengemukakan *game* merupakan permainan komputer yang dibuat dengan teknik dan metode animasi. Jika ingin mendalami penggunaan animasi haruslah memahami pembuatan *game*, Atau jika ingin membuat *game*, maka haruslah memahami teknik dan metode animasi, sebab keduanya saling berkaitan.

Sampai saat ini, teknologi telah memungkinkan terobosan besar 155 tentang media imajinasi yang saling terkait dengan interaksi. *Game* merupakan salah satu artefak abad 21 yang telah menghasilkan pemahaman besar tentang nilai spirit juang dalam sebuah daya interaktif buatan. Abad teknologi telah menciptakan

⁶⁴ Listionrini, *15 Game online Android Terbaik dan Terpopuler di Dunia*. Lihat: <https://carisinyal.com/game-online-android-terpopuler/>. (Di akses 01 Oktober 2021).

peradaban terpenting dalam hidup manusia, manusia menciptakan ketidak pastian interaksi kedalam suatu dunia buatan.

Sebenarnya bermain mempunyai suatu tujuan sebagaimana menurut Diana Mutiah dan Moritz Lazarus menyatakan bahwa tujuan dari bermain adalah untuk memulihkan energi yang dihabiskan setelah bekerja karena bekerja menghabiskan banyak energi. Sedangkan bermain sendiri ialah lawan kata dari bekerja yang mana juga salah satu cara yang cukup ideal untuk mengembalikan atau memulihkan tenaga.⁶⁵

Pengaruh *game online* ada dua yakni berdampak positif dan berdampak negatif. Dampak positif yang dimaksud adalah dapat mengerti bahasa Inggris, menambah teman, mengerti teknologi elektronik, bahkan hingga mendapat uang. Sedangkan dampak negatifnya adalah membuang-buang waktu dengan sia-sia, melupakan aktivitas yang lebih penting, membuat ketagihan, dan rela mengorbankan apapun guna bermain *game*. Menyangkut dengan aktivitas membuang waktu atau melakukan sesuatu yang sia-sia dalam Islam hal semacam ini mendapatkan perhatian khusus. Soal hadits yang menyatakan, “*Setiap tindakan bersenang-senang yang dilakukan seorang muslim adalah suatu kebatilan, kecuali memanah, belajar menunggang kuda, dan senda-gurau bersama keluarga...*”, yang dimaksud dengan kebatilan di sini bukan berarti diharamkan seperti diduga oleh sebagian orang. Namun kata ini lebih bermakna tidak mendatangkan manfaat bagi agama, atau mirip artinya dengan kata kesia-siaan. Ini sesuai dengan ayat Allah Swt., tentang orang-orang yang beriman, surat Al-Mu'minin ayat 3 berikut:

وَالَّذِينَ هُمْ عَنِ اللَّغْوِ مُعْرِضُونَ

Artinya: Dan orang-orang yang menjauhkan diri dari (perbuatan dan perkataan) yang tiada guna. (Q.S. Al-Mu'minin: 3).⁶⁶

⁶⁵ Diana Mutiah, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2012), hlm. 95.

⁶⁶ Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya ...*, hlm. 526.

Perkumpulang remaja dalam aktivitas bermain game terus berlangsung dari hari ke hari, tidak sedikit dari mereka yang menjadikan game online sebagai prioritas dalam kehidupan, terdapat sensasi tersendiri bagi remaja apabila dapat mencapai/ menyelesaikan misi tertentu dalam game sehingga fokus setiap hari menghabiskan waktu untuk misi tersebut. aktivitas ini telah disinggung Hasan Al-Bashri dalam kitab *Hiyatul Awliya* sebagai berikut:

يَا ابْنَ آدَمَ، إِنَّمَا أَنْتَ أَيَّامٌ، كُلَّمَا ذَهَبَ يَوْمٌ ذَهَبَ بَعْضُكَ

Artinya: Wahai manusia, sesungguhnya kalian hanyalah kumpulan hari. Tatkala satu hari itu hilang, maka akan hilang pula sebagian dirimu.⁶⁷

Bermain *game online* secara terus-menerus tidak dapat langsung dikatakan sebagai penyakit mental, namun penyakit mental ini dapat muncul ketika individu bermain *game online* dengan waktu yang lama dan mempengaruhi aktivitas kehidupan individu sehari-hari.⁶⁸

Adapun beberapa dampak negatif dan positif *game online* bagi pelajar, dampak positif dari *game online* bagi pelajar adalah:

a. Dampak Positif

1) Membuat dapat mengambil keputusan lebih cepat

Di dalam *game*, gamer harus cepat membuat keputusan, jika tidak bisa mengambil keputusan dengan cepat, mungkin gamer bisa saja mati atau kalah dalam *game*. Misalnya, jika gamer bermain *game* strategi, gamer harus bisa memutuskan dengan cepat, antara menyerang dan

⁶⁷ *Hilyatul Awliya*, Jilid 2, Halaman. 148. Yang Dikutip dari laman: <https://bekalislam.firanda.com/6602-majelis-sia-sia-hadis-4.html>. (Diakses 14 Juli 2022).

⁶⁸ Nurul Arifin dan Wiryo Nuryono, “Studi Kepustakaan Kecanduan *Game Online* dalam Perspektif Islam dan Cara Penanganannya”, *Jurnal Study Kepustakaan*, hlm. 612.

bertahan. Jika terlalu lama berpikir, lawan bisa dengan mudah mengalahkannya.

2) Dapat membantu mengurangi rasa sakit

Kadang, saat kita sakit, seperti tidak enak badan, luka-luka, dan lain-lain. Setelah kita bermain game, sakit itu tidak terasa atau tidak terlalu terasa karena kita fokus bermain *game*.

3) Mengurangi stress

Saat kita stres akibat banyak pekerjaan atau tugas. Kita biasa bermain game sebagai hiburan, tentunya ini bisa mengurangi stres. Akan tetapi kondisi ini tidak bisa dilakukan dalam waktu lama untuk menghindari kecanduan dan ketergantungan.

4) Membuat lebih pintar berbahasa Inggris

Rata-rata gamers mempunyai kemampuan berbahasa Inggris yang lebih baik daripada yang bukan gamer, karena *game* umumnya memakai bahasa Inggris. Ini membuat gamer terbiasa dengan bahasa Inggris.⁶⁹

b. Dampak Negatif

1) Membuat kecanduan yang berlebihan

Bermain *game* tentunya dapat membuat kecanduan, karena game merupakan sebuah hiburan. Tapi bermain *game* secara terus-menerus membuat kita lupa waktu. Hal ini membuat kita lupa dengan pekerjaan, makan, dan lain-lain.

2) Membuat mata rusak

Menatap layar monitor berjam-jam untuk bermain *game* tentunya akan membuat mata kita berair atau perih. Bahkan, jika terlalu sering, mata kita bisa minus atau plus dan harus menggunakan kacamata.

⁶⁹ Masya H dan Candra D. A, "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan *Game online* Pada Peserta Didik Kelas X Di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016", *KONSELI: E-Journal*, 2016, hlm. 97.

3) Membuat malas

Bermain *game* akan membuat kita lupa segalanya. Kita hanya fokus terhadap *game* yang kita mainkan. Kita akan malas bekerja atau mengerjakan tugas.

4) Membuat tidak konsentrasi

Saat kita belajar atau bekerja, kita tidak konsentrasi terhadap apa yang sedang kita kerjakan. Pikiran kita hanya tertuju pada *game-game* yang telah kita mainkan.

5) Kurang tidur

Anak susah menghabiskan sebagian besar waktunya untuk belajar disekolah dan beraktivitas. Namun, mereka ingin tetap bermain video *game*. Sehingga, banyak anak mengorbankan waktu berharga mereka untuk tidur dan menggunakannya untuk bermain video *game*. Pencandu video *game* yang kurang tidur maka akan dapat membahayakan kesehatannya.

6) Berbohong

Berbohong adalah salah satu cara pencandu video *game* untuk menutupi perilaku abnormalnya. Inilah adalah salah satu tanda seseorang telah kecanduan penuh oleh *game online*. Mereka akhirnya berbohong kepada dirinya sendiri dan menyangkal bahwa mereka tidak memiliki masalah sama sekali.⁷⁰

Intinya, *game online* membawa banyak dampak bagi kehidupan kita terutama pada para *gamers*, baik dampak positif maupun dampak negatif. Bermain *game online* akan membawa lebih banyak dampak positif selama dilakukan dalam tahap wajar (tahu batas kapan harus berhenti). Jika sudah dalam tahap berlebihan hingga menyebabkan ketergantungan dan melupakan hal lain, maka bermain *game online* akan membawa lebih banyak dampak negatif dari pada positifnya.

⁷⁰ Dimensi Data, *Dampak Positif dan Negatif Bermain Game*. Lihat: <https://blog.dimensidata.com/inilah-dampak-positif-dan-negatif-bermain-game/>. (Di akses 1 Oktober 2021).

2.3.4 Pengaruh *Game Online* Terhadap Pendidikan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang atau benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang. Atau istilah lainnya adalah sebuah pengaruh merupakan suatu daya atau kekuatan yang timbul dari sesuatu, baik itu orang maupun benda serta segala sesuatu yang ada di alam sehingga mempengaruhi apa-apa saja yang ada di sekitarnya.⁷¹

Game atau *video game*, merupakan salah satu hiburan yang digemari banyak orang. Saat ini, cukup banyak orang yang menghabiskan waktu luangnya dengan bermain *game*, khususnya *game online* (daring). Pria maupun wanita, mulai dari anak-anak, remaja, hingga orang dewasa, sering merasa senang dan terhibur saat bermain *game*, baik melalui komputer, laptop, atau ponsel.

Tidak sedikit anak-anak dan remaja kecanduan bermain *game*, atau bermain *game* dalam waktu lama secara terus menerus, akhirnya mereka lebih banyak menghabiskan waktunya untuk bermain *game* daripada melakukan kegiatan positif lainnya, seperti belajar dan bermain atau bersosialisasi bersama teman-teman.

Dalam penulisan ini memiliki pedoman teori-teori yang mendasari permasalahan *games online*, Kecanduan merupakan perasaan yang sangat kuat terhadap sesuatu yang diinginkannya sehingga akan berusaha untuk mencari sesuatu yang sangat diinginkan itu, misalnya kecanduan internet, kecanduan melihat televisi, atau kecanduan bekerja. Kecanduan *game online* merupakan salah satu jenis kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang lebih dikenal dengan internet *addictive disorder*.

Internet dapat menyebabkan kecanduan, salah satunya adalah *Computer Game Addiction* (berlebihan dalam bermain *game*). *Game online* merupakan bagian dari internet yang sering

⁷¹ Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 1996), hlm. 747.

dikunjungi dan sangat digemari dan bisa menyebabkan kecanduan yang memiliki intensitas yang sangat tinggi. Sehingga berimbas kepada perilaku adalah respon atau reaksi seseorang terhadap stimulus dari luar oleh karena perilaku ini terjadi melalui proses adanya interaksi antara individu dengan lingkungannya sebagai keadaan jiwa untuk berpendapat, berfikir, dan bersikap yang merupakan refleksi dari berbagai aspek baik fisik maupun non fisik.

Adapun secara khusus beberapa dampak negatif dan positif *game online* bagi remaja sisi pendidikan, dampak positif dari *game online* bagi remaja terhadap pendidikannya adalah:

- a. Pergaulan peserta didik akan lebih mudah diawasi oleh orang tua;
- b. Otak peserta didik akan lebih aktif dalam berfikir;
- c. Reflek berfikir dari peserta didik akan lebih cepat merespon;
- d. Emosional peserta didik dapat di luapkan dengan bermain game;
- e. Peserta didik akan lebih berfikir kreatif.⁷²

Sedangkan dampak negatif dari *game online* bagi pelajar adalah:

- a. Peserta didik akan malas belajar dan sering menggunakan waktu luang mereka untuk bermain *game online*;
- b. Peserta didik akan mencuri curi waktu dari jadwal belajar mereka untuk bermain *game online*;
- c. Waktu untuk belajar dan membantu orang tua sehabis jam sekolah akan hilang karena maen *game online*;
- d. Uang jajan atau uang bayar sekolah akan diselewengkan untuk bermain *game online*;

⁷² Masya H dan Candra D. A, "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan *Game Online* Pada Peserta Didik Kelas X Di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016", *KONSELI: E-Journal*, 2016, hlm. 104.

- e. Lupa waktu;
- f. Pola makan akan terganggu;
- g. Emosional peserta didik juga akan terganggu karena efek game ini;
- h. Jadwal beribadahpun kadang akan dilalaikan oleh peserta didik;
- i. Peserta didik cenderung akan membolos sekolah demi game kesayangan mereka.⁷³

Banyak penyebab yang ditimbulkan dari kecanduan *game online*, salah satunya karena *gamer* tidak akan pernah bisa menyelesaikan permainan sampai tuntas. Selain itu, karena sifat dasar manusia yang selalu ingin menjadi pemenang dan bangga semakin mahir akan sesuatu termasuk sebuah permainan. Dalam *game online* apabila *point* bertambah, maka objek yang akan dimainkan akan semakin hebat, dan kebanyakan orang senang sehingga menjadi pecandu. Penyebab lain yang dapat ditelusuri adalah kurangnya pengawasan dari orang tua, dan pengaruh globalisasi dari teknologi yang memang tidak bisa dihindari. Terdapat faktor internal dan faktor eksternal yang menyebabkan adiksi remaja terhadap *game online*.

Faktor-faktor internal yang dapat menyebabkan terjadinya adiksi terhadap *game online*, sebagai berikut:

- a. Keinginan yang kuat dari diri remaja untuk memperoleh nilai yang tinggi dalam *game online*, karena *game online* dirancang sedemikian rupa agar *gamer* semakin penasaran dan semakin ingin memperoleh nilai yang lebih tinggi;
- b. Rasa bosan yang dirasakan remaja ketika berada di rumah atau di sekolah;

⁷³ Masya H dan Candra D. A, "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan *Game online* Pada Peserta Didik Kelas X Di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016", *KONSELI: E-Journal*, 2016, hlm. 105.

- c. Ketidak mampuan mengatur prioritas untuk mengerjakan aktivitas penting lainnya juga menjadi penyebab timbulnya adiksi terhadap *game online*;
- d. Kurangnya *self control* dalam diri remaja, sehingga remaja kurang mengantisipasi dampak negatif yang timbul dari bermain *game online* secara berlebihan.⁷⁴

Perilaku manusia sebagian besar ialah berupa perilaku yang dibentuk, perilaku yang dipelajari. Berkaitan dengan hal tersebut maka salah satu persoalan ialah bagaimana cara membentuk perilaku itu sesuai dengan yang diharapkan.⁷⁵

- a. Cara membentuk perilaku dengan kondisioning atau kebiasaan yaitu membiasakan diri untuk berperilaku seperti yang diharapkan, akhirnya akan terbentuklah perilaku tersebut.
- b. Pembentukan perilaku dengan pengertian (*insight*) yaitu berdasarkan atas teori belajar kognitif, yaitu belajar dengan disertai adanya pengertian.
- c. Pembentukan perilaku dengan menggunakan model yaitu didasarkan atas teori belajar sosial (*social learning theory*) atau *observational learning theory* yang dikemukakan oleh Bandura.⁷⁶

Kemudian pada pada saat ini, di mana teknologi sedang berkembang dengan pesat apalagi di dalam *game*. *Game* saat ini banyak dimainkan oleh kalangan remaja, terlebih anak-anak yang

⁷⁴ Masya H dan Candra D. A, "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan *Game online* Pada Peserta Didik Kelas X Di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016", *KONSELI: E-Journal*, 2016, hlm. 105.

⁷⁵ Angela, *Ilmu Komunikasi*, Volume 1, Nomor 2, Samarinda, Ejournal, 2013, hlm. 17.

⁷⁶ Bimo Walgito, *Pengantar Psikologi Umum*, (Yogyakarta: Andi Offset, 2010), hlm. 99.

masih dibawah umur. Perkembangan *game online* sangat menarik perhatian anak-anak dibawah umur untuk memainkannya karena mulai dari tampilan, gaya bermain, grafis permainan dan resolusi gambar yang menarik perhatian anak-anak dibawah umur.

Dampak positif yang ada dalam *game online* terhadap remaja adalah pergaulan siswa akan lebih mudah di awasi oleh orang tua, otak siswa akan lebih aktif dalam berfikir, reflek berfikir dari siswa akan lebih cepat merespon, emosional siswa dapat di luapkan dengan bermain game, siswa akan lebih berfikir kreatif.

Dampak negatif dari *game online* bagi pelajar adalah siswa akan malas belajar dan sering menggunakan waktu luang mereka untuk bermain *game online*, siswa akan mencuri curi waktu dari jadwal belajar mereka untuk bermain *game online*, waktu untuk belajar dan membantu orang tua sehabis jam sekolah akan hilang karena bermain game, uang jajan atau uang bayar sekolah akan di selewengkan untuk bermain *game online*, lupa waktu, pola makan akan terganggu, emosional siswa juga akan terganggu karena efek game ini, jadwal beribadah pun kadang akan dilalaikan oleh siswa, dan siswa cenderung akan membolos sekolah demi *game* kasayangan mereka.⁷⁷

Dalam proses pembelajaran, hal tersebut sangat mengganggu pencapaian belajar anak-anak di bawah umur. Anak-anak ketika sudah menemukan sesuatu yang disukai pasti sangat sulit untuk dipisahkan terlebih ketertarikannya didalam *game*. Dari perkembangan teknologi tersebut ini menjadi tantangan untuk orang tua dan juga guru, bagaimana kita bisa mengontrol anak-anak supaya tidak kecanduan terhadap *game online*.

Dalam menyikapi anak-anak yang kecanduan *game online*, orang tua harus bisa mengajak si anak untuk lebih giat belajar dan tidak dengan menggunakan cara keras. Seperti memberikan batasan

⁷⁷ Kautsar, "Pengaruh Game online Terhadap Prestasi Akademik peserta Didik Di Man 3 Aceh Besar", *Skripsi*, (Banda Aceh: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)Universitas Islam Negeri Ar-Raniry 2019, hlm. 14-17.

waktu untuk bermain *game* dan memberikan perhatian secara langsung dalam kegiatan belajarnya. Seperti menanyakan tugas kepada si anak atau mengajak berlibur bersama keluarga ke tempat-tempat yang memiliki pembelajarannya juga seperti museum dan lain-lain.

Sebagai guru, tantangan ini juga harus bisa dihadapi di sekolah supaya siswanya ketika pulang ke rumah tidak langsung bermain *game*. Solusi pada umumnya sudah pasti memberikan tugas pekerjaan rumah. Tetapi sebagai guru, kita harus bisa membuat siswa menjadi penasaran terhadap pelajaran yang guru berikan. Oleh karena itu, guru harus pintar membuat pembelajaran yang menarik, lebih menarik dari *game* dan dengan cara yang guru buat sendiri.

Dampak negatif dari *game online* lebih banyak jika dibandingkan dengan dampak positifnya, dampak negatif berimplikasi langsung pada proses pendidikan yang ditempuh remaja, oleh karenanya menurut beberapa peneliti sebelumnya terdapat sederet dampak negatif dari kecanduan *game online* pada remaja (siswa) diantaranya:

- a. Dampak *social negatif game online* yaitu dampak buruk yang timbul dikarenakan *game online* menurut Puji, Dkk., dalam Mertika dan Dewi Mamriana menyatakan bahwa, “faktor yang mempengaruhi siswa kecanduan *game online* adalah orang tua, lingkungan, pergaulan, *gadget*, dan internet, yang dapat mempengaruhi minat belajar siswa”. Bagi para pelajar *game online* membawa dampak buruk pada minat belajar anak, dengan bermain *game online* anak menjadi lebih sering bermain *game online* dan menghabiskan waktu dengan *game* di banding untuk belajar.⁷⁸

⁷⁸ Mertika dan Dewi Mariana, “Fenomena Game Online di Kalangan Anak Sekolah Dasar”, *Journal Of Educational Review And Research*, Vol. 3 No. 2, December 2020, hlm. 101.

- b. Menurut Irmawati, Dkk. Dampak negatif bermain *game online* adalah kecanduan dan muncul rasa malas belajar sehingga menyebabkan buruknya nilai mata pelajaran.⁷⁹ Artinya disini *game online* menyebabkan anak kecanduan yang menyebabkan nilai anak disekolah buruk. Ini kembali lagi kepada anaknya, ada anak yang sering bermain *game online* tetapi nilai disekolah tetap baik. Jadi tidak selamanya dampak negatif *game online* ini berdampak pula pada nilai anak disekola atau hasil belajar.
- c. Menurut Sulastri, Dkk. Dampak negatif *game online* yaitu “kurangnya interaksi siswa dengan teman sebayanya dimana siswa yang bermain *game online* akan sibuk dengan permainannya sehingga temannya kadang diabaikan hal ikni memicu keakraban mereka berkurang”. Karena keasikan bermain *game online*, anak menjadi melupakan temannya atau orang yang berada didekat mereka. Hal ini bisa dikatakan berdampak buruk bagi sosial anak karena anak menjadi kurang berinteraksi dengan manusia secara nyata.⁸⁰

Lebih lanjut Sulastri, dkk., menyebutkan bahwa, “Terkadang ada siswa yang cecok dengan teman sesama player saat permainan berlangsung karena ada satu pihak yang menganggap bahwa temannya tidak mampu bermain *game* dengan benar sehingga timnya memperoleh kekalahan, hal ini yang membuat siswa kadang emosi dan akhirnya terjadi pertengkaran”. Hal seperti ini memang terjadi pada anak yang bermain *game* sehingga anak yang disebut sebagai

⁷⁹ Irmawati, Firdaus W Suhaeb, “Dampak Bermain *Game Online* pada Hasil belajar Di SMAN 12 Makassar”, *Jurnal Sosialisasi Pendidikan Sosiologi-FIS UNM*. 2019, hlm. 95-99.

⁸⁰ Sulastri Na’ran, M. ridwan said ahmad, “Dampak *Game Online* pada Peserta Didik Di SMA Negeri 4 Tana Toaraja”, *Jurnal Sosialisasi Pendidikan Sosiologi-FIS UNM*. 2019, hlm. 102-107.

penyebab kekalahan dijauhi dan tidak diikuti lagi dalam tim.⁸¹

- d. Penelitian yang dilakukan Tri dalam Mertika, menunjukkan bahwa *game online* memberikan dampak buruk bagi pemainnya yaitu kecanduan. Selain itu berdampak pula pada kesehatan psikologis pemain *game* yaitu dengan sering menemukan kasus pemain *game online* pencuri ID pemain lain untuk mengambil uang dan melucuti perlengkapan yang mahal, berkata kasar dan kotor berpotensi berlanjut ke dunia nyata dan pemain berpotensi juga melakukan hal buruk tersebut sehingga berdampak pada kebiasaan atau sifat yang dimiliki pemain *game*.⁸²
- e. Menurut Rahmad menyimpulkan bahwa dampak negatif permainan *game online* yaitu sering bolos, penggunaan uang jajan tidak tepat, jarang berolahraga setiap minggu. Hal ini menunjukkan bahwa permainan *game online* dikalangan pelajar telah membawa dampak buruk bagi anak. Anak mulai melakukan penyimpangan atau penyalahgunaan dalam beberapa hal tertentu. Hal ini jika dibiarkan akan membawa dampak buruk dimasa depannya terutama pada kebiasaan yang dilakukan anak dalam kehidupan sehari-hari.⁸³
- f. Lebih lanjut dalam penelitian Yuyu sebagaimana dikutip Mertika dan Dewi Mariana menyatakan bahwa, dampak negatif *game online* “terlihat dari aktivitas sehari-hari setelah bermain *game online*. Kekalahan akibat dari bermain *game online* membuat anak bersikap marah, emosional, dan kadang

⁸¹ Sulastri Na'ran, M. Ridwan Said Ahmad, *Dampak Game online ...*, hlm. 106.

⁸² Mertika dan Dewi Mariana, “Fenomena *Game Online* di Kalangan Anak Sekolah Dasar”, *Journal Of Educational Review And Research*, Vol. 3 No. 2, Desember 2020, hlm. 102.

⁸³ Rahmad Nico Suryanto, “Dampak Positif dan Negatif Permainan Game Online Dikalangan Pelajar”, *Jurnal Jom FISIP*, No. 2, Vol. 2. 2015, hlm. 1-15.

memukul meja warung internet serta berteriak keras dan menimbulkan keresahan terhadap orang yang mendengarkan suara mereka”.⁸⁴

Hal ini menunjukkan bahwa *game online* dapat merusak karakter anak jika dibiarkan. Karena kebiasaan buruk yang disebutkan di atas ini jika terlalu sering dilakukan dapat berpotensi menjadi kebiasaan yang nantinya dapat merusak karakter anak bangsa. Karena rusaknya suatu karakter bermula dari hal yang kecil seperti kebiasaan buruk yang ditemukan dalam penelitian Yayu.

- g. Menurut Eryzal menyatakan bahwa, “Kecanduan *game online* pada remaja akan berdampak pada beberapa aspek kehidupan seperti aspek kesehatan, aspek psikologis, aspek akademik, aspek sosial, dan aspek keuangan”. *Game online* telah berdampak tidak hanya pada aspek kecanduan atau psikologi, tetapi juga mencakup beberapa aspek lain dalam kehidupan anak. Bentuk perilaku moral pada anak yang ditimbulkan akibat dari seringnya memainkan *game online* meliputi cenderung lebih malas belajar, pikiran anak hanya fokus pada *game online*, perilaku emosional, dan kurang peduli dengan lingkungan sekitarnya.⁸⁵
- h. Terakhir menurut Nurlaela, permainan *game online* yang dilakukan anak telah membawa dampak pada moral anak. Moral anak menjadi buruk karena terlalu fokus dengan dunia virtual. Anak lebih sering berinteraksi dengan dunia *gamenya* dibanding dunia nyata.⁸⁶

⁸⁴ Mertika dan Dewi Mariana, *Fenomena Game Online ...*, hlm. 102.

⁸⁵ Eryzal Novrialdy, Kecanduan *Game Online* pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27/2. 2019, hlm. 148-158.

⁸⁶ Nurlaela dan Sangkala Ibsik, *Dampak Game online terhadap Moral anak di Desa Malili Kecamatan Malili Kabupaten Luwu Timur*, hlm. 93-104. Lihat: <https://ojs.unm.ac.id/tomalebbi/article/view/3669>. (Diakses 8 Mei 2022).

Dari beberapa kajian sebelumnya mengenai dampak negatif di atas telah menunjukkan bahwa pemain *game online* yang berlebihan atau menyebabkan candu maka dapat menimbulkan banyak mudharat bagi remaja (siswa) yang dapat merugikan dirinya terutama berdampak pada pendidikannya yang menurun baik sisi motivasi, nilai maupun capaian akademik lainnya. Jika kecanduan sudah timbul dalam diri pemain apalagi dengan tingkat candu yang tinggi maka pemain akan merasakan dominan dampak buruk dibanding dampak baik atau bahkan semuanya berdampak buruk atau negatif. Oleh karenanya perlu adanya kontrol diri dalam bermain dan terutama kontrol dari keluarga, sekolah dan lingkungan masyarakat sekitar.



BAB III

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

3.1 Deskripsi Lokasi Penelitian

3.1.1 Sejarah Singkat Gampong Blang Paseh

Gampong Blang Paseh merupakan satu Gampong yang terdapat di Kecamatan Kota Sigli Kabupaten Pidie. Secara administratif dan geografis Gampong Blang Paseh terlihat dari sisi utara laut Selat Malaka, Selatan Gampong Lampeudeu Baroh, Barat Gampong Pante Teungoh, Timur Gampong Peukan Sot. Gampong Blang Paseh dulunya dengan nama Kelapa Satu Kemukiman Lancang Kecamatan Simpang Tiga, kemudian pada tahun 1953 berubah menjadi Blang Paseh. Blang Paseh pada saat itu belum memiliki banyak penduduk hanya beberapa warga saja, namun dikarenakan ada 2 (dua) sumur bor peninggalan masa Belanda. Sehingga Masyarakat yang ada di Gampong Sukon dan Gampong Cibrek, Peukan Sot dan beberapa masyarat dari Gampong lain juga mengambil air di Gampong Blang Paseh ini sendiri guna untuk kebutuhan sehari-hari.¹

Berdasarkan informasi dari tokoh masyarakat Gampong Blang Paseh. Dulunya Blang Paseh ini dihuni oleh penduduk Tionghoa (Cina) yang pada umumnya penduduk Tionghoa ini mengelola perekonomian di Blang Paseh dengan cara ternak Babi. Namun perjalanan waktu beberapa masyarakat yang datang dari berbagai Gampong yang mengambil air disini datang menetap sebagai penduduk asli di Blang Paseh, Pada saat itulah penduduk Blang Paseh semakin bertambah. Aktivitas masyarakat pada saat itu hanya sebagai nelayan petani tambak.

Gampong ini di penuhi kebun kelapa dimasa *keurajeun ule balang bintanga pineung* pada saat itu. Pada tahun 1930 berdiri sebuah tempat pendidikan yaitu *Sa'adah Abadiyah* (SRI) didirikan oleh Tgk. H. Muhammad Daud Beureu'eh.

¹ Profil Gampong Blang Paseh. (RPJMG Gampong Blang Paseh Kec. Kota Sigli Kab. Pidie), hlm. 1.

Banyak Tokoh Nasional saat ini yang lahir dari *Sa'adah Abadiyah* (SRI) Blang Paseh.²

a. Sejarah Kepemimpinan Gampong Blang Paseh

Tabel: 3.1 Sejarah Kepemimpinan Gampong Blang Paseh.

No	Periode	Nama Keuchik	Keterangan
(1)	(2)	(3)	(4)
1	-	M. Yusuf	
2	-	Fardan Mahmud	Keuchik
3	-	Ahmad Afi	Keuchik
4	-	Ahmad BEN	Keuchik
5	-	M. Yusuf Lambot	Keuchik
6	-	Deham Noeh	Keuchik
7	1971-1979	Zainal Abidin Amin	Keuchik
8	1979-1980	Sab muhammad	Keuchik
9	1998-1983	Yusman Yusuf	Keuchik
10	1983-1987	Rusli ibrahim	Keuchik
11	1990-1993	M. Daud Bugis	Keuchik
12	1993-1994	Umar OKH	Keuchik
13	1995-1996	Yusman Yusuf	Keuchik
14	1997-1999	Fahmi Ismail	Keuchik
15	2000-2001	Amin Polem	Keuchik
16	2002-2004	Ibnu Khatab	Keuchik
17	2004-2008	Rusdi Abdullah	Keuchik
18	2009-2016	Zulkarnain ZA	Keuchik
18	2016-2022	Khairil Mustafa	Keuchik

Sumber Data: *Profil Gampong Blang Paseh*

Sejauh ini Gampong Blang Paseh sudah dipimpin oleh 18 kepala Gampong. Sementara tahun berjalan yaitu masa jabatan 2016-2022 kini dipimpin oleh Khairil Mustafa yang ditetapkan berdasarkan pemilihan umum yang dilakukan beberapa tahun yang lalu.

b. Jumlah Penduduk Gampong Blang Paseh

² Profil Gampong Blang Paseh. (RPJMG Gampong Blang Paseh Kec. Kota Sigli Kab. Pidie), hlm. 1-2.

Tabel: 3.2 Jumlah Penduduk Gampong Blang Paseh.

No	Jurong/Dusun	Jumlah KK	Jenis Kelamin		Jumlah (Jiwa)
			Lk	Pr	
1.	Dusun Seumadi	223	387	455	1065
2.	Dusun Tumpok tirom	288	489	505	1282
3.	Dusun Yuda Sejahtera	135	205	236	576
4.	Dusun Pemda	65	180	195	440
5.	Dusun Teupin Jaya	195	324	430	949
6.	Dusun Mon Bumba	180	361	375	916
Total		1086	1946	2196	5228

Sumber Data: *Profil Gampong Blang Paseh*

c. Jumlah Penduduk Menurut Usia Wajib Pendidikan 9 Tahun

Tabel: 3.3 Jumlah penduduk usia wajib pendidikan 9 tahun

No	Dusun/Jurong	Jenjang Sekolah	Jumlah	
			Sekolah	Tidak Sekolah
1.	Mon Bumba	SLTP/Sederajat	166	3
2.	Seumadi	SD/Sederajat	198	2
3.	Tapian Jaya	SD/Sederajat	175	6
4.	Tumpok Tirom	SD/Sederajat	180	5
5.	YudhaSejahtera	SD/Sederajat	175	6
6.	Pemda	SLTP/Sederajat	33	2
Total			927	24

Sumber Data: *Profil Gampong Blang Paseh*

Jika dilihat pada tabel di atas, terdapat 927 jiwa masyarakat gampong Blang Paseh yang wajib pendidikan 9 tahun. Sedangkan jumlah jiwa yang masuk dalam kategori penelitian ini sebanyak 33 jiwa untuk sekolah tingkat SLTP/Sederajat

d. Visi Dan Misi Gampong Blang Paseh

Visi

Terciptanya Masyarakat Gampong Blang Paseh yang Islami, Bersih, Cerdas dan bermartabat.

Misi

- 1) Mengangkatkan pengamanaan nilai-nilai ke Islaman
- 2) Memberikan pelayanan yang maksimal kepada masyarakat
- 3) Mengupayakan Peningkatan Sumber Daya Manusia bagi masyarakat Gampong
- 4) melaksanakan pembangunan gampong secara merata yang berkeadilan dengan azas musyawarah serta bertanggung jawab.³

3.1.2 Sejarah Singkat SMP

SMP Negeri 1 Sigli merupakan salah satu satuan pendidikan dengan jenjang SMP di Blok Bengkel, Kec. Kota Sigli, Kab. Pidie, Aceh. Dalam menjalankan kegiatannya, SMP Negeri 1 Sigli berada di bawah naungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. SMP Negeri 1 Sigli beralamat di Jl. T. Umar No. 15, Blok Bengkel, Kec. Kota Sigli, Kab. Pidie, Aceh, dengan Kode Pos 24114. Sedangkan pembelajaran di SMP Negeri 1 Sigli dilakukan pada pagi. Dalam seminggu proses pembelajaran dilakukan selama 6 hari. SMP Negeri 1 Sigli memiliki akreditasi A, berdasarkan sertifikat 099/BAP-SM.Aceh/SK/XI/2017.⁴

SMP Negeri 1 Sigli Kabupaten Pidie yang merupakan sekolah favorit dan berprestasi di Sigli. SMP Negeri 1 Sigli setiap tahunnya mampu mengirimkan siswanya ke berbagai perlombaan baik ditingkat Kabupaten, Provinsi, bahkan ke tingkat Nasional. Prestasi terakhir beberapa bulan yang lalu di tingkat Nasional adalah menjadi perwakilan OSIS SMP se-Aceh untuk tingkat Nasional.⁵

³ Profil Gampong Blang Paseh. (*RPJMG Gampong Blang Paseh Kec. Kota Sigli Kab. Pidie*), hlm. 167.

⁴ Profil SMP Negeri 1 Sigli Kabupaten Pidie Provinsi Aceh.

⁵ Profil SMP Negeri 1 Sigli Kabupaten Pidie Provinsi Aceh. *Lihat: Heri Suwardi, Dkk., Manajemen Mutu Pendidikan Pada Smp Negeri 1 Sigli Kabupaten Pidie, Jurnal Magister Administrasi Pendidikan, Vol 6, No. 2, Mei 2018, hlm. 75.*

a. Jumlah Siswa SMP Negeri 1 Sigli

Tabel: 3.4 Jumlah Siswa Berdasarkan Kelas

No	Tingkat Pendidikan	Laki-laki	Perempuan	Total
1	Tingkat 7	66	64	130
2	Tingkat 9	81	50	131
3	Tingkat 8	69	49	118
	Total	216	163	379

Sumber Data: *Profil SMP Negeri 1 Sigli*

Jumlah total siswa berdasarkan data terbaru yang diunduh pada tanggal unduh: 08:12:00. 09-11-2021 di atas merupakan data keseluruhan siswa yang aktif tahun ini. Sejauh ini berdasarkan jumlah siswa tersebut, SMP Negeri 1 Sigli memiliki jumlah rombel sebanyak 12 rombongan belajar. Adapun informasi tambahan yang perlu diketahui bahwa, jumlah 379 di atas tidak terdiri dari siswa muslim semua. Terdapat beberapa siswa non muslim dengan kepercayaan yang berbeda, hal ini dapat diamati pada tabel berikut ini:

Tabel: 3.5 Jumlah siswa berdasarkan Agama

No	Agama	Laki-laki	Perempuan	Total
1	Islam	214	160	374
2	Kristen	1	2	3
3	Katholik	1	0	1
4	Hindu	0	0	0
5	Budha	0	1	1
6	Konghucu	0	0	0
7	Lainnya	0	0	0
	Total	216	163	379

Sumber Data: *Profil SMP Negeri 1 Sigli*.

Berdasarkan tabel di atas dapat diamati bahwa tidak semua siswa SMP Negeri 1 Sigli terdiri dari siswa Muslim, meskipun mayoritas dari siswa adalah Muslim. Namun terdapat beberapa siswa non muslim meliputi tiga orang siswa beragama Kristen, satu

orang siswa Katolik dan satu orang siswa lainnya beragama Budha. Keberagaman tersebut tidak menjadi hambatan dalam pelaksanaan pembelajaran terutama dalam menumbuhkan karakter-karakter baik pada semua golongan siswa baik siswa Kristen, Katolik, Budha maupun siswa Muslim secara mayoritas. Sampai dengan saat ini belum pernah terjadi bentrok atau berselisih pendapat antar siswa muslim dengan non muslim yang bersifat sara, melainkan saling memahami dan menyatukan ide untuk menciptakan lingkungan sekolah yang aman dan tentram dan secara bersama-sama berpikir maju untuk masa depan remaja (siswa) SMP Negeri 1 Sigli agar terhindar dari pengaruh teknologi negatif termasuk kecanduan *game online* yang menjadi momok menakutkan bagi semua orang tua tanpa pandang ras, suku maupun agama.

3.2 Hasil Penelitian

3.2.1 Tanggung Jawab Tripusat Pendidikan

Pengaruh globalisasi internet saat ini sangat cepat mempengaruhi remaja, bukan hanya remaja bahkan orang dewasa pun begitu cepat terpengaruh, yang menjadi problematika adalah bukan mengenai tentang permainan *game online* namun ketergantungan dalam aktivitas bermain *game* yang semakin mengkhawatirkan. *Game online* memiliki sifat ingin memainkan secara terus menerus (adiktif atau candu) sehingga orang yang memainkannya menghabiskan waktu banyak untuk bermain. Perkembangan *game online* di daerah perkotaan seperti kota maupun di daerah pergamponan yang telah memiliki jaringan internet begitu cepat berkembang pesat dan menjamur, apalagi jika memiliki kuota atau data, sehingga siapapun dengan mudah dapat menjangkau permainan yang dapat dimainkan secara online dengan berbagai jenis.

Kondisi ini turut terjadi pada remaja Kota Sigli tepatnya di Gampong Blang Paseh, hal ini mengundang reaksi dari berbagai kalangan sehingga menuntut banyak pihak untuk meminimalisir kecanduan *game online* pada remaja Blang Paseh. Fenomena ini turut menyeret institusi pendidikan, masyarakat dan keluarga atau

selanjutnya disebutkan tripusat pendidikan untuk menunjukkan tanggung jawabnya dalam meminimalisir kecanduan *game online* pada remaja. Adapun tanggung jawab tripusat pendidikan meminimalisir kecanduan *game online* pada remaja Blang Paseh Kec, Kota Sigli adalah sebagai berikut:

a. Tanggung Jawab Keluarga

Salah satu bagian dari tripusat pendidikan adalah pendidikan dalam keluarga. Selain keluarga sebagai tarbiyah pertama bagi setiap anak, dalam konteks ini keluarga memiliki posisi yang sentral dalam meminimalisir kecanduan *game online* pada remaja. Adapun beberapa tanggung jawab keluarga dalam meminimalisir kecanduan *game online* adalah sebagai berikut:

1) Mengawasi dan membatasi waktu bermain

Persoalan *game online* merupakan fenomena yang berat bagi beberapa keluarga yang orang tuanya berpendidikan dibawah standar. Artinya, untuk mencegah atau meminimalisir kecanduan game paling tidak satu diantara sekian banyak anggota keluarga harus memahami konteks game yang dimainkan, sedangkan bagi beberapa keluarga yang orang tua tukang becak atau pelaut bahkan tidak bisa memainkan smarphone sehingga menyulitkan bagi mereka untuk memastikan bahaya suatu game yang dimainkan, hal ini berdasarkan pernyataan berikut ini:

Saya ini sudah tua, kerjaan saya setiap pagi keluar narik becak di Simpang Tiga Sigli, sebenarnya saya tidak tau banyak tentang *game online* yang dimainkan anak-anak sekarang, yang saya tau sekarang ada *game High Dimino Island* itupun karena banyak yang ditangkap dan di cambuk. Jadi kalau pulang kerja malamnya saya tidak mengizinkan anak-anak keluar lagi apalagi sampai larut, kalau mau main *game* main dirumah saja, kalau di rumah anak saya tidak main *game* yang macam-macam, itupun

sampai jam 21:30 selebihnya wajib tidur karena dia masih sekolah juga.⁶

Pengawasan orang tua pada anak-anaknya di luar rumah tidak banyak yang bisa dilakukan, selain karena kesibukan masing-masing juga dibatasi dengan kegiatan si anak seperti sekolah atau kegiatan lain yang tidak memungkinkan orang tua untuk selalu hadir dan mengawasi secara langsung, hal ini terjadi pada banyak orang tua. Hal yang sering dilakukan oleh orang tua remaja di Blang Paseh salah satunya adalah membatasi waktu bermain anak di luar kepentingan belajar seperti duduk di warung kopi atau kegiatan lain yang tidak mendekatkan anak dengan *game online*.⁷

Dua pernyataan di atas terwakili beberapa pendapat orang tua lainnya yang menyampaikan hal yang sama menyangkut dengan pengawasan dan pembatasan waktu bermain anak-anak mereka sebagai upaya meminimalisir kecanduan *game online* pada anak-anak mereka.

2) Menjauhi anak dengan game tingkat adiksi yang tinggi

Perubahan gaya hidup remaja era *modern* tidak bisa terlepas dari *smartphone*, belum lagi beberapa tahun ini sistem pendidikan yang di arahkan daring dengan mengharuskan anak-anak memiliki *smartphone* masing-masing yang menjadikan anak-anak semakin sulit lepas dari *smartphone*, hal ini semakin menyulitkan para orang tua mengendalikan anak-anaknya agar terhindar dari kecanduan *game*, adapun yang bisa dilakukan adalah mengingatkan dan mempertegas anak agar tidak terlibat pada *game-game* yang memiliki tingkat pengaruh yang tinggi, sebagaimana pernyataan orang tua berikut ini:

⁶ Wawancara dengan bapak MRZ, Warga Gampong Blang Paseh, Kec. Kota Sigli Kabupaten Pidie. Pada 10 November 2021.

⁷ Wawancara dengan Ibu NN, Warga Gampong Blang Paseh, Kec. Kota Sigli Kabupaten Pidie. Pada 11 November 2021.

Saya pribadi tidak melarang anak-anak main *game*, bagaimanapun kehidupan anak-anak sekarang tidak sama dengan masa kita muda jadi dipaksapun untuk tidak main *game* percuma saja, saya hanya menekan anak-anak saya main *game* boleh-boleh saja tapi sekedarnya saja dan jangan pernah bersentuhan dengan *game* haram seperti main *game chip domino* dan lainnya.⁸

Pernyataan di atas cukup menggambarkan ketegasan para orang tua dalam membatasi anak-anak mereka agar tidak melibatkan diri pada *game-game* yang haram yang menjadikan mereka candu pada *game* tersebut. Salah satu *game* yang paling banyak dikhawatirkan para orang tua adalah *game chip domino* yang kini merambah ke semua kalangan tidak hanya remaja tetapi orang dewasa bahkan yang sudah berkeluarga sekalipun candu terhadap *game* ini. Kondisi ini turut dikhawatirkan oleh orang tua yang ada di Blang Paseh pada anak-anak mereka sehingga beberapa dari orang tua rutin mengecek *smartphone* anak-anaknya untuk memastikan tidak ada *game*, sebagaimana pernyataan berikut ini:

Anak-anak sekarang sudah cerdas ya, hp yang digunakan selalu di pasang kunci layar supaya tidak bisa kita cek, tapi anak-anak saya kalau pulang main sama teman-temannya saya minta mereka buka kunci hp dan saya cek aktivitas di hpnya terutama *game*, yang paling saya khawatirkan adalah *game domino* yang cukup berbahaya, selain itu *game* ini juga bisa membuat keluarga malu kalau sempat ketangkap dan di cambuk.⁹

Membatasi anak bermain *game* yang dengan tingkat adiksi yang tinggi menjadi salah satu langkah positif yang dilakukan oleh orang tua untuk menimalisir kecanduan *game online* pada

⁸ Wawancara dengan Ibu NHY, Warga Gampong Blang Paseh, Kec. Kota Sigli Kabupaten Pidie. Pada 12 November 2021.

⁹ Wawancara dengan Ibu RBH, Warga Gampong Blang Paseh, Kec. Kota Sigli Kabupaten Pidie. Pada 12 November 2021.

anak-anak mereka. Langkah ini tepat mengingat peran orang tua sangat penting dalam menimalisir kecanduan *game* dewasa ini.

3) Memberikan batasan waktu anak untuk keluar rumah

Aktivitas bermain *game* biasa dilakukan di luar rumah atau pada ruang tertutup yang jauh dari pengawasan orang tua. Pola permainan *game* sekarang sudah sangat canggih dimana permainnya bisa bermain secara bersama-sama dengan teman dekat, hal ini pula yang menjadikan banyak remaja ketagihan kecanduan *game* secara terus menerus untuk seru-seruan bersama teman-teman dekatnya, oleh karenanya selain pengawasan pembatasan gerak anak perlu dilakukan agar mereka terhindar dari teman-teman yang terlibat dalam aktivitas *game online*, Ibu FL ikut memberikan komentar berkaitan dengan batasan waktu anak untuk keluar rumah sebagai berikut:

Saya tidak tau aktivitas mereka di luar rumah dengan teman-teman sekolahnya, ada yang positif ada juga yang negatif. Kalau keluar rumah di luar kegiatan belajar (sekolah) saya larang, sekalipun untuk alasan buat tugas, saya fasilitasi mereka kalau mau buat tugas silahkan di rumah panggil teman-teman ke rumah saya bantu bahkan, dan ini sering dilakukan anak saya. Karena kalau keluar mereka tidak buat tugas tapi nongkrong di *caffé* dan main *game* pastinya makanya saya larang anak saya.¹⁰

Pernyataan salah seorang orang tua di atas menunjukkan peran aktif para orang tua dalam mengawasi anakna agar tidak bergaul dengan teman-teman yang terlibat pada *game online* di luar rumah. Langkah ini sudah benar dilakukan oleh orang tua mengingat rentannya remaja tersentuh dengan *game online* akibat pengaruh teman-teman di luar, dengan membatasi waktu anak keluar rumah tanpa adanya kepentingan yang urgen sedikit tidaknya mengurangi pengaruh negatif yang ditimbulkan oleh lingkungan yang mengarah pada aktivitas *game online*. Hal yang

¹⁰ Wawancara dengan Ibu FL, Warga Gampong Blang Paseh, Kec. Kota Sigli Kabupaten Pidie. Pada 13 November 2021.

sama juga dilakukan oleh ibu SR dimana ia sangat hati-hati dan mewaspadaai pergerakan anaknya keluar rumah di luar jam sekolah, sebagaimana pernyataan berikut ini:

Kalau melarang anak-anak keluar rumah secara total tidak mungkin ya, bagaimanapun anak-anak usia remaja memiliki dunianya masing-masing, yang saya lakukan adalah membatasi saja kalau tidak perlu sekali tidak usah keluar, walaupun keluar rumah untuk kepentingan bermain futsal saya antar untuk memastikan benar mereka bermain futsal sama teman-temanya.¹¹

Pembinaan pada anak usia remaja kadang kala tidak cukup hanya dengan menasehati saja, orang tua perlu memberikan waktu yang lebih sebagai bentuk perhatian kepada anak-anak mereka agar merasa diperhatikan dan di awasi, dengan demikian anak-anak tidak akan berani melakukan hal negatif diluar termasuk bermain *game* yang bisa membuat mereka kecanduan yang pada akhirnya mengarahkan perilaku pada hal yang positif.

4) Selektif dalam memilih teman bermain anak saat di luar rumah

Selektif dalam memilih teman sudah banyak di singgung sebelumnya, namun selektif dalam memilih teman di sini dikaitkan dengan peran orang tua bukan dari remaja itu sendiri. Sebagaimana pernyataan berikut ini:

Di sini itu macam-macam remaja ada, bahkan ada yang menggunakan narkoba atau terlibat kejahatan lain dan beberapa ada yang pernah di cambuk karena main game domino, siapapun tidak mau anak-anaknya bergaul dengan mereka apalagi saya. Jadi hampir setiap waktu saya mengingatkan anak saya agar jangan pernah berteman dengan orang-orang seperti itu karena akan membuat keluarga kita malu.¹²

¹¹ Wawancara dengan Ibu SR, Warga Gampong Blang Paseh, Kec. Kota Sigli Kabupaten Pidie. Pada 13 November 2021.

¹² Wawancara dengan Ibu RBH, Warga Gampong Blang Paseh, Kec. Kota Sigli Kabupaten Pidie. Pada 14 November 2021.

Selektif dalam memilih teman sangat penting sebagai upaya pencegahan remaja terlibat dalam berbagai bentuk perilaku negatif termasuk kecanduan dalam bermain game yang berdampak negatif. Peran orang tua di sini sebagaimana disebutkan di atas adalah selain mengawasi juga menasehati terus menerus agar anak-anaknya tidak bergaul dengan teman-teman yang sudah terpengaruh dengan perilaku buruk terutama dalam bermain *game online* secara berlebihan sehingga menyebabkan mereka lupa waktu dan pendidikannya menjadi terabaikan.

b. Tanggung Jawab Sekolah

Sebagaimana disebutkan sebelumnya bahwa, sekolah memiliki andil dan tanggung jawab dalam membina remaja menyangkut dengan perilaku baik dan buruk, termasuk bertanggung jawab dalam meminimalisir kecanduan *game online* pada siswa-siswanya. Tanggung jawab sekolah dalam hal ini tentu tidak sama dengan orang tua yang bisa mengawasi lebih, dalam hal ini guru hanya bisa membimbing baik dalam proses pembelajaran di kelas maupun di luar kelas.

1) Pembinaan dalam kelas

Pembinaan yang dilakukan di sekolah tentu kaitannya dengan proses pembelajaran dalam kelas, pembinaan perilaku dalam konteks ini ditangani oleh guru Pendidikan Agama Islam melalui proses pembelajaran di kelas, sebagaimana disampaikan guru Pendidikan Agama Islam berikut ini:

Persoalan *game online* ini jadi PR kami semua di sini, tidak hanya saya semua guru mengeluh tentang perkembangan siswa selama ini setiap hari lalai dengan *game online*, secara bersama-sama saya dan guru lain ikut bertanggung jawab tentunya dengan selalu menasehati dan menjelaskan bahayanya *game online* melalui pembelajaran di kelas.¹³

¹³ Wawancara dengan Ibu AFN, guru Pendidikan Agama Islam SMP Negeri 1 Sigli, Kota Sigli. Pada 16 November 2021.

Guru Pendidikan Agama Islam lain ikut menambahkan berkaitan dengan pembinaan siswa dalam kelas pada siswa yang kecanduan *game online* sebagai berikut:

Dalam materi PAI ada banyak materi yang berkaitan dengan *game online* ini, yang paling pokoknya adalah tentang larangan dan perbuatan yang menimbulkan dosa, adanya fatwa ulama tentang haram *game online* sangat membantu kami dalam membina siswa yang kecanduan *game online*, selain menasehati kami juga menjelaskan bahaya *game online* baik selama masih hidup maupun balasan di akhirat, karena game ini haram secara agama jadi melanggar hukum agama konsekuensinya sangat besar.¹⁴

Dari penjelasan di atas dapat dipahami bahwa, salah satu tanggung jawab guru Pendidikan Agama Islam dalam meminimalisir kecanduan *game online* pada siswa adalah dilakukan proses pembinaan melalui pembelajaran dalam kelas pada semua siswa. Cara ini cukup baik selain bagian dari proses pembelajaran tentu juga bisa berdampak langsung pada beberapa siswa yang terlibat pada kegiatan *game online* tersebut.

2) Pembinaan di luar kelas

Kegiatan pembinaan yang dilakukan pada siswa tidak dalam kelas, terdapat banyak kegiatan lain baik ekstrakurikuler atau kegiatan perayaan keagamaan lain yang menargetkan pembinaan pada siswa, begitu juga yang dilakukan di SMP Negeri 1 Sigli pada siswa. Proses pembinaan dilakukan oleh sekolah secara mandiri melalui kegiatan keagamaan dan kerjasama dengan Kepolisian.

a) Pembinaan melalui kegiatan keagamaan

Peringatan kegiatan keagamaan seperti Maulid Nabi, Isra' Mi'raj dan lainnya menjadi momentum bagi guru untuk

¹⁴ Wawancara dengan Ibu HSN, guru Pendidikan Agama Islam SMP Negeri 1 Sigli, Kota Sigli. Pada 16 November 2021.

menasehati dan membina siswa. Sebagaimana pernyataan guru berikut ini:

Menghadapi siswa-siswa yang sudah kecanduan *game online* ini tidak cukup hanya dibina dalam kelas saja, makanya di momen tertentu seperti Maulid Nabi kami mengundang penceramah dari luar dan meminta penceramah untuk memberikan penjelasan bahaya *game online* dan lain-lainnya pada siswa. Tentu lain cara kami menyampaikan dengan para penceramah dengan harapan siswa ternasehati agar tidak lagi bermain *game online* yang haram tersebut.¹⁵

Berdasarkan pernyataan guru Pendidikan Agama Islam di atas, hasil pemeriksaan dokumen 2021 peneliti menemukan catatan agenda keagamaan yang mengarah pada pembinaan perilaku siswa berkaitan dengan kegiatan *game online* di SMP Negeri 1 Sigli.¹⁶ Dari pernyataan di atas juga bisa dipahami bahwa sebagai bentuk tanggung guru dalam membina siswa, guru memanfaatkan berbagai momen untuk menasehati atau membina siswa berkaitan dengan perilaku dan kecanduan siswa pada *game online* selama ini yang telah menjadi persoalan umum dalam masyarakat Aceh khususnya masyarakat Kota Sigli. Selain karena tanggung jawab, fenomena dan keresahan individu sebagai orang tua juga yang menggerakkan sekolah atau guru untuk terus membina siswa-siswanya agar terhindar dari pengaruh *game online*.

b) Pembinaan melalui kerjasama dengan Kepolisian

Kasus remaja kecanduan *game online* telah menjadi persoalan bersama, tidak hanya tripusat pendidikan aparat penegak hukum ikut turun mensosialisasikan bahayanya *game*

¹⁵ Wawancara dengan Ibu ER, guru Pendidikan Agama Islam SMP Negeri 1 Sigli, Kota Sigli. Pada 17 November 2021.

¹⁶ Dokumen, Pemeriksaan Dokumen kegiatan keagamaan SMP Negeri 1 Sigli. Pada 17 November 2021.

online ke sekolah-sekolah, sebagaimana pernyataan kepala sekolah berikut ini:

Persoalan candu game ini tidak bisa dianggap biasa lagi, saya rasa semua element harus bersatu secara bersama-sama memantau dan mengawasi jangan sampai anak-anak ini putus sekolah atau tidak berprestasi karena lalai bermain game. Beberapa waktu sekolah menjalin kerjasama dengan kepolisian wilayah Pidie untuk memberikan arahan pada siswa tentang bahayanya *game online* ini bagi mereka.¹⁷

Lebih lanjutnya, guru Pendidikan Agama Islam ikut memberikan pernyataan menyangkut pembinaan yang bekerjasama dengan kepolisian:

Adanya kerjasama dengan kepolisian sangat membantu kami dalam membina anak-anak, salah satu yang paling ditekan oleh bapak polisi pada anak-anak bahwa, mereka tidak akan segan-segan menindak siswa kalau kedepan bermain game di jam sekolah, larut malam dan yang terlibat dengan game judi seperti domino dan lain-lain. Itu semua sudah ada qanun baik tentang haramnya atau sanksi berupa cambuk di depan umum.¹⁸

Sampai di sini terlihat bahwa, tanggung jawab guru Pendidikan Agama Islam dalam membina siswa agar tidak terlibat pada kegiatan *game online* tidak terbatas hanya pada kegiatan pembelajaran di kelas dan kegiatan keagamaan di luar kelas. Sekolah dalam hal ini selangkah lebih maju dengan menjalin kerjasama dalam membina siswa agar tidak terlibat kegiatan *game online* yang berlebihan menggandeng pihak kepolisian wilayah Pidie untuk ikut mensosialisasikan pada siswa bahayanya *game online* yang berlebihan. Pemeriksaan

¹⁷ Wawancara dengan Kepala SMP Negeri 1 Sigli Kota Sigli. Pada 16 November 2021.

¹⁸ Wawancara dengan Ibu AFN, guru Pendidikan Agama Islam SMP Negeri 1 Sigli, Kota Sigli. Pada 17 November 2021.

dokumen-dokumen kegiatan pembinaan bahaya *game online* yang peneliti lakukan maka peneliti mendapatkan beberapa dokumentasi berupa foto kegiatan dan beberapa lembar pernyataan kerjasama antara sekolah dengan kepolisian di arsip sekolah.¹⁹ Sebagaimana disebutkan di awal bahwa, melalui kerjasama ini sangat membantu guru dalam menimalisir kecanduan *game online* pada siswa SMP Negeri 1 Sigli.

Berdasarkan beberapa pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa, tanggung jawab sekolah dalam meminimalisir kecanduan *game online* pada siswa dilakukan melalui proses pembinaan dalam kelas, di luar kelas dan pembinaan secara umum melalui kerjasama dengan pihak kepolisian wilayah Pidie.

c. Tanggung Masyarakat

Bagian terakhir dari tripusat pendidikan adalah tanggung jawab masyarakat sebagai lingkungan dimana remaja menjalani kehidupan sehari-hari teruma aktivitas mereka dalam menghabiskan waktu untuk bermain *game online*. Sebagai upaya mendalami bentuk tanggung jawab masyarakat dalam meminimalisir kecanduan *game online* pada remaja peneliti mengkategorikan masyarakat dalam tiga kategori, masyarakat sebagai perangkat Gampong yang memiliki wewenang dalam administrasi maupun pembinaan, masyarakat sebagai pedagang warung kopi (*caffé*) yang menyediakan jaringan *wifi*, dan masyarakat lain pada umumnya yang berinteraksi langsung dengan remaja di Gampong Blang Paseh Kecamatan Kota Sigli Kabupaten Pidie.

a) Perangkat Gampong

Kepala Gampong maupun perangkat Gampong secara UUD memiliki tanggung jawab diantaranya adalah mengembangkan kemandirian dan kesejahteraan masyarakat

¹⁹ Dokumen, Pemeriksaan Dokumen Kegiatan Kerjasama dengan Kepolisian. Pada 17 November 2021.

dengan meningkatkan pengetahuan, sikap, keterampilan, perilaku, kemampuan, kesadaran, serta memanfaatkan sumber daya melalui penetapan kebijakan, program, kegiatan, dan pendampingan yang sesuai dengan esensi masalah dan prioritas kebutuhan masyarakat Gampong. Oleh karenanya tanggung jawab meminimalisir kecanduan *game online* pada remaja menjadi bagian dari tanggung jawab para perangkat Gampong juga. Bentuk tanggung jawab perangkat dalam meminimalisir kecanduan *game online* di Gampong Blang Paseh ditunjukkan melalui beberapa kebijakan berikut:

1) Membuat larangan kegiatan *game online*

Himbauan larangan main *game online* di Gampong menjadi salah satu bagian dari himbauan tertulis yang diedarkan oleh kepala Gampong melalui instruksi kepolisian dan MPU Aceh seiring keluarnya fatwa haram bermain beberapa jenis *game online*, sebagaimana pernyataan Kepala Gampong Blang Paseh berikut ini:

Himbauan larangan main *game online* kami buat dalam bentuk spanduk yang ditempatkan di tiga titik persimpangan Gampong. Himbauan ini menindak lanjuti kerasahan beberapa orang tua remaja dan juga berdasarkan intruksi Polsek Kota Sigli. Tentunya kita berharap adanya himbauan ini para remaja untuk tidak terlibat dalam berbagai jenis *game online* termasuk game dimino yang semakin parah hampir seluruh Aceh sekarang ini.²⁰

Pernyataan kepala Gampong di atas ikut ditambahkan oleh perangkat Gampong yang lain sebagai berikut:

Penyakit yang paling besar kita hadapi sekarang adalah pengaruh *game online* pada anak-anak kita yang semakin parah, sebenarnya himbauan ini tanpa adanya intruksi Polsek atau MPU Aceh sekalipun akan tetap kita laksanakan mengingat bahayanya *game online* ini, remaja

²⁰ Wawancara dengan Bapak KM, Kepala Gampong Blang Paseh Kecamatan Kota Sigli Kabupaten Pidie. Pada 10 November 2021.

banyak yang bolos sekolah untuk bermain *game* di warung-warung kopi, remaja-remaja di sini juga sanak saudaras kita semua jadi sudah jadi tetap tidak bisa lepas dari tanggung jawab kami bersama menghimbau bahaya *game online* ini.²¹

Dari pernyataan di atas dapat dipahami bahwa, bentuk tanggung jawab yang dilakukan perangkat Gampong Blang Paseh untuk meminimalisir kecanduan *game online* pada remaja adalah melalui himbaun secara tertulis pada semua kalangan agar tidak bermain *game online* dalam bentuk apapun yang sudah diharamkan oleh MPU Aceh.

2) Membimbing/Peringatan

Bimbingan dan nasehat adalah bentuk tanggung jawab secara tidak langsung yang dilakukan para perangkat Gampong pada masyarakatnya (remaja) agar terhindar dari bahayanya pengaruh *game online*, sebagaimana pernyataan perangkat Gampong berikut ini:

Dalam berbagai kesempatan kita memanfaatkan momen untuk menyampaikan bahayanya *game online* apalagi yang sifatnya judi seperti game dimino yang beli-beli cip, beberapa kali kita menghimbau baik pada beberapa orang yang terindikasi (belum terbukti) menjual *chip* kita nasehati cari uang yang halal saja jangan jual yang macam-macam karena kalau kedapatan dan ditangkap polisi kami lepas tangan.²²

Bimbingan disertai peringatan secara lisan menjadi salah satu bentuk teguran yang menjadi bagian dari tanggung jawab para perangkat Gampong Blang Paseh agar masyarakatnya tidak terlibat pada kegiatan negatif dari *game online*, beberapa dari Gampong tetangga pernah kedapatan menjual *chip game online*

²¹ Wawancara dengan Bapak JD, *Tuha Peut* (Perangkat Gampong) Gampong Blang Paseh Kecamatan Kota Sigli Kabupaten Pidie. Pada 10 November 2021.

²² Wawancara dengan Bapak AJ, *Imam Gampong* Gampong Blang Paseh Kecamatan Kota Sigli Kabupaten Pidie. Pada 10 November 2021.

dan berurusan dengan kepolisian sehingga menjadi tanggung jawab kita karena yang bersangkutan salah satu masyarakat Blang Paseh.²³ Kekhawatiran itu juga yang dirasakan para perangkat Gampong sehingga tergerak hatinya untuk bertanggung jawab terhadap masyarakat yang dipimpinnya agar tidak terjadi hal yang sama.

b) Para Pedagang

Para pedagang yang dimaksudkan di sini adalah para pelaku UKM jenis warung kopi (*caffé*) di Gampong Blang Paseh yang menyediakan jaringan *wifi* untuk para pembeli. Pengamatan peneliti di Gampong Blang Paseh terdapat tiga warung kopi yang menyediakan *wifi* gratis bagi pelanggan, satu diantaranya sering dikunjungi remaja untuk duduk bersantai yang sebahagian diantaranya bermain *game online* berupa *Mobile Legend*, *PUBG*, dan *Free Fire*.²⁴ Warung kopi yang menyediakan jaringan *wifi* menjadi sarana utama para remaja untuk mengakses *game online*, sehingga perlu bagi para masyarakat yang mendiakan *wifi* membatasi penggunaan jaringan internet dan waktu yang remaja habiskan agar tidak menyebabkan candu bermain *game online* sehingga mengabdikan waktu libur untuk hal yang tidak berguna, hal ini pula yang dilakukan oleh pelaku usaha berikut ini ini:

Kalau melarang mereka datang rasanya tidak mungkin ya, saya juga mencari rezeki dari pelanggan. Hanya saja sebagai bentuk tanggung jawab bagaimanapun mereka bagian dari sanak keluarga jadi saya batasi, untuk remaja boleh nongkrong di sini paling lama dua jam, tapi tidak saya bolehkan mereka mengakses situs porno atau main

²³ Wawancara dengan Bapak ARS, Kaur (Perangkat Gampong) Gampong Blang Paseh Kecamatan Kota Sigli Kabupaten Pidie. Pada 10 November 2021.

²⁴ Observasi, Pelaku Usaha Warung Kopi Penyedia Wifi di Gampong Blang Paseh. Pada 14 November 2021.

judi seperti *game High Domino*, selain haram bagi mereka juga saya berdosa jadi tidak berkah rezeki saya.²⁵

Tanggung jawab masyarakat selain menasehati secara umum juga melekat tanggung jawab itu pada profesi masing-masing, bagi pedagang tentu yang disebutkan di atas merupakan tanggung jawab pokok berkaitan dengan profesinya sebagai pedagang yang menyediakan akses internet gratis pada remaja, membatasi waktu bermain dan larangan bermain game yang terlarang adalah bentuk tanggung jawab masyarakat sebagai pedagang meminimalisir kecanduan *game online* pada remaja di Gampongnya. Para pedagang juga tidak mengizinkan remaja duduk di warung kopi pada malam hari sampai jam 21.30 terutama yang masih sekolah.²⁶ Langkah ini tepat dilakukan pada remaja mengingat malam hari remaja yang masih sekolah perlu memanfaatkan waktunya untuk belajar dan kegiatan positif lainnya.

c) Masyarakat Umum

Masyarakat umum dimaksudkan adalah seluruh masyarakat Gampong Blang Paseh yang berinteraksi langsung dengan para remaja. Dalam hal ini bagi masyarakat yang mengetahui aktivitas bermain *game online* oleh remaja maka akan ditegur dan dinasehati dengan bijak. Jika ada beberapa remaja berpas-pasan dengan saya dan sedang main *game online* apalagi di jam shalat atau menjelang magrib saya akan menegur dan meminta mereka bubar pulang kerumah masing-masing.²⁷ Teguran dan menasehati dengan bijak tentu menjadi bagian dari tanggung jawab masyarakat terhadap masyarakat lainnya yang

²⁵ Wawancara dengan Bapak UD, Pelaku Usaha Warung Kopi Penyedia Wifi di Gampong Blang Paseh. Pada 14 November 2021.

²⁶ Wawancara dengan Bapak SLM, Pelaku Usaha Warung Kopi Penyedia Wifi di Gampong Blang Paseh. Pada 14 November 2021.

²⁷ Wawancara dengan Ibu SLW, Masyarakat Gampong Blang Paseh. Pada 14 November 2021.

berada dalam satu wilayah dan saling berinteraksi satu sama lainnya.

Berdasarkan uraian di atas dapat dipahami bahwa tanggung jawab tripusat pendidikan sebagaimana yang telah dilakukan di Gampong Blang Paseh untuk meminimalisir keanduan *game online* pada remaja terlihat tanggung jawab itu melekat pada profesi masing-masing, pola dan bentuknya menyesuaikan dengan kondisi dan wewenang yang dimiliki oleh masing-masing baik orang tua, sekolah maupun masyarakat. Semua element yang termasuk dalam tripusat pendidikan menjalankan tanggung jawabnya masing-masing sesuai dengan kapasitas dan perannya dalam masyarakat.

3.2.2 Pendekatan Tripusat Pendidikan dalam Meminimalisir Kecanduan *Game Online*

Meminimalisir kecanduan *game online* pada remaja sama halnya dengan upaya pembinaan lainnya yang membutuhkan pendekatan-pendekatan agar remaja tidak merasa tertekan dan mudah diterima sebagai bagian dari pembelajaran hidup baik di sekolah maupun di masyarakat. Begitu pun halnya pendekatann yang dilakukan oleh tripusat pendidikan pada remaja untuk meminimalisir kecanduan *game online* pada remaja Blang Paseh Kecamatan Kota Sigli Kabupaten Pidie.

a. Pendekatan oleh Keluarga

Proses pembelajaran yang diberikan dalam keluarga memberikan kesan yang berbeda dibandingkan pembelajaran di sekolah maupun lingkungan masyarakat, sejauh ini pendekatan yang dilakukan dalam keluarga melalui pendekatan keteladanan. Sebagaimana pernyataan berikut ini:

Anak saya semuanya ada lima orang tiga laki-laki dan dua perempuan, laki-laki yang pertama sudah menikah dan yang kedua sudah dewasa sudah kuliah, tinggal Faza yang masih SMP, saya tidak mengizinkan siapapun terutama yang laki-laki maen *game* di rumah, apalagi untuk anak saya yang sudah dewasa. Karena kalau mereka ikut main tentu adek-adeknya juga akan mencontohi kakaknya. Jadi saya selalu

ingatkan berikan contoh yang baik untuk adek-adeknya yang masih tahap belajar.²⁸

Berkaitan dengan pernyataan di atas, keluarga lainnya ikut memberikan pernyataan sebagai berikut:

Hal yang paling kita rubah bukan anak-anaknya, ini banyaknya saya lihat ya di luar sana orang dewasa bahkan sudah punya anak masih main game, apalagi sekarang *game chip dimino* itu sayang membahayakan, termasuk sudah punya anak masih memainkannya. Bagaimana mau kita rubah anak-anak kalau orang tuanya terlibat *game online*, makanya tidak ada toleran bagi kami tidak boleh ada yang main *game* haram itu jadi anak-anak tidak terpengaruh.²⁹

Dua pernyataan di atas mewakili pendekatan-pendekatan yang dilakukan dalam keluarga masyarakat Gampong Blang Paseh dalam meminimalisir kecanduan *game online* pada anak-anak mereka. Beberapa keluarga lain yang dijumpai memberikan jawaban dengan arah yang sama bahwa anak-anak terpengaruh dengan game karena melihat dari teman atau bahkan sanak keluarganya yang terlibat dalam game tersebut. Dengan demikian, pendekatan keteladanan tepat sekali dilakukan oleh para orang tua untuk meminimalisir kecanduan *game online* pada anak-anak mereka.

b. Pendekatan di Sekolah

Sekolah memiliki posisi yang sentral dalam hal ini, selain sebagai agen perubahan sekolah memiliki banyak pendekatan yang bisa dilakukan untuk meminimalisir kecanduan *game online* pada siswanya, adapun pendekatan yang dilakukan sekolah (SMP Negeri 1 Sigli) meliputi, Pendekatan keteladanan, fungsional dan pemberian sanksi.

²⁸ Wawancara dengan Ibu FL, Warga Gampong Blang Paseh, Kec. Kota Sigli Kabupaten Pidie. Pada 11 November 2021.

²⁹ Wawancara dengan bapak MRZ, Warga Gampong Blang Paseh, Kec. Kota Sigli Kabupaten Pidie. Pada 10 November 2021.

1) Pendekatan Keteladanan

Sama dengan yang disampaikan di atas bahwa pendekatan keteladanan menekankan pada upaya memberikan contoh baik pada siswa baik di sekolah maupun di luar sekolah oleh para guru untuk terlibat dalam berbagai jenis *game online*. Sebagaimana pernyataan kepala sekolah berikut ini:

Dalam berbagai kesempatan saya selalu menyampaikan tidak boleh siapapun guru di sekolah ini bermain *game* jenis apapun pada waktu luang, karena ini akan diikuti oleh siswa sehingga akan menyulitkan kita memberikan nasehat agar siswa tidak bermain *game*, kalau siswa melihat marwah guru juga akan hilang dan siswa akan sulit mendengarkan nasehat gur tersebut.³⁰

Aktivitas bermain *game* biasanya melekat pada guru laki-laki, kebiasaan mereka bermain *game* biasa saja terjadi di sekolah kalau ada jam kosong, makanya sesama guru sebagaimana diungkapkan salah satu guru selalu mengingatkan agar tidak bermain *game* di sekolah.³¹ *Self control* seorang guru di lingkungan sekolah sangat penting, kebiasaan atau hobi guru beragam tetapi dalam ruang lingkup sekolah guru harus benar-benar menjadi teladan baik dengan perkataan atau perbuatan agar menjadi contoh teladan bagi siswanya.

2) Pendekatan Fungsional

Pendekatan fungsional merupakan upaya memberikan bimbingan melalui materi pembelajaran dengan menekankan kepada segi kemanfaatan bagi peserta didik dalam kehidupan sehari-hari, sebagaimana pernyataan berikut ini:

Saya sebagai guru agama mereka selalui mengajarkan tentang faedah atau manfaat suatu rutinitas yang dikerjakan, pada kesempatan seperti itulah kita selalu

³⁰ Wawancara dengan Kepala SMP Negeri 1 Sigli Kota Sigli. Pada 16 November 2021.

³¹ Wawancara dengan Ibu AFN, guru Pendidikan Agama Islam SMP Negeri 1 Sigli, Kota Sigli. Pada 17 November 2021.

menyebutkan sedikit sekali manfaat game ini bagi siswa, selebihnya kelemahan semua seperti merusak mata, mental apalagi *game* yang mengharuskan kita membelikan sesuatu untuk bisa bermain tentu bisa menyebabkan banyak mudharat bagun untuk mereka.³²

Menjelaskan manfaat atau fungsi dari game tentu menjadi pertimbangan tersendiri bagi siswa, selama ini kebanyakan siswa kecanduan *game online* dipengaruhi oleh lingkungan bukan karena kebutuhan. Sedikitnya manfaat dari kegiatan *game online* menjadikan siswa terbuang waktu yang begitu banyak siang dan malam dan menfokuskan diri untuk bermain dengan waktu yang lama. Ketidaktahuan mereka tentang manfaat *game online* menjadikan guru Pendidikan Agama Islam menjelaskan bahwa game tersebut hanya buang-buang waktu kala tujuan bermain hanya untuk senang-senang, masih banyak kegiatan positif lain yang bisa siswa lakukan secara bersama-sama dengan tujuan bersenang-senang seperti olah raga dan lainnya.³³

3) Penerapan Sanksi

Punishment atau pemberian sanksi jadi bagian dari proses pembelajaran pada siswa, adanya sanksi yang akan diterima siswa bila melakukan suatu kesalahan tentu menjadi penghalang siswa-siswa mendekati pada perilaku yang dilarang tersebut. Sebagaimana pernyataan berikut ini:

Sanksi itu pasti ada, semua ada ganjarannya apalagi untuk kasus *game online* ini, kalau main *game* di sekolah maka hp akan di sita dan dipanggil orang tua ke sekolah untuk di bina, kalau kedepan berulang setelah diingatkan maka akan ada tindakan lain bisa skors atau lainnya.³⁴

³² Wawancara dengan Ibu ER, guru Pendidikan Agama Islam SMP Negeri 1 Sigli, Kota Sigli. Pada 17 November 2021.

³³ Wawancara dengan Ibu RBH, Warga Gampong Blang Paseh, Kec. Kota Sigli Kabupaten Pidie. Pada 14 November 2021.

³⁴ Wawancara dengan Ibu HSN, guru Pendidikan Agama Islam SMP Negeri 1 Sigli, Kota Sigli. Pada 16 November 2021.

Nyatanya, adanya pemberitahuan sanksi pada siswa yang terlibat pada kegiatan negatif menjadi penyadaran tersendiri bagi siswa-siswa. Begitu juga dengan kegiatan *game online*, sebagaimana pernyataan guru berikut:

Khusus untuk kegiatan *game online* ini tidak ada toleran bagi kami, apalagi misal siswa kami nanti akan ditangkap polisi atau Satpol PP karena terlibat judi *game online* atau menjual *chip game domino* maka kami akan mengeluarkan mereka dari sekolah.³⁵

Sampai di sini dapat dipahami bahwa, melalui penerapan sanksi atau pemberitahuan adanya sanksi pada siswa yang terlibat *game online* tentu memberikan dampak tersendiri terhadap kesadaran siswa bahwa *game online* ini tidak baik dan terlarang. Meskipun demikian, sejauh tahun 2021 ini catatan dari TU belum terdapat adanya siswa yang dikeluarkan karena terlibat pada perjudian atau *game online*.³⁶

c. Pendekatan di Masyarakat

Pendekatan masyarakat dalam meminimalisir kecanduan *game online* pada remaja berbeda dengan sekolah atau pendekatan dalam keluarga. Masyarakat dalam konteks ini saling berinteraksi dan menjalin komunikasi baik dengan remaja maupun orang tua dari remaja itu sendiri, pendekatan yang dilakukan masyarakat yaitu pendekatan pembinaan/nasehat dan pendekatan kekeluargaan.

1) Pendekatan pembinaan atau nasehat

Pendekatan ini dilakukan sejalan dengan tugas yang diemban masyarakat dalam suatu Gampong untuk saling membantu dan mengingatkan satu sama lain. Sebagaimana pernyataan salah seorang warga masyarakat Gampong Blang Paseh berikut ini:

³⁵ Wawancara dengan Ibu AFN, guru Pendidikan Agama Islam SMP Negeri 1 Sigli, Kota Sigli. Pada 16 November 2021.

³⁶ Dokumen, Data Siswa SMP Negeri 1 Sigli. Pada 17 November 2021.

Secara pribadi saya sering menasehati anak-anak remaja ini, biasanya mereka sering menghabiskan waktu luang di balai dekat rumah untuk main *game* bersunda gurau, jadi saya ingatkan jangan terlalu sering main *game*, kalau sudah masuk waktu shalat saya bubarkan mereka untuk pulang makan dan shalat di rumah masing-masing.³⁷

Masyarakat lain yang ditemui ikut memberikan pernyataan berkaitan dengan nasehat yang diberikan pada remaja Gampong Blang Paseh berikut ini:

Anak-anak ini kalau duduk berkelompok, main *game* dan teriak-teriak dengan suara keras, sering saya tegur dan nasehati mereka. Pernah sampai magrib masih duduk bareng dan kita datangi untuk dibubarkan, kita berikan nasehat kalau main *game* tidak kita larang selama *game* ini bukan judi tapi ingat waktu minimal seperti waktu shalat dan makan.³⁸

Melalui pendekatan ini masyarakat bisa berperan lebih untuk menimalisir kecanduan *game online* pada remaja di Gampongnya, bagaimanapun remaja-remaja tersebut bagian dari masyarakat dan sanak keluarga yang semestinya dilindungi dari pengaruh-pengaruh negatif terutama dari *game online* yang semakin tinggi mempengaruhi remaja.

2) Pendekatan kekeluargaan

Pendekatan ini merupakan lanjutan dari temuan-temuan masyarakat terhadap tingkah laku atau kebiasaan remaja yang berkumpul untuk bermain *game online*, temuan itu diawali dengan menasehati lalu berlanjut pada pemberitahuan kepada keluarga atau orang tua remaja, sebagaimana pernyataan berikut ini:

³⁷ Wawancara dengan Bapak MRZ, Warga Gampong Blang Paseh, Kec. Kota Sigli Kabupaten Pidie. Pada 10 November 2021.

³⁸ Wawancara dengan Ibu NN, Warga Gampong Blang Paseh, Kec. Kota Sigli Kabupaten Pidie. Pada 11 November 2021.

Beberapa kali saya temukan anak-anak yang sama duduk main *game online* yang tidak kenal waktu. Anak-anak itu saya beritahukan pada keluarganya ya kebetulan juga saudara kita, kalau yang baru-baru saya temui dinasehati saja dan kalau berulang akan kita laporkan juga supaya orang tuanya mengetahui perilaku anak-anak mereka supaya bisa dinasehati sebelum terlambat.³⁹

Masyarakat lain ikut memberikan pernyataan menyangkut dengan pendekatan secara kekeluargaan sebagai berikut:

Rumah saya dekat dengan warung kopi yang ada jaringan *wifi*, anak-anak ini sering duduk di teras dan samping rumah untuk main *game*, beberapa kali kadang kita ingatkan begitu saya tidak dirumah mereka main lagi. Langkah berikutnya saya koordinasi dengan orang tua mereka untuk kita carikan solusinya supaya mereka ini tidak terpengaruh dengan *game* karena akan merusak masa depan mereka.⁴⁰

Pendekatan kekeluargaan menjadi solusi dalam membina atau meminimalisir kecanduan *game online* pada remaja di Gampong Blang Paseh Kota Sigli. Pendekatan ini sebagaimana disampaikan sebelumnya merupakan tindak lanjut dari menasehati terlebih dahulu, bagi beberapa remaja yang tidak berubah baru melakukan pendekatan kedua melalui koordinasi antar keluarga untuk mencari solusi yang baik dengan cara yang bijak terhadap persoalan *game online* tersebut.

3.2.3 Upaya Tripusat Pendidikan dalam Meminimalisir Kecanduan *Game online*

Upaya meminimalisir kecanduan *game online* oleh Tripusat pendidikan sedikit tidaknya tergambarakan melalui peran atau

³⁹ Wawancara dengan Bapak MRZ, Warga Gampong Blang Paseh, Kec. Kota Sigli Kabupaten Pidie. Pada 10 November 2021.

⁴⁰ Wawancara dengan Ibu NHY, Warga Gampong Blang Paseh, Kec. Kota Sigli Kabupaten Pidie. Pada 12 November 2021.

tanggung jawab masing-masing dalam ruang lingkupnya. Peran dan upaya tripusat pendidikan sangat penting dan dibutuhkan dalam kondisi perilaku remaja yang semangat tidak terkontrol dewasa ini terutama berkaitan dengan aktivitas bermain *game online*.

a. Upaya Keluarga (orang tua)

Adapun upaya yang dilakukan keluarga (orang tua) dalam meminimalisir kecanduan *game online* pada anak-anak mereka adalah sebagai berikut:

1) Membatasi waktu menggunakan *Handphone*

Salah satu upaya yang dilakukan orang tua untuk meminimalisir kecanduan *game online* adalah dengan membatasi waktu bermain. Adanya jadwal yang teratur dapat membantu Anda membagi waktu antara bermain *game* dan menyelesaikan kewajiban lain. Sebagaimana pernyataan berikut ini:

Semua anak-anak saya yang sekolah terutama yang sudah SMP dan SMA sudah menggunakan hp, selain tuntutan sekolah karena pandemi kemarin juga untuk membantu mereka menyelesaikan tugas melalui internet. Kalau bermain *game* sudah pasti ada semua, tapi di rumah saya tidak izinkan lagi mereka menggunakan hp, siang hari boleh-boleh saja, kalau malam hari jam 9 malam hpnya tidak saya izinkan lagi dibawa masuk ke kamar semua harus meletakkan di meja TV. Karena pernah saya temukan mereka sampai jam 12 malam masih main *game* makanya tidak saya izinkan lagi.⁴¹

Orang tua lainnya ikut memberikan pernyataan berkaitan dengan pembatasan waktu bermain *handphone* pada anak-anak mereka sebagai berikut:

Perilaku anak-anak ada saja alasan untuk minta izin menggunakan hp, Kadafi anak saya hanya boleh pakai hp kalau itu untuk cari bahan belajar atau buat PR, itupun saya batasi buatnya di rumah. Tapi kalau keluar rumah

⁴¹ Wawancara dengan Ibu NHY, Warga Gampong Blang Paseh, Kec. Kota Sigli Kabupaten Pidie. Pada 12 November 2021.

tidak saya izinkan bawa hp, takut sekali saya mereka terlibat main *game High Domino*.⁴²

Upaya orang tua membatasi anak menggunakan hp berangkat dari kekhawatiran mereka tentang adanya kegiatan *game online* yang sangat berbahaya salah satunya *game High Domino*. Dengan membatasi anak menggunakan handphone selangkah lebih mudah mencegah atau meminimalisir kecanduan *game online* pada remaja, hal ini tentu kegiatan *game online* sekarang sarana utamanya adalah android hanya sebahagian yang menggunakan laptop.

2) Memfasilitasi anak dengan kegiatan lain

Untuk mengurangi obsesi anak terhadap game yang sering dimainkan, orang tua memfasilitasi hobi anak-anak mereka selain bermain *game*, seperti bermain alat musik, berolahraga, atau membaca buku. Aktivitas tersebut bisa digunakan untuk mengalihkan perhatian anak-anak remaja dari layar ponsel atau komputer ke hal hobi yang lebih positif. Sebagaimana pernyataan berikut ini:

Anak saya yang laki-laki dulu suka sekali bermain badminton, sejak kelas dua SMP ini mulai berubah teruma sejak masa pandemi karena diberikan hp untuk belajar. Jadi sekarang ini hpnya saya sita hanya boleh digunakan untuk buat PR saja, saya berinisiatif membuat lapangan badminton sederhana didepan rumah dan mengajak teman-teman sekolahnya boleh bermain di rumah, Alhamdulillah sejauh ini ada perubahan anak-anak rutin sore hari lebih sibuk main badminton.⁴³

Berbeda hobi anak-anak berbeda pula upaya yang dilakukan orang tua mengalihkan tingkat penggunaan hp anak

⁴² Wawancara dengan Ibu HSN, guru Pendidikan Agama Islam SMP Negeri 1 Sigli, Kota Sigli. Pada 16 November 2021.

⁴³ Wawancara dengan Bapak MRZ, Warga Gampong Blang Paseh, Kec. Kota Sigli Kabupaten Pidie. Pada 10 November 2021.

mereka dengan kegiatan lain. Sebagaimana pernyataan berikut ini:

Remaja pada umumnya sore hari main bola kaki kebetulan ada lapangan bola kaki yang tidak jauh dari rumah, belakangan ini sepi tidak ada yang main terutama selama pandemi, tahun ini mulai kembali ada aktivitas di lapangan bola kaki, anak-anak kita belikan bola, baju dan sepatu bola, ini berhasil mengingat hambatan anak main bola selama ini karena tidak ada sepatu sedangkan teman lain menggunakan sepatu bola, jadi sore hari anak-anak ikut bergabung dengan remaja lain di lapangan untuk bermain bola.⁴⁴

Mengalihkan kebiasaan remaja dari tingkat penggunaan android yang tinggi jadi salah satu upaya yang dilakukan orang tua di Gampong Blang Paseh sebagai bentuk upaya meminimalisir kecanduan *game online* pada anak-anak mereka. Miminimalisir kecanduan *game online* mutlak dibutuhkan peran dan upaya orang tua masing-masing mengingat besarnya pengaruh lingkungan terhadap perilaku remaja dewasa ini. Oleh karenanya langkah yang ditempuh orang tua di atas cukup positif mengingat pentingnya peran mereka dalam situasi seperti ini.

b. Upaya Sekolah

Selain tugas pokok : melaksanakan pembelajaran melalui bimbingan dalam kelas dan diluar kelas, sekolah dalam situasi ini melaksanakan peran lebih menanggapi banyaknya isu dan laporan tentang kasus *game online* yang semakin meresahkan beberapa tahun belakangan ini. SMP Negeri 1 Sigli sejauh ini telah melakukan beberapa upaya untuk mengalihkan kebiasaan siswa dari bermain *game* kepada hal yang positif lain yang bernilai edukasi, diantaranya menambah kegiatan ekstrakurikuler sore hari

⁴⁴ Wawancara dengan Ibu FL, Warga Gampong Blang Paseh, Kec. Kota Sigli Kabupaten Pidie. Pada 13 November 2021.

dan keterbukaan informasi antara sekolah dan masyarakat untuk kepentingan pembinaan sekolah.

1) Menambah kegiatan ekstrakurikuler

Kegiatan ekstrakurikuler merupakan kegiatan pembinaan yang dilaksanakan sekolah di luar proses pembelajaran formal. Kegiatan ini menargetkan potensi-potensi yang dimiliki siswa untuk dikembangkan agar bermanfaat bagi siswa bersangkutan. Di SMP Negeri 1 Sigli kegiatan ekstrakurikuler selama ini hanya bergerak bidang pramuka. Sementara itu, menanggapi isu terkini banyak siswa yang terlibat kegiatan *game online* di luar jam sekolah maka pihak sekolah berinisiatif menambah kegiatan ekstrakurikuler dari sebelumnya.⁴⁵ Guru Pendidikan Agama Islam lain ikut memberikan pernyataan sebagai berikut:

Siswa di sekolah dari jam 07.30 sampai jam 14.00, selebihnya mereka kembali kerumah masing-masing, dan ternyata sebahagian dari mereka tidak langsung pulang ada yang ke warung kopi untuk main *game online*, maka kamipun berfikir perlu adanya upaya memanfaatkan jam lebih siswa dengan kegiatan ekstrakurikuler.⁴⁶

Penambahan kegiatan ekstrakurikuler mampu memanfaatkan waktu luang siswa SMP Negeri 1 Sigli untuk disalurkan melalui kegiatan yang positif agar terhindar dari kecanduan *game online*. Adapun kegiatan yang ditambah berupa kegiatan olah raga (basket, sepak bola dan tenis), kegiatan lainnya berupa seni bela diri seperti karate dan sebagainya.⁴⁷ Observasi peneliti di sekolah pada sore hari juga melihat siswa-siswa berlatih basket yang ditemani oleh seorang pelatih, yang lainnya

⁴⁵ Wawancara dengan Ibu HSN, guru Pendidikan Agama Islam SMP Negeri 1 Sigli, Kota Sigli. Pada 16 November 2021.

⁴⁶ Wawancara dengan Ibu ER, guru Pendidikan Agama Islam SMP Negeri 1 Sigli, Kota Sigli. Pada 17 November 2021.

⁴⁷ Wawancara dengan Ibu AFN, guru Pendidikan Agama Islam SMP Negeri 1 Sigli, Kota Sigli. Pada 17 November 2021.

latihan karate secara bersama-sama.⁴⁸ Dari pengamatan itu juga peneliti melihat tidak ada siswa yang sibuk dengan *handphone* apalagi bermain *game*, dari sini bisa dipahami bahwa kegiatan olahraga yang dilaksanakan melalui kegiatan ekstrakurikuler mampu menampung hobi baru yang bisa mengalihkan siswa dari pengaruh *game online* selama ini.

2) Keterbukaan informasi

Upaya sangatlah penting dimana sekolah dalam hal ini sebagai pembina karakter siswa melalui proses pembelajaran tentu membutuhkan berbagai masukan termasuk informasi dari berbagai kalangan untuk kepentingan pembinaan siswa yang tepat sasaran. Sebagaimana disampaikan guru berikut ini:

Tangan, mata dan telinga kami sebagai guru terbatas, jadi kalau dituntut membina karakter siswa yang sempurna tentu kami tidak mampu. Untuk itu kami butuh saran dan masukan dari orang tua dan masyarakat, makanya kami membuka diri pada masyarakat untuk melaporkan segala temuan agar bisa kita perbaiki.⁴⁹

Menanggapi pernyataan kepala sekolah di atas, guru Pendidikan Agama Islam ikut memberikan pernyataan sebagai berikut:

Upaya meminimalisir kecanduan *game online* pada siswa dewasa ini bukan perkara mudah, sulit rasanya kalau dibebankan ke kami saja, rapat wali murid yang kita agendakan tiap awal semester selalu kita sampaikan kalau ada temuan baik itu anak sendiri atau anak-anak lain di masyarakat kami meminta masyarakat menyampaikan ke kami agar kita mengetahui persoalannya dan mudah kita bina. Di sekolah siswa tentu tidak main *game*, mereka

⁴⁸ Observasi, Kegiatan Ekstrakurikuler Siswa SMPN 1 Sigli. Pada 18 November 2021.

⁴⁹ Wawancara dengan Kepala SMP Negeri 1 Sigli Kota Sigli. Pada 16 November 2021.

main selesai sekolah dan kita tidak mengjangkau sampai ke sana.⁵⁰

Keterbukaan informasi atau kerjasama yang dibangun sekolah dengan orang tua dan masyarakat jadi salah satu upaya sekolah meminimalisir kecanduan *game online* pada siswa. Informasi yang diberikan masyarakat sangat berguna bagi guru agar tepat dalam melakukan pembinaan pada siswa. Laporan masyarakat yang pernah diterima guru salah satunya menyangkut dengan aktivitas *game online* yang dimainkan siswa pada jam sekolah di luar komplek sekolah, laporan itu juga diberikan oleh penjaga kantin yang sering siswa kunjungi.⁵¹ Adanya keterbukaan informasi antara orang tua dan masyarakat di sekitar sekolah selangkah lebih mudah bagi guru untuk lebih cepat menanggulangi siswa yang kecanduan *game online*, sikap terbuka yang ditunjukkan sekolah juga memberi rasa aman bagi masyarakat untuk saling membantu dan melaporkan temuan berbagai perilaku siswa ke sekolah.

c. Upaya Masyarakat

Masyarakat ikut andil dalam meminimalisir kecanduan *game online* pada remaja di Gampong Blang Paseh Kecamatan Kota Sigli, upaya ini terlihat dalam dua bentuk diantaranya menasehati dan melaporkan temuannya.

1) Memberikan teguran dan nasehat

Masyarakat adalah sosok yang saling bertutur sapa dan berinteraksi dengan remaja khususnya di Gampong Blang Paseh Kota Sigli, dalam interaksinya tentu ada berbagai temuan menyangkut kegiatan *game online* oleh siswa yang ditemui oleh masyarakat, dalam situasi ini masyarakat berupaya menegur dan memberikan nasehat, sebagaimana pernyataan berikut ini:

⁵⁰ Wawancara dengan Ibu AFN, guru Pendidikan Agama Islam SMP Negeri 1 Sigli, Kota Sigli. Pada 17 November 2021.

⁵¹ Wawancara dengan Ibu HSN, guru Pendidikan Agama Islam SMP Negeri 1 Sigli, Kota Sigli. Pada 16 November 2021.

Aktivitas bermain *game online* di sini sudah bukan rahasia lagi, lorong tidak jauh dari sini memang ada gubuk khusus perkumpulan anak-anak ini, kalau mereka main hanya sekedar saja dan tidak lama saya sebagai perangkat Gampong menganggap biasa, tapi kalau sudah lewat dua jam mereka masih main akan saya tegur dan saya nasehati.⁵²

Teguran dan nasehat juga dilakukan oleh para pedagang yang menyediakan *wifi* di warung kopi, apabila remaja duduk dan bermain untuk waktu yang lama akan ditegur untuk pulang dan melanjutkan lagi besok, bila remaja tidak mematuhi akan diputuskan jaringan *wifi* nya.⁵³ Upaya ini cukup memberikan teguran pada remaja yang bermain *game online* agar mengingat waktu ketika bermain *game*. Teguran dan nasehat adalah paket komplis yang berjalan secara bersamaan yang dilakukan oleh masyarakat pada remaja Gampong Blang Paseh Kota Sigli.

2) Melaporkan temuan ke sekolah dan orang tua remaja

Keputusan untuk melaporkan pada orang tua dan guru sekolah masing-masing merupakan tindak lanjut dari upaya teguran dan menasehati yang lebih dulu dilakukan oleh masyarakat pada remaja yang bersangkutan. Sebagaimana pernyataan berikut ini:

Saya tidak langsung melaporkan, secara pribadi terlebih dahulu diingatkan, memang ada diantara mereka yang tidak patuh maka baru kita laporkan supaya orang tua mereka bisa menasehatinya.⁵⁴

⁵² Wawancara dengan Bapak ARS, Kaur (Perangkat Gampong) Gampong Blang Paseh Kecamatan Kota Sigli Kabupaten Pidie. Pada 10 November 2021.

⁵³ Wawancara dengan Bapak UD, Pelaku Usaha Warung Kopi Penyedia Wifi di Gampong Blang Paseh. Pada 14 November 2021.

⁵⁴ Wawancara dengan bapak MRZ, Warga Gampong Blang Paseh, Kec. Kota Sigli Kabupaten Pidie. Pada 10 November 2021.

Tindakan masyarakat melaporkan temuan ini tidak lepas dari bentuk perhatian masyarakat terhadap remaja sebagai generasi masa depan di Gampong Blang Paseh. Selanjutnya, pelaporan ini menjadi wajib mengingat satu diantaranya terkadang ada sanak saudaranya yang ikut bermain *game online* sehingga secara tidak langsung menggugah hati masyarakat untuk ikut peduli dengan kondisi ini.⁵⁵

Masyarakat berupaya lebih menyangkut dengan perilaku remaja yang bermain *game online* untuk waktu yang lama yaitu dengan melaporkan kebiasaan mereka ke guru sekolahnya, hal ini sebagaimana pernyataan masyarakat berikut ini:

Guru SMP anak-anak ini sering kalau pagi sebelum sekolah duduk di sini minum kopi, kesempatan ini kami gunakan untuk tukar pikiran dan menyampaikan keluhan tentang remaja, termasuk aktivitas bermain game mereka yang sudah tidak terkendalikan. Guru menyambut baik dan berterimakasih karena kita laporkan, nantinya akan dibina lebih lanjut di sekolah berdasarkan laporan masyarakat atau kami para pedagang warung kopi.⁵⁶

Sampai di sini dapat dipahami bahwa, upaya masyarakat meminimalisir kecanduan *game online* pada remaja di Gampong Blang Paseh Kecamatan Kota Sigli dilakukan melalui teguran dan menasehati kemudian dilanjutkan untuk melaporkan kepada orang tua dan guru sekolah apabila teguran dan nasehat tidak diindahkan oleh remaja.

⁵⁵ Wawancara dengan Ibu NHY, Warga Gampong Blang Paseh, Kec. Kota Sigli Kabupaten Pidie. Pada 12 November 2021.

⁵⁶ Wawancara dengan Bapak UD, Pelaku Usaha Warung Kopi Penyedia Wifi di Gampong Blang Paseh. Pada 14 November 2021.

3.3 Pembahasan Hasil Penelitian

3.3.1 Tanggung Jawab Tripusat Pendidikan Meminimalisir Kecanduan *Game online*

Tanggung jawab pendidikan tidak terlepas dari tiga lingkungan utamanya sebagaimana dikemukakan oleh Bapak Pendidikan Nasional Ki Hajar Dewantara dalam “*Buku Ketaman Siswaan*” oleh Furdyartanta, pendidikan di lingkungan keluarga, pendidikan di lingkungan perguruan/sekolah, dan pendidikan di lingkungan masyarakat.⁵⁷ Tiga elemen ini harus bersinergi untuk mencapai pendidikan yang optimal dimasa yang akan datang. Keliru jika selama ini masyarakat atau keluarga melepas tanggung jawab dan melimpahkan ke sekolah berkaitan dengan pendidikan dan pembinaan remaja (siswa). Belum lagi tantangan terbesar remaja saat ini adalah menyangkut perilaku yang semakin sulit dikontrol yang salah satunya kecanduan *game online* yang merambah hampir semua remaja usia SMP.

Adapun kajian lapangan yang dilakukan peneliti di Gampong Blang Paseh Kecamatan Kota Sigli Kabupaten Pidie menyangkut dengan tanggung jawab tripusat pendidikan dalam meminimalisir kecanduan *game online* pada remaja dilakukan dalam beberapa beberapa bentuk tanggung jawab. a) Tanggung jawab keluarga; (1) mengawasi dan membatasi waktu bermain, (2) menjahui anak dengan game tingkat adiksi tinggi, (3) membatasi waktu keluar rumah, dan (4) selektif memilih teman bermain. Empat tanggung jawab pendidikan dalam keluarga di atas dilakukan orang tua untuk meminimalisir kecanduan *game online* pada anak-anak mereka. Tanggung jawab ini sejalan dengan yang disampaikan Arif Rohman bahwa hakikat keluarga itu adalah semata-mata pusat pendidikan, meskipun terkadang berlangsung secara amat sederhana dan tanpa disadari, tetapi jelas bahwa keluarga memiliki andil yang terlibat dalam pendidikan anak.⁵⁸ Melalui pendidikan

⁵⁷ Furdyartanta, *Buku Ketaman Siswaan*, (Yogyakarta: tp. 1990), hlm. 39.

⁵⁸ Arif Rohman, *Memahami Pendidikan dan Ilmu ...*, hlm. 201.

keluarga, anak diharapkan memiliki pribadi yang mantap, akhlak yang baik dan mandiri untuk menjalani kehidupannya. Sehingga dalam hal ini pendidikan keluarga dapat dikatakan sebagai wadah persiapan anak untuk kehidupan bermasyarakat.

Dalam ruang lingkup sekolah tanggung jawab meminimalisir kecanduan *game online* pada siswa ditunjukkan melalui pembinaan dalam kelas, di luar kelas, dan kerjasama dengan kepolisian. Sedangkan dalam masyarakat tanggung jawab meminimalisir kecanduan *game online* dilakukan oleh tiga lapisan masyarakat sesuai dengan peran dan fungsinya. a) Kepala Gampong (1) menghimbau larangan main *game* di masyarakat, (2) membimbing/menasehati. b) Para pedagang menunjukkan tanggung jawabnya dengan membatasi penggunaan *wifi* oleh remaja dan menasehatinya. c) Masyarakat umum tanggung jawab dilaksanakan melalui teguran dan nasehat langsung pada remaja.

Temuan di atas telah menunjukkan pada kita bahwa, tripusat pendidikan sebagaimana melibatkan tiga elemen pendidikan di atas telah menunjukkan bentuk tanggung jawab masing-masing sesuai kapasitas dan perannya di masyarakat untuk meminimalisir kecanduan *game online* pada remaja. Temuan di atas juga menjelaskan situasi dan kondisi dimana perbaikan karakter remaja terutama meminimalisir kecanduan *game online* tidak bisa dilakukan hanya oleh sekolah yang dalam hal ini bertugas membina atau mendidik remaja secara jalur formal, melainkan tanggung jawab itu juga sama kuatnya dibebankan kepada orang tua dan masyarakat untuk saling bersinergi atau secara bersama-sama saling membantu memperbaikinya. Fakta di atas menunjukkan orang tua, sekolah dan masyarakat telah menunjukkan tanggung jawab masing-masing terhadap persoalan ini.

3.3.2 Pendekatan Tripusat Pendidikan dalam Meminimalisir Kecanduan *Game online*

Tanggung jawab tripusat pendidikan dalam meminimalisir kecanduan *game online* tidak hanya sekedar diucapkan atau untuk diketahui, dalam kehidupannya tripusat pendidikan harus berperan

lebih untuk menjalankan tanggung jawab itu. Oleh karenanya, menjalankan tanggung jawab dalam meminimalisir kecanduan *game online* pada remaja harus dilakukan dengan cara yang baik dan sistematis agar dapat menyentuh remaja baik dengan nasehat maupun dengan cara lain. Oleh karenanya butuh pendekatan-pendekatan yang baik menjalankan tanggung jawab dalam membina sebagai upaya meminimalisir kecanduan *game online* pada remaja Gampong Blang Paseh Kecamatan Kota Sigli Kabupaten Pidie.

Adapun pendekatan yang dilakukan oleh tripusat pendidikan dalam meminimalisir kecanduan *game online* pada remaja yang telah dilakukan di Gampong Blang Paseh Kota Sigli diantaranya:

a. Pendekatan oleh keluarga dengan keteladanan.

Pendekatan yang dilakukan oleh keluarga dengan keteladanan cukup efektif mengingat seorang anak akan tumbuh dan berkembang dalam keluarga berdasarkan apa yang diamatinya dalam ruang lingkup keluarga, sosok ayah dan saudaranya yang lain menjadi teladan bagi anak bila kebiasaannya baik maka akan menjadi baik, sebaliknya jika perilaku atau kebiasaan yang diperlihatkan dalam keluarga tidak baik misalnya ada salah satu diantara keluarga yang bermain *game online* tentu para remaja ini akan mengikuti jejak yang dia lihat baik sosok ayah atau saudaranya yang lain. Kondisi jelas berlaku sebagaimana disampaikan HM. Djumransyah dan Abdul Malik Karim Amrullah bahwa keluarga merupakan tempat meletakkan dasar-dasar kepribadian anak yang masih usia muda, karena pada usia ini biasanya anak sangat peka terhadap pengaruh lingkungan keluarga dan masyarakat.⁵⁹ Maka orang tua yang terdiri dari ayah dan ibu atau orang yang diserahi tanggung jawab memegang peranan penting terhadap pendidikan anak. Oleh karena itu orang tua lah

⁵⁹ HM. Djumransyah dan Abdul Malik Karim Amrullah, *Pendidikan Islam Menggali Tradisi Mengukuhkan Eksistensi*, (Malang: UIN Makang Press, 2007), hlm. 84.

yang menjadi pendidik pertama dan utama bagi anak-anak karena memang merekalah yang mula-mula dikenal oleh anak sejak lahir

b. Pendekatan Oleh Sekolah

Pendekatan meminimalisir kecanduan *game online* di sekolah dilakukan melalui beberapa pendekatan diantaranya adalah:

- 1) Keteladanan. keteladanan cukup efektif mengingat guru di sekolah merupakan sosok penting yang dihormati dan disegani siswa karena keilmuan dan kewibawaanya, dalam situasi ini bila guru tidak bisa menjadi teladan dalam artian ikut terlibat dalam aktivitas *game online* tentu siswa akan mengikuti jejak itu. Hal ini tentu bertentangan dengan fungsi sekolah sebagaimana disebutkan oleh Ruslam Ahmadi yaitu mengembangkan kepribadian siswa yang salah satunya.
- 2) Pendekatan Fungsional. Pendekatan fungsional dijalankan guru Pendidikan Agama Islam dalam proses pembelajaran di kelas dimana guru sebagai pendidik profesional berperan menjelaskan sisi baik dan buruk dari suatu perbuatan baik yang sudah dilakukan maupun yang akan dilakukan siswa. Dalam hal ini guru menjelaskan sisi positif dan negatif *game online* bagi siswa agar siswa mengetahui dampak yang akan ditimbulkan pada siswa yang kecanduan *game online* seperti merusak mata, emosional yang tidak stabil, rugi waktu dan tentu bertentangan dengan nilai syariat yang telah mengharamkan kegiatan *game online*.
- 3) Penerapan Sanksi. penerapan sanksi merupakan pengaplikasian larangan yang telah dilakukan sebelumnya, pendekatan ini salah satu startegi pembelajaran pada siswa agar memahami setiap perbuatan memiliki balasan, berbuat baik akan mendapatkan balasan baik, melakukan hal buruk seperti bermain *game* juga akan mendapatkan balasannya selain diberikan sanksi di sekolah juga akan bermasalah dengan hukum baik hukum agama maupun

perdata. Pendekatan ini bisa dikatakan sebagai bentuk keseriusan guru dalam meminimalisir kecanduan *game online* pada siswa dengan menindak tegas siapapun yang terlibat dalam kegiatan tersebut.

c. Pendekatan di Masyarakat

Pendekatan meminimalisir kecanduan *game online* yang dilakukan masyarakat pada remaja Gampong Blang Paseh kota Sigli dilaksanakan dengan dua cara yaitu:

1) Pendekatan pembinaan dan nasehat

Pendekatan ini dilakukan masyarakat mengingat salah satu ciri berkembangnya suatu masyarakat adalah saling mengingatkan satu sama lain. Masyarakat yang melihat remaja bermain *game online* akan ditegur dan dinasehati dengan baik. Pendekatan ini tentu sejalan dengan konsep pendidikan di masyarakat sebagaimana disampaikan Zakiah Drajat bahwa para pemimpin, semua anggota masyarakat juga harus ikut serta memikul tanggung jawab membina dan meningkatkan pendidikan masyarakat dengan mengajak kepada yang *ma'ruf* dan mencegah yang *munkar*.⁶⁰ Salah satu kemungkaran yang perlu di cegah di sini adalah kegiatan *game online* yang dimainkan para remaja yang menuntut masyarakat perlu melakukan pembinaan agar remaja di Gampongnya menjadi remaja yang berkualitas terutama dalam pendidikan.

2) Pendekatan kekeluargaan

Pendekatan kekeluargaan yang dilakukan masyarakat dalam situasi ini sudah tepat mengingat pentingnya menjaga kerukunan dan kehidupan yang harmonis dalam suatu masyarakat, pendekatan kekeluargaan. Pendekatan ini dilakukan masyarakat untuk menghindari terjadinya kesalahpahaman masyarakat pada remaja yang telah diingatkan berulang-ulang, alternatif lainnya adalah memberitahukan perilaku remaja

⁶⁰ Zakiah Drajat, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2014), hlm. 45.

kepada keluarga masing-masing untuk dibina agar menjadi remaja yang dapat dibanggakan keluarga masing-masing di masa depan. Pendekatan ini juga telah dijelaskan lebih dahulu oleh Kuntowijoyo bahwa konsep pendidikan masyarakat adalah usaha untuk meningkatkan mutu dan kebudayaan agar terhindar dari kebodohan,⁶¹ dengan memberitahukan keluarga remaja kegiatan negatif tersebut telah menyelamatkan remaja dari kebodohan akibat kecanduan *game online* yang berlebihan sehingga membuat remaja tersebut lalai dan motivasi belajar menjadi menurun.

3.3.3 Upaya Tripusat Pendidikan dalam Meminimalisir Kecanduan *Game online*

Tripusat pendidikan memiliki tanggung jawab utama dalam meminimalisir kecanduan *game online* pada remaja diantaranya mendidik ataupun membina sesuai dengan peran dalam ruang lingkup masing-masing, disamping itu tripusat pendidikan perlu melakukan kerjasama dengan berbagai pihak seperti kepolisian sebagaimana disebut di atas untuk mempercepat penanggulangan kecanduan *game online* pada remaja. Selanjutnya, dalam proses pembinaannya untuk meminimalisir kecanduan *game online* pada remaja di Gampong Blang Paseh perlu adanya upaya lebih dilaksanakan oleh bidang pendidikan keluarga, sekolah dan lingkungan masyarakat. Adapun sejauh ini upaya yang dilakukan tripusat pendidikan dalam meminimalisir kecanduan *game online* pada remaja di Gampong Blang Paseh meliputi beberapa hal diantaranya:

a. Upaya Pendidikan Keluarga

Konsep pendidikan dalam keluarga sebagaimana disampaikan Zakiah Darajat bahwa pendidikan berlangsung dengan sendirinya dengan tatanan yang berlaku didalamnya, tanpa harus diumumkan dan dituliskan terlebih dahulu serta kehidupan

⁶¹ Kuntowijoyo, *Paradigma Islam; Intrepetasi Untuk Aksi*, (Bandung: Mizan, 1991), hlm. 228-230.

keluarga selalu mempengaruhi perkembangan budi pekerti/akhlak setiap manusia,⁶² dalam situasi seperti ini kiranya orang-orang yang berperan dalam keluarga seperti ayah dan ibu harus berupaya lebih mengingat tingkat pengaruh *game online* yang begitu besar dan level penggunaannya sudah mencapai candu rasanya para orang tua perlu ketegasan dan memberi batasan-batasan yang jelas pada anak-anak mereka agar memberikan dampak terhadap penurunan tingkat candu *game online* pada anak-anak mereka.

Adapun upaya yang dilakukan keluarga dalam meminimalisir kecanduan *game online* pada remaja di Gampong Blang Paseh diantaranya membatasi waktu menggunakan handphone dan memfasilitasi anak dengan kegiatan lain. Upaya ini mutlak diperlukan dalam keluarga sebagai bentuk kepedulian pada anak-anak mereka.

b. Upaya Sekolah

Selain menjalankan proses pembinaan melalui pembelajaran formal sebagaimana mestinya, sekolah dalam hal ini berperan lebih mempertimbangkan tingkat perkembangan siswa yang telah terpengaruh dengan *game online* yang secara tidak langsung menghambat proses penanaman karakter baik pada siswa akibat menurunnya motivasi belajar. Jelas bahwa tujuan utama sekolah adalah proses pengubahan sikap dan perilaku seseorang, kemudian mengajarkan ajaran-ajaran tentang nilai-nilai dan norma-norma kehidupan yang ideal, yang bersumber dari al-Qur'an dan as Sunnah. Namun situasi itu berbanding balik dengan perkembangan remaja dewasa ini terutama di Aceh khususnya di Kabupaten Pidie yang semakin terpengaruh dengan *game online* sehingga mengharuskan sekolah berupaya mencari alternatif lain untuk meminimalisir kecanduan *game online* pada remaja saat ini. Adapun upaya itu dilaksanakan dengan menambah kegiatan ekstrakurikuler dari biasanya.

⁶² Zakiah Darajat, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta, Bumi Aksara, 2011), hlm. 66.

Selain itu, SMP Negeri 1 Sigli dalam hal ini melakukan trobosan yang tepat dengan membuka layanan pengaduan di sekolah dan luar sekolah yang diistilahkan dengan keterbukaan informasi, upaya ini sangat positif mengingat keterbatasan waktu dan jangkauan sekolah dalam mengawasi siswanya di luar jam sekolah. Keterbukaan informasi mempercepat langkah sekolah dalam membina siswa yang terlibat dan candu terhadap *game online* berdasarkan laporan orang tua dan masyarakat, proses pembinaan akan lebih terarah dan tepat sasaran. Keterbukaan informasi ini memperjelas fungsi sekolah dalam masyarakat sebagaimana disebutkan Arif Rohman bahwa pendidikan sekolah berfungsi untuk membantu keluarga menanamkan nilai-nilai pendidikan kepada anak-anak yang berhubungan dengan sikap dan kepribadian mulia serta pikiran yang cerdas sehingga nantinya akan menjadi anggota masyarakat yang bermanfaat sesuai dengan tuntutan dan tata laku masyarakat yang berlaku seiring dengan tujuan pendidikan seumur hidup.⁶³ Saling memberikan informasi baik oleh orang tua dan masyarakat maka sekolah dalam hal ini akan lebih cepat membantu keluarga dengan menanamkan nilai baik pada remaja agar sejalan dengan ketentuan yang berlaku di masyarakat setempat.

c. Upaya Masyarakat

Masyarakat atau lingkungan dalam konteks ini sebagai saksi atas perilaku remaja dalam suatu lingkungan masyarakat. Disamping itu, masyarakat juga berperan sebagai pendidik untuk membantu remaja merubah atau meminimalisir kecanduan *game online* atau perilaku negatif lainnya yang dilakukan remaja di wilayah masing-masing, begitu juga yang terjadi di Gampong Blang Paseh kota Sigli. Dalam kata lain sebagaimana disebutkan Amir Daien Indrakusuma masyarakat adalah wadah dan wahana pendidikan, medan kehidupan manusia yang majemuk, dan manusia berada dalam multi kompleks antar hubungan dan antar

⁶³ Arif Rohman, *Memahami Pendidikan dan Ilmu ...*, hlm. 201.

aksi dalam masyarakat.⁶⁴ Oleh karena fungsi itu, menanggapi perkembangan perilaku remaja yang semakin dipengaruhi oleh *game online* maka masyarakat dalam hal ini melakukan beberapa upaya untuk meminimalisir kecanduan *game online* pada remaja di Gampong Blang Paseh Kecamatan Kota Sigli kabupaten Pidie diantaranya memberikan teguran dan nasehat pada remaja yang bermain *game online* dan melaporkan pada orang tua dan sekolah.

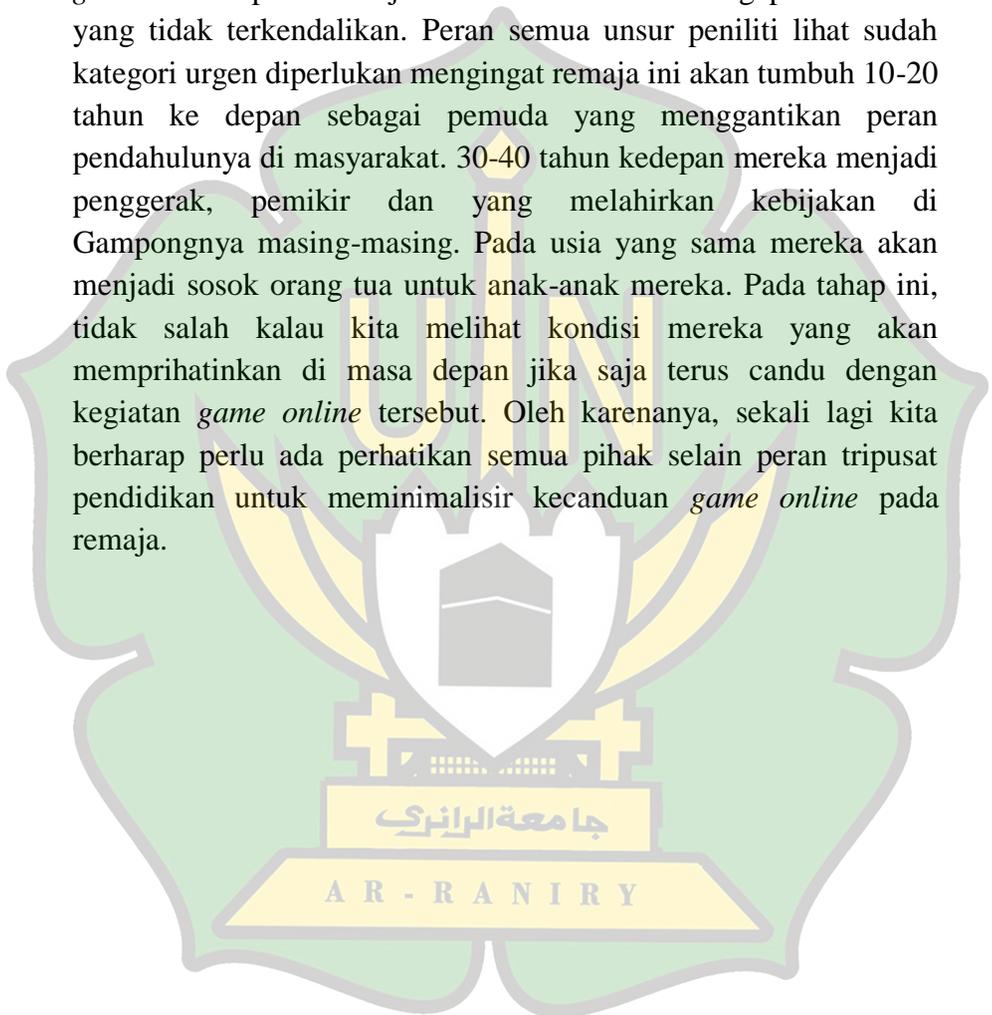
Upaya yang dilakukan masyarakat Gampong Blang Paseh di atas telah mencerminkan masyarakat berkembang dan menghendaki kemajuan terutama dalam menyelamatkan generasi penurus bangsa, bagaimanapun perkembangan remaja di suatu tempat tidak terlepas dari peran lingkungan atau masyarakat setempat. Oleh karenanya peran masyarakat secara tidak langsung menentukan arah perkembangan remaja penerus di Gampong Blang Paseh dan daerah lainnya secara umum, kepedulian dan kepekaan masyarakat terhadap kebiasaan remaja sangat dibutuhkan demi menyelamatkan generasi bangsa ke depan.

Berdasarkan temuan lapangan dan dikaitkan dengan teori/konsep tripusat pendidikan dari sini dapat disimpulkan bahwa, melihat kondisi remaja saat ini khususnya apa yang ditemukan di Gampong Blang Paseh sebagaimana dijelaskan di atas, maka upaya meminimalisir kecanduan *game online* tersebut tidak bisa dilimpahkan hana pada pihak tertentu. Kondisi remaja yang saat ini sangat sulit dipisahkan dari teknologi terutama android harus menjadi tanggung jawab semua pihak. Selain tripusat pendidikan dalam hal ini semua pemangku kepentingan yang ada di Gampong masing-masing harus menunjukkan perannya. Tokoh agama, tokoh pemuda dan kepolisian khusus perlu ada upaya nyata untuk menanggulangi kecanduan *game online* pada remaja di Gampong masing-masing. Perlu adanya sosialisasi terhadap dampak dari

⁶⁴ Amir Daien Indrakusuma, *Pengantar Ilmu Pendidikan*, (Surabaya: Usaha Nasional, t.t), hlm.112.

game online baik untuk dirinya (masa depan) dan bagi masyarakat sekitar.

Langkah ini belum terlambat rasanya jika semua unsur secara bersama-sama menunjukkan perannya untuk mencegah kecanduan *game online* pada remaja ini semakin berkembang pada kondisi yang tidak terkendalikan. Peran semua unsur peneliti lihat sudah kategori urgen diperlukan mengingat remaja ini akan tumbuh 10-20 tahun ke depan sebagai pemuda yang menggantikan peran pendahulunya di masyarakat. 30-40 tahun kedepan mereka menjadi penggerak, pemikir dan yang melahirkan kebijakan di Gampongnya masing-masing. Pada usia yang sama mereka akan menjadi sosok orang tua untuk anak-anak mereka. Pada tahap ini, tidak salah kalau kita melihat kondisi mereka yang akan memprihatinkan di masa depan jika saja terus candu dengan kegiatan *game online* tersebut. Oleh karenanya, sekali lagi kita berharap perlu ada perhatian semua pihak selain peran tripusat pendidikan untuk meminimalisir kecanduan *game online* pada remaja.



BAB IV PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Kecanduan *game online* adalah bagian dari perubahan sikap seseorang, sikap atau karakter itu sendiri hanya bisa diperbaiki dengan pendidikan, pendidikan itu sendiri tidak terbatas pada pendidikan formal, oleh karenanya Ki Hajar Dewantara mengistilahkan dengan tripusat pendidikan. Perkembangan remaja dewasa ini dominan pada penyalahgunaan teknologi yang salah satunya adalah kecanduan *game online* yang mempengaruhi seluruh sisi kehidupan remaja terutama di Gampong Blang Paseh Kota Sigli. Situasi inilah menuntut peran tripusat pendidikan meminimalisir kecanduan *game online* pada remaja di Gampong tersebut. Hasil kajian lapangan menunjukkan beberapa peran yang dilakukan tripusat pendidikan di Gampong Blang Paseh Kota Sigli sebagaimana disimpulkan di bawah ini.

- a. Tanggung jawab tripusat pendidikan meminimalisir kecanduan *game online* dilakukan dalam keluarga dengan mengawasi dan membatasi waktu bermain, menjahui anak dengan game tingkat adiksi tinggi, membatasi waktu keluar rumah, dan selektif memilih teman bermain. Adapun di sekolah dilakukan melalui pembinaan dalam kelas, di luar kelas, dan kerjasama dengan kepolisian. Sedangkan masyarakat melaksanakan tanggung jawabnya melalui himbuan, membimbing, membatasi waktu bermain, dan teguran.
- b. Pendekatannya dilakukan dengan cara memberikan teladan oleh keluarga, adapun sekolah melaksanakan pendekatan keteladanan, fungsional dan sanksi. Sedangkan masyarakat melaksanakan dengan pendekatan bimbingan/nasehat dan pendekatan kekeluargaan.
- c. Upaya tripusat pendidikan yang pertama yaitu keluarga dilakukan dengan membatasi waktu menggunakan *handphone* dan memfasilitasi anak dengan kegiatan lain,

sekolah berupaya menambah kegiatan ekstrakurikuler dan keterbukaan informasi. Sedangkan masyarakat berupaya memberikan teguran dan nasehat pada remaja yang bermain *game online* dan melaporkan pada orang tua dan sekolah.

Sampai di sini dapat disimpulkan bahwa sejauh kajian yang dilakukan pada tripusat pendidikan Gampong Blang Paseh telah menunjukkan perannya masing-masing dalam meminimalisir kecanduan game onlien pada remaja di Gampongnya.

4.2 Saran

Terlepas dari peran yang telah dilakukan tripusat pendidikan dalam meminimalisir kecanduan *game online* pada remaja di Gampong Blang Paseh kota Sigli tidak mengindikasikan bahwa fenomena ini telah tertanggulangi dengan baik dan selesai begitu saja, persoalan ini butuh penanganan serius tidak hanya oleh tripusat pendidikan, oleh karenanya melalui tulisan ini kita berharap persoalan kecanduan *game online* harus menjadi tanggung jawab bersama, terutama pada beberapa pihak di bawah ini:

1. Dinas Pendidikan, Dinas Syariat Islam, Dinas Kesehatan, Kepolisian dan dinas terkait lainnya perlu melihat fenomena ini dengan serius dan terus melakukan kerjasama untuk menanggulangi aktivitas *game online* oleh remaja, tulisan ini setidaknya menjadi rujukan dan gambaran situasi dilapangan sekarang ini.
2. Tripusat Pendidikan Kota Sigli dalam hal ini untuk terus melakukan kerjasama dan bersinergi dalam meminimalisir kecanduan *game online* pada remaja dan bekerjasama dengan dinas atau lembaga yang berwenang.
3. Para peneliti, melalui penelitian ini diharapkan dapat melanjutkan penelitian menyangkut fonomenan *game online* ini untuk mengingatkan kita semua bahwa persoalan ini benar-benar butuh perhatian semua pihak.

DAFTAR KEPUSTAKAAN

- Abu Ahmadi dan Nur Uhbiyati, *Ilmu Pendidikan*, Edisi Revisi, Jakarta: Rineka Cipta, 2015.
- Ahmad Tafsir, *Ilmu Pendidikan Islam*, Bandung: Remaja Rosda Karya, 2012.
- Amirullah Syarbini, *Buku Pintar Pendidikan Karakter*, Jakarta: As-Prima Pustaka. 2012.
- Angela, *Ilmu Komunikasi*, Volume 1, Nomor 2, Samarinda, Ejournal, 2013.
- Arif Rohman, *Memahami Pendidikan dan Ilmu Pendidikan*, Yogyakarta: Laksbang Mediatama, 2011.
- Atifah Kurniasari, *Jurnal Dampak Bermain Game Online Terhadap Pelaksanaan Ibadah Remaja*, Lampung: UIN Raden Intan, 2019.
- Basrowi & Suwandi, *Penelitian Kualitatif*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2008.
- Bimo Walgito, *Pengantar Psikologi Umum*, Yogyakarta: Andi Offset, 2010.
- Chapin, J. P, *Kamus Lengkap Psikologi*, Jakarta: Rajawali Pers, 2009.
- Deddy Mulyana, *Metologi Penelitian Kualitatif*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2004.
- Doni Koesoema, *Pendidikan Karakter: Strategi Membidik Anak di Jaman Global*, Jakarta: Grasindo, 2012.
- Edy Wahyono, DetikNews. Lihat: <https://news.detik.com/berita/d-4435948/kecanduan-game-online-3-pelajar-di-aceh-bobol-sekolah>.

Eryzal Novrialdy, Kecanduan *Game online* pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27/2. 2019.

Fatyaeny Fatma Fa'iza, *Layanan Konseling Individu terhadap siswa pecandu game online di MTs Ali Maksum Yogyakarta kelas VIII tahun ajaran 2016-2017*, Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga, 2017.

Febriyanto Pratama Putra, Pembuatan *Game Animasi 3D Role Playing Game* Untuk Pendidikan Budaya Dengan *Unity3D* dan Bahasa Pemrograman. *Skripsi*, Surakarta: Fakultas Komunikasi dan Informatika Jurusan Teknik Informatika. Universitas Muhammadiyah Surakarta. 2012.

HM. Djumransyah dan Abdul Malik Karim Amrullah, *Pendidikan Islam Menggali Tradisi Mnegukuhkan Eksistensi*, Malang: UIN Makang Press, 2007.

Irmawati, Firdaus W Suhaeb, Dampak Bermain *Game Online* pada Hasil belajar Di SMAN 12 Makassar. *Jurnal sosialisasi Pendidikan Sosiologi-FIS UNM*. 2019.

Januar, Iwan, Turmuzi. *Game Mania*, Jakarta: Gema Insani, 2006.

Juwariyah, *Dasar-dasar Pendidikan Anak dalam Al-Qur'an*, Yogyakarta: Teras, 2010.

Kautsar, Pengaruh *Game Online* Terhadap Prestasi Akademik peserta Didik Di Man 3 Aceh Besar, (Banda Aceh: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, 2019).

Khairuddin, *Sosiologi Keluarga*, Yogyakarta: Liberty, 2002.

Kuntowijoyo, *Paradigma Islam; Intrepetasi Untuk Aksi*, Bandung: Mizan, 1991.

Kurniawan, Machful Indra. Tripusat Pendidikan Karakter Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*, 2016.

- Listionrini, *15 Game Online Android Terbaik dan Terpopuler di Dunia*. Lihat: <https://carisinyal.com/game-online-android-terpopuler/>. Di akses pada 01 Oktober 2021.
- M. Djunaidi Ghony & Fauzan Almanshur, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2012.
- M. Ngalim Purwanto, *Ilmu Pendidikan Teoritis dan Praktis*, Bandung: Remaja Karya, 2007.
- Masya H dan Candra D. A, Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan *Game Online* Pada Peserta Didik Kelas X Di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016. *KONSELI: E-Journal*, 2016.
- Mertika dan Dewi Mariana, Fenomena *Game Online* di Kalangan Anak Sekolah Dasar, *Journal Of Educational Review And Research*, Vol. 3 No. 2, December 2020.
- Moh Padil & Triyo Supriyanto, *Sosiologi Pendidikan*, Malang: UIN Malang Prees. 2007.
- Mohammad Nazir, *Metode Penelitian*, cet. IV, Jakarta: Ghalia Indonesia, 1999.
- Mokhammad Ridoi, *Cara Mudah Membuat Game Edukasi*. Jakarta: Maskha. 2018.
- Muhammad As Said, *Filsafat Pendidikan Islam*, Yogyakarta: Mira Pustaka, 2011.
- Nasution S, *Sosiologi Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara, 2011.
- Novan Ardy Wiyani & Barnawi, *Ilmu Pendidikan Islam*, Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2012.
- Nurbaiti, *JurnalKecanduan Bermain Game Online Dan Hubungannya Dengan Pendidikan Karakter Islami Siswa*, Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah, 2020.

Nurlaela dan Sangkala Ibsik, Dampak *Game Online* terhadap Moral anak di Desa Malili Kecamatan Malili Kabupaten Luwu Timur. *Lihat: <https://ojs.unm.ac.id/tomalebbi/article/view/3669>*.

Pemerintah Provinsi Aceh, *Pemohonan Pemblokiran Game PUBG dan Game Online di Aceh*, *Lihat: <https://humas.acehprov.go.id/>*.

Perpustakaan Nasional RI, Undang-undang Perlindungan Anak Nomor 23 Tahun 2002, Bab I: *Tentang Ketentuan Umum*, Pasal 1 nomor 3.

Puad Ihsan, *Dasar-Dasar Kependidikan*, Jakarta: Rieneka Cipta, 1997.

Qanun Aceh Nomor 3 Tahun 2019, *Tentang Hukum Game PUBG dan Sejenisnya Menurut Fiqih Islam*, Aceh: MPU Aceh. 2019.

Rahmad Nico Suryanto, Dampak Positif dan negatif Permainan game Online dikalangan Pelajar. *Jurnal Jom FISIP*, No. 2, Vol. 2. 2015.

Riska Wulan Rama Dani, Dkk., *Fenomena Kecanduan Game Online pada Siswa (Studi Kasus pada Siswa SMK Negeri 2 Jember)*, Artikel Hasil Penelitian Mahasiswa 2014.

Rulam Ahmadi, *Pengantar Pendidikan: Asas dan Filsafat Pendidikan*, Yogyakarta: Ar Rum Media, 2014.

Samuel Henry, *Cerdas dengan Game*, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama. 2010.

Sarlito Wirawan Sarwino, *Teori-teori Psikologi Sosial*, Jakarta: Rajawali Pers, 2015.

Siti Nur Hamidah, *Peran Guru Pendidikan Agama Islam dalam Mengatasi Perilaku Indisipliner Siswa Di SMKN 4 Semarang Semarang*: UIN Walisongo, 2018.

- Spekman, Dkk., *Gaming Addiction, Defeniton and Measurement: A largescale empirical study*. Computer in Human Behavior, 2013.
- Sulastri Na'ran, M. ridwan said ahmad, Dampak *Game Online* pada Peserta Didik Di SMA Negeri 4 Tana Toaraja. *Jurnal Sosialisasi Pendidikan sosiologi-FIS UNM*. 2019.
- Syaiful Bahri Djamarah, *Guru dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif Suatu Pendekatan Teoritis Psikologis* (Jakarta: Reneka Cipta, 2011).
- Tuhana Taufiq Andrianto, *Mengembangkan Karakter Sukses Anak di Era Cyber*, Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2011.
- Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003, *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*, Lihat: Bab VI Pasal 13 Ayat 1.
- Uyoh Saduloh, *Pedagogik (Ilmu Mendidik)*, Bandung: Alfabet, 2010.
- Wulandari, A. D, *Game Edukatif Sejarah Komputer Menggunakan Role Playing Game (RPG) Maker XP Sebagai Media Pembelajaran di SMP Negeri 2 Kalibawang*, Yogyakarta: Fakultas Teknik, UNY, 2012.
- Yusnizal Firdaus, Dkk., Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Konsumtif Siswa Pengguna Game Online, *Tesis*, Palembang: Politeknik Negeri Sriwijaya, 2018.
- Zainal Arifin, *A Konsep A dan R Model Pengembangan Kurikulum*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011.,
- Zakiah Darajat, *Ilmu Pendidikan Islam*, Jakarta, Bumi Aksara, 2011.

SK PENELITIAN

KEPUTUSAN DIREKTUR PASCASARJANA UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

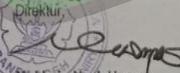
Nomor: 641/Un.08/Ps/10/2021

Tentang:

PENUNJUKAN PEMBIMBING TESIS MAHASISWA

DIREKTUR PASCASARJANA UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

- Menimbang : 1. bahwa untuk menjamin kelancaran penyelesaian studi pada Pascasarjana UIN Ar-Raniry Banda Aceh dipandang perlu menunjuk Pembimbing Tesis bagi mahasiswa;
2. bahwa mereka yang namanya tercantum dalam Keputusan ini, dipandang cakap dan memenuhi syarat untuk diangkat sebagai Pembimbing Tesis.
- Mengingat : 1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
3. Keputusan Menteri Agama Nomor 156 Tahun 2004 tentang Pedoman/Pengawasan, Pengendalian dan Pembinaan Diploma, Sarjana, Pascasarjana Pada Perguruan Tinggi Agama;
4. Keputusan Menteri Agama Nomor 21 Tahun 2015 tentang STATUTA UIN Ar-Raniry;
5. Keputusan Dirjen Binbaga Islam Departemen Agama R.I. Nomor 40/E/1988 tentang Penyelenggaraan Program Pascasarjana IAIN Ar-Raniry di Banda Aceh;
6. Surat Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 Tahun 2015 tanggal 2 Januari 2015 tentang Pemberian Kuasa dan Pendelegasian Wewenang kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana dalam lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
- Memperhatikan : 1. Hasil Seminar Proposal Tesis semester Genap Tahun Akademik 2020/2021, pada hari Kamis tanggal 01 Juli 2021.
2. Keputusan Rapat Pimpinan Pascasarjana UIN Ar-Raniry Banda Aceh pada hari Jumat Tanggal 29 Oktober 2021.
3. Berdasarkan surat permohonan mahasiswa yang bersangkutan untuk ganti judul tesis
- Menetapkan Kesatu : **MEMUTUSKAN:**
- Menunjuk:
1. Dr. Silahuddin, M. Ag
 2. Dr. Syahminan, M. Ag
- Sebagai Pembimbing Tesis yang diajukan oleh:
- N a m a : Muhammad Arifin
- N I M : 191003038
- P r o d i : Pendidikan Agama Islam
- J u d u l : Peran Tripusat Pendidikan dalam Meminimalisir Kecanduan Game Online pada Remaja di Gampong Biang Paseh Kecamatan Kota Sigi
- Kedua : Pembimbing Tesis bertugas untuk mengarahkan, memberikan kritik konstruktif dan bimbingan Tesis sehingga dianggap memenuhi standar untuk memperoleh gelar Magister.
- Ketiga : Kepada Pembimbing Tesis yang namanya tersebut di atas diberikan honorarium sesuai dengan peraturan yang berlaku.
- Keempat : Keputusan ini disampaikan kepada yang bersangkutan untuk dilaksanakan.
- Kelima : Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan dan berakhir pada tanggal 31 Agustus 2023 dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian ternyata terdapat kekeliruan dalam penetapan ini.
- Keenam : Dengan berlakunya SK ini, Maka SK No. 496/Un.08/Ps/07/2021 dinyatakan tidak berlaku lagi

Ditetapkan di Banda Aceh
Pada tanggal 29 Oktober 2021
Dituklur

Mukhsin Nyak Umar

SURAT PENELITIAN



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
PASCASARJANA**

Jl. Ar-Raniry No. 1 Kopelma Darussalam Banda Aceh
Telepon (0651) 7552397, Hp. 085297931017, Fax (0651) 7552397

e-mail: pascasarjanauinar@ar-raniry.ac.id Website: www.ar-raniry.ac.id

Nomor : 4055/Un.08/ Ps.I/11/2021
Lamp : -
Hal : *Pengantar Penelitian*

Banda Aceh, 01 November 2021

Kepada Yth
Bapak Geuchik Gampong Blang Paseh
di-
Kabupaten Pidie

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan Hormat, Direktur Pascasarjana UIN Ar-Raniry Banda Aceh menerangkan bahwa:

N a m a : Muhammad Arifin
N I M : 191003038
Prodi : Pendidikan Agama Islam

adalah mahasiswa Pascasarjana UIN Ar-Raniry yang sedang mempersiapkan penyelesaian penelitian Tesis yang berjudul: "**Peran Tripusat Pendidikan dalam Meminimalisir Kecanduan Game Online pada Remaja di Gampong Blang Paseh Kecamatan Kota Sigli**".

Sehubungan dengan hal tersebut di atas, maka kami mohon bantuan Bapak/Ibu dapat mengizinkan kepada mahasiswa yang bersangkutan untuk melakukan penelitian dan memberikan data seperlunya.

Demikian surat pengantar ini dikeluarkan, atas perhatian dan kerjasamanya kami haturkan terima kasih.

Wassalam,
Ah. Direktur
Wakil Direktur,


Mustafa AR |

Tembusan: Direktur Ps (sebagai laporan)

جامعة الرانيري

AR - RANIRY

SURAT BALASAN PENELITIAN



PEMERINTAH KABUPATEN PIDIE
KECAMATAN KOTA SIGLI
GAMPONG BLANG PASEH

Alamat : Jalan Blang Paseh – Sigli Kode Pos 24118

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN

Nomor : 506/ 809 / GBP/ XI / 2021

Keuchik Gampong Blang Paseh Kecamatan Kota Sigli Kabupaten Pidie, dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : MUHAMMAD ARIFIN
NIM : 191003038
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Universitas : Pascasarjana UIN Ar-Raniry Banda Aceh

Benar yang namanya tersebut diatas telah melakukan Penelitian di Gampong Blang Paseh Kecamatan Kota Sigli Kabupaten Pidie, dan telah melakukan pengambilan data pada tanggal 09 November 2021 dengan judul “ **Peran Tripusat Pendidikan Dalam Meminimalisir Kecanduan Game Online Pada Remaja di Gampong Blang Paseh Kecamatan Kota Sigli**”

Demikian Surat Keterangan ini kami perbuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Blang Paseh, 09 November 2021
A/n Keuchik Gampong Blang Paseh



جامعة الرانيري
AR - RANIRY

SURAT BALASAN SEKOLAH



PEMERINTAH KABUPATEN PIDIE
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SMP NEGERI I SIGLI

Alamat : Jln. Teuku Umar Telp. (0653) 21107 – Sigli

SURAT KETERANGAN
Nomor : 800/ 247/ 2021

Kepala Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 1 Sigli, dengan ini menerangkan bahwa :

N a m a : **MUHAMMAD ARIFIN**
NIM : 191003038
Jur/Prodi : Pendidikan Agama Islam

Benar Mahasiswa tersebut telah selesai melakukan Pengumpulan Data/ Mengadakan Penelitian pada SMP Negeri 1 Sigli. Pengumpulan Data/ Penelitian tersebut dalam rangka penyusunan Tesis sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi pada Pascasarjana UIN Ar-Raniry Banda Aceh, dengan judul :

“Peran Tripusat Pendidikan dalam Meminimalisir Kecanduan Game Online pada Remaja di Gampong Blang Paseh Kecamatan Kota Sigli”

Demikian surat keterangan ini dikeluarkan untuk dapat di pergunakan seperlunya.

Sigli, 9 November 20121

Kepala,



SMP. NEGERI

SIGLI

ANASTIA, M. Pd

19670520 198901 2 001

AR - RANIRY

INSTRUMEN WAWANCARA
(GURU PENDIDIKAN AGAMA ISLAM)

Hari/tanggal :
Tempat :
Informan : **Guru Pendidikan Agama Islam**

1. Apakah terdapat siswa yang kecanduan game online di sekolah ini?
2. Sebagai guru PAI bagaimana menanggapi fenomena ini?
3. Bagaimana upaya guru PAI meminimalisir kecanduan game online dalam pembelajaran di kelas?
4. Adakah pendekatan khusus dalam pembelajaran pada siswa yang kecanduan game online?
5. Adakah upaya meminimalisir kecanduan game online pada siswa di luar kelas?
6. Kegiatan seperti apa yang pernah dilakukan pada siswa-siswa yang kecanduan game online?
7. Sebagai guru PAI adakah melihat fenomena ini sebagai bagian dari tanggung jawabnya?
8. Apa saja upaya konkrit yang pernah dilakukan pada siswa yang terindikasi kecanduan game online di sekolah anda?
9. Dalam proses pembelajaran proses penanaman nilai seperti apa yang pernah diberikan untuk meminimalisir kecanduan game online pada siswa?
10. Sebagai guru PAI yang mewakili sekolah, pernahkan melakukan kerjasama dengan orang tua dan Dinas terkait lainnya untuk menanggapi fenomena ini?

INSTRUMEN WAWANCARA (APARATUR DESA)

Hari/tanggal :
Tempat :
Informan : Aparatur Desa)

1. Apakah terdapat remaja yang kecanduan game online di Desa ini?
2. Sebagai aparatur Desa bagaimana menanggapi fenomena ini?
3. Bagaimana upaya bapak/ibu sebagai aparatur Desa meminimalisir kecanduan game online di Desa Blang Paseh ini?
4. Adakah pendekatan khusus pada remaja yang kecanduan game online yang dilakukan di desa ini?
5. Pernahkan mengundang Dinas terkait atau Tgk/Ust untuk memberikan pemahaman pada remaja yang kecanduan game online?
6. Kegiatan seperti apa yang pernah dilakukan pada remaja yang kecanduan game online?
7. Sebagai aparatur Desa adakah melihat fenomena ini sebagai bagian dari tanggung jawabnya?
8. Pernahkan menegur dan menasehati remaja yang kecanduan game online di Desa ini?
9. Sebagai aparatur Desa yang bertanggung jawab terhadap masyarakatnya, pernahkan melaporkan kegiatan game online pada orang tua, kepolisian atau pihak lain?
10. Apa harapan bapak/ibuk untuk remaja menyangkut dengan fenomena game online sekarang ini?

INSTRUMEN WAWANCARA (ORANG TUA)

Hari/tanggal :
Tempat :
Informan : Orang Tua

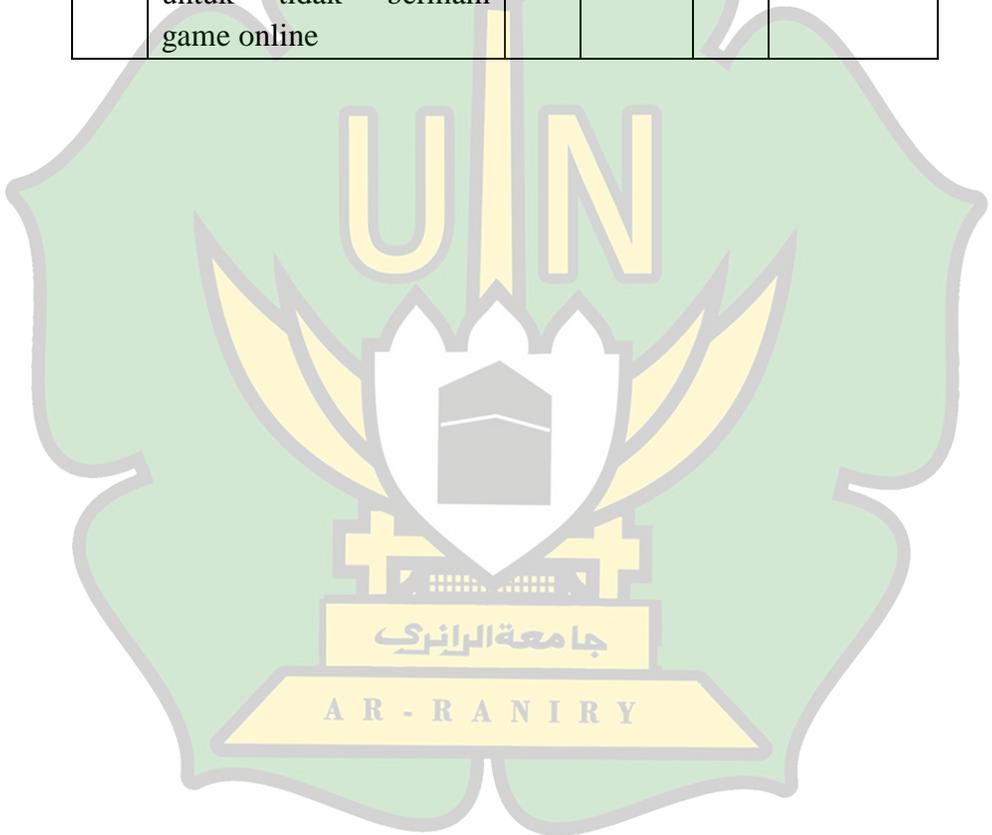
1. Apakah anak bapak/ibuk bermain game online?
2. Maraknya kegiatan game online yang mengakibatkan kecanduan, sebagai orang tua bagaimana menanggapi fenomena ini?
3. Bagaimana upaya bapak/ibu sebagai orang tua meminimalisir kecanduan game online?
4. Adakah pendekatan khusus pada anaknya yang kecanduan game online?
5. Pernahkan menasehati atau mengambil tindakan tegas pada anak yang kecanduan game online
6. Pernahkan meminta bantuan sekolah, aparat desa atau pihak lain untuk memberikan pemahaman pada anak yang kecanduan game online?
7. Tindakan seperti apa yang pernah dilakukan pada anak bapak/ibuk yang kecanduan game online?
8. Sebagai orang tua, pernah menanyakan atau memeriksa hp anaknya untuk mencegah permainan game online yang memberikan dampak negatif?
9. Pernahkan menerima laporan dari sekolah, aparat desa dan lainnya berkaitan dengan kegiatan game online ini?
10. Bagaimana bapak/ibuk mengambil sikap terhadap laporan ini?
11. Apa harapan bapak/ibuk untuk remaja menyangkut dengan fenomena game online sekarang ini?

**LEMBARAN OBSERVASI
(GURU PENDIDIKAN AGAMA ISLAM)**

Hari/tanggal :
 Tempat :
 Informan : Guru Pendidikan Agama Islam

No	Yang Diamati	Kriteria Nilai			Ket
		Ya	Tidak	KK	
1	Mengaitkan materi pembelajaran dengan fenomena game online yang dilarang				
2	Memberikan pemahaman bahayanya game online				
3	Menyebutkan ganjaran terhadap pecandu game online				
4	Memberikan contoh akibat buruk dari game online				
5	Menunjukkan jenis kegiatan positif untuk mengalihkan dari kecanduan game online				
6	Guru memberikan nasehat dengan pendekatan yang baik				
7	Guru membatasi siswa menggunakan hp selama di sekolah				
8	Guru menyiapkan sanksi pada siswa yang bermain				

	game online				
9	Guru menyampaikan batasan hukum agama/negara menyangkut kekuatan game online				
10	Guru dan siswa bersama-sama membuat perjanjian untuk tidak bermain game online				



DAFTAR RIWAYAT HIDUP

DATA PRIBADI

Nama : Muhammad Arifin
Tempat, Tanggal Lahir : Sukon Baroh, 28 Agustus
1993
Jenis Kelamin : Laki Laki
Agama : Islam
Status : Belum menikah
Warga Negara : Indonesia
Alamat : Gampong Blang Paseh, Kec.
Kota Sigi, Kab. Pidie
Pendidikan Terakhir : Strata Satu.
Nomor Hp : 0852-6148-7107

RIWAYAT PENDIDIKAN

MIN 1 Kota Sigli : Tamatan 2005
MTsN 1 Sigli : Tamatan 2008
MAN 1 Sigi : Tamatan 2011
Strata I : UIN Ar-Raniry Banda Aceh
Strata II : Pascasarjana UIN
Ar-Raniry Banda Aceh

RIWAYAT PEKERJAAN

Guru PAI SD IT Ibnu Mas'ud

Hormat Saya

Muhammad Arifin

GALERI PENELITIAN

Wawancara dengan Guru PAI SMPN 1 Sigli



Wawancara dengan Perangkat Desa Blang Paseh Kota Sigli



Wawancara dengan Orang Tua di Desa Blang Paseh Kota Sigli

