BAB IV
LAPORAN HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

1. Letak Geografis Madrasah Ibtidaiyah Ulumul Qur'an Sei Gampa Asahi

MI Ulumul Qur'an merupakan lembaga di bawah naungan Kementerian Agama yang beralamatkan di desa Sungai Gampa Asahi adapun lokasi MI Ulumul Qur'an terletak pada geografis yang sangat cocok untuk proses belajar mengajar. Lokasi tersebut terletak di tengah-tengah pemukiman penduduk. MI ini dibangun dengan pertimbangan tata letak bangunan yang memberikan kenyamanan untuk belajar. Hal ini dapat dilihat dari tata letak ruang belajar yang nyaman untuk proses belajar mengajar.

Hal ini dapat dilihat dari tata letak ruang belajar yang agak jauh dari jalan raya sehingga kebisingan dari kendaraan bermotor bisa diminimanilisir. Adapun batas-batas wilayah dari MI Ulumul Qur'an Sei Gampa Asahi adalah: sebelah selatan, barat dan utara berbatasan dengan area persawahan Madrasah dan masyarakat sekitar. Adapun sebelah utara berbatasan dengan sungai Asahi yang merupakan anak sungai Barito.

2. Sejarah MI Ulumul Qur'an Sei Gampa Asahi

Awal mula berdirinya MI Ulumul Qur'an Sei Gampa Asahi tidak ubahnya seperti lembaga-lembaga pendidikan pada umumnya. Meski

bukan lembaga pendidikan yang memiliki dana subsidi dari pemerintah. Secara bertahap lambat laun sekolah ini menjadi pilihan favorit masyarakat Rantau Badauh pada umumnya dan masyarakat Sungai Gampa Asahi pada khususnya.

Pada tanggal 20 Juli 2012, MI Ulumul Qur'an Sei Gampa Asahi mulai beroperasi. MI Ulumul Qur'an menerima siswa baru dengan tahun ajaran baru. Awalnya, MI Ulumul Qur'an Sei Gampa Asahi yang berlokasi di Desa Sungai Gampa Asahi dulunya kurang diminati, namun sekarang madrasah ini menjadi tujuan yang diperioritaskan masyarakat sekitar untuk menyekolahkan anak-anaknya. Hingga saat ini siswa di MI Ulumul Qur'an Sei Gampa Asahi berjumlah 94 orang siswa.

Pada mulanya bangunan ruang kelas MI Ulumul Qur'an Sei Gampa Asahi masih menumpang di MTs Ulumul Qur'an. Seiring berjalannya waktu disertai usaha dan keridhaan Allah Swt. kini MI Ulumul Qur'an Sei Gampa Asahi sudah memiliki gedung sendiri. Pada awal berdiri, MI Ulumul Qur'an Sei Gampa Asahi memiliki guru sebanyak 4 orang, kini sudah bertambah menjadi 10 orang. Selain itu, jumlah siswa setiap tahun semakin meningkat.[40]

[40]Arsip dokumen MI Ulumul Qur'an Sei Gampa Asahi.

3. Pendidik dan Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah Ulumul Qur'an Sei Gampa Asahi

a. Data Guru

Data guru di MI Ulumul Qur'an Sei Gampa Asahi disajikan sebagai berikut:

Tabel II Daftar Nama Guru MI Ulumul Qur'an Sei Gampa Asahi

NO.	Nama guru	Pendidikan terakhir	Jabatan	Status kepegawaian	Sertifikasi	
					Ada	Tidak
1.	Abdurrahman Addiba'i, S.Pd	S1	Kamad	GTY		√
2.	Marlina, S.Pd	S1	Guru	GTY		√
3.	Nur Azizah	SLTA	Guru	GTY		√
4.	Mariatul Qibtiah	SLTA	Guru	GTY		√
5.	Tahratul Aulia	SLTA	Guru	GTY		√
6.	Diana	SLTA	Guru	GTY		√
7.	Nor Aida, S.Pd	S1	Guru	GTY		√
8.	Hasbi	SLTA	Guru	GTY		√
9.	Muhammad Rifqi Ridhani, S.Pd	S1	Guru	GTY		√
10.	Arbani, S.Pd	S1	Guru	GTY		√

b. Data Siswa

Data jumlah siswa aktif di MI Ulumul Qur'an Sei Gampa Asahi, akan disajikan dalam table berikut:

Tabel III Daftar Siswa MI Ulumul Qur'an Sei Gampa Asahi

NO.	Kelas	Laki-Laki	Perempuan	Jumlah
1.	I	14	13	27
2.	II	11	9	20
3.	III	7	3	10
4.	IV	4	4	8
5.	V	11	6	17
6.	VI	7	5	12
Total		54	40	94

4. Data Subjek Pecandu *Game Online*

Agar mempermudah penyajian data, maka berikut akan disajikan table data subjek pecandu *game online:*

Tabel IV Data Subjek Pecandu Game Online

NO	Inisial	Usia	Kelas	Game Favorit	Waktu Bermain Game
1.	NH	10 tahun	V	*Clash of Clans*.	Setiap hari, mulai pulang sekolah hingga sore.
2.	AW	10 tahun	V	*Mobile Legend*	Setiap hari saat pulang sekolah hingga malam hari.
3.	MH	11 tahun	V	PUBG Mobile	Setiap hari, seharian penuh.
4.	MT	11 tahun	V	PUBG dan *Mobile Legend*.	Setiap hari
5.	RP	10 tahun	V	*growtohopia* dan *Mobile Legend*.	Setiap hari hingga larut malam.

B. Penyajian Data

1. *Compulsive Gaming* Terhadap Penyesuaian Siswa di MI Ulumul Qur'an Sei Gampa Asahi

Menurut Bapak MM selaku wali kelas V, beliau berpendapat bahwa yang dimaksud dengan *compulsive gaming* adalah kebiasaan anak dalam memainkan *game online* bahkan sampai melupakan waktunya dan lupa pada tanggungjawabnya. Seringkali anak yang terkena dampak dari *compulsive gaming* merasa ketergantungan dengan game yang ia mainkan. Bahkan terkadang ada anak yang sampai marah-marah jika *handphone* (HP) diambil karena tidak bisa memainkan *game online*. Karena *game*

online juga, anak menjadi sulit beradaptasi, dan tidak mau berteman akrab dengan sesama siswa di kelas.

Menurut Bapak MM para siswanya yang terkena dampak *game online* akan lebih sulit menerima pelajaran karena fokusnya akan berkurang. Sebagaimana yang Bapak MM lihat terhadap kemajuan belajar siswanya yang berinisial RP. Menurut beliau RP sulit mengerti pelajaran yang diberikan dan tidak bisa mengulangi apa yang disampaikan oleh guru sebelum kelas berakhir.[41]

Menurut Ibu NL selaku orangtua NH, ia melihat NH selalu bermain game saat meminjam Hpnya, NH ketika sudah bermain game sangat sulit untuk diajak berkomunikasi. NH juga tidak mau mengerjakan tugas jika sedang asyik bermain NH biasa bermain *game online* di rumah bisa sendirian atau bersama teman-temannya. NH bermain *game online* setiap hari. Adapun waktu yang biasa ia gunakan untuk bermain *game online* yakni sejak pulang sekolah sampai sore. Kalau malam HP sudah diambil oleh Ibu NL. Jika maghrib NH sudah tahu dan sadar untuk melepaskan HP Ibunya. Game yang biasa NH mainkan adalah *Clash of Clans*.

Jika Hp yang digunakan NH tidak diberikan atau malah disimpan, maka NH akan melunjak, tidak mau beraktivitas dan merengek agar bisa dipinjamkan Hp. Selama ini, NH tidak pernah berbohong tentang apapun

[41]Wawancara dengan Bapak MM selaku wali kelas V MI Ulumul Qur'an, pada tanggal 21 Juli 2020.

kepada Ibunya, sekalipun itu urusan game. Jadi jika ia memang ingin main game ia akan berterus terang dan meminta izin dengan Ibunya. Hanya saja, akibat dari keseringan main game ini membuat NH tidak fokus belajar, sulit untuk dimintai bantuan dan sering tidak peduli dengan panggilan Ibunya ketika memintanya melakukan sesuaru.[42] Hal tersebut pun penulis lihat secara langsung pada saat observasi ke rumah responden dengan inisial NH. Siang itu, NH sedang bermain *game online* di teras rumah, ketika penulis datang, ia tidak memperhatikan lingkungan sekitar hanya fokus kepada Hp Ibunya saja. Saat Ibu NL memintanya untuk duduk di atas sofa dan ikut wawancara ia tidak mempedulikan lalu beberapa saat kemudian ia pergi menuju kamar.[43]

Ibu BK mengakui bahwa anaknya yang bernama AW mengalami kecanduan *game online.* AW biasanya bermain *Mobile Legend* hingga lupa waktu. Jika sudah bermain game ia akan sulit untuk disuruh belajar, kecuali diberikan ancaman. Ibu BK memberikan ancaman bahwa AW tidak akan dipinjamkan HP jika tidak mengerjakan tugas sekolah terlebih dahulu. Jika dilarang tanpa ancaman AW tidak akan memperdulikan sama sekali.

AW bermain *game online* setiap pulang sekolah hingga sore, kadang sampai malam. Sehingga untuk mengajaknya melakukan aktivitas

[42]Wawancara dengan Ibu NL selaku orangtua NH, pada tanggal 18 Juni 2020.

[43]Observasi tanggal 18 Juni 2020

lain sangatlah sulit karena AW sudah terlalu menikmati game yang ia mainkan. Kadang ia lupa waktu makan siang, bahkan harus dipaksa makan, tidak mau membantu orangtua membersihkan rumah, sulit diajak salat dan tidak suka saat ada teman atau orang lain datang ke rumah. Ia lebih senang menyendiri daripada bergaul dengan orang lain. AW hanya memiliki sedikit teman dan merekapun berteman hanya untuk bersama-sama main *game online*. Tidak banyak komunikasi yang ia lakukan bersama teman-temannya.[44]

MH adalah anak yang aktif bermain *game online*. Setiap hari tidak pernah ia meninggalkan game miliknya. Terlebih ia sudah memiliki HP sendiri sebagai hadiah karena ia menjadi juara kelas. Ibu MW selaku orangtua MH mengakui bahwa anaknya memang kecanduan bermain *game online* PUBG. Ketika bangun tidur MH akan langsung mencari HP miliknya. Jika dilarang untuk bermain game maka ia akan merajuk dan tidak mau makan. Jika dihitung-hitung MH memainkan gamenya hampir seharian penuh.

Menurut Ibu MW anaknya tidak pernah berbohong untuk bermain *game online*. Ia terbiasa jujur dan meminta izin untuk bermain game tersebut. Selama MH bermain game Ibu MW akui anaknya menjadi kurang rajin belajar. Apabila ingin meminta tolong sesuatu terkadang juga menolak dengan alasan sedang sibuk bermain. Menurut Ibu MW *game online* memberikan dampak yang cukup besar bagi pergaulan anaknya.

[44]Wawancara dengan Ibu BK selaku orangtua AW, pada tanggal 21 Juni 2020.

Dulu, MH selalu bermain bersama teman ketika sore hari, baik bermain sepeda, bermain layang-layang maupun berlarian bersama. Namun sekarang ia memilih untuk tetap di kamar dan tidak bergaul dengan temannya.[45]

Pernyataan Ibu MW tersebut sama dengan hasil observasi yang dilakukan oleh penulis pada sore hari. Saat itu, ada beberapa teman dari MH yang datang ke rumahnya mengajak bermain sepeda, namun MH menolak dan mengatakan bahwa dirinya sedang sibuk. Teman-temannya pun akhirnya ikut duduk dan melihat MH bermain *game online*.[46]

Responden berikutnya adalah MT ia pengguna aktif *game online*, adapun game yang biasa ia gunakan adalah PUBG dan *Mobile Legend*. MT mengaku bahwa dirinya sangat menyukai game tersebut karena menyenangkan dan memilki banyak teman baru. Adapun yang menarik dari game tersebut menurut MT yakni level-level permainan yang terus bertambah dan hadiah-hadiah yang ditawarkan bagi hero yang ada digame tersebut. MT bermain *game online* setiap hari tanpa terkecuali. Baginya *game online* sudah seperti kewajiban untuk dimainkan. Jika HP yang ia gunakan disita oleh orangtuanya maka ia akan bermain dengan meminjam HP teman-temannya.[47]

---

[45]Wawancara dengan Ibu MW selaku orangtua MH, pada tanggal 12 Juli 2020.

[46]Observasi tanggal 12 Juli 2020.

[47]Wawancara dengan MT siswa kelas V MI ulumul Qur'an, pada tanggal 13 Juli 2020.

Ibu SS selaku orangtua mengakui bahwa anaknya memang sudah sangat terpengaruh dengan *game online*. Setiap pagi, siang sore bahkan malam, MT selalu bermain *game online* di HP Ibunya. Sebenarnya MT belum memiliki HP sendiri namun karena HP Ibu SS tidak terlalu digunakan maka HP tersebut digunakan oleh anaknya hingga sekarang. Jika HP tersebut diambil dan disimpan, MT akan berontak dan pergi bermain ke luar rumah. Biasa ke rumah tetangganya untuk bermain bersama RP teman sekelasnya yang juga gemar bermain *game online*. Menurut pengakuan Ibu SS ia lebih baik anaknya bermain *game online* di HP sendiri daripada meminjam HP temannya, oleh sebab itu Ibu SS tidak pernah lagi menyimpan HP nya.[48]

Menurut Ibu SS anaknya itu sering meninggalkan kegiatan wajibnya demi bermain *game online.* Sekarang anaknya sulit diajak belajar di rumah. Terkadang tugas-tugas sekolah malah Ibu SS yang mengerjakan. Waktu makan siang dan malam pun kini mulai tidak beraturan, bahkan MT sering membawa HP ke meja makan sambil bermain *game online.* Masalah pergaulan, menurut Ibu SS anaknya tidak memiliki masalah karena teman-temannya masih sering datang ke rumah dan ia juga sering mendatangi rumah temannya karena rata-rata temannya adalah pecinta *game online* juga. Hanya saja sopan santun yang dulu diajarkannya kini sudah mulai pudar, dulu anaknya terbiasa berkata sopan sesuai dengan pendidikan orangtua, namun sekarang malah sering berbicara kotor akibat

[48]Wawancara dengan Ibu SS selaku orangtua MT, pada tanggal 13 Juli 2020.

bacaan dan percakapan yang sering keluar dari teman-temannya sesame penyuka *game online*.[49]

Menurut Ibu DW selaku orangtua RP, anaknya memang memilki ketertarikan yang berlebihan terhadap *game online*. Oleh sebab itu ia berusaha memberikan batasan-batasan penggunaan HP di rumah. Namun demikian, RP tetap sering main game di ruamah teman-temannya. Sehingga upaya Ibu DW mengurangi candu *game online* anaknya hanya berlaku saat di rumah saja. RP terbiasa bermain game saat sore hingga larut malam. Pagi ia sekolah, siang juga sekolah belajar Al-Quran. Jika sudah sore RP diizinkan untuk menggunakan HP Ibu DW namun batasnya hanya sampai maghrib. Sesudah maghrib RP akan berjalan ke rumah tetangga yang merupakan teman akrabnya di sana ia juga bermain HP dan memainkan *game online*.

Akibat yang ditimbulkan dari *game online* terhadap sifat RP yakni ia lebih mudah marah dan menjadi lebih sulit untuk diminta bantuan. Dulu ketika Ibu DW belum memberikan izin anaknya bermain HP dan mengenal *game online* RP anak bungsunya itu sangat rajin membantu orangtua seperti membelikan sesuatu atau membantu membersihkan rumah. Namun, sekarang RP menjadi jarang membantu orangtuanya. Sebagian besar waktu luang hanya digunakan untuk *game online* saja.[50]

[49]Wawancara dengan Ibu SS selaku orangtua MT, pada tanggal 13 Juli 2020.

[50]Wawancara dengan Ibu DW selaku orangtua RP, pada tanggal 16 Juli 2020.

Menurut pengakuan RP sendiri, ia senang bermain *game online* karena banyak teman baru dan bisa saling berkomunikasi di sana. Adapun game yang biasa ia mainkan adalah *growtohopia* dan *Mobile Legend*. RP mengaku bermain *game online* pada saat ada waktu luang, seperti pulang sekolah atau saat bermain bersama temannya di rumah tetangga. RP sering dimarahi ibunya jika bermain game terlalu lama apalagi jika meninggalkan tugas rumah karena bermain game. Tetapi ia tidak jera dan tetap menekuni kebiasaannya bermain *game online*. RP mengaku jika sehari saja tidak bermain game ia tidak akan sanggup karena baginya game adalah sebuah keperluan.[51]

2. Cara Mengatasi *Compulsive Gaming* terhadap Penyesuaian Siswa pada Lingkungan di MI Ulumul Qur'an Sei Gampa Asahi

Menurut Bapak MM selaku wali kelas V beliau berpendapat bahwa cara mengatasi *compulsive gaming* yakni dengan memberikan batasan pada anak secara tegas agar tidak menggunakan game saat jam belajar. Memberhentikan anak yang kecanduan *game online* juga bisa dengan cara perlahan missal secara bertahap mengurangi waktu bermainnya. Orangtua harus lebih pandai dalam mengatur waktu penggunaan *gadget* bagi anak. Sebaiknya orangtua mencarikan alternatif bermain lain bagi anak agar waktu luangya tidak habis untuk bermain *game online* saja.

[51]Wawancara dengan RP siswa kelas V MI Ulumul Qur'an, pada tanggal 16 Juli 2020.

Jika anak memiliki banyak kesibukan yang memungkinkannya mengerjakan sesuatu bermanfaat maka anak tidak akan memiliki waktu luang yang cukup untuk bermain game. Oleh sebab itu peran orangtua sangatlah penting dalam mengatur waktu anak-anaknya. Jika di sekolah maka sebisa mungkin sekolah memberlakukan peraturan untuk tidak memperbolehkan siswa membawa HP.[52]

Cara mengatasi kecanduan *game online* menurut Ibu NL selaku orangtua NH agak sulit, karena anak yang sudah kecanduan *game online* jika HP disimpan atau diambil maka ia bisa menangis dan mencari pelarian dengan bermain game di HP temannya yang lain padahal bermain dengan HP orang lain akan membuat orangtua lebih khawatir takut HP temannya rusak akibat anaknya. Oleh sebab itu, menurut Ibu NL, cara agar anak tidak candu *game online* bisa dimulai dengan mengurangi waktu luang anak dan membatasi pergaulan anak.

Lingkungan pertemanan sangat mempengaruhi anak usia sekolah dasar dalam bertindak dan melaksanakan hobinya. Orangtua harus memperhatikan pergaulan anak dan memperhatikan waktu anak bermain game. Berikan pengawasan yang mencukupi agar anak tidak berlebihan dalam bermain *game online*.[53]

---

[52]Wawancara dengan Bapak MM selaku wali kelas V MI Ulumul Qur'an, pada tanggal 21 Juli 2020.

[53]Wawancara dengan Ibu NL selaku orangtua NH, pada tanggal 18 Juni 2020.

Menurut Ibu BK selaku orangtua AW cara mengatasi kecanduan *game online* bagi anak yakni dengan menarik perhatian anak dengan hal lain yang menyenangkan seperti, orangtua menemani anak belajar, memasak bersama anak-anak, Liburan atau menagajak anak berjalan-jalan sore. Hal tersebut efektif membuat anak mengurangi bermain game. Namun demikian, seringkali orangtua tidak memiliki banyak waktu luang untuk anak sehingga anak mengalihkan perhatiannya pada *game online*.

Sebaiknya, orangtua juga mengajari anak untuk peduli terhadap lingkungan sosial. Misalnya mengajak anak hadir dalam acara-acara di desa. Melalu kegiatan tersebut, anak menjadi paham makna bermasyarakat, anak menjadi mengerti makna tolong menolong dalam melaksanakan sesuatu, dengan begitu, waktu luang anak teralihkan kepada kegiatan yang lebih bermanfaat.[54]

Menurut Ibu MW cara mengatasi penggunaan *game online* yakni secara bertahap. Sedikit demi sedikit berikan kesibukan pada anak seperti mengikuti kegiatan belajar tambahan. Sebagaimana yang ia lakukan terhadap anaknya MH, ia mengajak MH untuk mengikuti pembelajaran tahfidz sebagai pengisi waktu luang adiknya. Jika MH sudah lelah maka Ibu MW akan meminjamkan Hp untuk bermain game agar MH kembali semangat belajar.

Selain itu, Ibu MW juga sering memberikan tugas rumah seperti membersihkan rumah, membantu memasak maupun mencuci piring.

[54]Wawancara dengan Ibu BK selaku orangtua AW, pada tanggal 21 Juni 2020.

Meski terkadang MH agak sulit untuk disuruh terutama jika sedang bermain game. Oleh karena itu, Ibu MW selalu meminjamkan HP jika MH sudah selesai melaksanakan tugasnya. Jika masih ada tugas yang belum dilaksanakan maka ia tidak bisa bermain *game online*.[55]

Menurut Ibu SS, cara mengatasi anak yang bermain *game online* agak sulit, karena dirinya saja tidak mampu melarang anaknya yang bernama MT untuk bermain *game online*. Oleh sebab itu, Ibu SS hanya berusaha mengawasi anaknya dengan cara selalu menanyakan apa yang dimainkan oleh anaknya dan bagaimana cara memainkannya. Hal itu dilakukan guna mencegah anaknya dari menyelahgunakan HP. Ia takut jika anaknya menggunakan HP untuk menonton hal-hal negatif, sehingga jika ia tahu anaknya hanya menggunakan HP untuk bermain game ia tidak terlalu mempermasalahkan.

Ibu SS juga memberikan saran agar kiranya, orangtua tidak terlalu keras terhadap anak. Karena menurut pengalamannya, jika orangtua mampu bergaul, berteman dan masuk kedunia anak-anak maka orangtua akan mengerti apa yang diinginkan oleh anak, termasuk tentang bermain *game online*, orangtua bisa saling berbincang, berkomunikasi dan lebih dekat dengan anak saat bermain *game online*. Hal terpentingnya adalah tetap lakukan pengawasan tanpa harus mengekang kebiasaan anak.[56]

---

[55]Wawancara dengan Ibu MW selaku orangtua MH, pada tanggal 12 Juli 2020.

[56]Wawancara dengan Ibu SS selaku orangtua MT, pada tanggal 13 Juli 2020.

Menurut Ibu DW, cara mengatasi penggunaan game bagi anak yakni dengan pemahaman orangtua yang lebih luas untuk menarik hati anak-anak. Kadang kala anak terlalu banyak memiliki waktu luang sehingga waktu tersebut ia gunakan untuk bermain *game online*. Oleh sebab itu, penting bagi orangtua untuk lebih banyak mengagendakan kegiatan bagi anak. Misalnya, mengajak anak bermain ke rumah temannya, mengajak anak mengerjakan bersama dengan orangtua, atau mengajak anak membantu pekerjaan rumah.

Bagi Ibu DW memang sulit memberhentikan anak untuk bermain *game online* namun setidaknya, dengan orangtua mampu mengalihkan fokus anak ke arah kegiatan positif maka hal tersebut bisa dilakukan. Adapun cara yang sudah berhasil Ibu DW lakukan untuk mengurangi waktu anaknya bermain game yakni dengan menyekolahkan anaknya yang bernama RP ke sekolah Quran setiap siang sampai sore, sehingga waktu untuk bermain game hanya ada sedikit. Hal tersebut cukup efektif dan membantu Ibu DW untuk mengurangi penggunaan *game online* pada anaknya.[57]

3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi *Compulsive Gaming* terhadap Penyesuaian Siswa pada Lingkungan di MI Ulumul Qur'an Sei Gampa Asahi

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi anak hingga terpengaruh dengan *Compulsive Gaming*. Menurut Bapak MM selaku wali kelas V,

[57]Wawancara dengan Ibu DW selaku orangtua RP, pada tanggal 16 Juli 2020.

faktor yang mendukung terjadinya *Compulsive Gaming* yakni karena pengaruh dari dalam diri anak masing-masing. Ketika anak memiliki rasa bosan dalam dirinya dan merasa memiliki banyak waktu luang maka ia akan mencari hal yang menyenangkan untuk mengisi waktunya. Selain itu, ada pula pengaruh dari lingkungan maupun teman sebayanya yang menarik perhatian dengan cara bermain *game online*. Maka hal tersebut akan menarik anak untuk ikut bermain *game online*, bahkan sampai terjadi *Compulsive Gaming*.

Berikutnya menurut Bapak MM, faktor yang mempengaruhi *Compulsive Gaming* terhadap penyesuaian siswa pada ingkungan adalah kurangnya pengawasan dari orangtua. Selain orangtua, guru juga harus memberikan pengawasan terhadap anak dan lebih sering mengingatkan tentang dampak negatif dari bermain *game online*. Selain itu, ada faktor yang mempengaruhi terjadinya *Compulsive Gaming* yakni dari game itu sendiri. *Game online* memberikan banyak sekali ketertarikan pada anak melalui fitur-fitur yang disediakan. Level-level yang tersedia *digame online* tidak pernah habis selalu diperbaharui sehingga pemainnya menjadi semakin tertantang dengan apa yang ditawarkan oleh situs *game online*.[58]

Menurut Ibu NL, faktor yang mempengaruhi *compulsive gaming* atau kecanduan *game online* pada anak yakni adanya bujukan dan pengenalan tentang *game online* tersebut oleh teman-teman di sekitar.

[58]Wawancara dengan Bapak MM selaku wali kelas V MI Ulumul Quran, pada tanggal 21 Juli 2020.

Menurutnya, dulu ketika anaknya yang bernama NH mulai terpengaruh *game online* karena melihat banyaknya teman yang lain bermain game tersebut, dan NH mulai belajar menggunakan HP untuk bermain game.

Adapun menurut Ibu BK faktor yang mempengaruhi *compulsive gaming* terhadap penyesuaian diri anaknya di lingkungan yakni kurangnya perhatian orangtua untuk mengenalkan lingkungan sosial bagi anak. Kerapkali memang orangtua yang memperkenalkan HP kepada anak, sehingga anak menjadi lebih sering berada di rumah bermain HP dan tidak ada interaksi dengan temannya kecuali saat di sekolah. Orangtua melakukan hal tersebut dengan tujuan agar anaknya tidak berkeliaran di luar rumah.

Ada orangtua yang takut jika anaknya bergaul di lingkungan luar rumah karena adanya ancaman yang membahayakan seperti anak bisa mencontoh perilaku buruk dari lingkungan sekitar. Pilihan untuk melarang anak bergaul di luar rumah memang bukan kesalahan hanya saja, jika anak kurang sosialisasi dengan lingkungan sekitar maka anak akan sulit untuk menyesuaikan diri di lingkungan. Apalagi jika anak sudah mengalami kecanduan *game online*, akan semakin sulit bagi anak memahami perannya di masyarakat jika tidak diarahkan dengan baik oleh orangtua.[59]

[59]Wawancara dengan Ibu BK selaku orangtua AW, pada tanggal 21 Juni 2020.

Menurut Ibu MW faktor yang mempengaruhi *Compulsive Gamung* terhadap Penyesuaian di Lingkungan itu tergantung dari cara orangtua mengontrol anak. Jika orangtua mengizinkan anak untuk bermain HP dan *game online* maka orangtua juga harus mengimbangi dengan pendidikan sosial agar anak bisa menyesuaikan diri dengan lingkungan. Terkadang anak memang sedang merasa bosan dengan keadaan rumah dan terlalu banyak waktu luang sehingga bermain *game online* menjadi pelarian yang menarik bagi mereka.[60]

Menurut Ibu SS faktor yang mempengaruhi *Compulsive Gaming* terhadap Penyesuaian diri anak erat kaitannya dengan bagaimana cara orangtua, guru dan orang sekitar untuk mendidik anak agar mampu bergaul, memahami perannya di lingkungan dan mengerti tanggungjawabnya sebagai anggota masyarakat. Sehingga jika hanya sedikit pendidikan yang diberikan oleh orang sekitar anak tentang arti dari penyesuaian diri, maka anak tidak akan bisa menyesuaikan diri pada lingkungannya. Anak jika tidak diarahkan maka akan semakin bebas dan leluasa untuk menggunakan *game online* tanpa mempedulikan lingkungan sekitarnya. Hal ini lah yang menyebabkan anak menjadi anti sosial dan hanya terobsesi pada game yang ia mainkan saja.[61]

[60]Wawancara dengan Ibu MW selaku orangtua MH, pada tanggal 12 Juli 2020.

[61]Wawancara dengan Ibu SS selaku orangtua MT, pada tanggal 13 Juli 2020.

Menurut Ibu DW faktor yang mempengaruhi *Compulsive Gaming* terhadap Penyesuaian anak pada Lingkungan adalah ketertarikan anak terhadap *game online* yang berlebihan sehingga membuatnya terobsesi pada kemenangan yang ia dapatkan dalam *game online* saja. Hal ini akan membuat anak tidak memilki ketertarikan pada kegiatan lain. Faktor lainnya adalah kurangnya pengawasan orangtua dalam penggunaan HP pada anak, jika orangtua mampu memberikan kendali terhadap waktu penggunaan dan menyediakan kegiatan lain bagi anak maka anak akan mengurangi penggunaan *game online* tersebut.[62]

C. Analisis Data

1. *Compulsive Gaming* terhadap Penyesuaian Siswa di MI Ulumul Qur'an Sei Gampa Asahi

Menurut responden, yang dimaksud dengan *compulsive gaming* adalah kondisi ketergantungan terhadap *game online*.[63] Ungkapan responden tersebut sesuai dengan teori yang menyatakan bahwa *compulsive gaming* merupakan gejala psikologis yang sangat

[62]Wawancara dengan Ibu DW selaku orangtua RP, pada tanggal 16 Juli 2020.

[63]Wawancara dengan Bapak MM selaku wali kelas V MI Ulumul Qur'an, pada tanggal 21 Juli 2020.

empengaruhi anak. Ditandai dengan ketergantungan terhadap game yang dimainkan.[64]

Anak yang mengalami *compulsive gaming* akan melakukan banyak cara agar bisa terus menerus bermain *game online*. Korban *compulsive gaming* akan mengorbankan aktivitas-aktivitas lain dan kewajibannya sebagai seorang anak. Sering kali anak yang terkena dampak *compulsive gaming* akan sulit belajar dan sulit untuk membantu pekerjaan orangtua.[65] Hal tersebut sesuai dengan teori yang menyatakan bahwa *Compulsive gaming* didiagnosa dan ditandai dengan keinginan yang tidak terkontrol dan gigih untuk bermain video dan komputer, yang dapat berbahaya terhadap kesejahteraan seseorang. Banyak ahli kesehatan mental percaya bahwa permainan ini dapat menyebabkan jenis kecanduan yang berbeda dengan memicu perilaku yang melepaskan dopamine dan memicu sesuatu di otak. Kelainan yang dapat didiagnosa ketika seseorang terlibat dalam kegiatan gaming dan mengorbankan aktivitas sehari- hari atau mengejar minat lainnya dan tanpa penyesalan akan konsekuensi negatif yang dialami.[66]

---

[64]Detik news.com, https://m.detik.com/inet/games-news, diakses pada tanggal 18 Mai 2020, Pada pukul 12.54 WITA.

[65]Wawancara dengan Ibu NL selaku orangtua NH, pada tanggal 18 Juni 2020.

[66]Fajri Kirana Anggraeni, *Internet Gaming Disorder, Psikopotologi Budaya Modern*, Buletin Psikologi Vol.23 No.1, Tahun 2015, h. 2

Conpulsive gaming memiliki dampak yang sangat buruk bagi masa perkembangan anak terutama dalam hal penyesuaian diri pada lingkungan. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Ibu NL bahwa anaknya memang sulit bergaul dan bersifat acuh tak acuh, karena lebih memperhatikan game yang ia mainkan.[67] Hal tersebut juga didapati penulis saat melakukan observasi di rumah NH yang merupakan salah satu siswa kelas V MI Ulumul Qur'an dan memiliki candu terhadap *game online*. Ketika penulis datang, NH sedang asyik dengan *game online* yang ia mainkan dan tidak mempedulikan penulis yang mengajaknya bermain. Sesaat kemudian NH pergi ke kamar.[68]

Pendapat responden dan keadaan lapangan tersebut sesuai dengan teori yang menyatakan bahwa adanya *Withdrawal* (penarikan diri) sebagai gejala memiliki kecanduan terhadap *game online*. *Withdrawal* (penarikan diri) Merupakan suatu upaya untuk menarik diri atau menjauhkan diri dari satu hal. Yang dimaksud penarikan diri adalah seseorang yang tidak bisa menarik dirinya untuk melakukan hal lain kecuali *game online*.[69]

Anak yang diidentifikasikan sebagai *Compulsive gaming* pada

---

[67]Wawancara dengan Ibu NL selaku orangtua NH, pada tanggal 18 Juni 2020.

[68]Observasi tanggal 18 Juni 2020

[69]Chen, C. Y. & Chang, S. L 2008. *An Exploration Of Tendency To Game online Addiction Due To User"s Liking Of Design Feature.* Asian journal of Health and Information Sciences. Vol 3. No 1-4. Taiwan, h. 41.

penelitian ini setidaknya, memiliki kualifikasi gejala berupa: sering bermain *game online* dengan rentang waktu setiap hari selalu bermain *game online* baik pagi, siang, sore maupun malam, anak yang merasa marah ketika dilarang bermain *game online*, dan merasa sangat senang ketika diperbolehkan bermain *game online*, anak yang sulit untuk diperintahkan membantu orangtua serta anak yang mengorbankan waktunya demi bermain *game online* sehingga terkadang ada tugas sekolah yang tidak ia kerjakan akibat terlalu fokus bermain *game online*. Anak yang memiliki minimal satu kriteria tersebut, maka dikategorikan sebagai anak yang memiliki gejala *compulsive gaming*.

Kualifikasi tersebut sesuai dengan teori dari *American Psychological Association* yang menggolongkan beberapa gejala mengarah kepada *compulsive gaming* seperti berikut: Fokus yang terlalu intens pada permainan internet, Terdapat tanda kemunduran ketika permainan dijauhkan darinya seperti sedih, gelisah dan mudah marah, Tidak mampu mengurangi bermain, usaha tidak berhasil untuk berhenti bermain, Mengorbankan aktivitas lain dan kehilangan minat pada aktivitas lain yang tadinya dapat dinikmati, Membohongi anggota keluarga atau orang lain mengenai waktu yang dihabiskan untuk bermain dan Penggunaan internet gaming untuk melegakan suasana hati negatif seperti rasa bersalah atau putus asa.[70]

[70]Fajri Kirana Anggraeni, *Internet Gaming Disorder, Psikopotologi Budaya Modern*, Buletin Psikologi Vol.23 No.1, Tahun 2015, h. 2.

Sehingga dapat dianalisis bahwa bentuk penyesuaian diri anak yang ditemukan dalam penelitian ini adalah kemampuan anak dalam bergaul, berkomunikasi dengan teman sebaya dan melaksanakan tugas atau tanggugjawabnya sebagai seorang anak dan sebagai siswa. Penyesuaian tersebut menjadi terganggu karena adanya pengaruh *game online* yang menghabiskan waktu mereka lebih banyak untuk bermain game dibandingkan melakukan penyesuaian diri terhadap lingkungan.

2. Cara Mengatasi *Compulsive Gaming* terhadap Penyesuaian Siswa pada Lingkungan di MI Ulumul Qur'an Sei Gampa Asahi

Secara umum, responden berpendapat bahwa dalam memberikan penanganan terhadap anak yang mengalami *compulsive gaming* yakni dengan memberikan peringatan tegas pada anak serta memberikan pengwasan yang ketat bagi anak dalam bermain *game online*. Orangtua dan guru hendaknya memberikan arahan terhadap anak tentang dampak negatif dari *game online*.[71] Pendapat ini sesuai dengan teori yang menyatakan perlunya perawatan *Psikoedukasi* bagi pecandu *game online*. Perawatan ini melibatkan cara mendidik seseorang atau penderita mengenai perilaku bermain game dan efeknya pada kesehatan mental maupun fisik.[72]

---

[71]Wawancara dengan Bapak MM selaku wali kelas V MI Ulumul Qur'an, pada tanggal 21 Juli 2020.

[72]Devita Retno,Gaming Disorder dan Perawatannya, https://dosenpsikologi.com/gaming-disorder.

Menurut Ibu BK selaku orangtua AW cara mengatasi kecanduan *game online* bagi anak yakni dengan menarik perhatian anak dengan hal lain yang menyenangkan seperti, orangtua menemani anak belajar, memasak bersama anak-anak, liburan atau mengajak anakrjalan-jalan sore. Hal tersebut efektif membuat anak mengurangi bermain game. Namun demikian, seringkali orangtua tidak memiliki banyak waktu luang untuk anak sehingga anak mengalihkan perhatiannya pada *game online*.[73]

Pendapat Ibu BK tersebut sesuai dengan teori yang menyatakan perlu adanya terapi Perubahan gaya hidup untuk mencegah bermain game berlebihan, orang–orang harus mengeksplorasi keterampilan mereka dan kemampuan, menentukan tujuan diri sendiri, dan menemukan aktivitas daripada hanya sekedar menemukan permainan yang disukai.[74]

Jadi, ada berbagai cara untuk menangani anak yang mengalami *compulsive gaming* antara lain dengan memberikan peringatan akan bahaya dan dampak negatif dari *game online*, memberikan kegiatan yang menarik bagi anak agar ia lebih memilih kegiatan lain dibanding bermain *game online*, mengajak anak ikut les tambahan, mengadakan liburan yang menyenangkan, mengajak anak ikut ke lingkungan sosial misalnya saat ada acara di masyarakat maka anak diikutsertakan dan melakukan

---

[73]Wawancara dengan Ibu BK selaku orangtua AW, pada tanggal 21 Juni 2020.

[74]Devita Retno,Gaming Disorder dan Perawatannya, https://dosenpsikologi.com/gaming-disorder.

pengawasan terhadap anak dengan tegas agar bisa mengontrol waktu antara bermain dan belajar.

3. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi *Compulsive Gaming* terhadap Penyesuaian Siswa pada Lingkungan di MI Ulumul Qur'an Sei Gampa Asahi

Faktor yang mendukung terjadinya *Compulsive Gaming* menurut Bapak MM yakni karena pengaruh dari dalam diri anak masin-masing. Ketika anak memiliki rasa bosan dalam dirinya dan measa memiliki banyak waktu luang maka ia akan mencari hal yang menyenangkan untuk mengisi waktunya. Selain itu, ada pula pengaruh dari lingkungan maupun teman sebayanya yang menarik perhatian dengan cara bermain *game online*. Maka hal tersebut akan menarik anak untuk ikut bermain *game online*, bahkan sampai terjadi *Compulsive Gaming*.[75]

Game online memberikan banyak sekali ketertarikan pada anak melalui fitur-fitur yang disediakan. Level-level yang tersedia *digame online* tidak pernah habis selalu diperbaharui sehingga pemainnya menjadi semakin tertantang dengan apa yang ditawarkan oleh situs *game online*.[76]

[75]Wawancara dengan Bapak MM selaku wali kelas V MI Ulumul Qur'an, pada tanggal 21 Juli 2020.

[76]Wawancara dengan Bapak MM selaku wali kelas V MI Ulumul Qur'an, pada tanggal 21 Juli 2020.

Pendapat tersebut sesuai dengan teori yang menyatakan bahwa adanya *Relationship* , didasari oleh keinginan untuk berinteraksi dengan permainan, serta adanya kinginan seseorang untuk membuat hubungan yang mendapat dukungan sejak awal, dan yang mendekati masalah-masalah dan isu-isu yang terdapat dikehidupannyata. Selain itu juga karena *Immersion*, Mereka senang dengan alur cerita dari "dunia khayal" dengan menciptakan tokoh yang sesuai dengan cerita sejarah dan tradisi dunia tersebut.[77]

Menurut Ibu MW faktor yang mempengaruhi *compulsive gamung* terhadap penyesuaian di lingkungan itu tergantung dari cara orangtua mengontrol anak. Jika orangtua mengizinkan anak untuk bermain HP dan *game online* maka orangtua juga harus mengimbangi dengan pendidikan sosial agar anak bisa menyesuaikan diri dengan lingkungan. Terkadang anak memang sedang merasa bosan dengan keadaan rumah dan terlalu banyak waktu luang sehingga bermain *game online* menjadi pelarian yang menarik bagi mereka.[78] Pendapat tersebut sesuai dengan teori yang menyatakan bahwa adanya *Escapism,* didasari oleh pemain yang senang

[77]Handoko, Martin. Motivasi Daya Penggerak Tingkah Laku,(kanisius, Yogyakarta, 1992), h. 9.

[78]Wawancara dengan Ibu MW selaku orangtua MH, pada tanggal 12 Juli 2020.

bermain di dunia maya hanya sementara untuk menghindar, melupakan dan pergi dari stress dan masalah di kehidupan nyata.[79]

Sehingga, dapat dipahami bahwa ada banyak faktor yang mempengaruhi *Compulsive Gaming* terhadap Penyesuaian diri Siswa pada Lingkungan di MI Ulumul Qur'an Sei Gampa Asahi diantaranya karena pengaruh ketertarikan dari dalam diri anak sendiri terhadap *game online*, adanya pengenalan *game online* dari teman sebaya, kurangnya pengawasan orangtua, adanya fitur yang sangat menarik dari *game online*, dan kurangnya kontrol atau pengawasan dari orangtua kepada anak.

[79]Handoko, Martin. Motivasi Daya Penggerak Tingkah Laku,(kanisius, Yogyakarta, 1992), h. 9.