

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Peran guru sebagai seorang pendidik mengandung makna bahwa seorang guru harus mempunyai suatu kepribadian yang kuat sehingga menjadikannya sebagai seorang teladan bagi siswa yang diajarnya. Hal ini sangatlah penting karena peran guru sebagai seorang pendidik, tidak hanya mengajarkan siswanya untuk mengetahui beberapa hal, tetapi juga melatih sikap dan mental serta mempraktikkan siswa dalam kehidupan sehari-hari.

Guru kelas adalah seorang guru yang memiliki tanggung jawab untuk mengelola proses belajar mengajar siswa pada satu kelas tertentu secara menyeluruh, tanggung jawab disini meliputi perencanaan, pengelolaan kelas, dan bertugas untuk memantau perkembangan siswa dari berbagai aspek seperti perkembangan kognitif, afektif dan psikomotorik siswa. Selain berperan sebagai pengajar, guru kelas juga berfungsi sebagai pembimbing, sumber informasi, fasilitator, motivator dan evaluator bagi setiap siswa yang diajarnya.

Selain menjadi teladan yang baik bagi siswa, guru sebagai seorang pengajar juga mempunyai tugas penting, diantaranya membangun sikap terbuka untuk dapat mendidik siswa dengan lebih baik. Secara alami, guru harus memupuk hubungan terbuka dengan siswanya untuk menjaga komunikasi yang efektif dengan mereka.

Dengan komunikasi yang baik, para guru dapat memahami permasalahan apa saja yang dialami siswanya dan memberikan jawaban yang tepat untuk mengatasi permasalahan yang dihadapinya. guru juga harus menampilkan penampilan yang hebat, berbicara dengan baik, dan mengungkapkan hal-hal yang bermanfaat. Sehingga siswa dapat memahami dan memahami apa yang telah dicontohkan oleh guru kepada siswa yang diajarnya.¹

Pendidikan adalah sebuah proses untuk meningkatkan pemahaman atau pengetahuan manusia, melalui serangkaian proses belajar yang panjang dan berlangsung sepanjang hidup. Pendidikan biasanya dimulai dari lingkungan terdekat yakni keluarga, dilanjutkan dalam lingkungan sekolah yang mana guru dijadikan sebagai orang tua kedua bagi anak, kemudian diperkuat dalam lingkungan masyarakat dan hasilnya digunakan untuk membangun kehidupan yang layak, serta memiliki pemahaman akan agama yang dianut dan berkontribusi dalam pembangunan pada bangsa dan negara.²

Pendidikan merupakan kebutuhan yang sangat penting dalam kehidupan manusia, baik dalam pendidikan formal, informal, ataupun non formal. Dengan belajar, seseorang dapat meningkatkan pengetahuan kognitif, afektif dan psikomotorik. Pendidikan sendiri memiliki tujuan sebagai suatu kehendak yang dicapai seseorang, baik suatu yang bersifat abstrak ataupun

¹ Ahmad Izza Muttaqin, Fatma Sari, and Shinta Aditya, "PERAN GURU AKHLAK DALAM MENGATASI KENAKALAN SISWA" 7 (2023).

² Sri Wahyuni Adiningtiyas, "PERAN GURU DALAM MENGATASI KECANDUAN GAME ONLINE," *KOPASTA: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling* 4, no. 1 (December 29, 2017),

berbentuk khusus. Pendidikan juga merupakan sebuah bimbingan terhadap perkembangan manusia menuju cita-cita tertentu.³

Menurut undang – undang sistem pendidikan nasional no.2 tahun 2003, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pendidikan secara garis besar berarti suatu usaha yang dilakukan secara sadar oleh seorang yang sudah dewasa yakni guru terhadap seseorang yang belum dewasa yakni siswa agar tercapai perubahan pada aspek sikap, kepribadian, maupun kecerdasan demi menuju kedewasaan.

Pendidikan dalam Islam sangat memperhatikan penataan individual dan sosial yang membawa pada pengaplikasian Islam ke dalam kehidupan sehari-hari. Karena itu, keberadaan sumber dan landasan pendidikan Islam harus sama dengan sumber Islam itu sendiri, yaitu Al-Qur'an dan As Sunnah. Pandangan hidup yang mendasari seluruh kegiatan pendidikan Islam ialah pandangan hidup muslim yang merupakan nilai-nilai luhur yang bersifat universal yakni Al-Qur'an dan As Sunnah yang shahih dan juga pendapat para sahabat dan ulama sebagai tambahan.

³ Muhammad Iqbal, "DAMPAK *GAME ONLINE* TERHADAP SIKAP SISWA BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM," n.d.

Di dalam ayat Al-Qur'an surat Al-Alaq 1-5 mengisyaratkan hubungan mendasar tentang pendidikan yang bertujuan untuk menanamkan dasar kepada manusia agar menjadi individu yang berkualitas dan mampu mengajarkan kepada segenap umat manusia yang lain. Terdapat makna dalam surah Al-Alaq 1-5.

اقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ (١) خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ (٢) اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ

(٣) الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ (٤) عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ (٥)

Dalam surah Al-Alaq 1-5 ayat-ayat tersebut dianggap sebagai sebuah ajakan untuk melakukan suatu aktifitas pendidikan. Konsep pendidikan dalam surah ini menjelaskan kepada manusia untuk rajin dalam membaca atau belajar, ayat ini mengisyaratkan kepada manusia yakni umat nabi Muhammad Saw agar senantiasa menyampaikan ajaran yang sudah mereka pelajari kepada manusia yang lain. Hal ini sebagaimana yang dicontohkan oleh Allah Swt dan nabi Muhammad Saw.⁴

Terjadinya globalisasi, perkembangan teknologi dan informasi serta industrialisasi mengalami kemajuan yang sangat pesat di era ini. Lembaga pendidikan yakni sekolah diharapkan mampu beradaptasi dengan baik dalam perkembangan yang terus maju. Hal ini dimaksudkan agar siswa yang lulus dapat menjadi seorang pemimpin, manager yang pintar, inovator yang bagus,

⁴ Nur Halim, Devy Habibi Muhammad, and Mohammad Arifin, "Peran Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Pembentukan Akhlak Terhadap Perkembangan Teknologi Di SDN Sumberkare II Kabupaten Probolinggo," *LECTURES: Journal of Islamic and Education Studies* 2, no. 1 (March 13, 2023): 44–54.

serta operator yang efektif dan mampu menyesuaikan diri terhadap perubahan. Dengan demikian, sistem dalam sebuah pendidikan dimasa depan perlu dikembangkan lagi agar dapat menjadi lebih responsif terhadap suatu tuntutan masyarakat dan tantangan yang akan dihadapi di masa yang akan mendatang.

Dengan pesatnya perkembangan teknologi dan semakin canggihnya arus informasi, dunia mengalami transformasi yang luar biasa dalam berbagai aspek kehidupan. Inovasi teknologi kini tumbuh dengan sangat cepat, menghasilkan berbagai macam perangkat dan aplikasi yang jumlahnya tidak terhitung. Teknologi hadir dalam berbagai bentuk dan fungsi, mulai dari perangkat lunak hingga perangkat keras, yang kesemuanya diciptakan dengan tujuan utama untuk menunjang dan mempermudah kehidupan manusia. Perkembangan ini mencakup berbagai sektor penting seperti pendidikan, kesehatan, komunikasi, ekonomi, hingga hiburan. Salah satu produk teknologi yang sedang marak dan heboh dikalangan siswa saat ini adalah *game online*.⁵

Game online adalah gabungan dua kata bahasa inggris. Game yang berarti permainan dan *online* artinya dalam sebuah jaringan. Jika dua kata tersebut digabung, maka *game online* dapat diartikan sebagai sebuah bentuk permainan yang menghubungkan pemain melalui jaringan internet. Secara umum *game online* merupakan sebuah permainan yang dimainkan oleh ribuan bahkan ratusan ribu orang dalam sebuah platform yang dihubungkan

⁵ Adiningtiyas, "PERAN GURU DALAM MENGATASI KECANDUAN *GAME ONLINE*."

melalui jaringan internet yang sama. *Game online* menyediakan hiburan dan tantangan bagi setiap yang memainkannya, serta memfasilitasi interaksi sosial yang berbentuk *virtual* melalui sebuah platform permainan yang melibatkan pemain dari seluruh dunia.⁶

Namun, seiring dengan manfaatnya, penggunaan *game online* juga memiliki dampak negatif jika tidak diatur dengan baik. Dalam lingkungan sekolah dasar, banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam berkonsentrasi dan manajemen waktu dengan baik yang disebabkan karena penggunaan yang terlalu sering. Hampir setiap hari siswa bermain *game online*, bagi siswa bermain *game online* merupakan suatu kesenangan karena banyaknya tantangan dan dapat mengenal banyak orang dari perkumpulan yang membahas tentang *game online*. Terkadang siswa berkhayal menjadi sebuah karakter yang ia mainkan.

Game online juga dapat mempengaruhi akhlak siswa secara signifikan. Terdapat risiko dari *game online* yang mengandung konten agresif, berbahasa yang kasar. Dalam lingkungan *game online* yang tidak bisa dikendalikan itu, siswa mungkin akan terpapar pada bahasa yang tidak pantas untuk diucapkan atau berperilaku buruk terhadap teman sekolahnya, hal itu akan berdampak buruk pada akhlak siswa.

Fenomena *game online* yang berdampak buruk pada menurunnya akhlak siswa tersebut membuat prihatin banyak kalangan, baik pemerintah,

⁶ Firman Alauddin and Zikri Alwi Haetami, "PENGARUH MEDIA SOSIAL DAN *GAME ONLINE* TERHADAP AKHLAK SISWA DI MADRASAH ALIYAH MASYARIQUL ANWAR CARINGIN," n.d.

lembaga pendidikan yakni sekolah, maupun lingkungan keluarganya sendiri. Hal ini membuat semua pihak yakni guru untuk mencari jawaban dari masalah yang dialami siswa pada saat ini, yakni banyaknya anak yang kecanduan *game online*.⁷

Seorang guru harus mempunyai kemampuan dalam penguasaan materi pembelajaran secara luas dan mendalam. Hal tersebut merupakan salah satu yang menjadikan guru mampu membimbing peserta didik. Jika guru tidak menguasai materi pembelajaran, maka akan menyesatkan peserta didik. Sebagaimana sabda Rasulullah yang diriwayatkan Abdullah bin ‘Amr ibnul ‘Ash, katanya: Aku mendengar Rasulullah SAW bersabda:

إِنَّ اللَّهَ لَا يَقْبِضُ الْعِلْمَ انْتِزَاعًا يَنْتَزِعُهُ مِنَ الْعِبَادِ، وَلَكِنْ يَقْبِضُ الْعُلَمَاءَ. حَتَّى إِذَا لَمْ يُبْقِ

عَالِمًا أَخَذَ النَّاسُ رُؤُوسًا جُهَالًا فَسَأَلُوا فَأَفْتَوْا بِغَيْرِ عِلْمٍ فَضَلُّوا وَأَضَلُّوا⁸

Akhlak sendiri bukan sekedar sikap atau tindakan yang dilakukan saja, tetapi akhlak merupakan sifat yang mencerminkan perilaku seseorang. Jika perbuatan itu baik maka akan disebut akhlak terpuji, sedangkan jika akhlak itu buruk maka disebut akhlak tercela.⁹

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian yang berjudul **“Peran Guru Kelas dalam Mengatasi Dampak**

⁷ M Hidayat Ginanjar and Nia Kurniawati, “PEMBELAJARAN AKHLAK DAN KORELASINYA DENGAN PENINGKATAN AKHLAK AL-KARIMAH PESERTA DIDIK” 06 (2017).

⁸ Sahih al-Bukhari, Kitab al-'Ilm, no. 100 dan Sahih Muslim, Kitab al-'Ilm, no. 2673.

⁹ Amin Zamroni, “STRATEGI PENDIDIKAN AKHLAK PADA ANAK,” *Sawwa: Jurnal Studi Gender* 12, no. 2 (September 10, 2017): 241,

Negatif Kecanduan *Game online* terhadap Akhlak Siswa Kelas V Di SDN Pekauman 2 Banjarmasin”

B. Definisi Istilah

1. Peran guru

Peran guru adalah segala bentuk tugas, tanggung jawab, dan upaya yang dilakukan guru sebagai pendidik, pembimbing, teladan, motivator, fasilitator, serta pengawas dalam membina dan mengarahkan siswa. Peran tersebut diwujudkan melalui pemberian nasihat, pembiasaan perilaku positif, penanaman nilai-nilai agama, pengawasan terhadap perilaku siswa, serta kerja sama dengan orang tua untuk membantu mengatasi dampak negatif penggunaan *game online*.

Dengan demikian, peran guru tidak hanya berfokus pada penyampaian materi pelajaran, tetapi juga pada pembentukan karakter, akhlak peserta didik. Kecanduan bisa diartikan sebagai perilaku tidak sehat yang berlangsung terus-menerus dan sulit dihentikan oleh individu yang mengalaminya.

2. *Game online*

Game online adalah permainan digital yang dimainkan melalui jaringan internet menggunakan perangkat seperti telepon pintar (*smartphone*), komputer, atau perangkat elektronik lainnya. Permainan ini memungkinkan pemain berinteraksi dengan pengguna lain secara daring, baik dalam bentuk kerja sama maupun kompetisi. Dalam penelitian ini, *game online* yang

dimaksud adalah permainan yang sering dimainkan oleh siswa kelas V dan berpotensi menimbulkan perilaku kecanduan apabila dimainkan secara berlebihan.

3. Kecanduan

Kecanduan adalah kondisi ketika seseorang mengalami ketergantungan terhadap suatu aktivitas sehingga sulit mengendalikan atau menghentikannya, meskipun aktivitas tersebut dapat menimbulkan dampak yang merugikan. Dalam penelitian ini, kecanduan mengacu pada kebiasaan siswa bermain *game online* secara berlebihan sehingga mengganggu aktivitas belajar, ibadah, interaksi sosial, serta perkembangan akhlaknya.

C. Fokus Penelitian

Berdasarkan apa yang ada di Latar Belakang di atas, dapat dirumuskan permasalahan yang akan diteliti, yaitu:

1. Bagaimana peran guru kelas dalam mengatasi dampak negatif kecanduan *game online* terhadap akhlak siswa kelas V di SDN Pekauman 2?
2. Faktor-faktor apa saja yang menghambat guru kelas dalam mengatasi dampak kecanduan *game online* terhadap akhlak siswa di SDN Pekauman 2?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan Rumusan Masalah yang ditemukan di atas, dapat dirumuskan tujuan penelitian, yaitu:

1. Untuk mengetahui bagaimana dampak kecanduan *game online* terhadap akhlak siswa kelas V di SDN Pekauman 2!
2. Untuk mengetahui faktor-faktor yang menghambat guru kelas dalam mengatasi dampak kecanduan *game online* terhadap akhlak siswa di SDN Pekauman 2!

E. Signifikansi penelitian

Setelah dilakukan wawancara dengan guru dan siswa, dampak yang bisa dicapai yakni guru dapat merancang pembelajaran yang lebih efektif dan berfokus pada permasalahan yang dialami siswa yakni penggunaan handphone yang berlebihan atau kecanduan terhadap *game online*. Penelitian ini dapat membantu siswa dalam menjaga dan akhlaknya, yakni dengan pendekatan efektif yang dilakukan oleh guru dalam membimbing dan akhlak siswa tetap kokoh.

Dalam segi akademik, penelitian ini memberikan dampak yang signifikan tentang pendidikan karakter anak yang dapat dikembangkan untuk memberikan wawasan baru bagi siswa akan dampak negatif dari bermain *game online* yang berlebihan. Selain itu, penelitian ini juga dapat membantu guru dalam memperkuat peran guru dalam membimbing dan mendampingi

siswa di luar lingkungan sekolah. Guru juga dapat memberikan dukungannya kepada siswa dalam menghadapi pengaruh negatif adiksi *game online*.

F. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Kajian penelitian terdahulu yang relevan sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Firman Alauddin, Wasehudin, Zikri Alwi Haetami (2023) dengan judul “Pengaruh Media Sosial Dan *Game online* Terhadap Akhlak Siswa Di Madrasah Aliyah Masyariqul Anwar Caringin”. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa *game online* berpengaruh terhadap akhlak siswa di Madrasah Aliyah Masyariqul Anwar Caringin. Hal tersebut dibuktikan dengan berdasarkan sebuah hasil uji T dengan nilai sig yang diperoleh nilai $0,000 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima.
2. Penelitian oleh Muhammad Iqbal (2021) dengan judul “Dampak *Game online* Terhadap Sikap Siswa Belajar Pendidikan Agama Islam”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Seseorang yang kecanduan dalam bermain *game online* mengalami dorongan yang kuat untuk terus-menerus bermain *game online* yang membuat dia tidak dapat terlepas dari *game online* ini sampai melupakan tugas sekolahnya. Perubahan sikap pun akan terjadi pada seseorang yang mengalami kecanduan akan *game online* ini, mungkin sebagai pemain tidak akan merasakan perubahan ini namun lingkungan disekitar atau orang lain dapat merasakan perubahan tersebut seperti telat mengumpulkan tugas,

datang terlambat mengikuti jam pelajaran, tidak mendengarkan materi yang sedang dijelaskan karena yang terpikirkan adalah gamenya.

3. Penelitian oleh Sri Wahyuni Adiningtiyas (2017) dengan judul “Peran Guru Dalam Mengatasi Kecanduan *Game online*”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Game online* akan membawa dampak negatif yang besar bagi penggunanya jika permainan ini dimainkan secara berlebihan contohnya seperti siswa tidak mengerjakan tugas yang diberikan sekolah, tidak berkonsentrasi pada saat proses pembelajaran berlangsung, sering bolos sekolah serta penyelewengan uang SPP untuk mengakses *game online*. Hal ini dapat terjadi karena tidak adanya kontrol diri dari siswa tersebut. Untuk mengatasi adanya dampak negatif yang diakibatkan kecanduan *game online*, perlu adanya bimbingan dan konseling dari sekolah.

G. Sistematika Penelitian

Bab I: Berisikan latar belakang masalah definisi operasional, fokus penelitian, tujuan penelitian, signifikansi penelitian, penelitian terdahulu yang relevan dan sistematika penulisan.

Bab II: Berisikan Kajian teori dan Kerangka berpikir yang berisikan kajian teoritis dan kerangka pikir

Bab III: Berisikan metode penelitian yang didalamnya berisi jenis dan pendekatan, lokasi penelitian, subjek dan objek penelitian, data dan

sumber data penelitian, teknik pengumpulan, teknik analisis data dan teknis validitas dan keabsahan data.

Bab IV: Berisikan lokasi penelitian, hasil dan pembahasan, pada bab ini berisi tentang deskripsi tempat penelitian, deskripsi data penelitian, dan pembahasan.

Bab V: Berisikan kesimpulan dan saran-saran