

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Data yang didapatkan ini merupakan hasil penelitian yang telah dilakukan melalui penggalan data melalui teknik wawancara, angket dan dokumentasi. Pengumpulan data dilakukan dengan kurun waktu kurang lebih 2 bulan atau 60 hari, hal ini sesuai dengan waktu riset yang telah ditetapkan.

Berdasarkan hasil angket yang sudah peneliti lakukan kepada siswa kelas V SDN Pekauman 2 yang berjumlah 5 orang, ditemukan hasil sebagai berikut:

Berdasarkan hasil analisis data angket siswa yang telah dilakukan, ditemukan bahwa 3 siswa menghabiskan waktu sekitar 1 hingga 3 jam bermain per hari untuk bermain *game online* dan 2 siswa menghabiskan waktu bermain *game online* kurang dari 1 jam perhari. Intensitas waktu bermain yang lama ini dapat dikategorikan sebagai fase awal atau indikasi awal dari kecanduan atau kecanduan *game online*. Game yang mereka mainkan seperti game *Roblox*, *Free Fire* dan *Football Mobile*. Dampak yang bisa diakibatkan oleh kebiasaan ini ialah secara tidak sadar membiasakan diri mengucapkan kata-kata kasar atau kata-kata kotor saat kalah bermain game.

Berdasarkan hasil angket yang sudah dilakukan, terdapat 3 siswa ketika kalah bermain *game online* kadang-kadang mengatakan kata kasar atau kotor dan 2 siswa tidak pernah mengucapkan kata kotor atau kasar ketika kalah

bermain *game online*. Jika kebiasaan ini terus dibiarkan, dikhawatirkan anak-anak yang lain akan ikut juga mengucapkan kata-kata kasar atau kotor karena mereka beranggapan bahwa itu adalah kata yang normal untuk diucapkan.

Karakteristik anak yang menunjukkan gejala kecanduan atau kecanduan *game online* ini juga tercermin pada aspek kontrol diri dan respon emosional mereka. Berdasarkan hasil angket yang dilakukan ketika mereka diminta untuk menyudahi bermain game, 3 siswa menjawab menunda-nunda dulu dengan alasan ingin menyelesaikan bermain game terlebih dahulu daripada langsung membantu orang tuanya dan 2 siswa menjawab langsung berhenti dan membantu mereka.

Berdasarkan hasil angket mengenai orang tua mereka yang melakukan tindakan tegas seperti menyita *handphone*, 3 siswa akan merasa lebih bosan dan sedih jika tidak bermain game sehari saja dan 2 siswa menjawab biasa saja. Hal yang membuat bosan ini disebabkan oleh dampak kecanduan atau kecanduan yang membuat mereka menjadi malas dan lebih memilih untuk berdiam diri di dalam rumah untuk bermain *game online* daripada bermain diluar bersama teman sebayanya.

Setelah melakukan angket yang dilakukan dengan siswa kelas V mengenai apakah kalian sering begadang atau tidur tengah malam untuk bermain game online sehingga sering merasa mengantuk saat pagi hari, 4 orang menjawab tidak pernah dan 1 siswa menjawab kadang-kadang. Jika kebiasaan ini terus dilanjutkan maka akan mempengaruhi kedisiplinan dan motivasi belajar siswa. Siswa yang bermain *game online* hingga larut

malam membuat mereka sering datang terlambat ke sekolah, serta mengantuk dan kehilangan konsentrasi saat proses belajar berlangsung di dalam kelas.

Berdasarkan hasil angket diatas, peran guru sangat penting dalam mengatasi dampak negatif kecanduan game online terhadap akhlak siswa kelas V di SDN Pekauman 2 Banjarmasin:

1. Peran guru dalam Mengatasi Dampak Kecanduan *Game Online* terhadap Akhlak Siswa di SDN Pekauman 2

Berdasarkan wawancara dan dokumentasi dengan guru kelas dan guru Pendidikan Agama Islam yang dilakukan di SDN Pekauman 2 Banjarmasin, Peneliti menemukan beberapa macam peran atau usaha guru dalam mengatasi dampak kecanduan *game online* terhadap dan akhlak siswa. Peneliti menemukan, yakni:

1. Peran Guru Sebagai Sumber Informasi

Sebagai sumber belajar utama di dalam kelas, guru diharuskan memiliki pemahaman yang mendalam terkait materi yang ingin diajarkan. Hal ini berkaitan dengan kualitas interaksi di dalam ruang kelas yang sangat bergantung pada sejauh mana guru memahami bagian-bagian pelajaran secara menyeluruh, bukan sekedar menghafal materi pelajarannya saja tapi juga harus memahami dengan matang materi yang ingin diajarkan. Guru bukan hanya sebagai penyampai informasi saja tetapi juga sebagai seorang navigator yang siap mengarahkan rasa ingin tahu siswa ke arah yang benar.

Peran ini menjadi sangat penting ketika seorang siswa memberikan pertanyaan yang tidak terduga, guru yang menguasai materinya dengan baik akan mampu memberikan jawaban-jawaban yang tepat tanpa menunjukkan keraguan yang bisa membingungkan siswa.

Sebagai pendidik, guru memiliki tanggung jawab untuk membentuk kepribadian dan karakter peserta didik. Peran ini mencakup penanaman nilai-nilai moral, dan pembentukan sikap positif dalam diri siswa.

Berdasarkan hasil wawancara dengan bapak NM yang berkenaan dengan peran guru kelas sebagai sumber informasi mengenai perkembangan teknologi yang terus berkembang, beliau mengatakan:

“ Guru AN berpendapat bahwa Teknologi dipandang dari berbagai sisi, terutama ada yang bermanfaat yakni memudahkan pekerjaan kita dalam mengerjakan suatu hal.

Guru MW Menyebutkan bahwa Pengaruh itu pasti ada, contohnya seperti anak-anak sekarang lebih mudah mencari materi pelajaran di internet”

Dapat dikatakan bahwa Bapak NM dan Ibu MW dalam berperan sebagai sumber informasi memberikan pendapat bahwa perkembangan teknologi lebih memudahkan guru dan siswa dalam mencari materi pelajaran di internet serta bisa memudahkan pekerjaan guru dalam membuat metode pelajaran yang menarik agar anak tidak bosan dalam belajar.

Dari hasil wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti, bahwa peran guru kelas sebagai sumber informasi yaitu, guru memberikan informasi atau

pengetahuan kepada siswa baik ketika sedang mengajar atau diluar jam pelajaran. Guru senantiasa memberikan petunjuk atau arahan yang bisa memudahkan seorang siswa dalam memahami pembelajaran di sekolah.

2. Peran Guru Kelas Sebagai Fasilitator

Guru sebagai seorang fasilitator adalah guru yang memiliki fungsi untuk memberikan pelayanan akademik kepada siswa baik berupa fasilitas-fasilitas yang dibutuhkan dalam pembelajaran maupun kegiatan-kegiatan yang mampu memotivasi minat belajar siswa. Guru dengan fungsinya sebagai fasilitator yang memfasilitasi kegiatan belajar mengajar.

Dalam pendidikan guru sekarang, ketika guru menjelaskan kompetensi dasar yang harus dicapai dalam suatu materi pelajaran guru seringkali tidak langsung terjun dalam membedah atau mengeksplorasi isi pelajaran tersebut secara lebih mendalam, sebaiknya guru memilih sebuah metode atau strategi yang memberikan arahan langsung kepada siswa.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu MW selaku guru PAI mengenai strategi atau pendekatan yang digunakan dalam mengatasi dampak kecanduan *game online* terhadap akhlak siswa:

“Guru MW menjelaskan bahwa strategi yang digunakan adalah berupa ceramah dan nasehat kepada anak mengenai apa akibat yang ditimbulkan jika terlalu sering bermain *game online* akan berakibat pada menurunnya minat belajar. biasanya saya menjelaskan bahwa waktu bermain game tidak boleh lebih dari 1 jam. Jika saat pelajaran

sedang berlangsung, saya sering mengaitkan dampak yang ditimbulkan jika anak bermain lebih dari 1 jam.

Guru NM menjelaskan bahwa pendekatan yang dilakukan biasanya melakukan pendekatan persuasif, yang dimana kita mengajak siswa berbicara dan menyampaikan apa yang lebih baik. Dan juga memberi pandangan kepada siswa agar dia bisa mempertimbangkan apa yang telah dia lakukan. Dan juga, melakukan pendekatan kolaboratif. Pendekatan ini berupa kerjasama kepada siswa agar siswa lebih merasa adanya keterlibatan mereka dalam mengubah karakter.”

Dapat dikatakan bahwa bapak NM dan Ibu MW memberikan bantuan, arahan, petunjuk kepada siswa serta memberikan bantuan untuk memudahkan siswa dalam kegiatan pembelajaran di kelas serta memberikan arahan terkait bagaimana mengatur jam bermain *game online* siswa agar tidak kecanduan atau kecanduan.

Dari hasil wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti, bahwa peran guru kelas sebagai fasilitator yaitu, guru memberikan arahan serta memberikan layanan kepada siswa. Guru menggunakan pendekatan atau strategi yang bisa membantu siswa yang kecanduan *game online*, yakni jika bermain lebih dari 1 jam perhari.

3. Peran Guru Kelas Sebagai Motivator

Guru sebagai motivator memiliki peranan penting dalam membantu meningkatkan minat dan semangat siswa, serta dapat membantu mereka dalam mencapai tujuan dalam proses belajar. Interaksi yang dibangun oleh

guru dapat mengubah atmosfer kelas menjadi lebih menarik, ketika guru menyampaikan materi dengan antusias dan menggunakan metode yang bervariasi akan secara tidak langsung bisa membantu anak lebih senang dalam belajar.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu MW berkenaan dengan pendapat beliau mengenai apakah game online itu termasuk dalam membangun atau merusak akhlak siswa, Ibu MW mengungkapkan:

“Guru MW Menjelaskan bahwa *game online* ini sebenarnya tidak merusak akidah dan akhlak siswa namun dari isi *game online* itu apabila ada anak-anak yang sering berkata kasar maka akan mempengaruhi anak-anak yang lain untuk ikut juga berkata kasar. Disitulah fungsi orang tua untuk memantau apa yang dilakukan anak dalam bermain *game online*, jika anak berkata kasar maka harus menjelaskan dampak negatif yang ditimbulkan.”

Hasil wawancara dengan Ibu MW mengenai bagaimana guru PAI menanggapi sikap siswa yang mulai kehilangan rasa hormat atau kedisiplinan akibat terlalu sering terpapar konten kekerasan dalam game, Beliau juga menjelaskan:

“Guru MW menjelaskan bahwa biasanya akan melakukan ceramah yang berkaitan tentang karakter-karakter baik yang ada pada nabi dan rasul. Disini juga ada kegiatan jum'at taqwa yang bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada anak tentang bagaimana berperilaku dengan baik serta membaca surah yasin bersama-sama.”

Dapat dikatakan bahwa Ibu MW memberikan motivasi kepada siswa berupa sebuah ceramah yang bisa membuat anak lebih mengetahui apa dampak yang ditimbulkan jika terlalu lama bermain *game online*.

Dari hasil wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti, peran guru sebagai motivator dapat diartikan sebagai bagaimana cara seorang guru dalam membantu siswa untuk lebih termotivasi untuk tidak kecanduan atau kecanduan terhadap *game online*, guru memberikan motivasi untuk mengerjakan pekerjaan yang lebih berguna seperti membantu orang tua, mengerjakan atau melakukan kegiatan yang bermanfaat lainnya.

4. Peran Guru Kelas Sebagai Evaluator

Peran guru sebagai evaluator adalah cara guru dalam melakukan penilaian terhadap suatu hal yang dilakukan oleh siswa yang mana bertujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan dan efisiensi dalam proses belajar. Sebagai evaluator, guru tidak hanya menilai di atas kertas saja tetapi juga melakukan pemantauan yang bersifat menyeluruh terhadap perubahan perilaku atau emosi siswa dalam proses belajar.

Melalui pengamatan yang konsisten, guru dapat mengidentifikasi penurunan standar pencapaian siswa, hal ini menjadi sebuah indikator awal dalam upaya guru dalam memahami masalah yang dialami siswa.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu MW berkenaan dengan peran guru sebagai evaluator dalam mengatasi dampak kecanduan *game online*, beliau mengatakan:

“Guru MW menjelaskan bahwa perilaku kasar atau berbohong tidak hanya disebabkan oleh dampak negatif *game online* tetapi tergantung perilaku yang anak lihat di rumah, jika orang tuanya sering berperilaku kasar maka anak akan mengikuti perilaku tersebut juga. Cuman jika orangtuanya mendidik anaknya seperti memasukan konten yang bersifat mendidik dan membahas tentang agama maka mungkin bisa mengubah perilaku anak.

Guru NM Menyebutkan bahwa pernah menemui siswa yang seperti itu, ketika dia kecanduan terhadap *game online* biasanya dia akan sering terlambat ke sekolah. Itu biasanya disebabkan oleh main terlalu lama dan terlalu malam, sehingga bangunnya pun akan pagi. Sehingga ketika dia ingin melakukan suatu hal serba mepet jadinya, hal itu yang menyebabkan dia terlambat ke sekolah.”

Kemudian, beliau menambahkan lagi mengenai sanksi jika mengatakan kata kasar di kelas:

“Guru NM Menjelaskan bahwa kalau sanksi itu ada, tetapi sanksinya bersifat edukasi. Dan juga sanksi ini tidak diputuskan sendiri, akan tetapi kami melakukan kesepakatan kelas. Kesepakatan kelas ini merupakan kesepakatan antara guru dengan semua siswa, pada awal pembelajaran biasanya kami melakukan kesepakatan kelas tentang apa saja yang boleh dan tidak boleh dilakukan.”

Dapat dikatakan bahwa bapak NM dan ibu MW dalam berperan sebagai evaluator yakni memberikan pemahaman terkait dampak yang ditimbulkan jika kecanduan terhadap *game online*.

Dari hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti, peran guru sebagai evaluator yakni untuk membantu siswa untuk tidak kecanduan atau kecanduan *game online* dengan sebuah sanksi atau hukuman yang mendidik jika terlambat ke sekolah karena terlalu malam bermain *game online*.

5. Peran Guru Kelas Sebagai Pembimbing

Peran Guru sebagai pembimbing adalah cara seorang guru dalam membimbing atau mengarahkan siswa terhadap perkembangan potensi siswa ketika belajar. Bimbingan juga merupakan cara seorang guru dalam memberi bantuan emosional yang bersifat menunjang perkembangan pribadi individu yang sedang dibimbing yakni seorang siswa.

Tugas atau peran guru tidak hanya sebagai pengajar dan pendidik saja, tetapi juga sebagai seorang pembimbing. Karena tidak semua siswa memiliki masalah belajar yang sama, ada siswa yang memiliki masalah belajar seperti nilai yang rendah, motivasi belajar yang kurang, lambat dalam memahami materi pelajaran, atau sikap yang kurang baik kepada teman atau gurunya. Semua masalah yang disebutkan tentu ada yang melatarbelakanginya, contohnya seperti siswa yang kecanduan terhadap *game online*.

Hasil wawancara dengan Ibu MW berkenaan dengan peran guru sebagai pembimbing dalam mengatasi dampak kecanduan *game online*, beliau menerangkan:

“Guru MW menjelaskan bahwa perlu adanya kolaborasi antara guru dengan orang tua siswa, supaya orang tua lebih memperhatikan waktu bermain anak di rumah. Orang tua juga harus menasehati anak tentang dampak yang bisa ditimbulkan jika anak terlalu lama bermain *game online*.

Menurut guru NM Kolaborasi dengan orang tua sangat perlu, karna akidah dan akhlak itu membentuk karakter siswa sebenarnya. Sehingga siswa tahu sekiranya itu menjadi sesuatu yang baik ataupun tidak baik. Menurut saya kolaborasi antara guru dan siswa sangat bagus sekali, karena siswa perlu dilibatkan di setiap tindakannya. sehingga dia ketika berpikir lebih bisa mengolah pola pikir, jika apa yang dilakukannya itu merupakan sebagian dari olah pikirannya.”

Hasil wawancara dengan bapak NM juga menjelaskan bagaimana agar siswa tidak mengatakan kata kasar di kelas, beliau mengungkapkan:

“Guru NM Menjelaskan bahwa untuk kejadian begitu, kami melakukan teguran, namun dalam teguran ini mengandung edukasi. Teguran ini biasanya berupa teguran langsung, karena merupakan cara yang lebih nyaman untuk siswa sehingga dia tidak merasa sedang di tegur. Kemudian kami mengajak siswa berdiskusi tentang apa yang akan terjadi jika berbicara kasar. Dan yang terakhir adanya perlakuan untuk membentuk anak menjadi lebih baik lagi.”

Dapat dikatakan bahwa bapak NM dan Ibu MW dalam berperan sebagai pembimbing ialah dengan melakukan kolaborasi antara guru dengan orangtua

murid dalam mengawasi aktivitas anak dalam bermain *game online* baik di sekolah atau dirumah.

2. Faktor-Faktor yang Menghambat Guru dalam Mengatasi Dampak Kecanduan *Game Online* terhadap Akhlak Siswa di SDN Pekauman

Peran guru kelas dalam mengatasi dampak kecanduan *game online* di SDN Pekauman 2 Banjarmasin tidak terlepas dari faktor-faktor yang menghambat peran guru tersebut, yakni:

a. Keterbatasan Waktu

Salah satu kendala paling nampak dirasakan ialah kendala waktu, guru hanya bisa mengawasi anak selama 6-7 jam dalam satu hari. Karena hal itulah membuat terhambatnya guru kelas dalam mengatasi dampak adiktif *game online* di SDN Pekauman 2.

Setelah dilakukan wawancara dengan guru kelas yaitu bapak NM dan guru PAI yakni Ibu MW, beliau berdua mengungkapkan fenomena krusial mengenai perilaku siswa diluar jam sekolah. Mereka sepakat bahwa kebanyakan waktu yang anak-anak habiskan di luar jam pelajaran sekarang adalah bermain *handphone*, hal itu menjadi penyebab banyaknya siswa yang kecanduan terhadap *game online*. Permasalahan ini disebabkan oleh lemahnya peran serta pengawasan orangtua dalam membatasi waktu penggunaan *handphone* anak ketika di dalam rumah.

b. Sarana dan Prasarana

Sarana dan prasarana dalam sekolah sangat dibutuhkan oleh siswa dalam proses belajar, sehingga menjadi salah-satu komponen yang harus terpenuhi dalam pelaksanaan belajar mengajar. Tanpa sarana pendidikan yang cukup, proses belajar mengajar akan mengalami sedikit kesulitan dalam mencapai tujuan pendidikan.

Berdasarkan hasil wawancara dan dokumentasi yang telah pemateri lakukan, diketahui bahwa di SDN Pekauman 2 memiliki sarana dan prasarana mulai dari papan tulis setiap kelas, spidol, penghapus, buku belajar, buku materi belajar untuk siswa, ruang guru, ruang kelas, ruang kepala sekolah, WC untuk guru dan siswa, ruang tata usaha, Lapangan upacara, dan Parkiran untuk siswa dan guru. Akan tetapi di SDN Pekauman 2 tidak adanya ruangan khusus untuk perpustakaan dan tempat untuk sholat siswa.

B. Pembahasan

1. Peran Guru Kelas dalam Mengatasi Dampak Kecanduan *Game Online* terhadap Akhlak Siswa di SDN Pekauman 2

a. Peran Guru Kelas Sebagai Sumber Informasi

Peran guru kelas sebagai sumber informasi merupakan peran yang sangat penting. Peran ini berkaitan dengan kualitas interaksi di dalam ruang kelas yang sangat bergantung pada sejauh mana

pemahaman seorang guru mengenai apa yang akan diajarkan. Jika siswa menanyakan pertanyaan berkaitan dengan pelajaran yang sedang diajarkan, guru akan menjawabnya dengan penuh keyakinan. Begitupun juga dalam hal pemahaman mengenai perkembangan teknologi yang semakin maju.

Berdasarkan penyajian data di atas, dapat diketahui bahwa guru kelas dan guru PAI berperan sebagai sumber informasi dalam upaya mereka mengatasi siswa yang kecanduan bermain *game online* yang menyebabkan akhlakunya menjadi jelek. Ketika mengajar, guru sering memberikan informasi mengenai dampak negatif yang ditimbulkan jika terlalu lama bermain game.

Dalam pelaksanaannya, guru juga menjelaskan bahwa perkembangan teknologi tidak hanya memiliki dampak negatif tetapi ada juga dampak positifnya seperti memudahkan siswa dalam mengakses materi pelajaran serta bisa membantu mempermudah pekerjaan kita dalam mengerjakan suatu hal.

b. Peran Guru Kelas Sebagai Fasilitator

Peran guru sebagai fasilitator adalah fungsi guru untuk memberikan pelayanan akademik maupun emosional yang bertugas untuk memfasilitasi kegiatan belajar agar menjadi lebih baik. Salah satu cara seorang guru dalam memfasilitasi kegiatan belajar adalah dengan memilih metode atau strategi pembelajaran yang memberikan arahan langsung kepada siswa.

Dari penyajian data diatas, dapat diketahui bahwa guru kelas dan guru PAI dalam berperan sebagai fasilitator dalam upaya mereka mengatasi dampak kecanduan *game online* terhadap akhlak siswa dengan memilih strategi dan metode pembelajaran yang bisa membuat anak nyaman ketika menyampaikan masalah yang ia alami.

Dalam pelaksanaanya, guru kelas dan guru PAI menjelaskan bahwa bermain *game online* tidak boleh lebih dari 1 jam bermain, jika lebih dari itu maka akan membawa dampak negatif yang buruk. Pendekatan dan strategi yang digunakan guru adalah dengan strategi ceramah yang membuat anak menjadi paham akibat yang ditimbulkan jika terlalu sering bermain *game online*. Guru juga menggunakan pendekatan persuasif yang dimana mengajak siswa berbicara dan menyampaikan apa yang lebih baik dilakukan, serta memberikan pandangan kepada siswa untuk mempertimbangkan perbuatan yang mereka lakukan.

c. Peran Guru Kelas Sebagai Motivator

Peran guru sebagai fasilitator adalah peran yang sangat penting dalam membantu meningkatkan minat atau semangat siswa, serta dapat membantu mereka dalam mencapai tujuan yang diinginkan.

Dari penyajian diatas, dapat diketahui bahwa *game online* tidak sepenuhnya merusak akhlak selama jam bermain siswa tidak boleh lebih dari 1 jam bermain. Jika ditemukan anak-anak yang berkata kasar, orang tua siswa harus terus memantau dan menemani anak dalam

bermain *game online* agar tidak mengucapkan kata-kata kasar ketika bermain.

Dalam pelaksanaannya, guru PAI melakukan peranya sebagai motivator dengan memberikan motivasi berupa sebuah ceramah yang berkaitan dengan karakter-karakter baik di dalam agama islam seperti kisah nabi dan rasul. Pihak sekolah juga mengadakan sebuah kegiatan setiap hari jum'at, yakni membaca surah yasin bersama-sama untuk memberikan motivasi kepada siswa untuk selalu mengamalkan membaca surah yasin.

d. Peran Guru Kelas Sebagai Evaluator

Peran guru sebagai evaluator adalah cara guru dalam melakukan penilaian terhadap suatu hal yang dikerjakan oleh siswa, evaluasi yang dilakukan ditujukan sebagai indikator dalam mengetahui tingkat keberhasilan belajar siswa.

Deri penyajian diatas dapat dikatakan bahwa peran guru sebagai evaluator adalah dengan melakukan evaluasi terhadap perilaku atau sikap yang dilakukan terhadap anak baik di sekolah atau rumah.

Dalam pelaksanaannya, guru guru kelas dan guru PAI melakukan evaluasi terhadap penyebab siswa yang sering terlambat dan melakukan perilaku kasar atau berbohong di lingkungan sekolah. Guru mengevaluasi siswa dengan melihat perilakunya di sekolah dan di rumah mengenai siswa yang kecanduan bermain *game online* yang menyebabkan sering berkata kasar atau berbohong dan terlambat

kesekolah karena terlalu asik bermain *game online* pada saat malam hari.

e. Peran Guru Sebagai Pembimbing

Peran guru sebagai pembimbing adalah peran yang sangat penting untuk dilakukan, karna peran ini bertujuan untuk membimbing atau mengarahkan siswa dalam mengembangkan potensi belajar siswa. Bimbingan ini tidak hanya sebatas dalam pembelajaran saja, tetapi juga terkait masalah yang dimiliki siswa seperti kecanduan atau kecanduan *game online*.

Dari penyajian diatas, disebutkan bahwa guru kelas dan guru PAI dalam perannya sebagai pembimbing ialah dengan membimbing siswa menjadi individu yang baik serta bermartabat. Bimbingan juga merupakan sebuah cara yang dilakukan guru dalam memberi bantuan emosional yang bertujuan untuk mengembangkan pribadi siswa menjadi lebih baik lagi dari sebelumnya.

Dalam penerapannya, guru kelas dan guru PAI menjelaskan bahwa kolaborasi antara guru dengan orang tua dalam membimbing siswa baik di sekolah ataupun di rumah sangat penting dilakukan. Dalam kolaborasi ini, orang tua harus lebih memperhatikan waktu bermain siswa dirumah dan menasehatinya jika terlalu lama bermain *game online*. Di Dalam sekolah, guru bisa melakukan teguran kepada siswa yang berkata kasar, teguran ini bersifat membimbing anak untuk menjadi pribadi yang lebih baik.

2. Faktor-faktor yang Menghambat Guru dalam Mengatasi Dampak Kecanduan *Game Online* terhadap Akhlak Siswa di SDN Pekauman 2

Adapun faktor-faktor yang menghambat peran guru dalam mengatasi dampak kecanduan *game online*, yakni:

a. Keterbatasan Waktu

Keterbatasan waktu di dalam kelas merupakan salah satu tantangan yang sering dirasakan oleh guru dalam proses belajar mengajar, hal ini mengacu pada ketidak cukupan waktu yang tersedia untuk membimbing siswa dalam seluruh rangkaian kegiatan pembelajaran yang telah direncanakan. Fenomena ini menyebabkan seorang guru merasa tergesa-gesa dalam menyampaikan materi ajar yang padat sehingga beberapa materi terpaksa dijelaskan secara tidak rinci atau tidak mendalam demi mengejar ketuntasan tujuan pembelajaran yang ditargetkan.

Berdasarkan hasil dari penyajian data di atas, Guru kelas dan Guru PAI menjelaskan mengenai keterbatasan alokasi pengawasan di sekolah, dimana guru hanya memiliki kesempatan untuk memantau dan membimbing perkembangan perilaku siswa selama kurang lebih 6 hingga 7 jam saja dalam sehari. Keterbatasan ini menciptakan celah pengawasan yang signifikan ketika siswa sudah berada di luar lingkungan sekolah. Situasi ini menjadi lebih parah oleh pola pikir atau resepsi keliru yang berkembang di kalangan orang tua murid. Banyak

dari mereka beranggapan bahwa membiarkan anak tetap berada di dalam rumah adalah pilihan yang lebih aman dan mudah dikontrol daripada membiarkan mereka bermain diluar yang dianggap rawan terpengaruh pergaulan negatif di lingkungan rumah mereka.

Sebagai solusinya, orang tua cenderung memberikan anak handphone untuk membuat mereka diam saja di dalam rumah. Sayangnya, niat awal untuk menjaga anak agar tetap aman ini justru berdampak buruk pada perkembangan psikologis dan perilaku siswa itu sendiri. Pemberian akses internet tanpa pengawasan yang ketat ini justru menimbulkan dampak yang lebih parah lagi seperti hilangnya motivasi dalam belajar, enggan untuk bersosialisasi dengan lingkungan sekitar, dan pada akhirnya membuat anak memiliki rasa malas untuk keluar rumah, serta membuat mereka kecanduan atau kecanduan bermain *game online*.

b. Sarana dan Prasarana

Sarana adalah media pembelajaran dan alat yang diperlukan oleh guru untuk mengembangkan fisik dan mental siswa untuk pendidikan yang efektif. Guru membaca, mengajar, dan melatih siswa sesuai bakat mereka masing-masing. Dengan sarana atau peralatan dan bahan yang secara langsung digunakan untuk membantu menunjang proses belajar mengajar didalam kelas, contoh sarana yang ada di sekolah adalah papan tulis, spidol, penghapus, buku, papan tulis, alat tulis, perpustakaan dan laboratorium.

Prasarana merupakan alat tidak langsung yang dibutuhkan untuk mencapai tujuan pembelajaran seperti gedung sekolah, lapangan upacara, taman. Sedangkan fasilitas adalah alat yang langsung dibutuhkan untuk mencapai tujuan pendidikan, seperti buku, perpustakaan dan laboratorium.

Berdasarkan hasil dari penyajian data di atas, dapat diketahui bahwa SDN Pekauman 2 pada dasarnya sudah memiliki fasilitas sarana dan prasarana yang tergolong cukup memadai untuk menunjang aktivitas belajar mengajar di dalam kelas. Akan tetapi, sekolah ini masih menghadapi keterbatasan ruang, salah satunya adalah belum adanya ketersediaan ruangan khusus yang dialokasikan sebagai perpustakaan sekolah yang mengizinkan siswa untuk mengakses perpustakaan. Keterbatasan sarana ini tidak lantas menjadi hambatan yang berarti bagi kelancaran belajar mengajar siswa di kelas. Alternatif yang dimanfaatkan guru ialah dengan memanfaatkan ruang guru yang terbilang cukup besar untuk tempat penyimpanan dan pengelolaan buku-buku pembelajaran.

Selain kendala terkait ketiadaan ruang perpustakaan, permasalahan sarana dan prasarana yang ditemukan adalah belum tersedianya ruangan khusus beribadah atau musala bagi siswa untuk sholat. Keterbatasan ini berimplikasi pada kebiasaan ibadah siswa, yang dimana mereka pada umumnya mengerjakan ibadah salat dzuhur ketika sudah sampai rumah masing-masing. Hal ini dikarenakan jadwal

kepulangan siswa dinilai berdekatan dengan waktu shalat, yakni pukul 12.30 untuk siswa kelas 1 sampai 4, serta pukul 13.00 untuk siswa kelas 6. Hal ini menjadi sebuah tantangan tersendiri oleh pihak sekolah, khususnya para guru yang tidak bisa memantau secara langsung apakah para siswa benar-benar menunaikan kewajiban shalat mereka atau tidak setelah pulang sekolah.

Sekolah dapat menerapkan kebijakan shalat berjamaah yang dilakukan langsung di dalam ruang kelas masing masing, hal ini bisa dilakukan setiap hari atau memiliki jadwal tersendiri setiap kelasnya. Langkah alternatif ini bisa saja dilakukan karena setelah melakukan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti di dalam kelas V SDN Pekauman 2 memiliki ruangan kelas yang ukurannya cukup luas untuk dimanfaatkan sebagai tempat shalat.