

**“KOLABORASI GURU PAI DAN GURU KELAS DALAM
MENANGANI PRILAKU TEMPRAMENTAL PADA ANAK
YANG KECANDUAN *GAME ONLINE* DI SDN 134 REJANG
LEBONG”**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Syarat-Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana (S.1)
Dalam Ilmu Tarbiyah



OLEH :

FANI ANGGRAINI

NIM : 20531059

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP**

2024

Hal : Pengajuan Skripsi
Kepada
Yth. Ketua IAIN Curup
Di –
Curup

Assalamu 'alaikum Wr. Wb

Setelah mengadakan pemeriksaan dan perbaikan seperlunya
maka kami berpendapat skripsi yang diajukan

Nama : **Fani Anggraini**
NIM : **20531059**
Fakultas/Prodi : **Tarbiyah/PAI**

Judul : **Kolaborasi Guru PAI Dan Guru Kelas Dalam
Menangani Prilaku Temperamental Pada Anak Yang Kecanduan *Game Online***

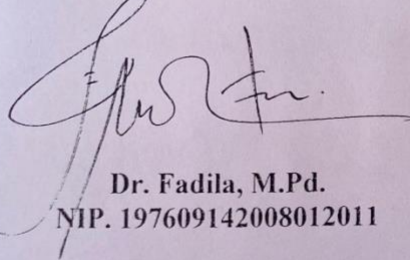
Demikian surat permohonan pengajuan skripsi ini dibuat dengan
sebenarnya agar dapat dipergunakan dengan semestinya. Atas perhatiannya kami
ucapkan terima kasih

Wassalamu 'alaikum Wr. Wb

Curup, 27 Juli 2024

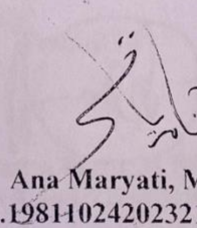
Mengetahui :

Pembimbing I,



Dr. Fadila, M.Pd.
NIP. 197609142008012011

Pembimbing II,



Ana Maryati, M.Ag
NIP. 198110242023212016



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP
FAKULTAS TARBİYAH**

Jl. Dr. Ak Gani No. 01 Kotak Pos 108 Telp (0732) 2101102179 Fax
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admint@iaincurup.ac.id Pos 39119

PENGESAHAN SKRIPSI MAHASISWA
Nomor: 155/Ln.34/F.T/PP.00.9/07/2024

Nama : Fani Anggraini
NIM : 20531059
Fakultas : Tarbiyah
Prodi : Pendidikan Agama Islam
Judul : Kolaborasi Guru PAI Dan Guru Kelas Dalam Menangani Prilaku
Tempramental Pada Anak Yang Kecanduan Game Online Di SDN
134 Rejang Lebong

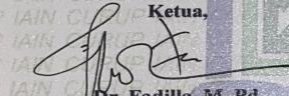
Telah dimunaqasahkan dalam sidang terbuka Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup pada:

Hari/ Tanggal : Selasa, 06 Agustus 2024
Pukul : 08.00 s/d 09.30 WIB
Tempat : Ruang 04 Gedung Munaqasyah Fakultas Tarbiyah

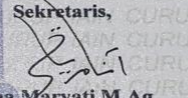
Dan telah diterima untuk melengkapi sebagai syarat-syarat guna memperoleh gelar sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam Bidang Tarbiyah.

TIM PENGUJI

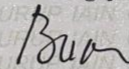
Ketua,


Dr. Fadilla, M. Pd
NIP. 197609142008012011


Sekretaris,


Ana Maryati M. Ag
NIP. 198110242023212016

Penguji I,


Dr. H. Beni Azwar M. Pd, Kons
NIP. 196704241992031003

Penguji II,


Hastha Purna Putra, M. Pd, Kons
NIP. 19760827200931002

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Tarbiyah



Dr. Sutarto, S. Ag., M. Pd.
NIP. 19740921 2000031003

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Fani Anggraini
NIM : 20531059
Fakultas : Tarbiyah
Prodi : Pendidikan Agama Islam (SI)

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar kesarjanaan disuatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan penulis juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diajukan atau dirujuk dalam naskah ini dan disebutkan dalam referensi.

Apabila dikemudian hari terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, saya bersedia menerima hukuman sesuai dengan peraturan yang berlaku. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Curry
Penyul

Fani Anggraini
NIM : 20531059


METER
TEMP
593D7ALX1534624

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan nesehat-Nya berupa kesehatan, kesempatan, kekuatan dan kemudahan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **Kolaborasi Guru PAI Dan Guru Kelas Dalam Menangani Prilaku Tempramental Pada Anak Yang Kecanduan *Game Online*** SDN 134 Rejang Lebong Shalawat dan salam semoga selalu tercurahkan kepada kekasih Allah baginda Nabi Muhammad SAW. Semoga dengan bershalawat kita akan mendapat syafa'at beliau di yaumul akhir. Aamiin Ya Rabbal'alamiin. Dalam proses penyusunan skripsi ini penulis banyak mendapat bantuan, saran dan informasi yang penulis sangat butuhkan, sehingga penulisan laporan penelitian dapat terselesaikan. Membantu dalam penggarapan penelitian yang telah penulis lakukan di SDN 134 Rejang Lebong .maka penulis sangat mengharapkan kritik dan saran dari semua pihak yang sifatnya membangun, sehingga memperbaiki serta meningkatkan kualitas karya karya selanjutnya. Penulis menyadari bahwa penulisan ini tidak dapat terselesaikan tanpa dukungan dari berbagai pihak. Oleh karna itu, penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini terutama kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Idi Warsah, M.Pd.I, selaku Rektor IAIN Curup.
2. Bapak Dr. Yusefri, M.Ag, selaku Wakil Rektor I IAIN Curup.
3. Bapak Dr. Muhammad Istan, SE, M.Pd., MM, selaku Wakil Rektor II IAIN Curup.
4. Bapak Dr. Nelson, S. Ag., M.Pd.I, selaku Wakil Rektor III IAIN Curup.
5. Bapak Dr. Sutarto, S.Ag, M.Pd.I, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah IAIN Curup.
6. Bapak Siswanto, M. Pd, selaku Ketua Prodi Studi Pendidikan Agama Islam IAIN Curup.
7. Bapak Dr. Baryanto, S.Pd, MM,M.Pd selaku Pembimbing Akademik.

8. Ibu Dr. Fadila, M.Pd selaku Pembimbing I dalam penyusunan skripsi ini yang selalu bersedia memberikan waktunya dengan sabar dalam memberikan bimbingan, arahan, saran, dan motivasi untuk penyelesaian skripsi ini.
9. Ibu Ana Maryati M.Ag selaku Pembimbing II dalam penyusunan skripsi ini yang selalu bersedia memberikan bimbingan, arahan, dan saran untuk penyelesaian skripsi ini.
10. Bapak Dr. Beni Azwar M.Pd, Kons selaku penguji 1 skripsi yang telah memberikan arahan dan saran dalam menyempurnakan skripsi ini.
11. Bapak Hastha Purna Putra M.Pd, Kons selaku penguji 2 skripsi yang telah membantu dalam memberikan saran dan arahan dalam menyempurnakan skripsi ini.
12. Seluruh jajaran Dosen dan Staf Program Studi Pendidikan Agama Islam IAIN Curup.
13. Kepada guru PAI, guru kelas dan kepala sekolah di SDN 134 Rejang Lebong yang telah membimbing dan memberikan bantuan selama penelitian.
14. Almamater IAIN Curup yang saya banggakan.
15. Semua pihak yang membantu dalam penyusunan skripsi ini.

Curup, 08 Agustus 2024
Penulis

Fani Anggraini
NIM :20531059

MOTTO

ALLAH SWT TIDAK AKAN MEMBERIKAN COBAAN DILUAR
BATAS KEMAMPUAN HAMBANYA

لَا يُكَلِّفُ اللَّهُ نَفْسًا إِلَّا وُسْعَهَا ۗ لَهَا مَا كَسَبَتْ وَعَلَيْهَا مَا اكْتَسَبَتْ

QS. AL-BAQARAH 285

PERSEMBAHAN

Ahamdulillah kupanjatkan puji syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan kesehatan kepadaku dalam menjalankan aktivitas didunia perkuliahan selama 4 tahun dan tiada hentinya juga saya bersyukur kepada Allah SWT karena telah memberikan kemudahan saya untuk menyelesaikan Skripsi ini dan Skripsi ini saya persembahkan untuk orang yang saya cintai dan saya sayangi :

1. Orang yang paling peneliti sayangi dan cinta didunia ini yaitu kedua orang tua ayahanda dan ibunda tercinta (Joni dan Eva Agustina) yang senantiasa selalu sayang tak henti-hentinya memberikan dukungan, bimbingan, mengarahkan dan juga mendidik serta membesarkan penuh kasih sayang dan selalu mengiringi setiap langkah-langkahku penuh dengan keikhlasan, berkat do'a dan kasih sayang kalian sehingga skripsi ini dapat selesai. Semoga Allah SWT senantiasa memberikan kesehatan, panjang umur dan selalu diberikan rezeki yang barokah.
2. Teruntuk adiku (Cinta Jovanda) terimakasih telah menjadi bagian dalam menemani dan memberikan dukungan untuk terus semangat dalam menjalankan hal-hal yang sedang diusahakan.
3. Teruntuk keluargaku yang ada di curup maupun dipalembang terimakasih sudah memberikan dukugan dan menasehati disetiap langkah-langkahku dalam kehidupan yang peneliti jalani semoga semua keluargaku selalu sehat dan panjang umur.

4. Teruntuk sahabatku Cinta, Intan Desma Riani, Ila Marsela dan Esa Tiansi Prasasna terimakasih sudah menjadi bagian dari skripsi ini, sudah ingin direpotkan dalam pembuatan skripsi ini, dalam bimbingan, bahkan dalam hal apapun kalian selalu menjadi tempat dimana diri ini bersandar, semoga kita berempat menjadi wanita yang sukses dalam menata masa depan dan selalu berada di jalan yang Allah SWT ridoi.
5. Teruntuk teman-teman kelas C seperjuanganku angkatan tahun 2020 terima kasih atas waktu yang begitu menyenangkan, atas dukungan yang selalu diberikan saya sangat bersyukur memiliki teman yang begitu baik dan selalu memberikan banyak kenangan yang tidak dapat dilupakan.

ABSTRAK

Fani Anggraini NIM. 20531059 “**Kolaborasi Guru PAI Dan Guru Kelas Dalam Menangani Prilaku Temperamental Pada Anak Yang Kecanduan *Game Online* Di SDN 134 Rejang Lebong.**” Skripsi, Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI)

Penelitian ini bertujuan untuk mengungkap, (1) Bagaimana dampak anak yang kecanduan *game online*. (2) Apa saja faktor faktor yang menyebabkan anak kecanduan *game online*, (3) Bagaimana upaya guru dalam kolaborasi yang efektif dalam mengatasi kecanduan *game online*. kolaborasi guru PAI dan guru kelas dalam menangani prilaku temperamental anak yang kecanduan *game online* di SDN 134 Rejang Lebong.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis kolaborasi guru Pendidikan Agama Islam dan guru kelas dalam menangani prilaku temperamental anak yang kecanduan *game online*. Jenis penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif dengan metode pengumpulan data yang dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Pengujian keabsahan data penelitian ini menggunakan teknik triangulasi sumber data triangulasi metode pengumpulan data.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) Dampak yang ditimbulkan dari *game online* adalah membuat siswa kecanduan, berperilaku buruk, malas belajar, mudah marah atau temperamental. (2) Faktor-faktor yang menyebabkan peserta didik kecanduan *game online* adalah kurangnya perhatian orang tua, adanya rasa bosan saat dirumah dan faktor lingkungan juga mempengaruhi anak menjadi kecanduan *game online*. (3) Upaya guru dalam kolaborasi yang efektif dalam menangani prilaku temperamental peserta didik yang kecanduan *game online* ialah dengan diadakannya kegiatan ekstrakurikuler, dan meminta orang tua membatasi anak dalam bermain *game online*, guru memberikan latihan pada anak tentang cara mengatasi masalah emosi sesuai dengan ajaran Islam kemudian adanya komunikasi dan koordinasi yang rutin dan intens antara guru PAI dan guru kelas.

Kata Kunci: *Kolaborasi, Temperamental, dan Kecanduan game online*

DAFTAR ISI

| | |
|---|-------------|
| PENGAJUAN SKRIPSI | ii |
| PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI | iii |
| KATA PENGANTAR | v |
| MOTTO | vii |
| PERSEMBAHAN..... | viii |
| ABSTRAK | x |
| DAFTAR ISI..... | xi |
| BAB I PENDAHULUAN..... | 1 |
| A. Latar Belakang..... | 1 |
| B. Fokus Penelitian | 10 |
| C. Rumusan Masalah | 10 |
| D. Tujuan Penelitian..... | 11 |
| E. Manfaat Penelitian | 11 |
| BAB II LANDASAN TEORI | 13 |
| A. Kolaborasi Guru PAI Dan Guru Kelas | 13 |
| B. Prilaku Temperamental..... | 22 |
| C. Kecanduan <i>Game Online</i> | 32 |
| D. Penelitian Relevan..... | 40 |
| BAB III METODOLOGI PENELITIAN | 43 |
| A. Desain Penelitian..... | 43 |
| B. Lokasi Penelitian | 44 |
| C. Subjek Penelitian..... | 44 |
| D. Jenis dan Sumber Data | 44 |
| E. Teknik Pengumpulan Data | 45 |
| F. Teknik Analisa Data..... | 47 |
| G. Teknik dan Keabsahan Data | 50 |
| BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN..... | 53 |
| A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian | 53 |

| | |
|----------------------------|-----------|
| B. Hasil Temuan | 53 |
| C. Pembahasan..... | 70 |
| BAB V PENUTUP..... | 82 |
| A. Kesimpulan | 82 |
| B. Saran | 84 |
| DAFTAR PUSTAKA..... | 65 |
| LAMPIRAN | |

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan Islam sebagai suatu proses pengembangan potensi kreatifitas peserta didik, bertujuan untuk mewujudkan manusia yang beriman dan bertakwa kepada Allah SWT, cerdas, terampil, memiliki etos kerja yang tinggi, berbudi pekerti luhur, mandiri dan bertanggung jawab terhadap dirinya, bangsa dan negara serta agama. Proses itu sendiri sudah berlangsung sepanjang sejarah kehidupan manusia. Segala aktifitas manusia tentunya tak akan terlepas dari pendidikan, utamanya pendidikan Islam.¹

Kemajuan teknologi yang merupakan hasil produk dari manusia telah menjadikan segala urusan menjadi lebih efektif dan efisien. Banyak hal yang dapat dilakukan dalam memanfaatkan kecanggihan teknologi seperti mendapatkan berbagai informasi hingga menjadikannya sebagai sarana untuk memperlancar bisnis seseorang. Namun di balik kemajuan IPTEK, dunia modern sesungguhnya menyimpan suatu potensi yang dapat menghancurkan martabat manusia terutama dalam bidang akhlak. Internet hadir dengan beragam informasi dan aplikasi yang memungkinkan penggunanya dapat mengakses berbagai macam informasi atau permasalahan yang akan dicari dengan cara mengaksesnya diberbagai program aplikasi yang tersedia.

¹ Dewi Salma Prawiradilaga, dkk., *Mozaik Teknologi Pendidikan ELearning*, (Jakarta: Kencana Prenadema Group, 2013), h.15

Perkembangan teknologi informasi yang semakin canggih dan menciptakan produk-produk baru untuk mempermudah aktivitas telah mempengaruhi banyak aspek dalam kehidupan manusia, tak terkecuali dalam kegiatan komunikasi untuk berinteraksi dengan manusia lainnya. Produk-produk tersebut seperti televisi, komputer, laptop, telepon genggam dan internet. Salah satu dari produk teknologi informasi yang sangat berpengaruh bagi siswa untuk mendapatkan informasi yaitu internet.

Sejalan dengan segala kemudahan yang diberikan oleh kecanggihan teknologi tersebut, timbul sebuah keresahan besar yang hampir dirasakan oleh semua kalangan, terutama bagi guru PAI. Keresahan tersebut adalah tentang dampak buruk yang juga akan ditimbulkan oleh teknologi terhadap peserta didik mereka. Hal ini disebabkan karena teknologi bukan hanya bisa memberikan dampak positif khususnya dalam meningkatkan kualitas pendidikan bagi peserta didik, tapi juga bisa memberikan dampak negatif bagi penggunaanya dalam hal ini bagi para peserta didik.²

Kebanyakan dari peserta didik saat ini telah menyalahgunakan kecanggihan teknologi tersebut. Adapun *game online* yang sering diakses oleh peserta didik saat ini adalah *Player Unknown's Battlegrounds (PUBG)*, *Mobile Legend*, *Free Fire*, *Hago*, dan aplikasi *game online* lainnya. Dari berbagai *game online* tersebut, telah menimbulkan berbagai macam dampak negatif sehingga berpengaruh pada akhlak peserta didik.

²Amanda, A. r. (2016). Jurnal Pengaruh Game online Terhadap Perubahan Perilaku Agresif Remaja.h,56

Di dalam internet juga menyediakan banyak sekali hiburan yang ditawarkan, salah satunya seperti permainan *game online*. Permainan *game online* merupakan cara gaya hidup baru bagi beberapa disetiap kalangan anak muda atau pun pelajar. Sekarang ini banyak kita jumpai warung internet (warnet) dikota atau pun 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 kalah, biasanya dalam konteks tidak serius dengan tujuan *refresing*.³

Permainan *game online* merupakan situs yang menyediakan berbagai jenis *game* yang dapat melibatkan beberapa pengguna internet diberbagai tempat yang saling terhubung melalui jaringan internet. *Game online* muncul masalah aktivitas bermain *game* yang berlebih yakni dapat menyebabkan kecanduan dan ketergantungan, sehingga banyak waktu yang digunakan untuk bermain *game online*.

Game online juga membawa dampak yang besar. Anak yang sering memainkan suatu *game online* akan menyebabkan menjadi kecanduan. Anak yang sering bermain *game* akan mengalami ketergantungan atau kecanduan pada aktivitas *game online*, dan mengurangi waktu belajar.

³ Nisrinafatin. "Pengaruh *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar Siswa".*Jurnal Edukasi Nonformal* 1.2 (2020), h.115-116

Kecanduan merupakan gangguan yang bersifat kronis dan memiliki keinginan berulang-ulang untuk melakukan aktifitas tertentu. Pada awalnya kecanduan dipakai untuk identifikasi rusaknya perilaku diri sendiri dalam ketergantungan obat-obatan illegal. Kata kecanduan biasanya lebih digunakan dalam prihal klinis atau perilaku yang berlebihan.⁴

Apabila sudah sampai ke tahap kecanduan maka anak menunjukkan perilaku mulai malas untuk belajar, kurang aktif dalam kelas, dan suka membolos dalam pelajaran. Maka dalam hal ini anak perlu dibantu agar tidak berketerusan kecanduan. Pada saat di rumah orang tua berperan membimbing dan mendidik dengan cara, bersikap tegas dengan membatasi anak bermain handphone, dapat membelikan buku bacaan atau cerita, mengajak anak melihat alam agar anak tidak merasa bosan dan membiasakan anak untuk tidur siang. Jika dalam hal ini tidak ditangani dengan cepat akibatnya sangat fatal seperti, dalam segi prestasi karena sering terlalu main *game online* mengganggu dalam belajarnya, dari segi keuangan anak cenderung lebih boros bahkan suka berbohong tentang uang atau bahkan sampai mencuri uang orang tua untuk membeli kuota internet, dalam segi sosial anak akan susah bersosialisasi dengan dunia luar.⁵

Seorang anak yang mengalami kecanduan *game online* beresiko mengalami stress, kerusakan mata, pola tidur yang terganggu dan maag. Pada perkembangan kepribadiannya, anak bisa menjadi emosional hingga melakukan

⁴ Adiningtiyas, "Peran Guru Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online," *Jurnal Kopasta* 4(10), 2017, h.31.

⁵ Elfiadi, "Dampak Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini", *Jurnal ITQAN*, Vol. 9, No. 2, July- Dec 2018, h.106

tindakan kekerasan dengan keluarga atau masyarakat. Bermain *game online* dengan penggunaan waktu yang panjang dapat berdampak pada kesehatan yaitu gangguan pada penglihatan dan gangguan tidur, bukan hanya itu saja aktivitas belajar menjadi terganggu, malas untuk bersekolah, telat masuk sekolah, Sedangkan dampak psikologis dari *game online* yaitu pikiran menjadi terus menerus memikirkan permainan yang sedang dimainkan. Upaya yang dapat dilakukan untuk menangani kecanduan bermain *game online* pada anak yaitu membuat jadwal kegiatan sehari-hari dengan jelas, mulai bangun tidur, sekolah, solat, mengerjakan tugas sekolah dan tidur.⁶

Prilaku kecanduan adalah ketika seseorang tidak dapat mengontrol keinginannya dan dapat menyebabkan dampak negatif pada diri individu yang bersangkutan berkenaan dengan perilaku tersebut sesungguhnya Allah tidak menyukai orang yang melampaui batas seperti melalaikan dan menghabiskan waktu dengan hal yang tidak berguna. Sebagaimana yang dijelaskan dalam Al Qur'an surat An-Naziat ayat 37 -41

فَأَمَّا مَنْ طَغَى (٣) وَوَاثَرَ الْحَيَاةَ الدُّنْيَا فَإِنَّ الْجَحِيمَ هِيَ الْمَأْوَى (وَأَمَّا مَنْ خَافَ مَقَامَ رَبِّهِ،
وَنَهَى النَّفْسَ عَنِ الْهَوَى (ج) فَإِنَّ الْجَنَّةَ هِيَ الْمَأْوَى

Artinya:

Adapun orang yang melampaui batas, dan lebih mengutamakan kehidupan dunia, maka sesungguhnya nerakalah tempat tinggal (nya). Dan adapun orang-orang yang takut kepada kebesaran Tuhannya dan menahan diri dari keinginan hawa nafsunya, maka sesungguhnya syurgalah tempat tinggal (nya).

Penggunaan gadget yang tidak terkontrol akibat dari kurangnya

⁶Andersen, 2004. Psikologi Remaja, Jakarta : PT. Bumi Aksara. h.107

pengawasan orang tua dan guru cenderung menciptakan dampak negatif bagi proses pembentukan karakter anak. Dengan ini perlu kolaborasi guru kelas dan guru Pendidikan Agama Islam dibantu dengan peran orang tua dalam menangani perilaku trmpamental anak yang kecanduan *game online*. Dengan adanya langkah awal tersebut diharapkan dapat membangun persepsi yang sama antara guru dalam mendukung proses pembelajaran yang akan diberikan.

Kolaborasi adalah suatu bentuk proses sosial, dimana di dalamnya terdapat aktivitas tertentu yang ditujukan untuk mencapai tujuan bersama dengan saling membantu dan saling memahami terhadap aktivitas masing-masing. Dengan demikian, kolaborasi di lingkungan pendidikan merupakan langkah konkret dan sistematis yang berdampak langsung pada peningkatan kualitas pendidikan terutama dalam proses pembelajaran. Kolaborasi yang tidak bisa dipungkiri dan menjadi paling dominan adalah kolaborasi antara guru kelas dan guru Pendidikan Agama Islam dibantu dengan orang tua selaku wali murid peserta didik. Adanya kolaborasi tersebut diharapkan dapat terciptanya lingkungan belajar yang kondusif dan menyelaraskan dengan program yang tertuang dalam kurikulum di sekolah dengan lingkungan anak dirumah.⁷

Guru merupakan pendidik profesional yang memiliki peran penting mendidik, menguasai dan mengembangkan materi pembelajaran, melaksanakan kegiatan belajar serta menilai dan mengevaluasi. Ketika proses pembelajaran berlangsung, guru menjadi kendali sekaligus penentu dimana

⁷ Agung Satrio. (2017) Hubungan Kecanduan Game Online Terhadap Tingkat Kelelahan Fisik Pada Mahasiswa Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Sumatra Utara, h 63

hasil dari kegiatan belajar inilah merupakan inti dari proses pembelajaran secara keseluruhan. Tidak hanya itu, guru juga dituntut multi peran sekaligus menjadi fasilitator bagi peserta didik.

Diluar sekolah khususnya dilingkungan keluarga, kegiatan belajar diawasi langsung oleh orang tua yang berperan sebagai pembimbing, pembina, pemotivasi dan sekaligus sebagai teladan bagi anak-anaknya. Keluarga merupakan lembaga pendidikan pertama dan utama dikenal dengan sebutan sebaya, yang pertama dan utama dialami oleh anak serta lembaga pendidikan yang bersifat kodrati orang tua, bertanggung jawab, merawat, melindungi, mendidik dan mengarahkan anak agar tumbuh dan berkembang dengan baik, yang secara sederhana, keluarga diartikan sebagai kesatuan hidup bersama yang pertama dikenal oleh anak.⁸

Berdasarkan observasi awal yang telah dilakukan oleh penulis kepada para peserta didik yang ada di SDN 134 Rejang Lebong menunjukkan bahwa *game online* secara tidak langsung membentuk perilaku para peserta didik di SDN 134 Rejang Lebong menjadi kurang memperhatikan pendidikan yang menjadi prioritas utama mereka. Terlebih lagi pernyataan diatas juga menunjukkan adanya pengaruh pergaulan dan dari orang tua yang kurang memberi perhatian kepada anak-anaknya mereka, sehingga anak-anak ini dengan mudah berbohong dan menyalahgunakan waktu mereka yang semestinya digunakan untuk belajar di rumah dan di sekolah.⁹

⁸ Abdul Syani, Sosiologi Skematik, Teori, dan Terapan, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2012),h.156.

⁹ Observasi awal di SDN 134 Rejang Lebong, 23 mei 2024

Hasil observasi awal tersebut membuktikan masih terdapat peserta didik yang lebih banyak mengisi waktu luang mereka dengan bermain *game* hal tersebut membuat siswa lebih malas untuk belajar dirumah, menurunnya nilai disekolah, sikap anak yang menjadi emosional, suka berkata kasar, mudah tersinggung, suka berkelahi dengan teman dan ada anak yang berguling-guling ditanah (mengamuk) saat hp disita atau ditegur oleh guru dan juga orang tua saat dirumah maupun disekolah. Mereka lebih sering menggunakan *gadget* mereka untuk bermain *game online* menyibukkan diri untuk bermain *game online*. Adapun bentuk kolaborasinya yaitu, memberi aturan dengan tegas, sekolah mengadakan organisasi guna untuk mengalihkan perhatian siswa agar fokus, membatasi waktu, mencari aktifitas diluar sekolah yang bermanfaat dan psikoterapi guru PAI memberikan ¹⁰

Dilansir dari laman detikjatim.com diakses pada minggu 14 juni 2024 terdapat “Sederet Fakta Pelajar Blitar Akhiri Hidup Gegara Kecanduan *Game Online*” dimana dalam berita tersebut nasib tragis dialami SAN (17) asal Kecamatan Doko, Kabupaten Blitar. Korban ditemukan orang tuanya mengakhiri hidup dengan gantung diri pemicunya hanya karena handphone (HP) yang disita orang tuanya. Berdasarkan keterangan saksi, kata Heri, korban diduga nekat melakukan hal tersebut lantaran handphone miliknya disita. Orang tua korban menyita HP tersebut lantaran korban kecanduan *game online*. "Sehari sebelum kejadian, HP milik korban ini disita orang tuanya. Alasannya

¹⁰Observasi awal di SDN 134 Rejang Lebong, 23 mei 2024

karena korban kecanduan *game online* dan mengurung diri di kamarnya," jelasnya.¹¹

Dalam berita terbaru pemerintah segera merampungkan peraturan presiden tentang perlindungan anak dari *game online*. Perpres ini muncul karena maraknya tindak kriminalitas, seperti kekerasan, pornografi, pelecehan seksual, dan perundungan yang dilakukan anak-anak di bawah umur akibat pengaruh *game online*. "Progress-nya sudah harmonisasi antara kementerian, lembaga, dan pemerintah daerah. Sehingga tugas dan fungsi serta kewenangannya tidak timpang tindih. Insyaallah tahun ini ditargetkan rampung," kata Deputi Perlindungan Anak Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan perlindungan Anak (KPPA) Nahar kepada wartawan, Rabu (17/4/2024).

Menurutnya, bermain game yang mengandung kekerasan berdampak sangat buruk pada perkembangan mental dan perilaku anak dan remaja. Karena itu, Nahar mengatakan pemerintah akan terus mengawasi konten atau *game online* yang mengandung kekerasan dan dapat mempengaruhi perilaku anak-anak.¹²

Dari kasus diatas dikhawatirkan diawali dengan kecanduan *game online* dapat berujung dengan masalah yang lebih serius yaitu *judi online* dengan salah satu berita terbaru dilansir dari laman Tribunnews.com pada sabtu 08 juni 2024 dengan judul Motif Polwan Bakar Suami Polisi: Uang Habis untuk Main

¹¹ <https://www.detik.com/jatim/berita/d-7393512/ sederet-fakta-pelajar-blitar-akhiri-hidup-gegara-kecanduan-game-online>

¹² <https://news.detik.com/berita/d-7296351/ pemerintah-akan-keluarkan-aturan-anak-bermain-game-online-tahun-ini>.

Judi Online, padahal Punya 3 Anak, Penulis: Sri Juliati¹³. Dalam Pasal 45 ayat 2 UU ITE mengancam pihak yang secara sengaja mendistribusikan atau membuat dapat diaksesnya *judi online*, dengan pidana penjara paling lama 6 tahun dan/atau denda paling banyak 1 miliar rupiah. Pasal 303 bis KUHP turut mengancam para pemain judi dengan pidana penjara paling lama 4 tahun dan/atau denda pidana paling banyak 10 juta rupiah.¹⁴

Dengan hal itu peneliti tertarik melakukan penelitian mengenai kecanduan *game online* karena dikhawatirkan dengan adanya kasus kasus diatas dapat membuat anak yang awalnya kecanduan *game online* berani ketahap selanjutnya yaitu *judi online* ini adalah bentuk preventif atau pencegahan yang peneliti lakukan dengan adanya penelitian yang dilakukan ini.

Berdasarkan fenomena diatas, maka peneliti terdorong melakukan penelitian tentang **“Kolaborasi Guru PAI dan Guru Kelas Dalam Menangani Prilaku Tempramental Anak yang Kecanduan *Game Online* Di SDN 134 Rejang Lebong”**.

B. Fokus Penelitian

Bedasarkan latar belakang di atas maka fokus penelitian proposal ini adalah “ kolaborasi guru PAI dan guru kelas dalam menangani anak yang kecanduan *game online* di SDN 134 Rejang Lebong ”

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas maka yang menjadi rumusan

¹³ <https://www.tribunnews.com/regional/2024/06/10/motif-polwan-bakar-suami-polisi-uang-habis-untuk-main-judi-online-padahal-punya-3-anak>

¹⁴ Siaran Pers No. 340/HM/KOMINFO/08/2022

masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana dampak kecanduan *game online* di SDN 134 Rejang Lebong?
2. Apa saja faktor-faktor yang menyebabkan anak kecanduan *game online* di SDN 134 Rejang Lebong?
3. Bagaimana upaya kolaborasi guru yang efektif dalam menangani perilaku tempramental anak yang kecanduan *game online* di SDN 134 Rejang Lebong?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan permasalahan yang diuraikan diatas, maka tujuan yang ingin dicapai oleh peneliti adalah sebagai berikut:.

1. Untuk mengetahui dampak yang ditimbulkan dari kecanduan *game online*
2. Untuk mengetahui apa saja faktor-faktor yang menyebabkan anak kecanduan *game online* di SDN 134 Rejang Lebong
3. Untuk mengetahui upaya kolaborasi guru yang efektif dalam menangani perilaku tempramental anak yang kecanduan *game online* di SDN 134 Rejang Lebong

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis.
 - a. Menambah pengetahuan baru tentang kolaborasi guru Pendidikan Agama Islam dan guru kelas dalam menangani perilaku tempramental anak yang kecanduan *game online* di SDN 134 Rejang Lebong.
 - b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan dan menambah wawasan untuk semua terhadap kolaborasi guru Pendidikan Agama

Islam dan guru kelas dalam menangani perilaku temperamental anak yang kecanduan *game online* di SDN 134 Rejang Lebong.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi penulis, sebagai bahan kajian dari teori-teori yang pernah di dapat dan mengaplikasikan secara empiris dengan harapan dan bermanfaat untuk para guru dalam mengatasi kecanduan *game online*.
- b. Guru SDN 134 Rejang Lebong, hasil penelitian ini di harapkan dapat memberikan manfaat berupa saran-saran yang positif dalam kegiatan proses belajar bagi guru berdasarkan prinsip-prinsip Pendidikan Agama Islam.
- c. Bagi peserta didik SDN 134 Rejang Lebong, hasil penelitian ini di harapkan dapat menjadi landasan bagi peserta didik yang kecanduan *game online* agar lebih mengutamakan pembelajaran ketimbang bermain *game online*.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kolaborasi Guru PAI Dan Guru Kelas

1. Kolaborasi Guru PAI Dan Guru Kelas

Kolaborasi merupakan kerjasama interaksi yang paling penting dalam kehidupan manusia. Mereka tidak dapat hidup sendiri tanpa orang lain sehingga mereka senantiasa membutuhkan kerjasama. Kerjasama dapat berlangsung apabila suatu individu atau kelompok memiliki kepentingan yang sama dan memiliki kesadaran untuk mencapai suatu tujuan. Kerjasama adalah hubungan dua orang atau lebih untuk melakukan aktifitas bersama yang dilakukan secara terpadu untuk mencapai suatu target atau tujuan tertentu. Dari definisi tersebut dapat dijelaskan bahwa kolaborasi itu merupakan keterlibatan antara individu atau kelompok yang memiliki kepentingan dan tujuan yang sama guna memecahkan masalah secara bersama-sama.¹⁵

Kolaborasi antara guru PAI dan guru kelas sangat diperlukan dalam pelaksanaan pembelajaran saat ini. Dengan adanya kolaborasi ini proses pembelajaran tidak akan mengalami problematika yang serius. Kolaborasi ini diwujudkan dengan adanya komunikasi dan koordinasi yang rutin dan intens antara guru PAI dan guru kelas. Kolaborasi antara guru Pendidikan Agama Islam (PAI) dan guru kelas bisa menjadi bermanfaat dalam

¹⁵ Soerjono Soekarno, *Solidaritas Sosial*, (Jakarta: Raja Grafindo, 2006), h.66

menghadapi perilaku temperamental anak yang kecanduan *game online*. Perilaku temperamental pada anak mengacu pada sifat-sifat kepribadian atau reaksi emosional yang ekstrem, impulsif, atau sulit dikendalikan.

Tujuan dari kolaborasi adalah untuk mencapai tujuan bersama yang diinginkan dengan saling membantu antara guru PAI dan guru kelas dibantu dengan peran orang tua. Dalam hal ini maka kolaborasi guru PAI dan guru kelas sehingga keduanya saling berupaya menjalankan perannya masing-masing yang bertujuan untuk keberhasilan siswa. Mengenai tujuan kolaborasi ini menurut Soemiarti Patmonedewo dalam bukunya menerangkan bahwa dengan adanya kolaborasi guru Pendidikan Agama Islam dan guru kelas terdapat beberapa tujuan antara lain:

- a. Saling membantu dan saling mengis
- b. Mencegah perbuatan yang kurang baik.
- c. Membantu rencana yang baik untuk anak.
- d. Membantu dalam mengoptimalkan pembelajaran.¹⁶

Tujuan kolaborasi antara guru PAI dan guru kelas yaitu: “*Pertama*, Agar orang tua mengetahui berbagai kegiatan yang direncanakan dan dilaksanakan disekolah untuk kepentingan peserta didik. *Kedua*, Agar orang tua siswa mau memberikan perhatian yang besar dalam menunjang program-program sekolah.”¹⁷

¹⁶ Soemarti Patmonedewo, *Pendidikan Anak Prasekolah*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2008), h.97

¹⁷ E. Mulyana, *Manajemen Berbasis Sekolah*, (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2006), h. 143

Melalui kolaborasi antara guru kelas dan guru Pendidikan Agama Islam dibantu dengan peran orang tua ialah, pemecahan masalah internal sekolah baik yang menyangkut proses pembelajaran dan yang lainnya dapat dipecahkan secara bersama-sama, sehingga prestasi anak dalam pendidikan formal dan non formal akan meningkat dan optimal.

2. Pengertian Guru Pendidikan Agama Islam (PAI)

Dalam pendidikan guru dijadikan faktor yang sangat dominan dan paling penting dalam pendidikan formal pada umumnya karena bagi siswa guru sering dijadikan tokoh teladan, bahkan menjadi tokoh identifikasi diri. Guru merupakan salah satu unsur di bidang kependidikan harus berperan serta secara aktif dan menempatkan kedudukannya sebagai tenaga profesional sesuai dengan tuntutan masyarakat yang semakin berkembang.¹⁸

Dalam pengertian yang sederhana, guru adalah orang yang memberikan ilmu pengetahuan kepada anak didik. Secara lebih khusus, guru berarti orang yang bekerja di bidang pendidikan dan pengajaran yang ikut bertanggung jawab dalam membantu anak-anak mencapai kedewasaan masing-masing dalam konteks pendidikan Islam, guru Pendidikan Agama Islam merupakan tokoh yang berwenang secara penuh untuk meningkatkan kualitas peserta didik dalam bidang Agama Islam. Oleh karena itu, guru Pendidikan Agama Islam diposisikan sebagai orang-

¹⁸Yuwanto, L. (n.d.). *Fakultas Psikologi Laboratorium Psikologi Umum Universitas Surabaya* h.,56

orang penting dan mempunyai pengaruh besar dan guru Pendidikan Agama Islam yang memegang kunci keselamatan rohani dalam masyarakat. Guru Pendidikan Agama Islam sebagai figur yang mengantarkan peserta didik untuk tidak hanya menguasai nilai-nilai agama tapi peserta didik mampu mewujudkannya dalam tingkah laku sehari-sehari sehingga terciptalah generasi yang berpribadi muslim guru Pendidikan Agama Islam merupakan tokoh yang berwenang secara penuh untuk meningkatkan kualitas peserta didik dalam bidang Agama Islam.

Peran guru Pendidikan Agama Islam secara garis besar tidak jauh berbeda dengan peran guru pada umumnya. Peran tersebut berhubungan dengan tugas dan fungsi mereka, yaitu mengajar (*transfer of knowledge*) kepada orang lain, pengelola pembelajaran (*manager of learning*), pengarah pembelajaran (*director of learning*), fasilitator dan perencana (*planner of future society*). Letak perbedaannya dengan pendidikan pada umumnya, pendidikan islam dikonstruksi berdasarkan perspektif Islam.

Hal ini sebagaimana ditulis Ahmad Tafsir dalam bukunya filsafat pendidikan Islam bahwa kata “Islam” yang dilekatkan pada kata pendidikan menggambarkan ciri pendidikan tersebut yang berdasarkan islam dalam hal ini bersumberkan dari AlQuran dan Hadits serta ilmu-ilmu keislaman yang tersajikan dalam kitab-kitab turats yang ditulis para ulama terdahulu¹⁹.

¹⁹ Miftahul Jannah, “Peranan Guru Dalam Pembinaan Akhlak Mulia Peserta Didik (Studi Kasus Di Mis Darul Ulum, Madin Sulamul Ulum Dan Tpa Az-Zahra Desa Papuyuan),” *AlMadrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 0, no. 0 (31 Juli 2019):h.146

Ada tiga tugas secara khusus guru di dalam Islam, yaitu:

- a. Sebagai pengajar (instruksional) yang bertugas merencanakan program pengajaran dan melaksanakan program yang telah disusun, dan memberikan penilaian setelah program itu dilaksanakan.
- b. Sebagai pendidik (edukator) yang mengarahkan peserta didik pada tingkat kedewasaan yang berkepribadian Islam, seiring dengan tujuan Allah menciptakan manusia.
- c. Sebagai pemimpin (managerial) yang memimpin dan mengendalikan diri sendiri, peserta didik dan masyarakat yang terkait. Menyangkut upaya pengarahan, pengawasan, pengorganisasian, pengontrolan, partisipasi atas program yang dilakukan.

Tugas guru Pendidikan Agama Islam (PAI) tidak hanya menjadikan anak pandai, cerdas, dan berwawasan, melainkan membekali murid dengan nilai-nilai dan norma yang mempersiapkan mereka menjadi insan yang bertanggung jawab terhadap diri sendiri, orang lain dan masyarakat, guru juga harus dapat menciptakan situasi yang kondusif pada saat berlangsungnya proses pendidikan, menambah dan mengembangkan ilmu yang dimiliki guna ditransformasikan kepada peserta didik dan membentuk peserta didik menjadi manusia yang berakhlak mulia.²⁰

- a. Guru sebagai penasihat, setiap guru merupakan penasihat, karena seorang guru telah memiliki tingkat kedewasaan serta pengalaman

²⁰ APJII.2015. Rekrutan Pengguna dan Pemakai Internet di Indonesia. <https://sites.google.com/site/aljannah27/perkembangan-bisnis-online-di-indonesia>. (diakses 15 Mei 2017) h.57

yang lebih dibandingkan peserta didiknya. Untuk itu seorang guru harus mau terbuka dan mau berbagi, tidak merasa terganggu jika dijadikan peserta didik sebagai tempat “curhat” oleh para peserta didiknya. Oleh karena itu, guru harus berupaya dekat dengan seluruh peserta didiknya. Berdasarkan teori di atas, peran yang dilakukan guru Pendidikan Agama Islam sebagai penasihat adalah ketika guru Pendidikan Agama Islam mengajar dalam mata pelajaran, guru selalu memberi petunjuk-petunjuk dan nasihat-nasihat keislaman disetiap proses pembelajarannya. Guru Pendidikan Agama Islam juga memberi penguatan akhlak dan iman untuk membentengi peserta didiknya terhindar dari perilaku-perilaku yang buruk. Ada suatu kasus dimana seorang anak didiknya mengunggah hal-hal negatif yang tidak sesuai di media sosialnya, anak tersebut lalu diajak untuk berkomunikasi secara pribadi dan menasihatinya supaya tidak mengulangnya dan mengajaknya untuk bisa memanfaatkan media sosialnya dengan bijak dan tidak melanggar nilai-nilai agama Islam.²¹

- b. Guru sebagai teladan, Peran guru sebagai teladan dilakukan oleh guru Pendidikan Agama Islam di SD dengan tidak memakai dan bermain ponsel saat jam mengajar, jika ada panggilan telepon masuk, guru akan keluar kelas untuk menerima panggilan tersebut. Hal ini penting dilakukan sebagai teladan agar tidak dilihat oleh peserta didik dan

²¹Febriansyah SE, “Pengujian Validitas Dan Reliabilitas Penelitian Kualitatif,” Repository.Unikom.Ac.Id, no. 1 (2017).h.79

mencegah peserta didik membawa ponsel ke sekolah. Selain itu, upaya lain yang guru lakukan adalah dengan pembiasaan sholat berjama'ah, baik sholat dhuha, dzuhur, maupun ashar yang dilakukan oleh guru, kepala sekolah, peserta didik dan seluruh warga sekolah.

3. Pengertian Guru Kelas

Guru adalah orang yang bertanggung jawab mencerdaskan kehidupan anak didik. Pribadi susila yang cakap adalah yang diharapkan ada pada setiap anak didik. Untuk itulah guru dengan penuh dedikasi dan loyalitas berusaha membimbing dan membina anak didik agar di masa mendatang menjadi orang yang berguna bagi nusa dan bangsa. Guru merupakan salah satu komponen manusiawi dalam proses belajar mengajar, yang ikut berperan dalam usaha pembentukan sumber daya manusia yang potensial di bidang pembangunan.²²

Dari pengertian tersebut dapat dipahami bahwa seorang guru dengan segala keilmuannya mampu mengembangkan potensi dari setiap anak didiknya. Guru dituntut untuk peka dan tanggap terhadap perubahan-perubahan, pembaharuan, serta ilmu pengetahuan dan teknologi yang terus berkembang sejalan dengan tuntutan kebutuhan masyarakat dan perkembangan zaman. Guru adalah seorang yang mempunyai gagasan yang harus diwujudkan untuk kepentingan anak didik, menunjang hubungan sebaikbaiknya, dalam kerangka menjunjung tinggi,

²² Intizar, *Kolaborasi Peran Orang Tua dan Guru dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis online dirumah*, (Jakarta) h.1

mengembangkan dan menerapkan keutamaan yang menyangkut agama, kebudayaan dan keilmuan. Dari pengertian tersebut bahwa sebagai tenaga pendidik yang memiliki kemampuan kualitatif, guru harus menguasai ilmu keguruan dan mampu menerapkan strategi pembelajaran untuk mengantarkan siswanya pada tujuan pendidikan.²³

Guru merupakan pemimpin bagi murid-muridnya. Guru adalah orang terdepan dalam memberikan contoh sekaligus juga memberikan motivasi atau dorongan kepada peserta didik. Di sinilah peran dan fungsi guru begitu mulia yang kedudukannya menyamai rasul Allah SWT. yang diutus pada suatu kaum (umat manusia). Terdapat beberapa peran guru kelas, yakni²⁴:

- a. Guru sebagai pendidik Guru adalah pendidik, yang menjadi tokoh, panutan, dan identifikasi bagi para peserta didik, dan lingkungannya. Oleh karena itu, guru harus memiliki standar kualitas pribadi tertentu, yang mencakup tanggung jawab, wibawa, mandiri, dan disiplin.
- b. Guru sebagai pengajar Guru membantu peserta didik yang masih berkembang untuk mempelajari sesuatu yang belum diketahuinya, membentuk kompetensi, dan memahami materi standar yang dipelajari.
- c. Guru sebagai pembimbing Sebagai pembimbing, guru harus merumuskan tujuan secara jelas, menetapkan waktu perjalanan,

²³ E. Mulyana, *Manajemen Berbasis Sekolah*, (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2006), h. 143

²⁴ Soemarti Patmonedewo, *Pendidikan Anak Prasekolah*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2008), h.77

menetapkan jalan yang harus ditempuh, menggunakan petunjuk perjalanan, serta menilai kelancarannya sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan peserta didik.

- d. Guru sebagai pelatih Proses pendidikan dan pembelajaran memerlukan latihan keterampilan, baik intelektual maupun motorik, sehingga menuntut guru untuk bertindak sebagai pelatih.
- e. Guru sebagai penasehat Guru adalah seorang penasehat bagi peserta didik, bahkan bagi orang tua, meskipun mereka tidak memiliki latihan khusus sebagai penasehat dan dalam beberapa hal tidak dapat berharap untuk menasehati orang.
- f. Guru sebagai pembaharu (*innovator*) Guru menerjemahkan pengalaman yang telah lalu ke dalam kehidupan yang bermakna bagi peserta didik.
- g. Guru sebagai model dan teladan guru merupakan model atau teladan bagi para peserta didik dan semua orang yang menganggap dia sebagai guru. Sebagai teladan, tentu saja pribadi dan apa yang dilakukan guru akan mendapat sorotan peserta didik serta orang disekitar lingkungannya yang menganggapnya sebagai guru. Guru sebagai pendorong kreativitas Kreativitas merupakan hal yang sangat penting dalam pembelajaran, dan guru dituntut untuk mendemonstrasikan dan menunjukkan proses kreativitas tersebut.
- h. Guru sebagai evaluator Seorang guru hendaknya menjadi seorang evaluator yang baik. Kegiatan ini dimaksudkan untuk mengetahui

apakah tujuan yang telah dirumuskan itu tercapai atau belum, dan apakah materi yang diajarkan sudah cukup tepat.

B. Prilaku Temperamental

1. Pengertian Temperamental

Temperamental adalah kondisi di mana amarah seseorang tidak dapat dikendalikan dan dapat meningkat secara cepat. Temperamen ini dapat juga terbentuk atas watak bawaan secara biologis seseorang selain dari faktor lingkungan. Sikap ini sangat sulit untuk diubah karena sudah melekat pada diri seseorang sejak lahir dan keturunan dari orang tua. Ketika ingin mengetahui tingkat temperamental seseorang harus di tes secara psikologis dan tingkah laku secara fisik. Banyak faktor lain yang mempengaruhi namun tidak dapat diketahui pasti kapan seseorang nampak temperamen. Sikap ini kadang juga tidak diketahui oleh orang tua seorang anak.²⁵

Temperamen didefinisikan sebagai karakteristik seseorang, cara mendasar biologis untuk mendekati atau bereaksi terhadap orang dan situasi. Seorang anak tidak melakukan tindakan yang sama untuk semua situasi. Temperamen bukan saja cara anak mendekati dan bereaksi terhadap dunia luar tetapi juga cara mereka meregulasi fungsi mental dan emosional. Temperamen memiliki basic emosional akan tetapi ketika emosi seperti rasa takut, gembira, dan bosan datang dan pergi temperamen cenderung konsisten berkesinambungan.²⁶

²⁵ Suryosurboyo, *Manajemen Pendidikan di Sekolah*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2004), h 154

²⁶ Imam Gunawan, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2013), h. 219

Temperamen adalah kombinasi sifat-sifat yang diwarisi dari orang tua kepada anak. Tidak ada seorangpun yang tahu di mana letak temperamen, tetapi Tampaknya ia ada di suatu tempat dalam pikiran atau pusat emosi (sering dirujuk Sebagai hati). Dari sana, bersama-sama dengan ciri-ciri manusia lainnya, dihasilkan penampakan dasar. Sebagian besar dari kita lebih menyadari ekspresinya dari pada fungsinya sedangkan temperamental sendiri menurut kamus besar bahasa Indonesia adalah suatu kebiasaan atau sikap seseorang yang memiliki kecenderungan keras, mudah marah, mudah emosi, dan tidak melihat Situasi yang ada, seringkali orang tersebut sensitif.²⁷

Menurut Santrock dalam jurnalnya menyatakan bahwa temperamen adalah gaya perilaku dan karakteristik respons dari seseorang temperamental adalah sifat seseorang yang mudah marah dan tersulut emosi dalam melakukan suatu hal.

وَمَنْ كَظَمَ غَيْظَهُ، وَلَوْ شَاءَ أَنْ يُمِضِيَهُ أَمْضَاهُ، مَلَأَ اللَّهُ عَزَّ وَجَلَّ قَلْبَهُ أَمْنًا يَوْمَ الْقِيَامَةِ
وَمَنْ كَفَّ غَضَبَهُ سَتَرَ اللَّهُ عَوْرَتَهُ

Artinya :

“Rasulullah SAW bersabda, "Siapa yang meninggalkan amarahnya, Allah akan tutup aurat (kesalahan/kekurangan/aib)-nya. Siapa yang menahan amarahnya padahal ia mampu melakukannya, Allah ‘azza wa jalla akan memenuhi hatinya dengan rasa aman pada hari kiamat." (HR Ibnu Asakir)

Temperamental juga biasa disebut seseorang atau sesuatu yang rentan terhadap perubahan seketika, dan dapat bereaksi secara liar. Temperamen

²⁷ Detria.2013. Efektivitas Teknik Manajemen Diri Untuk Mengurangi Kecanduan Game Online.Tesis tidak diterbitkan.Bandung: UPI,h.98

seseorang membuat ramah, atau murung introver, temperamen mendorong sebgaiian orang menyukai seni dan musik, sementara yang lain menyukai olahraga atau industri. Anak-anak yang lahir dari orang tua yang sama mungkin mempunyai temperamen yang berbeda sama sekali. Temperamen bukanlah satu-satunya hal yang mempengaruhi perilaku kita, keluarga, pendidikan, jenis kelamin, dan motivasi juga besar pengaruhnya terhadap tindakan-tindakan di sepanjang hidup kita. Akan tetapi, temperamen mendominasi hidup kita tidak hanya karena mempengaruhi pada awalnya, tetapi sebagaimana struktur tubuh, warna mata dan ciri fisik lainnya, temperamen juga bersifat menetap dalam kehidupan seseorang. Seorang ekstrover dia mungkin bisa mengurangi sifat ekstrovernya, tetapi dia akan selalu merupakan seorang yang ramah. Demikian juga, meskipun seorang introver dapat hilang sifat pemalunya dan bertindak lebih agresif, dia tidak akan pernah Berubah menjadi ekstrover.

Temperamen menjadi garis pedoman perilaku setiap orang, pola-pola yang akan mempengaruhi seseorang sepanjang hidupnya. Pada satu sisi adalah kekuatannya, dan disisi lain adalah kelemahannya. Manfaat utama mempelajari empat tempramen dasar adalah untuk menemukan kekuatan dan kelemahan kita yang paling nyata, sehingga dengan pertolongan Allah kita dapat mengatasi kelemahan dan manfaat kekuatannya dengan demikian, kita dapat mencapai tujuan hidup kita secara maksimal.²⁸

²⁸ Bukhari Umar, Ilmu Pendidikan Islam, (Jakarta: Amzah, 2011),h.88-89

Kepribadian yang temperamental atau orang yang mempunyai perilaku temperamental adalah sebuah kepribadian yang sama dengan orang yang emosional atau pemarah yang tidak bisa mengendalikannya. Meskipun secara sekilas dalam pandangan orang banyak ada hubungan yang menyatukan mereka, tetapi jika ditinjau dari realitasnya dan secara ilmu psikologi, bukan seperti itu realitasnya.²⁹ Kepribadian yang temperamental juga bukan kepribadian yang sensitif dan bagi setiap kepribadian ciri-ciri tertentu dan sisi-sisi tertentu yang membedakannya dengan kepribadian yang lain. Kepribadian yang temperamental adalah kepribadian yang ketika kita berinteraksi dengannya kita harus bersikap hati-hati. Orang dalam realitasnya, temperamen dapat dikategorikan sebagai sebuah ungkapan perasaan. Ditegaskan bahwa orang yang mempunyai sifat temperamental tentu saja mempunyai jiwa yang sensitif, tetapi orang yang sensitive tidak selalu temperamental. Hal ini menegaskan adanya perbedaan kedua sifat tersebut.

Temperamental adalah sebutan terhadap seseorang yang mempunyai daya emosional tinggi sehingga sangat sensitif terhadap suatu rangsangan yang dapat menimbulkan seseorang itu mudah marah. Seorang temperamental mempunyai kebiasaan cara pengungkapan perasaan marahnya tanpa melihat situasi kondisi disekitarnya dan selalu disertai dengan sikap agresi. Sikap agresi tersebut dapat berupa tindakan secara fisik maupun dalam bentuk verbal. Pada agresi fisik tindakan yang

²⁹ Ramayulis, Ilmu Pendidikan Islam, (Jakarta: Kalam Mulia, 2002),h.63

dilakukan berdampak melukai fisik seperti menedang, menampar, maupun memukul. Sedangkan agresi non fisik tindakan yang dilakukan secara verbal seperti mebantak, melecehkan, mengolokolok. Agresi sosial seperti menyindir berbaur sara, mengisolasi sosial³⁰

Dilihat dari pemaparan yang telah ada, temperamental tentu saja mempunyai jiwa yang sensitif, tetapi orang yang sensitif tidak selalu temperamental. Misalkan saja mengajarkan mandiri dalam belajar pekerjaan rumah pada anak-anak yang umurnya sekitar 17 tahun terkadang ada yang mudah dan ada juga yang susah. Temperamental psikologi anak banyak menaruh perhatian terhadap aspek-aspek praktis pada tingkah laku anak serta perkembangan kepribadian pada umumnya dengan masalah-masalah yang timbul. Ciri-ciri kepribadian yang menjurus keperbuatan melanggar norma-norma (temperamental) dicari kaitanya dengan keadaan-keadaan khusus pada segi jasmaninya keturunan yang tidak memperlihatkan prestasi yang memuaskan, misalnya dalam kecerdasan, juga para psikolog banyak mengemukakan pendapat-pendapatnya mengemukakan pentingnya proses kematangan yang tentu Berhubungan dengan hal-hal biologis.³¹

2. Temperamental Menurut Para Ahli Antara Lain Sebagai Berikut;

- a. *Alport*, Temperamen adalah salah satu jenis sifat emosi yang dimiliki oleh seorang individu, reaksi atas ransangan emosi, kecepatan

³⁰ Slameto, Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2003),h.97

³¹ Moleong, L. (2002). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Pt Remaja Rosdakarya,h.68

merespon sesuatu, dan suasana hati. Gejala tersebut tergantung pada diri seseorang dan dapat dipengaruhi oleh faktor keturunan.

- b. *Edwald*, Temperamen ialah salah satu sikap yang dipengaruhi oleh psikis dan jasmani. Temperamen sikap berasal dari keturunan dan watak bawaan seseorang. Pengaruh pendidikan dan lingkungan juga dapat memberikan dampak secara langsung.
- c. *Sujanto*, Temperamen berasal dari kata *tempra* yang berarti campuran. Sikap temperamen berasal dari beberapa zat dalam tubuh yangtercampur menjadi satu kemudian akan mempengaruhi tingkah laku orang tersebut
- d. *Thomas & Chess* berpendapat bahwa temperamen didefinisikan sebagai karakteristik seseorang, cara mendasar biologis untuk mendekati dan bereaksi terhadap orang dan situasi.
- e. *Ahmadi* temperamen adalah sifat-sifat yang berhubungan dengan emosi (perasaan). Misalnya pemarah, penyabar, periang, pemurung, introvert, dan sebagainya. Sifat emosional ini adalah bawaan (keturunan), sehingga bersifat permanen dan tipis kemungkinan untuk dapat berubah. Seseorang yang memiliki temperamen tinggi adalah seseorang yang mudah emosi, diiringi dengan gerakan tangan, kaki, mata, mulut, serta raut muka marah dan sebagainya. Sedangkan orang yang penyabar dengan wajah tenang dan berbicara dengan lembut serta irama yang mantap

- f. *Galenus*, temperamen adalah sifat-sifat kejiwaan yang ditentukan oleh campuran cairan-cairan di dalam tubuh.
- g. *Ernst Kretschmer*, temperamen adalah bagian daripada kejiwaan yang mengalir melalui darah secara kimiawi dan mempunyai korelasi dengan aspek jasmaniah.³²
- h. *Kohnstamm*, temperamen adalah sifat rohani yang berhubungan dengan jasmani dan sudah dibawa sejak lahir.

3. Pengendalian Prilaku Tempramental

Guru memiliki peran penting dalam membentuk kesehatan sosial dan emosional anak, salah satunya dengan guru mengendalikan prilaku tempramental anak yang kecanduan *game online* di sekolah. Guru dapat mengenalkan emosi dan melatih anak agar memiliki keterampilan untuk mengelola emosi dan mengekspresikan emosi secara tepat. Para guru dapat membantu anak-anak mengidentifikasi emosinya, sehingga anak-anak dapat mengevaluasi kembali pemikiran internalnya dan mendapatkan kepercayaan diri, serta keberhasilan utama di sekolah dan menjadi warga negara yang bertanggung jawab. Guru juga dapat melatih anak mengelola emosi ketika menghadapi situasi yang penuh tekanan. Pernyataan tersebut diperkuat yang menyatakan bahwa guru memainkan peran penting dalam pengembangan emosi anak-anak di bawah asuhannya, bahwa guru yang mendorong dan merancang penggunaan keterampilan (ketahanan, ketekunan) dalam interaksi

³²Maudin, et. a. (2021). Peningnya Kerjasama Guru dan Orang Tua Siswa dalam Peningkatan Mutu Pendidikan Agama Islam. *Jurnal SYATTAR*,h. 1- 2.

sosial, dapat meningkatkan kemandirian dan menciptakan peluang positif untuk pertumbuhan anak.³³

Dengan demikian, perkembangan emosi anak perlu menjadi perhatian dalam kolaborasi guru yang efektif dalam menangani perilaku temperamental anak yang kecanduan *game online*. Meskipun pada kenyataannya, sebagian guru masih belum memiliki kompetensi yang baik untuk mengembangkan kemampuan sosial emosional anak. Hasil pengamatan menunjukkan sebagian guru belum membiasakan anak untuk mengungkapkan perasaan dan pendapat, belum merespon anak dengan baik, belum tepat dalam penanganan seperti perilaku temperamental akibat kecanduan *game online*, belum membekali anak keterampilan mengatasi permasalahan, dan belum sepenuhnya memperkaya pengalaman emosi anak.

Pada dasarnya ketika guru merespon emosi negatif anak-anak dengan sikap positif dan dengan cara yang mendukung, maka anak-anak dapat memperoleh pemahaman emosinya dan emosi orang lain dengan lebih baik. Melalui interaksi yang nyaman dengan guru, anak-anak dapat mengembangkan kompetensi sosial dan pemahaman emosi melalui proses pembelajaran sosial. Kompetensi dan pemahaman tersebut diharapkan dapat digunakan anak dalam mengatasi situasi sulit

³³ Ulwan, A.N. Tarbiyatul aulad pendidikan anak dalam pendidikan islam. Jakarta: (2013) Khatulistiwa Press. H,78

dan menekan, serta dimanfaatkan dalam berinteraksi dengan orang lain. Guru juga perlu memberikan contoh dan mengajarkan pada anak bagaimana mengekspresikan emosi dengan tepat agar bisa diterima oleh lingkungannya.³⁴

Guru perlu memberikan pengertian tentang emosi yang dirasakan anak kemudian memberikan motivasi berupa pujian dan dorongan terhadap hal maupun prestasi yang dimiliki oleh anak. Selain itu, guru dapat memberikan latihan pada anak tentang cara mengatasi masalah emosi agar pemahaman dan penguasaan anak semakin baik. Contohnya dengan bermain peran atau simulasi. menambahkan bahwa guru juga hendaknya mampu untuk melakukan komunikasi dengan orang tua terkait dengan keadaan anak di rumah yang kemudian digunakan oleh guru dalam memecahkan masalah emosi anak di sekolah. Selain itu, guru juga berperan sebagai evaluator untuk mengevaluasi perkembangan anak, serta cara-cara guru dalam mengembangkan keterampilan mengelola emosi anak. komunikasi interpersonal yang optimal antara orang tua dan guru akan sangat mempengaruhi pembentukan perilaku anak. bahwa terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara keterlibatan orang tua dalam proses pembelajaran

³⁴ Miftahul Jannah, "Peranan Guru Dalam Pembinaan Akhlak Mulia Peserta Didik (Studi Kasus Di Mis Darul Ulum, Madin Sulamul Ulum Dan Tpa Az-Zahra Desa Papuyuan)," *AlMadrasah: Jurnal* h.97

yang dipersepsikan oleh peserta didik dan laporan guru terhadap keterlibatan emosional peserta didik di kelas.

a. Mengatasi Temperamental Dalam Ajaran Islam

Cara mengendalikan temperamental atau marah sesuai dengan ajaran Rasulullah SAW berdasarkan buku La Tahzan, Hadapi Masalah dengan Berserah oleh Ipnu R Noegroho³⁵ :

1. Membaca Taawudz

Salah satu cara yang dicontohkan Rasulullah SAW untuk mengendalikan amarah adalah dengan membaca taawudz. Bacaan ini berfungsi sebagai perlindungan dari godaan setan yang terkutuk. Sebagaimana Rasulullah SAW bersabda, "Jika seseorang yang marah mengucapkan: 'A'uudzu billah (aku berlindung kepada Allah SWT)' niscaya akan reda kemarahannya." (HR Abu 'Adi dalam Kitab Al-Kaamil).

2. Duduk Atau Mengambil Posisi Tidur

Umumnya, orang yang sedang diselimuti amarah merasa dirinya paling tinggi, paling benar, paling sempurna, dan paling tidak bersalah. Setelah mengambil posisi duduk, orang yang sedang marah diharapkan bisa sedikit lebih tenang dari sebelumnya. Dalam sebuah riwayat hadits dari Abu Dzar RA

³⁵Maudin, et. a. (2021). Peningnya Kerjasama Guru dan Orang Tua Siswa dalam Peningkatan Mutu Pendidikan Agama Islam. *Jurnal SYATTAR*, 1 No 2.

berkata bahwa Rasulullah SAW bersabda, "Apabila kalian marah, dan dia dalam posisi berdiri, hendaknya dia duduk. Karena dengan itu marahnya bisa hilang. Jika belum juga hilang, hendak dia mengambil posisi tidur." (HR Ahmad 21348, Abu Daud 4782, dan perawinya dinilai shahih oleh Syu'aib Al-Arnauth).

3. Mengambil Air Wudhu

Cara ini juga sangat ampuh dalam mengendalikan dan meredakan amarah. Hal ini sebagaimana yang dijelaskan oleh Rasulullah SAW, "Sesungguhnya marah itu dari setan dan terbuat dari api, dan api hanya bisa dipadamkan oleh air. Oleh karena itu, apabila seorang di antara kamu marah, maka berwudhulah!" (HR Abu Daud).

4. Tetap Sabar Atau Diam

Meskipun marah adalah salah satu sifat yang manusiawi karena manusia memiliki emosi, sejatinya marah tidak menyelesaikan masalah. Oleh karenanya, dengan tidak banyak berbicara dan melakukan hal-hal yang nantinya akan mengacaukan keadaan, hendaknya seseorang yang tengah marah bersabar atau berdiam diri.

C. Kecanduan *Game online*

1. Pengertian Kecanduan *Game online*

Kecanduan *game online* merupakan salah satu jenis bentuk kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang lebih dikenal dengan

internet *addictive* disorder. Seperti yang disebutkan bahwa internet dapat menyebabkan kecanduan, salah satunya adalah *Computer game Addiction* (berlebihan bermain game).⁴³ Dari sini terlihat bahwa *game online* merupakan bagian dari internet yang sering dikunjungi dan sangat digemari bahkan bisa mengakibatkan kecanduan yang memiliki intensitas yang sangat tinggi. Kecanduan *game online* merupakan salah satu jenis bentuk kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang lebih dikenal dengan internet *addictive* disorder.³⁶ Seperti yang disebutkan bahwa internet dapat menyebabkan kecanduan, salah satunya adalah *Computer game Addiction* (berlebihan bermain game).

Game online adalah permainan yang biasanya digunakan adalah jaringan internet dan yang sejenisnya serta selalu menggunakan teknologi yang ada saat ini, seperti modem dan koneksi kabel. Arti *game online* dalam bahasa Indonesia adalah permainan daring. Biasanya permainan daring disediakan sebagai tambahan layanan dari perusahaan penyedia jasa *online*, atau dapat diakses langsung melalui sistem yang disediakan dari perusahaan yang menyediakan permainan tersebut. Sebuah *game online* bisa dimainkan secara bersamaan dengan menggunakan computer yang terhubung ke dalam sebuah jaringan tertentu. *Game online* dapat didefinisikan sebagai permainan yang dimainkan secara daring dengan melibatkan interaksi pemain secara langsung melalui internet. Pengertian tersebut menggambarkan esensi *game online* bahwa koneksi Internet

³⁶ Soettjipto. 2007, Dalam artikel Pratiwi. Perilaku Adiksi *Game Online*. h.37

menjadi faktor utama yang memungkinkan pemain terlibat dalam dunia virtual yang dibuat pengembang. Dalam *game online*, pemain memiliki karakter atau avatar yang bisa dikendalikan. Mereka juga dapat berkomunikasi dengan pemain lain, menjalankan misi, atau bahkan bersaing dalam turnamen.³⁷

Permainan komputer yang memanfaatkan jejaring komputer jejaringan yang biasa digunakan adalah jejaring internet dan yang sejenisnya serta selalu menggunakan teknologi yang ada saat ini, seperti modem dan koneksi kabel. Biasanya permainan daring disediakan sebagai tambahan layanan dari perusahaan penyedia jasa daring, atau dapat diakses langsung melalui sistem yang disediakan dari perusahaan yang menyediakan permainan tersebut. Permainan daring dapat dimainkan secara bersamaan dengan menggunakan computer yang terhubung ke dalam sebuah jaringan tertentu.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa kecanduan merupakan tingkah laku yang bergantung atau keadaan yang terikat yang sangat kuat secara fisik maupun psikologis dalam melakukan suatu hal, dan ada rasa yang tidak menyenangkan apabila hal tersebut tidak bisa terpenuhi. Maka pengertian kecanduan *game online* adalah suatu keadaan seseorang yang terikat pada kebiasaan yang sangat kuat dan tidak bisa lepas untuk bermain *game online*, dari waktu ke waktu akan terjadi peningkatan frekuensi, durasi

³⁷Young, K.S., & Abreu, C. N. D. 2011. Internet Addiction: A Handbook and Guide to Evaluation and Treatment. Canada: John Wiley & Sons, Inc h.113

atau jumlah dalam melakukan hal tersebut, tanpa memperdulikan konsekuensi-konsekuensi negatif yang ada pada dirinya.³⁸

2. Jenis-Jenis Kecanduan *Game online*

Jenis Kecanduan *Game online* merupakan termasuk dalam golongan kecanduan psikologis. Menurut Krista S dalam jurnalnya bahwa terdapat empat jenis kecanduan *game online* yaitu:

- a. *Compulsion* (Dorongan untuk melakukan secara terus menerus) Merupakan suatu dorongan atau tekanan dari dalam diri sendiri untuk bermain *game online* secara terus menerus³⁹
- b. *Withdrawal* (Penarikan Diri) Merupakan seseorang yang tidak bisa menarik dirinya untuk melakukan hal lain kecuali *game online*.
- c. *Tolerance* (Toleransi) Merupakan sikap menerima keadaan diri kita ketika melakukan suatu hal. Toleransi disini berkenaan dengan jumlah waktu yang digunakan atau yang dihabiskan untuk bermain *game online*.
- d. *Interpersonal and Health-related problems* (Masalah hubungan interpersonal dan kesehatan) Merupakan persoalan yang berkaitan dengan interaksi manusia dan masalah kesehatan. Pecandu *game online* lebih cenderung untuk tidak menghiraukan bagaimana hubungan interpersonal yang mereka miliki karena pecandu akan lebih terfokus pada *game online* saja. Begitu pula dengan masalah

³⁸ Krista, S. (2017). Pengaruh Game Online Terhadap Remaja. *Jurnal Curere, 1.1*. Maudin, et. a. (2021).

³⁹ Rini, A. 2011. Menanggulangi Kecanduan *Game Online* Pada Anak. Jakarta: Pustaka Mina, h.79

kesehatan mereka kurang memperhatikan masalah kesehatan mereka seperti waktu tidur yang kurang dan pola makan.

Dari uraian diatas maka jenis jenis penyebab anak kecanduan *game online* adalah *Compulsion* (Dorongan untuk melakukan secara terus menerus), *Withdrawal* (Penarikan Diri) Merupakan seseorang yang tidak bisa menarik dirinya untuk melakukan hal lain kecuali *game online*, *Tolerance* (Toleransi) Merupakan sikap menerima keadaan diri kita ketika melakukan suatu hal *Interpersonal and Health-related problems* (Masalah hubungan interpersonal dan kesehatan) Merupakan persoalan yang berkaitan dengan interaksi manusia dan masalah kesehatan.

3. Faktor-Faktor Penyebab Kecanduan *Game online*

Menurut Elfiandi dalam jurnalnya terdapat 5 faktor penyebab seseorang bermain *game online* ⁴⁰:

- a. *Relationship*, didasari oleh keinginan untuk berinteraksi dengan permainan, serta adanya keamuan seseorang untuk membuat hubungan yang mendapat dukungan sejak awal, dan yang mendekati masalahmasalah dan isu-isu yang terdapat dikehidupan nyata.
- b. *Manipulation*, didasari oleh pemain yang membuat pemain lain sebagai objek dan memanipulasi mereka untuk kepuasan dan kekayaan diri. Pemain yang didasari oleh faktor ini, sangat senang berlaku curang, mengejek dan mendominasi pemain lain.

⁴⁰ Elfiandi. Dampak kecanduan *game online* Terhadap Anak . *Jurnal ITQAN*, 9 h.79

- c. *Immersion*, didasari oleh pemain yang sangat menyukai menjadi orang lain. Mereka senang dengan alur cerita dari “dunia khayal” dengan menciptakan tokoh yang sesuai dengan cerita sejarah dan tradisi dunia tersebut.
- d. *Escapism*, didasari oleh pemain yang senang bermain di dunia maya hanya sementara untuk menghindari, melupakan dan pergi dari stress dan masalah
- e. *Achievement*, didasari oleh keinginan untuk menjadi kuat di lingkungan dunia virtual, melalui pencapaian tujuan dan akumulasi dan item-item yang merupakan simbol kekuasaan

Dari uraian diatas maka faktor-faktor penyebab remaja kecanduan terhadap *game online* adalah *Relationship* (keinginan untuk berinteraksi dengan orang lain), *Manipulation* (keinginan untuk membuat pemain lain sebagai objek dan manipulasi mereka demi kepuasan dan keyakinan diri), *Immersion* (pemain yang sangat menyukai menjadi orang lain), *Escapism* (bermain *game online* untuk menghindari dan melupakan masalah di kehidupan nyata), serta *Achievement* (keinginan untuk menjadi kuat di lingkungan dunia virtual).

4. Dampak Kecanduan *Game online*

Selain memberikan dampak positif, *game online* juga memberikan dampak negatif, dampak positif dalam bermain *game online* ini yaitu dampak yang dapat dikatakan memberi manfaat/pengaruh baik bagi penggunanya. Dampak positif *game online* adalah sebagai berikut:

- a. Menjadi ajang melatih konsentrasi, bahwa *game online* dapat membuat anak mahir menggunakan komputer.
- b. Meningkatkan konsentrasi.
- c. Mengusir stress.
- d. Meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris.

Dapat menambah teman. Bagi yang telah mempunyai ID dari salah satu *game online* nya yang telah jadi (GG) mereka dapat menjualnya kepada orang lain dan akhirnya mendapat uang dari hasil tersebut.

Sementara itu kecanduan *game online* mempunyai banyak dampak negatif khususnya bagi remaja. Oleh karena candu *game online* dikategorikan sebagai salah satu jenis kenakalan remaja. Adapun dampak negatif bagi para pengguna *game online* tersebut seperti⁴¹:

- a. Seseorang yang bermain *game online* menghambur-hamburkan waktu dan uang secara sia-sia.
- b. Membuat menjadi ketagihan. Membuat jadi lupa waktu untuk makan, mandi, beribadah, waktu untuk pulang, dan lain-lain.
- c. Terkadang lebih merelakan sekolahnya untuk bermain *game online* (bolos sekolah).
- d. Dengan terlalu sering berhadapan dengan monitor atau layar secara mata telanjang dapat membuat mata menjadi minus.

⁴¹ Slameto, Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2003),h.97.

- e. Membuat orang menjadi terisolir dengan lingkungan sekitar. Bersifat tidak peduli sekitar.
- f. Berpeluang mengajarkan judi atau taruhan
- g. Jika terlalu sering akan berakibat pada gangguan psikologis. Perilaku seseorang dapat berubah dan mempengaruhi pola pikir. Pikiran akan selalu tertuju pada *game* yang sering dimainkannya.
- h. Emosional dan mudah marah.
- i. Bagi peserta didik yang sudah ketergantungan pada *game online* ini akan merasa kelelahan ketika dihadapkan dengan pembelajaran/malas dan berbicara kasar dan kotor.
- j. Mencuri uang demi bermain *game*, dan juga mencuri ID kawan.
- k. Seorang anak yang sering berbohong kepada orang tuanya, karena pada awalnya berpamitan untuk berangkat sekolah ternyata dia bolos sekolah untuk bermain *game online*.⁴²

5. Penanganan Kecanduan *Game Online*

Menurut Abu Ahmadi dalam jurnalnya Psikologi perkembangan berikut ini adalah beberapa cara penanganan kecanduan *game online* sebagai berikut⁴³:

- a. Bersikap Tegas Dengan Membatasi Waktu Anak Bermain *Game*

Bermain *game online* memang hal yang sangat menyenangkan bagi anak, akan tetapi dapat menjadikan anak akan lupa waktu dan dapat menimbulkan kecanduan bermain *game online* . Oleh sebab itu

⁴² Angela, Ejournal Ilmu Komunikasi, Volume 1, Nomor 2, Samarinda : 532-544.2013 h,122

⁴³ Abu Ahmadi, Ejournal psikologi pendidikan Volume 2, Nomor 2, Bandung : 332-350.2018 h,98

orang tua harus memberikan batasan waktu untuk anak bermain *game online*.

b. Membiasakan Anak Untuk Tidur Secara Teratur

Membuat untuk tidur secara teratur bukanlah perkara yang mudah. Membutuhkan kesabaran dan trik khusus untuk melakukannya. Karena apabila anak dapat tidur secara teratur maka dapat mempengaruhi pertumbuhan dan kesehatan anak.

c. Tidak Memberikan Bantuan Saat Anak Kesulitan Memainkan *Game Online*.

Kebiasaan anak dalam bermain *game online* semakin hari semakin menimbulkan dampak buruk terhadap anak apabila orang tua tidak memberikan pengawasan. Sebagai orang tua memiliki peran dalam memberikan pengawasan agar anak tidak terjerumus pada kebiasaan yang dapat merugikan anak. Pengawasan tersebut salah satunya dengan cara tidak memberikan bantuan pada anak saat mengalami kesulitan dalam bermain *game online*. Dengan cara tersebut lama kelamaan anak akan merasakan bosan dengan *game online*.

d. Selektif dalam memilih teman bermain anak saat di luar rumah

D. Penelitian Relevan

Berdasarkan penelusuran yang penulis lakukan terdapat beberapa skripsi yang mengulas tentang kegiatan analisis kolaborasi guru dalam menghadapi temperamental anak yang kecanduan *game online*. Adapun beberapa karya

tulis tersebut adalah:

1. Asma Nurtika, (skripsi) yang berjudul: “Kolaborasi guru Pendidikan Agama Islam dan orang tua dalam menangani siswa yang kecanduan *game online* di sdn karyadadi musi rawas”. Hasilnya hasil pelaksanaan kolaborasi antara guru Pendidikan Agama Islam dan orang tua dalam menangani siswa yang kecanduan *game online* di SDN Karyadadi Musi Rawas, dalam hasil pelaksanaan mengidentifikasi siswa menjadi penurut, dalam menangani diharapkan perubahan dalam perilaku dan tidak kecanduan *game online* lagi, dalam mengevaluasi siswa menjadi tau dampak negatif dan positif main *game online*, dalam peran kedekatan guru dan siswa, orang tua dan siswa terjalin, dalam metode yang digunakan menghasilkan kepribadian yang baik kepada siswa sehingga tidak kecanduan *game online*.
2. Rodiatillah, Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Palembang Tahun 2021 “Upaya Guru dalam Menghadapi Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perilaku Siswa Melalui Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Negeri 148 Gandus Palembang”. Penelitian ini membahas tentang upaya yang dilakukan guru dalam menghadapi dampak penggunaan gadget terhadap perilaku siswa melalui penerapan pembelajaran PAI di sekolah. Adapun

perbedaan penelitian penulis dengan penelitian sebelumnya terdapat pada fokus pembahasan dan lokasi penelitian.⁴⁴

3. Penelitian Elva Gustiana, mahasiswi jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah, IAIN Bengkulu tahun 2021 yang berjudul “Upaya Guru Dalam membentuk karakter Siswa kelas V pada Masa Pandemi Covid 19 Di MI Plus Ja- Alhaq Bengkulu”. Skripsi ini membahas tentang upaya yang dilakukan guru dalam proses pembentukan karakter siswa. Hubungan penelitian ini dengan penelitian penulis mengenai peran fungsi guru dalam membentuk karakter siswa. Sedangkan perbedaannya dengan penelitian penulis terletak pada lokasi dan focus pembahasan. Di penelitian ini hanya focus membahas upaya guru dalam membentuk karakter siswa dan tidak membahas masalah dari dampak penggunaan gadget pada siswa dan bagaimana meminimalisirnya.⁴⁵

⁴⁴ Rodiatillah, “Upaya Guru dalam Menghadapi Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perilaku Siswa Melalui Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Negeri 148 Gandus Palembang” Skripsi, Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Palembang Tahun 2021.h 35

⁴⁵ Elva Gustiana, “Upaya Guru Dalam membentuk karakter. h.51

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Desain Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang dimaksud untuk memahami suatu fenomena tentang apa yang dialami oleh subyek penelitian, yang diperoleh dalam bentuk data-data baik secara tertulis, ucapan lisan, ataupun tindakan yang diamati melalui observasi dan wawancara. Tujuan penelitian menggunakan pendekatan kualitatif ialah mengembangkan pengertian, konsep-konsep yang akhirnya menjadi teori.⁴⁶

Menurut Bogdomdan Taylor bahwa penelitian kualitatif adalah penelitian yang mengandalkan pengamatan, wawancara dan dokumentasi pada obyek penelitian sehingga dihasilkan data yang menggambarkan secara rinci dan lengkap tentang obyek penelitian. Dalam hal ini penelitian dilakukan SD 134 Rejang Lebong. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menghasilkan data deskriptif kualitatif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari perilaku yang telah diamati. Penelitian kualitatif merupakan jenis penelitian berupa kata-kata tertulis yang tidak menggunakan angka-angka dalam mengolah dan menginterpretasikan data. Dengan menggunakan metode kualitatif, memungkinkan diperolehnya secara obyektif tentang bagaimana peran guru dalam

⁴⁶ Ahmad Tanzeh, *Pengantar Metode Penelitian* (Yogyakarta: Teras, 2009). h. 12

menangani perilaku temperamental pada siswa yang kecanduan *game online*

B. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini adalah di SDN 134 Rejang Lebong Kecamatan Curup Tengah. Karena tempat lokasi yang sangat efektif baik dari segi informasi mengenai pokok utama yang ingin diteliti serta lokasi yang sangat terjangkau. Adapun waktu penelitian pada Mei s.d Juli. Adanya lokasi yang dilakukan di SDN 134 Rejang Lebong berkaitan langsung dengan kejadian dan juga penerapan yang dilakukan.

C. Subjek Penelitian

Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah guru kelas dan guru Pendidikan Agama Islam, kepala sekolah dan anak-anak yang kecanduan *game online* di SDN 134 Rejang Lebong

D. Jenis dan Sumber Data

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Menurut Noeng Muhadjir data kualitatif yaitu “Data yang disajikan dalam bentuk kata verbal bukan dalam bentuk angka. Sementara sumber data adalah subyek dari mana data diperoleh apabila penelitian menggunakan kuesioner atau wawancara dalam mengumpulkan datanya, maka sumber data tersebut responden, yaitu merespon atau menjawab pertanyaan-pertanyaan penelitian, baik pertanyaan tertulis maupun lisan, sumber data dalam penelitian ini ada dua yaitu ⁴⁷:

⁴⁷ Noeng Muhadjir, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Yogyakarta: Rakesarasin, 1996),h 2

1. Data primer adalah data yang langsung oleh orang yang berkepentingan atau memakai data tersebut, dalam penelitian ini adalah guru kelas dan guru Pendidikan Agama Islam dan anak-anaknya yang kecanduan *game online* di SDN 134 Rejang Lebong
2. Data sekunder adalah data yang biasanya telah tersusun dalam bentuk dokumen-dokumen, data sekunder yang diperoleh penelitian ini adalah data yang diperoleh langsung dari pihak-pihak yang berkaitan dengan data-data yang menyangkut kasus-kasus siswa yang kecanduan *game online* yang dialami oleh peserta didik di SDN 134 Rejang Lebong

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian karena tujuan utama dari penelitian mendapatkan data . Maka dari itu mengumpulkan data adalah salah satu pekerjaan yang perlu dalam penelitian karena penelitian dapat di katakan berhasil apabila dapat mengumpulkan data dengan baik dan apabila tidak bisa mengumpulkan data maka penelitian dapat di katakana gagal. Ada beberapa hal yang perlu di perhatikan dalam mengumpulkan data yaitu :

1. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data yang di lakukan melalui suatu pengamatan, dengan di sertai pencatatan-pencatatan terhadap keadaan atau perilaku objek sasaran.⁴⁸ Menurut Nana Sudjana obeservasi

⁴⁸Abdurrahman Fatoni, *Metodologi Penelitian dan Teknik Penyusunan Skripsi*, (Jakarta : Rinekaacipta, 2011),h.104.

adalah pengamatan dan pencatatan yang sistematis terhadap gejala-gejala yang di teliti. Teknik observasi adalah pengamatan dan pencatatan secara sistematis fenomena-fenomena yang di selidiki. Dalam arti yang luas, observasi sebenarnya tidak hanya terbatas pada pengamatan yang di laksanakan baik secara langsung maupun tidak langsung Ada beberapa jenis teknik observasi yang bisa digunakan dalam penelitian ini tergantung keadaan dan permasalahan yang ada, maka peneliti menggunakan observasi non partisipan, pada teknik ini peneliti berada diluar subyek yang diamati dan tidak ikut dalam kegiatan-kegiatan yang mereka lakukan, maka hal-hal yang diamati menggunakan metode observasi non partisipan ini adalah⁴⁹:

- a. Tempat atau lokasi subyek penelitian yaitu: SDN 134 Rejang Lebong
- b. Pelaku yaitu: Guru kelas, guru Pendidikan Agama Islam dan anak-anak yang kecanduan *game online* di SDN 134 Rejang Lebong.
- c. Masalah tentang kolaborasi guru Pendidikan Agama Islam dan guru kelas dalam menangani perilaku tempramentak anak yang kecanduan *game online*.

2. Wawancara

Wawancara adalah alat pengumpulan informasi dengan cara mengajukan sejumlah pertanyaan secara lisan untuk menjawab secara lisan pula. Wawancara ini digunakan bertujuan untuk memperoleh informasi dan mengetahui kolaborasi guru kelas dan guru Pendidikan

⁴⁹Nana Sudjana, *Penelitian dan Penilaian*, (Bandung:Sinar Baru, 1989), h.84.

Agama Islam dalam menangani perilaku temperamental anak yang kecanduan *game online*, dalam pelaksanaan penulis menggunakan jenis wawancara bebas terpimpin artinya penulis telah menyiapkan beberapa pertanyaan yang diajukan membawa pedoman dan yang hanya berupa garis besar tentang hal-hal yang ditanyakan. Wawancara dilakukan kepada sumber data primer, yaitu guru kelas 1 orang dan guru Pendidikan Agama Islam 1 orang, 5 orang siswa yang kecanduan *game online* dan kepala sekolah di SDN 134 Rejang Lebong. Data-data yang diharapkan dari wawancara mendalam tersebut yaitu kolaborasi guru kelas dan guru Pendidikan Agama Islam dalam menangani perilaku temperamental anak yang kecanduan *game online* di 134 Rejang Lebong

3. Dokumentasi

Dokumentasi dalam penelitian ini diperlukan sebagai data pendukung terutama untuk mengungkapkan data yang bersifat administratif dan data kegiatan yang bersifat dokumentasi. Dokumentasi ini bertujuan untuk menjadi alat bukti dan data akurat terkait keterangan dokumen. Dalam pendokumentasian ini, data yang diambil tentang dokumen-dokumen apa saja yang ada hubungannya dengan yang dikaji oleh peneliti di SDN 134 Rejang Lebong.

F. Teknik Analisa Data

Berdasarkan judul diatas maka teknik analisa datanya adalah analisa data deskriptif. Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan bahan-bahan

lainnya, sehingga mudah dipahami, dan temuannya dapat diinformasikan kepada orang lain.

Analisa data ini bertujuan untuk memberikan deskriptif mengenai subyek penelitian berdasarkan data dari data yang diperoleh dari kelompok subyek yang diteliti dan tidak dimaksud untuk menguji hipotesis, sebagai bahan kajian lebih lanjut untuk menemukan kekurangan dan kelemahannya, sehingga dapat ditemukan strategi penyempurnaannya. Setelah data terkumpul, analisis dilaksanakan dengan melalui beberapa tahapan yaitu: reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

Dalam membuat kesimpulan ada beberapa analisis data yang pertama yaitu data sebelum di lapangan adalah penelitian kualitatif telah melakukan analisis data sebelum penelitian memasuki lapangan, yang kedua yaitu analisis data di lapangan menurut model miles dan huberman mengemukakan bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas sehingga datanya sudah jenuh aktivitas dalam analisis data yaitu sebagai berikut⁵⁰:

1. *Data Reduction* (Data Reduksi)

Data yang di peroleh dari lapangan jumlahnya cukup banyak untuk itu perlu peneliti mencatat secara teliti dan rinci. Semakin lama penelitian ke lapangan maka jumlah data yang di peroleh akan semakin banyak kompleks dan rumit. Untuk itu segerah lakukan analisis data melalui

⁵⁰Angela. (2013). *Ejournal Ilmu Komunikasi*, h.1.

reduksi data. Mereduksi data adalah merangkum serta memilih hal hal yang pokok mefokuskan pada hal hal yang berkaitan dengan permasalahan yang penting di cari tema dan polanya. Bagaimana mereduksi hasil catatan lapangan yang kompleks rumit dan belum bermakna catatan lapangan berupa huruf besar huruf kecil angka dan symbol symbol yang masi semrawut yang tidak dapat di pahami. Dengan reduksi maka peneliti merangkum mengambil data pokok yang penting.

2. *Data Display* (penyajian data)

Setelah data di reduksi maka data selanjutnya adalah mendispaly data, kalua dalam penelitian kuantitatif penyajian data ini dapat di lakukan dalam bentuk tabel,grafik, phi, chard, pictogram, dan sejenisnya. Dalam penelitian kualitatif penyajian data bisa di lakukan dalam bentuk uarian singkat bagan hubungan antar katagori. Menurut miles dan hubermen yang paling sering di gunakan untuk menyajikan data dalam penelitian kualitatif adalah menggunakan teks secara naratif ⁵¹

3. *Conclusion drawing* (Penarikan Kesimpulan)

Langkah ketiga yaitu data kualitatif menurut Miles dan Huberman adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi kesimpulan awal yang di kemukakan masi bersifat semnetara dan akan berubah bila tidak di temukan bukti bukti yang kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya. Tetapi apabila kesimpulan yang di kemukakan di dukung

⁵¹ Johm W Creswell. (2008). *Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, Dan Mixed Edisi Ketiga*. Bandung : Pustaka Pelajar h.76

oleh bukti bukti yang valid dan konsisten saat peneliti kembali ke lapangan mengumpulkan data maka kesimpulan yang di kemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel.

Dengan demikian kesimpulan dalam penelitian kualitatif mungkin dapat menjawab rumusan masalah yang di rumuskan sejak awal tetapi mungkin juga tidak, karena seperti telah di kemukakan bahwa masalah dan rumusan masalah dalam penelitian kualitatif masi bersifat sementara dan akan berkembang setelah penelitian berada di lapangan ⁵²

G. Teknik dan Keabsahan Data

Pemeriksaan terhadap keabsahan data pada dasarnya, selain digunakan untuk menyanggah baik yang dituduhkan kepada penelitian kualitatif yang mengatakan tidak ilmiah, juga merupakan sebagai unsur yang tidak terpisahkan dari tubuh pengetahuan penelitian kualitatif.

Dalam penelitian ini pengujian kredibilitas data penelitian dilakukan dengan cara triangulasi. Triangulasi dalam pengujian kredibilitas ini diartikan sebagai pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara, dan berbagai waktu. Dengan demikian terdapat triangulasi sumber, triangulasi teknik pengumpulan data, dan waktu dan triangulasi teori dengan demikian pada penelitian ini terdapat triangulasi sumber dan teknik. Berikut penjelasannya:

⁵² Prof.Dr. Sugiyono, Metode Penelitian ,Kuantitatif,Kualitatif Dan R&D (bandung: alfabeta bandung, 2017).h.95

1. Triangulasi Sumber

Triangulasi sumber untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber. Triangulasi sumber adalah perbandingan dan verifikasi keandalan informasi yang diperoleh dari berbagai titik waktu dan instrumen penelitian kualitatif. Ini dapat dicapai dengan cara berikut:

- a. Perbandingan data observasi dengan data wawancara.
- b. Membandingkan keadaan dan perspektif sendiri dengan pendapat dan sudut pandang yang berbeda
- c. Bandingkan hasil wawancara dengan isi dokumen terkait.

Triangulasi sumber adalah proses membandingkan (memeriksa kembali) informasi dari sumber yang berbeda. Misalnya yaitu dengan membandingkan hasil wawancara antara guru dengan hasil wawancara dengan siswa.⁵³

2. Triangulasi Teknik

Triangulasi teknik untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda. Misalnya dengan wawancara, lalu dicek dengan observasi dan dokumentasi. Dari paparan di atas dapat disimpulkan bahwa triangulasi yaitu pemeriksaan kembali keabsahan data, guna mencari tema atau penjelasan pembanding dari data yang sudah ada. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan 2 triangulasi yaitu triangulasi sumber dan

⁵³Hermawan, A. (2009). *Hiburan Dunia Maya*. Bandung: Pustaka Setia.h.67

teknik/metode, dengan langkah-langkah sebagai berikut⁵⁴:

- a. Membandingkan apa yang dilakukan orang-orang tentang situasi penelitian dengan apa yang dikatakannya sepanjang waktu.
- b. Membandingkan keadaan dan perspektif seseorang dengan berbagai pendapat dan dengan orang seperti terbiasa, orang yang berpendidikan menengah atau tinggi, orang berada, orang pemerintah.

3. Triangulasi Waktu

Waktu juga sering mempengaruhi keandalan informasi. Pengumpulan data dilakukan melalui teknik wawancara pada pagi hari saat informan masih segar, tidak banyak masalah, diperoleh informasi yang lebih valid, lebih kredibel. Oleh karena itu, untuk menguji kredibilitas data dapat dilakukan melalui wawancara, observasi atau teknik lain pada waktu atau situasi yang berbeda. Jika hasil pengujian memberikan data yang berbeda maka dilakukan pengulangan untuk mendapatkan kepastian tentang data tersebut. Triangulasi juga dapat dilakukan dengan meninjau penelitian kelompok penelitian lain.

⁵⁴Abdulsyani. (2012). *Sosiologi Skematika, Teori, dan Terapan*. Jakarta: PT Bumi Aksara h.84

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

1. Lokasi SDN 134 Rejang Lebong

SD Negeri No 134 Rejang Lebong terletak di Jln. Jend. A.Yani Kelurahan Pelabuhan Baru Kecamatan Curup Tengah, SD Negeri No 134

B. Hasil Temuan

Penelitian ini dilakukan peneliti di SDN 134 Rejang Lebong. Dalam penelitian ini, terdapat beberapa responden dan narasumber yang terdiri dari 1 guru Pendidikan Agama Islam, 1 wali kelas, 5 orang siswa kelas 5 B, dan kepala sekolah yang dimana responden dan narasumber ini yang ditetapkan sebagai kriteria mengenai bentuk kolaborasi guru Pendidikan Agama Islam dan guru kelas.⁵⁵

Setelah peneliti memperoleh data dan informasi tentang “Kolaborasi Guru PAI Dan Guru Kelas Dalam Menangani Prilaku Temperamental Pada Anak Yang Kecanduan *Game online* di SDN 134 Rejang Lebong” melalui observasi, wawancara dan dokumentasi dari lokasi penelitian maka selanjutnya menyaring dan mengaplikasikan data tersebut, dengan begitu akan terlihat jawaban dari perumusan masalah yang telah dikemukakan sebelumnya. Adapun hasil temuan yang dilakukan peneliti dilapangan dengan harapan untuk menjawab pertanyaan dari penelitian yang telah dirumuskan dalam bab

⁵⁵ Observasi awal di SDN 134 Rejang Lebong, 27 mei 2024

sebelumnya ialah sebagai berikut :

1. Dampak Kecanduan *Game Online* Di SDN 134 Rejang Lebong

Selain memberikan dampak positif, *game online* juga memberikan dampak negatif, dampak positif dalam bermain *game online* ini yaitu dampak yang dapat dikatakan memberi manfaat/pengaruh baik bagi penggunanya. Dampak positif *game online* adalah sebagai berikut:

- a. Menjadi ajang melatih konsentrasi, bahwa *game online* dapat membuat anak mahir menggunakan komputer.
- b. Meningkatkan konsentrasi.
- c. Mengusir stress.
- d. Meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris

Sementara itu kecanduan *game online* mempunyai banyak dampak negatif khususnya bagi remaja. Oleh karena candu *game online* dikategorikan sebagai salah satu jenis kenakalan remaja. Adapun dampak negatif bagi para pengguna *game online* tersebut seperti⁵⁶

- a. Seseorang yang bermain *game online* menghambur-hamburkan waktu dan uang secara sia-sia.
- b. Membuat menjadi ketagihan.
- c. Membuat jadi lupa waktu untuk makan, mandi, beribadah, waktu untuk pulang, dan lain-lain.

⁵⁶ Roeslin, M. (n.d.). *Kajian Islam Tentang Partisipasi Orang Tua dalam Pendidikan Anak* h.79

- d. Terkadang lebih merelakan sekolahnya untuk bermain *game online* (bolos sekolah).
- e. Dengan terlalu sering berhadapan dengan monitor atau layar secara mata telanjang dapat membuat mata menjadi minus.
- f. Membuat orang bersifat tidak peduli sekitar.
- g. Berpeluang mengajarkan judi atau taruhan
- h. Jika terlalu sering akan berakibat pada gangguan psikologis. Perilaku seseorang dapat berubah dan mempengaruhi pola pikir. Pikiran akan selalu tertuju pada *game* yang sering dimainkannya.
- i. Emosional dan mudah marah.
- j. Bagi peserta didik yang sudah ketergantungan pada *game online* ini akan merasa kelelahan ketika dihadapkan dengan pembelajaran/malas dan berbicara kasar dan kotor.
- k. Mencuri uang demi bermain *game*.

Untuk mengetahui dampak kecanduan *game online*, maka pertama kali peneliti melakukan wawancara. Dari wawancara tersebut ditemukan bahwa terdapat dampak positif dan negatif dalam bermain *game online* sesuai kutipan wawancara berikut:

“Sebenarnya, ada banyak hal positif bermain *game online* diantaranya menghilangkan stress, meningkatkan konsentrasi dan meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris. Namun tidak bisa dipungkiri bahwa terdapat dampak negatifnya siswa menjadi emosional atau dia akan mengamuk jika hp itu dijauhkan ke anak. Sehingga perlu penanganan yang efektif dari guru dan orang tua”⁵⁷

⁵⁷ Hasil wawancara guru Pendidikan agama Islam

“Kalau permasalahan yang ibu temui mengenai siswa kecanduan *game online* yaitu siswa kedatangan membawa handphone ke sekolah yang didalamnya berisikan aplikasi-aplikasi *game online*, ada juga yang sedang di mainkan, siswa yang memainkan *game* di luar jam pelajaran atau jam istirahat, hal ini dilaporkan oleh salah satu penjaga sekolah.⁵⁸”

“Terdapat siswa yang bermain *game online* secara diam-diam di luar jam pelajaran bahkan mirisnya ada yang sampai bermain pada saat jam pelajaran berlangsung, demi keinginan bermain *game* dia meminta izin kepada guru yang sedang mengajar dikelas dengan alasan ingin ke toilet.⁵⁹”

“Saya pernah dipanggil keruangan guru ketika handphone saya kedatangan saat sedang main *game* di toilet sekolah. Guru kelas menyuruh saya menceritakan alasan saya mengapa demikian. Saya sengaja saja bermain *game online* saat sedang di toilet, ingin bermain sebentar sebelum kembali ke kelas, lama-lama permainan menjadi seru sampai saya tidak tahu kalau penjaga sekolah sudah berada di depan saya, memang ada peraturan disekolah tidak diizinkan membawa handphone tetapi karena saya masih ingin melanjutkan bermain *game* maka saya diam-diam membawa hp kesekolah”⁶⁰

“Saya bermain *game online* karena diajak teman untuk bermain bersama disaat bermain *game* saya mengetahui kata-kata kasar itu dari teman bermain saya di *game online*, awalnya saya hanya berkata kasar saat bermain *game* saja akan tetapi terbawa sampai kesekolah”⁶¹

”Saya buk bermain *game online* karena bosan dirumah tidak ada teman bermain dan saya lebih memilih main *game online* daripada harus keluar rumah, saya buk kalo bermain *game online* bisa sampai berjam-jam karena saya sangat suka bermain *game online*”⁶²

Berdasarkan kutipan wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa penggunaan *handphone* yang tidak bijak dapat menyebabkan dampak

⁵⁸ Guru kelas, hasil wawancara 01 juli 2024

⁵⁹ Guru Pendidikan Agama Islam, hasil wawancara 01 juli 2024

⁶⁰ Hasl wawancara dengan BA siswa kelas 5, 05 juni 2024

⁶¹ Hasl wawancara dengan A siswa kelas 5, 05 juni 2024

⁶² Hasl wawancara dengan RR siswa kelas 5, 05 juni 2024

buruk bagi penggunaannya terutama bagi siswa. Sehingga guru pendidikan Agama Islam dan guru kelas bisa melakukan kolaborasi dalam penanganan ini.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti menemukan dampak yang ditimbulkan dari kecanduan *game online* adalah siswa menjadi malas belajar, menurunnya nilai pelajaran, suka berkata kasar, suka berbohong kepada orang tua maupun guru, membuat siswa menjadi lupa waktu karena selalu bermain *game online*. Adapun dapat dilihat dari menurunnya nilai beberapa siswa yang kecanduan *game online*, peneliti telah menampilkan hasil daftar nilai siswa yang terdapat dilampiran.

Dari hasil tersebut membuktikan bahwa dampak dari siswa yang kecanduan *game online* sangat berdampak buruk bagi hasil belajar siswa dimana karena itu sangat diperlukan kolaborasi antara guru PAI dan guru kelas dalam menangani siswa yang kecanduan game online supaya siswa kembali fokus dengan belajar dan tidak terlalu memfokuskan diri dengan *game online*. dalam hal ini guru sangat membutuhkan bantuan dari orang tua siswa agar dapat bekerja sama untuk membina, mengawasi memberikan batasan dalam menggunakan handphone saat siswa dirumah, dan guru akan mengawasi, membina dan memberikan nasihat nasihat dan melakukan upaya yang diajarkan dalam Agama Islam.

Untuk mengetahui solusi apa yang guru PAI dan guru kelas lakukan untuk menangani siswa yang kecanduan *game online*. Dalam menangani peneliti melakukan wawancara. Dari wawancara tersebut ditemukan

bahwa solusi untuk menangani dampak kecanduan *game online* adalah.

”Bapak sebagai guru pendidikan agama islam dan guru kelas meminta orang tua untuk berkolaborasi dalam hal ini, meminta siswa menggunakan *handphone* dengan bijak seperti mencari informasi, menasehati, mengarahkan dan memotivasi siswa untuk menggunakan gadget seperlunya saja dan menjauhi bermain *game online* secara terus menerus. Kemudian sekolah mengadakan organisasi untuk mengalihkan perhatian siswa seperti pramuka, drumband kemudian berikan pr dari sekolah dan memberitahu orang tua untuk mendampingi anak dirumah.”⁶³

“Bapak juga memberikan pemahaman tentang keutamaan sikap sabar kepada anak yang tempramental dan menyuruh siswa untuk berwudhu dan berdoa agar kemarahan yang dirasakan bisa hilang dan itu cukup efektif dalam meredakan siswa yang emosional.”⁶⁴

Berdasarkan hasil wawancara diatas peneliti dapat menyimpulkan bahwa: guru meminta orang tua untuk memberikan batasan durasi penggunaan *handphone* agar anak menggunakannya dengan seperlunya saja. Kemudian pihak sekolah mengadakan organisasi yang dimana untuk mengalihkan perhatian siswa agar tidak bermain *game online* secara terus menerus dalam waktu yang lama dan juga guru PAI memberikan dan mengatasi anak yang tempramental akibat kecanduan *game online* sesuai dengan ajaran Agama Islam seperti memberikan pemahaman tentang keutamaan sikap sabar dan untuk meredakan marah dengan berdoa dan berwudhu.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti menemukan dampak yang ditimbulkan dari kecanduan *game online* adalah siswa menjadi malas

⁶³Guru Pendidikan Agama Islam, hasil wawancara 01 juli 2024

⁶⁴ Guru Pendidikan Agama Islam, hasil wawancara 01 juli 2024

belajar, suka berkata kasar, suka berbohong kepada orang tua maupun guru, membuat siswa menjadi lupa waktu karena selalu bermain *game online* dan juga membuat siswa menjadi mudah marah karena kekalahan saat bermain *game online*

2. Faktor-Faktor Yang Menyebabkan Anak Kecanduan *Game online* Di SDN 134 Rejang Lebong

Dari beberapa faktor-faktor kecanduan *game online* dapat disimpulkan bahwa ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi individu menjadi pecandu *game online* antara lain faktor internal dan eksternal, kondisi psikologis, kurangnya perhatian dari orang-orang terdekat, depresi, kurang kontrol, kurang kegiatan, lingkungan dan pola asuh. Depresi adalah salah satu faktor dari kondisi psikologis individu yang menyebabkan kecanduan *game online*. Terdapat dua faktor yang menyebabkan terjadinya kecanduan *game online* yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor-faktor internal yang menyebabkan terjadinya kecanduan *game online*, sebagai berikut :

- a. Keinginan yang kuat dari diri peserta didik untuk memperoleh nilai yang tinggi dalam *game online*, karena *game online* dirancang sedemikian rupa agar *gamer* semakin peasaran dan semakin ingin memperoleh nilai yang tinggi.
- b. Ketidakmampuan mengatur prioritas untuk mengerjakan aktivitas penting lainnya juga menjadi penyebab timbulnya kecanduan terhadap *game online*.

- c. Rasa bosan yang dirasakan peserta didik ketika berada di rumah atau di sekolah
- d. Kurangnya *self control* dalam diri peserta didik, sehingga peserta didik kurang mampu mengantisipasi dampak negatif yang timbul dari bermain game online secara berlebihan.⁶⁵

Faktor-faktor eksternal yang menyebabkan terjadinya kecanduan *game online* pada peserta didik sebagai berikut:

- a. Lingkungan yang kurang terkontrol, karena melihat teman-temannya yang lain banyak yang bermain *game online*.
- b. Kurang memiliki hubungan sosial yang baik, sehingga peserta didik memilih alternatif bermain *game online* sebagai aktivitas yang menyenangkan.
- c. Harapan orangtua yang melambung terhadap anaknya untuk mengikuti berbagai kegiatan seperti kursus atau les, sehingga kebutuhan primer anak, seperti kebersamaan, bermain dengan keluarga menjadi terlupakan.

Melalui uraian tersebut, pada dasarnya ada dua faktor penyebab kecanduan *game online* peserta didik, yaitu factor internal yaitu faktor yang berasal dari diri individu dan faktor eksternal, yaitu faktor yang berasal dari luar individu antara lain lingkungan, hubungan sosial, dan orang tua.⁶⁶

⁶⁵ Fitri, E. E. (2008). Konsep Adiksi *Game Online* dan Dampaknya terhadap Masalah Mental EMosional Remaja serta Peran Bimbingan dan Konseling. *Jurnal Konseling Dan Pendidikan*. h.12

⁶⁶Hermawan, A. (2009). *Hiburan Dunia Maya*. Bandung: Pustaka Setia h 117

Banyak orang memahami *game online* dilihat dari dampak negatifnya saja, sebetulnya ada dampak positif dan negatif dari *game online*. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Suryanto (2015), menyatakan bahwa dampak positif *game online* untuk kalangan pelajar yaitu:

- a. Menghilangkan stres, artinya siswa dapat menghibur dan mengatasi kelelahan akibat rutinitas kegiatan sekolah dengan bermain *game online*.
- b. Dampak positif yang paling dirasakan dari bermain *game online* adalah mudah berkenalan dengan teman baru yang memiliki hobi sama. Meskipun proses sosialisasi siswa hanya sebatas teman/ orang baru yang memiliki hobi yang sama namun hal ini merupakan dampak positif terhadap pelajar yang masih peserta didik dalam mengembangkan kematangan pola pikirnya dalam membangun proses sosialisasi.

Sedangkan dampak negatif *game online* bagi peserta didik yaitu :

- a. Sering bolos sekolah supaya bisa bermain *game online* di rental game ataupun warnet, artinya pelajar yang kecanduan *game online* menghalalkan berbagai cara agar bisa bermain *game online* tanpa memperdulikan jam belajar aktif di sekolah. Hal ini terbukti berdampak pada prestasi di sekolah yaitu ranking kelas yang rendah.
- b. Penggunaan uang jajan yang tidak tepat sebagaimana mestinya, uang jajan yang diberikan oleh orang tua sering dihabiskan untuk membeli

voucher *game online* dan membayar retalkomputer di warnet.

- c. Lebih suka menyendiri dan menyibukan diri dengan bermain *game online* daripada beraul dengan teman.
- d. Dengan terlalu sering berhadapan dengan monitor atau layar secara mata telanjang dapat membuat mata menjadi minus
- e. Seseorang yang bermain *game online* menghambur-hamburkan waktu dan uang secara sia-sia

Dampak negatif yang paling dirasakan dari bermain *game online* yaitu boros terhadap uang, karena dihabiskan untuk bermain *game online*. Biaya seperti pembelian *voucher game online*, biaya penyewaan komputer warnet, dan biaya lainnya membuat uang jajan yang diberikan orangtua selalu dihabiskan untuk kepentingan *game online* dan kurangnya bersosialisasi dengan teman.

Data masalah informen⁶⁷

| No | Nama | Kelas | Permasalahan | Penyebab | Keterangan guru |
|----|-----------------------|-------|---------------------------------|---|--|
| 1 | Andriansyah Rahmat | V B | Kecanduan <i>game online</i> | Kurangnya perngawasan orang tua | Sering berkata kasar, tidur dikelas |
| 2 | Refan Ramadan | V B | Kecanduan <i>game online</i> | Adanya rasa bosan saat dirumah, kurangnya perhatian | Berkata kasar, mudah tersinggung dengan teman |

⁶⁷ Data masalah informen SDN 134 Rejang Lebong

| | | | | | |
|---|-----------------|-----|---------------------------------|--|---|
| | | | | orang tua | |
| 3 | Ebi Saputra | V B | Kecanduan <i>game online</i> | Adanya faktor lingkungan yang kurang terkontrol | Sering murung dikelas, suka bertengkar dengan teman |
| 4 | Annisa | V B | Kecanduan <i>game online</i> | Kurangnya perhatian dan pengawasan dari orang tua | Suka marah-marah karena masalah sepele dengan teman |
| 5 | Bima Anugrah | V B | Kecanduan <i>game online</i> | Pemberian <i>handphone</i> oleh orangtua tanpa adanya pengawasan | Berkata kasar hingga bertengkar dengan teman |

Berdasarkan wawancara dengan responden atau narasumber ada beberapa faktor-faktor yang menyebabkan perilaku temperamental pada anak yang kecanduan *game online*, Untuk mengetahui faktor apa saja yang menyebabkan perilaku temperamental pada anak yang kecanduan *game online* peneliti melakukan wawancara kepada beberapa siswa yang sesuai dengan masalah yang ada adalah,

“Saya pernah dipanggil oleh guru kelas karena pernah ketahuan sedang bermain *game* di sekolah pada jam istirahat, guru meminta saya untuk menceritakan alasan saya bermain *game online* di sekolah pada jam pelajaran. Setelah saya menceritakan guru memberikan saya nasehat dan saran.”⁶⁸

“Saya pernah dipanggil keruangan guru ketika *handphone* saya kedapatan saat sedang main *game* di toilet sekolah. Guru kelas menyuruh saya menceritakan alasan saya. Saya sengaja saja bermain *game online* saat sedang di toilet, ingin bermain

⁶⁸ Hasil wawancara dengan AS siswa kelas 5, 05 juni 2024

sebentar sebelum kembali ke kelas, lama- lama permainan menjadi seru sampai saya tidak tahu kalau penjaga sekolah sudah berada di depan saya, memang ada peraturan disekolah tidak diizinkan membawa handphone tetapi karena saya masih ingin melanjutkan bermain *game* maka saya diam-diam membawa hp kesekolah”⁶⁹

“Sebenarnya buk saya sering bermain *game online* karena saya bosan dirumah karena tidak ada teman dan orang tua bekerja. Saya bermain *game online* karena seru dan bisa mengobrol dengan orang luar saat bermain game walaupun saya akui saya suka berkata kasar dan suka marah-marah jika ada yang mengganggu saya bermain game”⁷⁰

“Saya bermain *game online* karena diajak teman untuk bermain bersama disaat bermain game saya mengetahui kata-kata kasar itu dari teman bermain saya di *game online*, awalnya saya hanya berkata kasar saat bermain game saja akan tetapi terbawa sampai kesekolah. Saya buk bermain *game online* karena bosan dirumah tidak ada teman bermain dan saya lebih memilih main *game online* daripada harus keluar rumah, saya buk kalo bermain *game online* bisa sampai berjam-jam karena saya sangat suka bermain *game online*”⁷¹

“Disaat saya bermain game kemudian saya kalah saya suka berkata kasar dan memaki lawan bermain saya dan saya pernah membanting handphone ibu saya karena saya kesal buk”⁷²

Setelah melakukan wawancara dengan beberapa siswa peneliti juga melakukan wawancara dengan guru kelas dan guru Pendidikan Agama Islam diamana hasil wawancara tersebut adalah.

”Bapak pernah kedapatan siswa yang sedang memaki dan berkata kasar saat bapak baru hendak masuk kekelas kemudian sebelum memulai pembelajaran bapak memanggil siswa tersebut maju kedepan meja guru dan menanyai penyebab hal itu terjadi, dan siswa itu berkata dia masih kepikiran dan kesal tentang yang dia mainkan tadi malam karena kalah kemudian ada teman yang tidak

⁶⁹ Hasl wawancara dengan RR siswa kelas 5, 05 juni 2024

⁷⁰ Hasl wawancara dengan ES siswa kelas 5, 05 juni 2024

⁷¹ Hasl wawancara dengan BA siswa kelas 5, 05 juni 2024

⁷² Hasl wawancara dengan BA siswa kelas 5, 05 juni 2024

sengaja menyenggol siswa tersebut, karena itulah siswa tersebut marah-marah dan sampai berkata kasar kepada temannya”⁷³

”Saat ibu sedang mengajar ada beberapa siswa yang suka tidur dikelas dan susah fokus saat ibu menjelaskan dan terkaang ada siswa yang matanya sakit sat melihat tulisan dipapan tulis, setelah ibu menanyai kepada siswa tersbut ternyata penyebabnya adalah bermain game hingga larut malam dan tidak mengenal waktu”⁷⁴

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan bahwa kutipan diatas dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang menyebabkan anak berperilaku tempramental karena *game online* adalah kurangnya perhatian dari orang tua dan faktor lingkungan anak yang membuat anak menjadi bosan dan memutuskan untuk bermain *game online* sampai membuat anak tersebut kecanduan dan tidak ingat waktu, oleh karena itu perlu diadakannya kolaborasi guru PAI dan guru kelas dalam menangani prilaku tempramental pada anak yang kecanduan *game online* dibantu dengan peran orang tua yang mengawasi membimbing saat dirumah.

3. Upaya Kolaborasi Guru Yang Efektif Dalam Menangani Prilaku Tempramental Anak Yang Kecanduan *Game online* Di SDN 134 Rejang Lebong.

Upaya diartikan sebagai usaha kegiatan yang mengarahkan tenaga, pikiran, untuk mencapai suatu tujuan. Upaya juga berarti usaha ikhtiar untuk mencapai suatu maksud, memecahkan masalah dan mencari jalan keluar. Guru bermakna sebagai pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai dan

⁷³ Guru pendidikan agama islam, hasil wawancara 05 juni 2024

⁷⁴ Guru kelas , hasil wawancara 05 juni 2024

mengevaluasi peserta didik pada jalur pendidikan formal. Tindakan pengendalian sosial dapat dibagi menjadi tiga yaitu preventif, represif, kuratif. Guru Pendidikan Agama Islam adalah usaha terhadap anak didik agar kelak dapat memahami dan mengamalkan ajaran agama Islam serta menjadikannya sebagai pandangan hidup.⁷⁵

Upaya Guru Pendidikan Agama Islam dan guru kelas dalam menangani kecanduan *game online* pada siswa diSDN 134 Rejang Lebong sebagai pendidik profesional dalam mendidik, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan formal dengan berbagai upaya preventif, represif, dan kuratif. Upaya preventif yaitu upaya untuk melakukan tindakan pencegahan terhadap kemungkinan terjadinya pelanggaran terhadap norma norma sosial. Upaya represi yaitu upaya untuk mengembalikan keserasian yang pernah terganggu karena terjadinya suatu pelanggaran dengan cara menjatuhkan sanksi sesuai dengan pelanggaran yang dilakukan. Upaya kuratif yaitu upaya yang dilakukan pada saat terjadi penyimpangan sosial.

Upaya yang dilakukan guru PAI dan guru kelas dalam menangani perilaku temperamental siswa yang kecanduan *game online* yaitu upaya yang dilakukan kepada siswa yang sudah terlanjur kecanduan *game online* yaitu dengan memanggil siswa untuk melakukan konseling kepada wali kelasnya dilakukan perorangan dimana dengan layanan ini

⁷⁵Nisrinafatini. Pengaruh Game online Terhadap Motivasi Belajar Siswa. 2020 h.65

kita dapat langsung bertatap muka dengan siswa untuk mendalami dan membahas permasalahan siswa, siswa tersebut di dekati dan di berikan nasehat dan jalan keluar dari permasalahannya. Dapat dilihat dari hasil wawancara dengan guru kelas dan guru PAI dalam menangani perilaku tempramental siswa yang kecanduan *game online* adalah,

“Kalau permasalahan yang ibu temui mengenai siswa kecanduan *game online* yaitu siswa kedapatan membawa handphone ke sekolah yang didalamnya berisikan aplikasi-aplikasi *game online*, ada juga yang sedang di mainkan, siswa yang memainkan *game* di luar jam pelajaran atau jam istirahat, hal ini dilaporkan oleh salah satu penjaga sekolah.⁷⁶”

“Terdapat siswa yang bermain *game online* secara diam- diam di luar jam pelajaran bahkan mirisnya ada yang sampai bermain pada saat jam pelajaran berlangsung, demi keinginan bermain *game* dia meminta izin kepada guru yang sedang mengajar dikelas dengan alasan ingin ke toilet.⁷⁷”

“Kemudian siswa yang kedapatan bermain *game* saat disekolah langsung bapak panggil dan memberikan hukuman yang tepat serta menanyakan mengapa dia sangat kecanduan bermain *game* sampai-sampai jika siswa tersebut kalah dalam bermain *game* maka ia langsung berkata kasar dan sampai memaki lawan mainnya saat bermain *game online*”⁷⁸

“ibu pernah memanggil anak keruang guru karena pernah terdengar oleh ibu sendiri dia sedang berkata kasar kepada temannya dan suka marah-marah kepada temanya karena masalah kecil”

Berdasarkan kutipan wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa penggunaan *handphone* yang tidak bijak dapat menyebabkan dampak buruk bagi penggunanya terutama bagi siswa. Sehingga guru Pendidikan Agama Islam dan guru kelas bisa melakukan kolaborasi dalam penanganan ini memiliki peran penting dalam membentuk kesehatan sosial dan

⁷⁶ Guru kelas, hasil wawancara 01 juli 2024

⁷⁷ Guru Pendidikan Agama Islam, hasil wawancara 01 juli 2024

⁷⁸ Guru kelas, hasil wawancara 01 juli 2024

emosional anak, salah satunya dengan guru mengendalikan perilaku temperamental anak yang kecanduan *game online* di sekolah. Guru dapat mengenalkan emosi dan melatih anak agar memiliki keterampilan untuk mengelola emosi dan mengekspresikan emosi secara tepat. Para guru dapat membantu anak-anak mengidentifikasi emosinya, sehingga anak-anak dapat mengevaluasi kembali pemikiran internalnya dan mendapatkan kepercayaan diri, serta keberhasilan utama di sekolah dan menjadi warga negara yang bertanggung jawab .

Guru juga dapat melatih anak mengelola emosi ketika menghadapi situasi yang penuh tekanan. Pernyataan tersebut diperkuat yang menyatakan bahwa guru memainkan peran penting dalam pengembangan emosi anak-anak di bawah asuhannya, bahwa guru yang mendorong dan merancang penggunaan keterampilan (ketahanan, ketekunan) dalam interaksi sosial, dapat meningkatkan kemandirian dan menciptakan peluang positif untuk pertumbuhan anak

Untuk mengetahui upaya apa yang dilakukan dalam kolaborasi guru Pendidikan Agama Islam dan guru kelas dalam menangani perilaku temperamental siswa yang kecanduan *game online*. Dalam menangani peneliti melakukan wawancara dari wawancara tersebut ditemukan bahwa upaya untuk menangani dampak kecanduan *game online* adalah.

”Upaya yang ibu lakukan yaitu dengan Menyediakan kegiatan ekstrakurikuler yang menarik dan bermanfaat, seperti olahraga, pramuka, drumband, atau kegiatan keagamaan yang dapat mengalihkan perhatian anak dari *game online*.”⁷⁹

⁷⁹Guru kelas, hasil wawancara 01 juli 2024

”Bapak juga mengadakan kegiatan keagamaan yang menyenangkan dan edukatif, seperti kajian, lomba hafalan, atau sambung ayat pendek yang dapat memperkuat nilai-nilai positif dan kedisiplinan anak.”⁸⁰

“ Sebagai guru kelas saya meminta orang tua untuk membantu dalam hal ini, meminta siswa menggunakan *handphone* dengan bijak seperti mencari informasi, menasehati, mengarahkan dan memotivasi siswa untuk menggunakan gadget seperlunya saja dan menjauhi bermain *game online*. Kemudian sekolah mengadakan organisasi untuk mengalihkan organisasi seperti sholat dhuha berjamaah, pramuka, kemudian berikan pr dari sekolah dan memberitahu orang tua untuk mendampingi anak dirumah”⁸¹

” Bapak juga memberikan pemahaman tentang cara mengendalikan rasa amarah yaitu dengan sikap sabar, berwudhu dan berdoa saat marah agar dapat tenang dan juga guru Pendidikan Agama Islam dan guru kelas bisa bersama-sama menjadi mentor bagi anak, memberikan bimbingan khusus dan perhatian ekstra untuk membantu anak mengatasi kecanduan *game online* dan juga menyediakan waktu untuk sesi bertatap muka individual atau kelompok kecil untuk membahas masalah anak secara lebih mendalam.”⁸²

” Ibu juga melakukan upaya dimana dengan melibatkan orang tua dalam program parenting yang memberikan pengetahuan tentang pengasuhan anak di era digital, termasuk cara mengatur penggunaan teknologi, dan meminta orang tua mengawasi siswa dirumah.”⁸³

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan pada hasil wawancara diatas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa guru Pendidikan Agama Islam dan guru kelas melakukan kegiatan-kegiatan yang dapat mengalihkan perhatian siswa seperti diadakan nya kegitan ekstrakurikuler seperti

⁸⁰ Guru pendidikan agama islam 01 juli 2024

⁸¹ Guru kelas, hasil wawancara 01 juli 2024

⁸² Guru pendidikan agama islam 01 juli 2024

⁸³ Guru kelas, hasil wawancara 01 juli 2024

pramuka, *drumband*, dan kegiatan keagamaan yang bisa menanamkan dan memperkuat nilai-nilai positif dan kedisiplinan anak guru juga melakukan mentoring dimana memberikan bimbingan khusus untuk siswa dan juga meminta orang tua untuk memberikan batasan durasi penggunaan *handphone* agar anak menggunakannya dengan seperlunya saja. Kemudian pihak sekolah mengadakan kegiatan organisasi yang dimana untuk mengalihkan perhatian siswa agar tidak bermain *game online*.

Guru melakukan upaya dalam mengatasi perilaku temperamental ialah dengan memberikan latihan pada anak tentang cara mengatasi masalah emosi agar pemahaman dan penguasaan anak semakin baik. Guru PAI juga melakukan upaya dalam mengatasi perilaku temperamental anak sesuai dengan ajaran Agama Islam yaitu dengan memberikan keutamaan sikap sabar dan menyuruh siswa untuk meredakan emosi dengan berwudhu dan berdoa agar rasa marah dalam diri dapat hilang.

Komunikasi interpersonal yang optimal antara orang tua dan guru akan sangat mempengaruhi pembentukan perilaku anak. Bahwa terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara keterlibatan orang tua dalam proses pembelajaran yang dipersepsikan oleh peserta didik dan laporan guru terhadap keterlibatan emosional peserta didik di kelas.

C. Pembahasan

A. Dampak Kecanduan *Game Online* Siswa Di SDN 134 Rejang Lebong

Selain memberikan dampak positif, *game online* juga memberikan dampak negatif, dampak positif dalam bermain *game online* ini yaitu

dampak yang dapat dikatakan memberi manfaat/pengaruh baik bagi penggunanya. Dampak positif *game online* adalah sebagai berikut⁸⁴:

- a. Menjadi ajang melatih konsentrasi, bahwa *game online* dapat membuat anak mahir menggunakan computer.
- b. Meningkatkan konsentrasi.
- c. Mengusir stress.
- d. Meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris

Sementara itu kecanduan *game online* mempunyai banyak dampak negatif khususnya bagi remaja. Oleh karena candu *game online* dikategorikan sebagai salah satu jenis kenakalan remaja. Adapun dampak negatif bagi para pengguna *game online* tersebut seperti⁸⁵:

- a. Seseorang yang bermain *game online* menghambur-hamburkan waktu dan uang secara sia-sia.
- b. Membuat menjadi ketagihan.
- c. Membuat jadi lupa waktu untuk makan, mandi, beribadah, waktu untuk pulang, dan lain-lain.
- d. Terkadang lebih merelakan sekolahnya untuk bermain *game online* (bolos sekolah).
- e. Dengan terlalu sering berhadapan dengan monitor atau layar secara mata telanjang dapat membuat mata menjadi minus.

⁸⁴ Ahmadi dan Munawar Sholeh, *Psikologi Perkembangan*, Jakarta:RinekaCipta,2005),h.106

⁸⁵ Zubaedi, *Desain Pendidikan Karakter* (Jakarta: Kencana, 2011), 145

- f. Membuat orang menjadi terisolir dengan lingkungan sekitar. Bersifat tidak peduli sekitar.
- g. Berpeluang mengajarkan judi atau taruhan
- h. Jika terlalu sering akan berakibat pada gangguan psikologis. Perilaku seseorang dapat berubah dan mempengaruhi pola pikir. Pikiran akan selalu tertuju pada *game* yang sering dimainkannya.
- i. Emosional dan mudah marah.
- j. Bagi peserta didik yang sudah ketergantungan pada *game online* ini akan merasa kelelahan ketika dihadapkan dengan pembelajaran/malas dan berbicara kasar dan kotor.
- k. Mencuri uang demi bermain *game*, dan juga mencuri ID kawan.

Berdasarkan kutipan wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa penggunaan *handphone* yang tidak bijak dapat menyebabkan dampak buruk bagi penggunanya terutama bagi siswa. Sehingga guru PAI dan guru kelas bisa melakukan kolaborasi dalam penanganan ini. Berdasarkan hasil wawancara diatas peneliti dapat menyimpulkan bahwa, guru meminta orang tua untuk memberikan batasan durasi penggunaan *handphone* agar anak menggunakannya dengan seperlunya saja.

Kemudian pihak sekolah mengadakan kegiatan ekstrakurikuler yang dimana untuk mengalihkan perhatian siswa agar tidak bermain *game online* secara terus menerus dalam waktu yang lama dan juga guru PAI memberikan dan mengatasi anak yang tempramental akibat kecanduan

game online sesuai dengan ajaran Agama Islam seperti memberikan pemahaman tentang keutamaan sikap sabar dan untuk meredakan marah dengan berdoa dan berwudhu.

B. Faktor-Faktor Yang Menyebabkan Anak Kecanduan *Game online* Di SDN 134 Rejang Lebong

Beberapa faktor-faktor kecanduan *game online* dapat disimpulkan bahwa ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi individu menjadi pecandu *game online* antara lain faktor internal dan eksternal, kondisi psikologis, kurangnya perhatian dari orang-orang terdekat, depresi, kurang kontrol, kurang kegiatan, lingkungan dan pola asuh. Depresi adalah salah satu faktor dari kondisi psikologis individu yang bisa menyebabkan kecanduan *game online*. Faktor faktor yang menyebabkan terjadinya kecanduan *game online* tidak hanya dari faktor lingkungan akan tetapi kurangnya perhatian orang tua juga menjadi alasan.

Terdapat dua faktor yang menyebabkan terjadinya kecanduan *game online* yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor-faktor internal yang menyebabkan terjadinya kecanduan *game online*, sebagai berikut⁸⁶ :

- a. Ketidakmampuan mengatur prioritas untuk mengerjakan aktivitas penting lainnya juga menjadi penyebab timbulnya kecanduan terhadap *game online*.

⁸⁶ Slameto. (2003). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta. h.37

- b. Rasa bosan yang dirasakan peserta didik ketika berada di rumah atau di sekolah. Kurangnya *self control* dalam diri peserta didik, sehingga peserta didik kurang mampu mengantisipasi dampak negatif yang timbul dari bermain *game online* secara berlebihan.

Faktor-faktor eksternal yang menyebabkan terjadinya kecanduan *game online* pada peserta didik sebagai berikut⁸⁷ :

- a. Lingkungan yang kurang terkontrol, karena melihat teman-temannya yang lain banyak yang bermain *game online*.
- b. Kurang memiliki hubungan sosial yang baik, sehingga peserta didik memilih alternatif bermain *game online* sebagai aktivitas yang menyenangkan.
- c. harapan orangtua yang melambung terhadap anaknya untuk mengikuti berbagai kegiatan seperti kursus atau les, sehingga kebutuhan primer anak, seperti kebersamaan, bermain dengan keluarga menjadi terlupakan.

Faktor yang mempengaruhi seseorang menjadi kecanduan *game online* dari penelitian ini bahwa seseorang yang mengalami kecanduan *game* terdapat beberapa faktor yang menjadi penyebab perilaku tersebut menjadi kecanduan seperti: adanya motivasi atau dorongan untuk dapat bermain *game online*, kurangnya pengendalian pada diri, hanya untuk

⁸⁷Pohan, H. (2021). *Penerapan Kerjasama Orang Tua dan Guru dalam Pemanfaatan Smartphone Pada Masa Covid 19 di Mi Plus Nur Rahma Kota Bengkulu*. (IAIN Bengkulu). h.71

pemenuhan kebutuhan psikologis, keinginan untuk berprestasi atau juara dalam permainan *game online*, dan hingga merasa kesepian.

Berdasarkan dari pernyataan diatas sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti di sekolah dasar negeri 134 Rejang Lebong dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang menyebabkan anak berperilaku tempramental karena *game online* adalah kurangnya perhatian dari orang tua dan faktor lingkungan anak yang membuat anak menjadi bosan dan memutuskan untuk bermain *game online* sampai membuat anak tersebut kecanduan dan tidak ingat waktu, oleh karena itu perlu diadanya kolaborasi guru pai dan guru kelas dalam menangani prilaku tempramental pada anak yang kecanduan *game online* dibantu dengan peran orang tua yang mengawasi membimbing saat dirumah.

C. Upaya Kolaborasi Guru Yang Efektif Dalam Menangani Prilaku Tempramental Anak Yang Kecanduan *Game online* Di SDN 134 Rejang Lebong.

Upaya diartikan sebagai usaha kegiatan yang mengarahkan tenaga, pikiran, untuk mencapai suatu tujuan. Upaya juga berarti usaha ikhtiar untuk mencapai suatu maksud, memecahkan masalah dan mencari jalan keluar. Guru bermakna sebagai pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai dan mengevaluasi peserta didik pada jalur pendidikan formal. Tindakan pengendalian sosial dapat dibagi menjadi tiga yaitu preventif, represif,

kuratif.⁸⁸

Guru Pendidikan Agama Islam adalah usaha terhadap anak didik agar kelak dapat memahami dan mengamalkan ajaran agama Islam serta menjadikannya sebagai pandangan hidup. Upaya guru Pendidikan Agama Islam dan guru kelas dalam menangani kecanduan *game online* yang dimaksud oleh peneliti dalam penelitian ini ialah upaya yang dilakukan guru PAI dan guru kelas sebagai pendidik profesional dalam mendidik, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan formal dengan berbagai upaya preventif, represif, dan kuratif. Upaya preventif yaitu upaya untuk melakukan tindakan pencegahan terhadap kemungkinan terjadinya pelanggaran terhadap norma norma sosial. Upaya represi yaitu upaya untuk mengembalikan keserasian yang pernah terganggu karena terjadinya suatu pelanggaran dengan cara menjatuhkan sanksi sesuai dengan pelanggaran yang dilakukan. Upaya kuratif yaitu upaya yang dilakukan pada saat terjadi penyimpangan sosial.⁸⁹

Partisipasi aktif guru dalam pelaksanaan pembelajaran yang sekarang sedang di alami di indonesia dapat mengamati perkembangan anak dalam pembelajaran anak. Guru senantiasa melakukan tugas dan tanggung jawabnya dalam melaksanakan Pendidikan melalui pendampingan, motivasi dan pelaksanaan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan

⁸⁸Bukhari Umar, Ilmu Pendidikan Islam, (Jakarta: Amzah, 2011),h.88-89

⁸⁹ Zubaedi, Desain Pendidikan Karakter, h . 145

anak. Dari definisi tersebut dapat dijelaskan bahwa kolaborasi itu merupakan keterlibatan antara individu atau kelompok yang memiliki kepentingan dan tujuan yang sama guna memecahkan masalah secara bersama-sama.

Kolaborasi merupakan kerjasama interaksi yang paling penting dalam kehidupan manusia. Mereka tidak dapat hidup sendiri tanpa orang lain sehingga mereka senantiasa membutuhkan kerjasama. Kerjasama dapat berlangsung apabila suatu individu atau kelompok memiliki kepentingan yang sama dan memiliki kesadaran untuk mencapai suatu tujuan. Kerjasama adalah hubungan dua orang atau lebih untuk melakukan aktifitas bersama yang dilakukan secara terpadu untuk mencapai suatu target atau tujuan tertentu.⁹⁰

Kolaborasi antara guru kelas dan guru Pendidikan Agama Islam sangat diperlukan dalam pelaksanaan pembelajaran saat ini. Dengan adanya kolaborasi ini proses pembelajaran tidak akan mengalami problematika yang serius. Kolaborasi ini diwujudkan dengan adanya komunikasi dan koordinasi yang rutin dan intens antara guru kelas dan guru pendidikan agama islam secara berkesinambungan yaitu melalui pendekatan kebiasaan, keteladanan, fungsional serta nasihat agar peserta didik berperilaku baik seperti jujur, bertanggung jawab, mandiri, hormat dan santun, rendah hati

⁹⁰ Satrio, A. (n.d.). Hubungan Komunikasi Kecanduan Game Online Terhadap Kelelahan Fisik Pada Mahasiswa Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Sumatra Utara, h.86

serta dapat berperilaku toleransi sesuai dengan ajaran Islam.⁹¹

Kolaborasi adalah hubungan antara dua orang atau lebih untuk mencapai tujuan. Adapun manfaat Kerjasama antara guru kelas dan guru Pendidikan Agama Islam adalah sebagai berikut:

1. Peserta didik memiliki kualitas keagamaan yang kuat.
2. Peserta didik memiliki kualitas pengetahuan yang luas
3. Peserta didik memiliki kemampuan yang mumpuni
4. Peserta didik mempunyai keterampilan yang bermanfaat bagi dirinya maupun orang lain.
5. Dapat mendorong perkembangan peserta didik dan kemajuan kualitas pembelajaran di rumah dan di sekolah
6. Dapat memantau dan membina proses Pendidikan peserta didik menjadi seorang yang produktif.
7. Akan memunculkan motivasi bagi orang tua dari melihat Pendidikan peserta didik.
8. Dapat meningkatkan kualitas sekolah dan mengurangi masalah kedisiplinan.
9. Sekolah mendapatkan pandangan baik dari pihak orang tua.
10. Dapat meningkatkan prestasi peserta didik, membuat peserta didik semangat datang ke sekolah, dapat menumbuhkan kesadaran hidup sehat dan berperilaku baik.

⁹¹ Satrio, A. (n.d.). *Hubungan Komunikasi Kecanduan Game Online Terhadap Kelelahan Fisik Pada Mahasiswa Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Sumatra Utara*.h 121

11. Untuk memecahkan masalah yang ada dari peserta didik dalam proses belajar.
12. Menimbulkan dampak yang baik secara langsung maupun tidak langsung.⁹²

Membantu dan membimbing perkembangan sikap peserta didik dan kesulitan yang dihadapi serta berpengaruh baik terhadap psikologi, jiwa dan motivasi peserta didik. Guru memiliki peran penting dalam membentuk kesehatan sosial dan emosional anak, salah satunya dengan guru mengendalikan perilaku temperamental anak yang kecanduan *game online* di sekolah. Guru dapat mengenalkan emosi dan melatih anak agar memiliki keterampilan untuk mengelola emosi dan mengekspresikan emosi secara tepat. Para guru dapat membantu anak-anak mengidentifikasi emosinya, sehingga anak-anak dapat mengevaluasi kembali pemikiran internalnya dan mendapatkan kepercayaan diri, serta keberhasilan utama di sekolah dan menjadi warga negara yang bertanggung jawab .

Guru juga dapat melatih anak mengelola emosi ketika menghadapi situasi yang penuh tekanan. Bahwa guru memainkan peran penting dalam pengembangan emosi anak-anak di bawah asuhannya, bahwa guru yang mendorong dan merancang penggunaan keterampilan (ketahanan, ketekunan) dalam interaksi sosial, dapat meningkatkan kemandirian dan menciptakan peluang positif untuk pertumbuhan anak

Upaya yang dilakukan guru PAI dan guru kelas dalam menangani

⁹²Zuriah, N. (2007). *Metode Penelitian Sosial Dan Pendidikan*. Jakarta: Media Grafika, h 91

prilaku temperamental siswa yang kecanduan *game online* adalah dengan memberikan pemahaman tentang bagaimana cara mengendalikan emosi dalam ajaran islam yaitu dengan menahan diri atau sabar, berwudhu, dan berdoa. Kemudian memanggil siswa untuk melakukan bimbingan kepada guru PAI dengan berkolaborasi dengan guru kelas dan dilakukan perorangan dimana dengan layanan ini kita dapat langsung bertatap muka dengan siswa untuk mendalami dan membahas permasalahan siswa, siswa tersebut di dekati dan di berikan nasehat dan jalan keluar dari permasalahannya. Dapat dilihat dari hasil wawancara dengan guru kelas dan guru PAI dalam menangani prilaku tempramental siswa yang kecanduan *game online*

Upaya yang dilakukan guru Pendidikan Agama Islam dan guru kelas yaitu dengan melakukan kegiatan-kegiatan yang dapat mengalihkan perhatian siswa seperti diadakannya kegiatan ekstrakurikuler seperti pramuka *drumband*, dan kegiatan keagamaan yang bisa menanamkan dan memperkuat nilai-nilai positif dan kedisiplinan siswa guru juga melakukan mentoring dimana memberikan bimbingan khusus untuk siswa dan memberikan nasihat, mengarahkan dan memberikan pemahaman tentang dampak dan bahaya *game online* bagi kesehatan fisik, terutama psikis.

Mengenalkan bahaya dan dampak mengenai *game online* tersebut secara langsung melalui komunikasi individual yang diberikan oleh guru Pendidikan Agama Islam dan guru kelas kepada peserta didik yang berperilaku tempramental akibat kecanduan *game online*, kemudian

guru juga meminta untuk orang tua membantu dalam mengawasi perilaku anak dengan saling memberikan pemahaman tentang bahayanya jika sampai kecanduan dan juga memberikan sikap tegas dan arahan bagi anak yang masih mempunyai sikap emosional atau tempramenal.

Berdasarkan pernyataan diatas sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti disekolah SDN 134 Rejang Lebong yaitu upaya guru dalam menangani perilaku tempramental peserta didik.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis penelitian mengenai kolaborasi guru Pendidikan Agama Islam dan guru kelas dalam menangani perilaku temperamental siswa yang kecanduan *game online* di SDN 134 Rejang Lebong maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Selain memberikan dampak positif, *game online* juga memberikan dampak negatif, dampak positif dalam bermain *game online* ini yaitu dampak yang dapat dikatakan memberi manfaat/pengaruh baik bagi penggunaannya. Adapun dampak negatif yang ditimbulkan adalah membuat siswa berperilaku buruk, untuk itu kemudian pihak sekolah mengadakan kegiatan ekstrakurikuler yang dimana untuk mengalihkan perhatian siswa agar tidak bermain *game online* secara terus menerus dalam waktu yang lama dan juga guru PAI memberikan dan mengatasi anak yang temperamental akibat kecanduan *game online* sesuai dengan ajaran Agama Islam seperti memberikan pemahaman tentang keutamaan sikap sabar dan untuk meredakan marah dengan berdoa dan berwudhu
2. Faktor-faktor yang membuat siswa kecanduan *game online* dapat disimpulkan bahwa ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi individu menjadi pecandu *game online* antara lain faktor internal dan eksternal, kondisi psikologis, kurangnya perhatian dari orang-orang terdekat, depresi, kurang kontrol, kurang kegiatan, lingkungan dan pola asuh. Depresi adalah salah satu

faktor dari kondisi psikologis individu yang menyebabkan kecanduan *game online*. dan faktor lingkungan anak yang membuat anak menjadi bosan dan memutuskan untuk bermain *game online* sampai membuat anak tersebut kecanduan dan tidak ingat waktu, oleh karena itu perlu diadakannya kolaborasi guru PAI dan guru kelas dalam menangani perilaku temperamental pada anak yang kecanduan *game online* dibantu dengan peran orang tua yang mengawasi membimbing saat di rumah.

3. Upaya kolaborasi guru yang efektif dilakukan ialah dengan diwujudkan komunikasi dan koordinasi yang rutin dan intens dengan guru Pendidikan Agama Islam dan guru kelas kemudian melakukan kegiatan-kegiatan yang dapat mengalihkan perhatian siswa seperti diadakannya kegiatan ekstrakurikuler seperti pramuka drumband, dan kegiatan keagamaan yang bisa menanamkan dan memperkuat nilai-nilai positif dan kedisiplinan siswa guru juga melakukan dengan ajaran agama Islam dan memberikan bimbingan khusus untuk siswa dan memberikan nasihat, mengarahkan dan memberikan pemahaman tentang dampak dan bahaya *game online* bagi kesehatan fisik, terutama psikis.

Guru juga dapat melatih anak mengelola emosi ketika menghadapi situasi yang penuh tekanan. Pernyataan tersebut diperkuat yang menyatakan bahwa guru memainkan peran penting dalam pengembangan emosi anak-anak di bawah asuhannya, bahwa guru yang mendorong dan merancang penggunaan keterampilan (ketahanan, ketekunan) dalam interaksi sosial, dapat meningkatkan kemandirian dan menciptakan peluang positif untuk

pertumbuhan anak. Guru Pendidikan Agama Islam dan guru kelas melakukan evaluasi mengenai penerapan upaya-upaya yang telah dilakukan dan juga mengadakan sesi *feedback* yang melibatkan guru, anak, dan orang tua untuk mendiskusikan kemajuan dan tantangan yang dihadapi agar kolaborasi yang dilakukan dapat berjalan dengan efektif dalam menangani perilaku temperamental yang kecanduan *game online*.

B. Saran

1. Bagi peneliti selanjutnya disarankan untuk memberikan lebih banyak lagi penjelasan mengenai perilaku temperamental akibat kecanduan terhadap *game online* agar dapat memberikan kontribusi yang lebih banyak dalam penelitian.
2. Bagi guru lebih menciptakan pembelajaran yang menyenangkan seperti kuis, video pembelajaran atau buku yang bergambar dll, agar siswa fokus dalam belajar. Dan guru harus berkolaborasi dalam memantau siswa, mendampingi anak dalam mengerjakan tugas yang diberikan guru kepada siswa, guru membimbing siswa melakukan hal-hal yang positif dan juga guru lebih menekankan tentang optimalisasi penggunaan gadget terhadap pembentukan karakter siswa, dengan itu akan lebih mudah dicapai apabila guru Pendidikan Agama Islam saling bekerja sama dengan guru kelas dibantu dengan peran orang tua di rumah.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulsyani. (2012). *Sosiologi Skematika, Teori, dan Terapan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Adiningtiyas. (2017). Peran Guru Dalam Mengatasi Kecanduan Game online. *Jurnal Kopasta*.
- Akbar, K. 2012. Pengertian Game online dan Jenisnya. <http://akbarputrakotopiliang.blogspot.com/2012/12/permainan-daring-online-games-jenis>.
- Andersen. (2004). *Psikologi Remaja*. Jakarta: PT. Bumi Aksara. Angela (2013). *Ejournal Ilmu Komunikasi*,
- APJII.2015. Reputasi Pengguna dan Pemakai Internet di Indonesia. <https://sites.google.com/site/aljannah27/perkembangan-bisnis-online-di-indonesia>.
- Astuti, Y. S. (2020, Januari-Juni). Penggunaan Gadget Oleh Anak Usia Dini Pada Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal ThufuLA*, 8.
- Chaplin, J. P. 2011. Kamus Lengkap Psikologi (Edisi 1 Cetakan 12). Terjemahan oleh Kartini Kartono. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Detria.2013. Efektivitas Teknik Manajemen Diri Untuk Mengurangi Kecanduan Game online. Tesis tidak diterbitkan. Bandung: UPI
- Diclemente, C. C. 2003. *Addiction and Change*. New York: The Guilford Press.
- Elfiadi. (2018, Juli-Desember). Dampak Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal ITQAN*, 9.
- Febriansyah SE, "Pengujian Validitas Dan Reliabilitas Penelitian Kualitatif," Repository.Unikom.Ac.Id, no. 1 (2017).
- Fitri, E. E. (2008). Konsep Adiksi Game online dan Dampaknya terhadap Masalah Mental Emosional Remaja serta Peran Bimbingan dan Konseling. *Jurnal Konseling Dan Pendidikan*.
- Gustiana, E. (2000). *Upaya Guru Dalam Membentuk Karakter*.
- Hamalik, O. (2008). *Perencanaan Pembelajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*.
- Hermawan, A. (2009). *Hiburan Dunia Maya*. Bandung: Pustaka Setia.
- Hyoscyamina, D. E. (2011, Oktober). Peran Keluarga dalam Membangun Karakter

- Ibrahim, Metodologi Penelitian Kualitatif...,
- Intizar. *Kolaborasi Peran Orang Tua dan Guru dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis online dirumah*. Jakarta. Lexy J, Meleoang, Metodologi Penelitian Kualitatif, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014),
- Miftahul Jannah, “Peranan Guru Dalam Pembinaan Akhlak Mulia Peserta Didik (Studi Kasus Di Mis Darul Ulum, Madin Sulamul Ulum Dan Tpa Az-Zahra Desa Papuyuan),” *ALMadrasah: Jurnal*
- Milestal, M. B. (1999). *Analisa Data Kualitatif*. Jakarta: UI Press.
- Moleong, L. (2002). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Pt Remaja Rosdakarya. Mudjiono, D. d. (2002). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Muhadjir, N. (1996). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: Rakesarasin.
- Muhsin, A. (2017). Upaya Orang Tua dalam Membentuk Karakter Anak Sumbersuko Desa Plososari Kecamatan Grati Kabupaten Pasruhandinamika.
- Mulyana, E. (2006). *Manajemen Berbasis Sekolah*. Bandung: Remaja Rosda Karya. Mustofa, B. (2015). *Melejitnya Kecerdasan Anak Melalui Dongeng*. Yogyakarta:
- Nisrinafatin. (2020). Pengaruh Game online Terhadap Motivasi Belajar Siswa.
- Norjanah Norjanah, Muhammad Nasir, and Nida Mauizdati, “Kompetensi Guru Dalam Mengembangkan Pendidikan Agama Islam Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi Di Sekolah Dasar,” *Jurnal Basicedu* 6, no. 3 (2022): 5130–37, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.3051> Parana Ilmu.
- Price. H. O, 2011. *Internet Addiction: Psychology Of Emotions, Motivations And Actions*. New York: Nova Science Publishers, Inc.
- Prof. Dr. Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D* (bandung, 2017).
- Prof. Dr. Sugiyono, *Metode Penelitian ,Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D* (bandung: alfabeta bandung, 2017).
- Rini, A. 2011. *Menanggulangi Kecanduan Game online Pada Anak*. Jakarta: Pustaka Mina.

- Satrio, A. (n.d.). *Hubungan Komunikasi Kecanduan Game online Terhadap Kelelahan Fisik Pada Mahasiswa Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Sumatra Utara*.
- Slameto. (2003). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Steers, R. M. 1987. *Motivation and work behavior*. Singapore: McGraw-Hil Book Co
- Syamsul Kurniawan, *Pendidikan Karakter Konsepsi & Implementasi Secara Terpadu di Lingkungan Keluarga, Sekolah, Perguruan Tinggi, & Masyarakat*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2017), 134.
- Young, K.S, & Abreu. C. N. D. 2011. *Internet Addiction: A Handbook and Guide to Evaluation and Treatment*. Canada: JohnWiley & Sons, Inc.
- Yuwanto, L. (Ed.). (2010). Retrieved from www.Ubaya.ac.id/ubayaarticles_detaile/10/Mobile-Phone-Addict.html
- Yuwanto, L. (n.d.). *Fakultas Psikologi Laboratorium Psikologi Umum Universitas Surabaya*.
- Zubaedi. (2011). *Desain Pendidikan Karakter*. Jakarta: Kencana.
- Zuriah, N. (2007). *Metode Penelitian Sosial Dan Pendidikan*. Jakarta: Media Graf

L

A

M

P

I

R

A

N



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP
FAKULTAS TARBİYAH

Alamat : Jalan DR. A.K. Gani No 1 Kotak Pos 108 Curup-Bengkulu Telpn. (0732) 21010
Fax. (0732) 21010 Homepage <http://www.iaincurup.ac.id> E-Mail : admin@iaincurup.ac.id

KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBİYAH

Nomor : Tahun 2023

Tentang

PENUNJUKAN PEMBIMBING I DAN 2 DALAM PENULISAN SKRIPSI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP

- Menimbang** : a. Bahwa untuk kelancaran penulisan skripsi mahasiswa, perlu ditunjuk dosen Pembimbing I dan II yang bertanggung jawab dalam penyelesaian penulisan yang dimaksud ;
b. Bahwa saudara yang namanya tercantum dalam Surat Keputusan ini dipandang cakap dan mampu serta memenuhi syarat untuk diserahi tugas sebagai pembimbing I dan II ;
- Mengingat** : 1. Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional ;
2. Peraturan Presiden RI Nomor 24 Tahun 2018 tentang Institut Negeri Islam Curup;
3. Peraturan Menteri Agama RI Nomor : 30 Tahun 2018 tentang Organisasi dan Tata Kerja Institut Agama Islam Negeri Curup;
4. Keputusan Menteri Pendidikan Nasional RI Nomor 184/U/2001 tentang Pedoman Pengawasan Pengendalian dan Pembinaan Program Diploma, Sarjana dan Pascasarjana di Perguruan Tinggi;
5. Keputusan Menteri Agama RI Nomor 019558/B.II/3/2022, tanggal 18 April 2022 tentang Pengangkatan Rektor IAIN Curup Periode 2022 - 2026.
6. Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Nomor : 3514 Tahun 2016 Tanggal 21 oktober 2016 tentang Izin Penyelenggaraan Program Studi pada Program Sarjana STAIN Curup
7. Keputusan Rektor IAIN Curup Nomor : 0317 tanggal 13 Mei 2022 tentang Pengangkatan Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Curup.
- Memperhatikan** : 1. Surat Rekomendasi dari Ketua Prodi PAI Nomor : -
2. Berita Acara Seminar Proposal Pada Hari Jum'at, 7 Juli 2023

MEMUTUSKAN :

Menetapkan

- Pertama** : 1. **Dr. Fadila, M.Pd** 19760914 200801 2 011
2. **Ana Maryati, M.Ag** 19811029 2023 212016

Dosen Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup masing-masing sebagai Pembimbing I dan II dalam penulisan skripsi mahasiswa :

N A M A : Fani Anggraini

N I M : 20531059

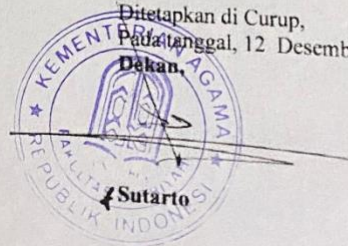
JUDUL SKRIPSI : **Kolaborasi Guru PAI Dan Guru Kelas Dalam Menangani Prilaku Tempramental Pada Anak Yang Kecanduan Game Online Di SD Negeri 134 Rejang Lebong**

- Kedua** : Proses bimbingan dilakukan sebanyak 8 kali pembimbing I dan 12 kali pembimbing II dibuktikan dengan kartu bimbingan skripsi ;
- Ketiga** : Pembimbing I bertugas membimbing dan mengarahkan hal-hal yang berkaitan dengan substansi dan konten skripsi. Untuk pembimbing II bertugas dan mengarahkan dalam penggunaan bahasa dan metodologi penulisan ;
- Keempat** : Kepada masing-masing pembimbing diberi honorarium sesuai dengan peraturan yang berlaku ;
- Kelima** : Surat Keputusan ini disampaikan kepada yang bersangkutan untuk diketahui dan dilaksanakan sebagaimana mestinya ;
- Keenam** : Keputusan ini berlaku sejak ditetapkan dan berakhir setelah skripsi tersebut dinyatakan sah oleh IAIN Curup atau masa bimbingan telah mencapai 1 tahun sejak SK ini ditetapkan ;
- Ketujuh** : Apabila terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini, akan diperbaiki sebagaimana mestinya sesuai peraturan yang berlaku ;

Ditetapkan di Curup,

Pada tanggal, 12 Desember 2023

Dekan,



Sutarto

1. Rektor
2. Bendahara IAIN Curup;
3. Kabag Akademik kemahasiswaan dan kerja sama;
4. Mahasiswa yang bersangkutan;



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP
FAKULTAS TARBİYAH

Jln. Dr. AK Gani No.01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax.21010
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admin@iaincurup.ac.id Kode Pos 39119

Nomor : /In.34/FT.1/PP.00.9/04/2024
Lampiran : Proposal dan Instrumen
Hal : Permohonan Izin Penelitian

19 April 2024

Yth. **Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu**
Kabupaten Rejang Lebong

Assalamualaikum Wr, Wb

Dalam rangka penyusunan skripsi S.1 pada Institut Agama Islam Negeri Curup :

Nama : Fani Anggraini
NIM : 20531059
Fakultas/Prodi : Tarbiyah / Pendidikan Agama Islam (PAI)
Judul Skripsi : Kolaborasi Guru PAI Dan Guru Kelas Dalam Menangani Perilaku Temperamental
Pada Anak Kecanduan Yang Game Online Di SD Negeri 134 Rejang Lebong
Waktu Penelitian : 19 April 2024 s.d 19 Juli 2024
Lokasi Penelitian : SD Negeri 134 Rejang Lebong

Mohon kiranya Bapak berkenan memberi izin penelitian kepada Mahasiswa yang bersangkutan.
Demikian atas kerjasama dan izinnya diucapkan terimakasih

Wakil Dekan 1 ,



Dr. Sakut Anshori, S.Pd.I., M.Hum
NIP. 198110262006041002

Tembusan : disampaikan Yth ;

1. Rektor
2. Warek 1
3. Ka. Biro AUAK
4. Arsip



PEMERINTAH KABUPATEN REJANG LEBONG
DINAS PENANAMAN MODAL
DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
Basuki Rahmat No.10 Telp. (0732) 24622 Curup

SURAT IZIN

Nomor : 503/291/IP/DPMP/TSP/V/2024

**TENTANG PENELITIAN
KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PTSP KABUPATEN REJANG LEBONG**

- Dasar :
1. Keputusan Bupati Rejang Lebong Nomor 14 Tahun 2022 Tentang Pendelegasian Wewenang Pelayanan Perizinan Berusaha Berbasis Resiko dan Non Perizinan Kepada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Rejang Lebong
 2. Surat dari Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah IAIN Curup Nomor : /In.34/FT.1/PP.00.9/04/2024 tanggal 19 April 2024 Hal Rekomendasi Izin Penelitian

Dengan ini mengizinkan, melaksanakan Penelitian kepada :

Nama /TTL : Fani Anggraini/Curup, 01 September 2002
NIM : 20531059
Pekerjaan : Mahasiswa
Program Studi/Fakultas : Pendidikan Agama Islam (PAI)/ Tarbiyah
Judul Proposal Penelitian : "Kolaborasi Guru PAI dan Guru Kelas Dalam Menangani Perilaku Temperamental Pada Anak Kecanduan Yang Game Online di SD Negeri 134 Rejang Lebong"
Lokasi Penelitian : SD Negeri 134 Rejang Lebong
Waktu Penelitian : 21 Mei 2024 s/d 19 Juli 2024
Penanggung Jawab : Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah IAIN Curup

Dengan ketentuan sebagai berikut :

- a) Harus mentaati semua ketentuan Perundang-Undangan yang berlaku.
- b) Selesai melakukan penelitian agar melaporkan/menyampaikan hasil penelitian kepada Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Rejang Lebong.
- c) Apabila masa berlaku Izin ini sudah berakhir, sedangkan pelaksanaan penelitian belum selesai perpanjangan izin Penelitian harus diajukan kembali kepada instansi pemohon.
- d) Izin ini dicabut dan dinyatakan tidak berlaku, apabila ternyata pemegang surat Izin ini tidak menaati/mengindahkan ketentuan-ketentuan seperti tersebut di atas.

Demikian Izin ini dikeluarkan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Curup
Pada Tanggal : 21 Mei 2024



Kepala Dinas Penanaman Modal dan
Pelayanan Terpadu Satu Pintu
Kabupaten Rejang Lebong

ZULKARNAIN, SH

Pembina

NIP. 19751010 200704 1 001

Tembusan :

1. Kepala Badan Kesbangpol Kab. RL
2. Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah IAIN Curup
3. Kepala SD Negeri 134 Rejang Lebong
4. Yang Bersangkutan
5. Arsip



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP

Jalan AK Gani No. 01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax. 21010
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admin@iaincurup.ac.id Kode Pos 39119

DEPAN

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

| | |
|---------------------|--|
| NAMA | : Fani Anggraini |
| NIM | : 20531059 |
| PROGRAM STUDI | : Pendidikan Agama Islam |
| FAKULTAS | : Tarbiyah |
| DOSEN PEMBIMBING I | : Dr. Fadilla, M. Pd |
| DOSEN PEMBIMBING II | : Ana Maryati, M. Ag |
| JUDUL SKRIPSI | : Kolaborasi Guru PAI Dan Guru Kelas Dalam Menangani Prilaku Temperamental Pada Anak Yang Kecanduan Game Online Di SD 134 Neg. Rejang Lebong |
| MULAI BIMBINGAN | : 26-02-2024 |
| AKHIR BIMBINGAN | : |

| NO | TANGGAL | MATERI BIMBINGAN | PARAF PEMBIMBING I |
|-----|------------|--|--------------------|
| 1. | 26-02-2024 | Teori mengenai Prilaku Kecanduan Game online | |
| 2. | 21-02-2024 | Memperbaiki footnote dan raba kanan kiri | |
| 3. | 26-03-2024 | Daftar Pustaka | |
| 4. | 31-06-2024 | BAB 3-5 | |
| 5. | 01-07-2024 | Revisi BAB 4 | |
| 6. | 04-07-2024 | Menambahkan Teori di Pembahasan | |
| 7. | 08-07-2024 | Menambahkan footnote dan teori | |
| 8. | 10-07-2024 | Memperbaiki Abstrak | |
| 9. | 12-07-2024 | Memperbaiki Teori BAB 4 | |
| 10. | 15-07-2024 | Menambahkan Referensi | |
| 11. | 17-07-2024 | Memperbaiki Kesimpulan | |
| 12. | 19-07-2024 | ACC BAB 1-5 | |

KAMI BERPENDAPAT BAHWA SKRIPSI INI SUDAH
DAPAT DIAJUKAN UJIAN SKRIPSI IAIN CURUP,

PEMBIMBING I,

Dr. Fadilla, M. Pd
NIP. 197609192008012011

CURUP, 15 Juli 2024

PEMBIMBING II,

Ana Maryati, M. Ag
NIP. 193110292023212016

- Lembar Depan Kartu Bimbingan Pembimbing I
- Lembar Belakang Kartu Bimbingan Pembimbing II
- Kartu ini harap dibawa pada setiap konsultasi dengan Pembimbing I dan Pembimbing II



IAIN CURUP

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP

Jalan AK Gani No. 01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax. 21010
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admin@iaincurup.ac.id Kode Pos 39119

BELAKANG

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

| | |
|------------------|--|
| NAMA | : Fani Anggraini |
| NIM | : 20531059 |
| PROGRAM STUDI | : Pendidikan Agama Islam |
| FAKULTAS | : Tarbiyah |
| PEMBIMBING I | : Dr. Fadillah, M. Pd |
| PEMBIMBING II | : Ana Maryati, M. Ag |
| JUDUL SKRIPSI | : Kolaborasi Guru PAI dan Guru kelas Dalam Menangani Perilaku Tempermental Pada Anak Yang Kecanduan Game Online Di SD Negeri 134 Regang Lebong |
| MULAI BIMBINGANO | : |
| AKHIR BIMBINGAN | : |

| NO | TANGGAL | MATERI BIMBINGAN | PARAF |
|-----|------------|---|---------------|
| | | | PEMBIMBING II |
| 1. | 09/03/2024 | Perbaiki footnote dan perbanyak teori | [Signature] |
| 2. | 27/03/2024 | Menambahkan referensi dan footnote | [Signature] |
| 3. | 01/04/2024 | menambahkan instrumen pedoman wawancara | [Signature] |
| 4. | 29/04/2024 | Revisi BAB 1-3 | [Signature] |
| 5. | 01/05/2024 | Revisi instrumen wawancara | [Signature] |
| 6. | 18/05/2024 | Menambahkan Indikator Instrumen wawancara | [Signature] |
| 7. | 05/06/2024 | Memperbaiki footnote | [Signature] |
| 8. | 18/06/2024 | Menambahkan Teori | [Signature] |
| 9. | 08/07/2024 | Menambahkan berita terbaru dilatar belakang | [Signature] |
| 10. | 15/07/2024 | ACC BAB 1-5 | [Signature] |
| 11. | | | |
| 12. | | | |

KAMI BERPENDAPAT BAHWA SKRIPSI INI
SUDDAH DAPAT DIAJUKAN UJIAN SKRIPSI IAIN
CURUP

CURUP, 15 Juli 2024

PEMBIMBING I,

[Signature]
Dr. Fadilla M. Pd
NIP. 19760914 200801 2011

PEMBIMBING II,

[Signature]
Ana Maryati, M. Ag
NIP. 19811029 2023 212016



PEMERINTAH KABUPATEN REJANG LEBONG
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH DASAR NEGERI 134 REJANG LEBONG
Jalan. Jend. A. Yani, Pelabuhan Baru, Curup Tengah ☎ (0732) 22298 Kode Pos 39115

SURAT KETERANGAN
Nomor : 421.2/87/DS/SDN 134RL/2024

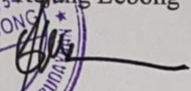
Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala Sekolah SDN 134 Rejang Lebong, menerangkan bahwa :

Nama : Fani Angraini
NIM : 20531059
Program Studi/Fakultas : Pendidikan Agama Islam / Tarbiyah
Waktu Penelitian : 21 Mei s/d 19 Juli 2024
Institut : IAIN Curup

Mahasiswa tersebut telah selesai melaksanakan kegiatan penelitian di SDN 134 Rejang Lebong Dengan judul penelitian :

“ Kolaborasi Guru Kelas dan guru PAI dalam Menangani Prilaku Tempramental pada Anak yang Kecanduan Game Online di SDN 134 Rejang Lebong ”

Demikian surat keterangan ini kami buat dengan sebenarnya, agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Curup, 19 Juli 2024
Kepala Sekolah
SDN 134 Rejang Lebong

Ramalah Syah, S.Pd.SD
NIP. 19690007 199403 2 007

KETERANGAN TELAH WAWANCARA

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Tiktik Sulastrika , S.Pd.SD

Jabatan : Guru Kelas

Menerangkan dengan sebenarnya:

Nama : Fani Anggraini

Nim : 20531059

Prodi : Pendidikan Agama Islam

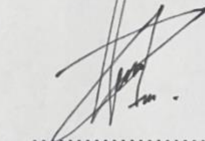
Fakultas : Tarbiyah

Telah mengadakan wawancara dalam rangka menyusun skripsi yang berjudul "*Kolaborasi Guru Kelas Dan Guru PAI Dalam menangani Prilaku Tempramental Anak yang Kecanduan Game Online*".

Demikianlah surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Curup, 08 Juli 2024

Yang menerangkan



.....
NIP. 196712261988032002

KETERANGAN TELAH WAWANCARA

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Idham Ferdiansyah S.Pd

Jabatan : Guru PAI

Menerangkan dengan sebenarnya:

Nama : Fani Anggraini

Nim : 20531059

Prodi : Pendidikan Agama Islam


Fakultas : Tarbiyah

Telah mengadakan wawancara dalam rangka menyusun skripsi yang berjudul
*"Kolaborasi Guru Kelas Dan Guru PAI Dalam menangani Prilaku Tempramental Anak yang
Kecanduan Game Online"*.

Demikianlah surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan
sebagaimana mestinya.

Curup . 08 Juli 2024

Yang menerangkan


.....
NIP.19810222011011007

INSTRUMEN PENELITIAN

Kolaborasi Guru PAI dan Guru Kelas Dalam Menangani Prilaku Tempramental

Anak Yang Kecanduan *Game online* Di SD 134 Rejang Lebong

KISI-KISI WAWANCARA

| no | Variablel | indikator | Sub Indikator | informan | pertanyaan |
|----|----------------------|--|--|-------------------------|---|
| 1 | kolaborasi | 1. Bekerja sama secara produktif 2. Berpartisipasi secara aktif 3. hubungan yang efektif | 1. Memahami 2. Saling membantu 3. Mengatasi permasalahan | Guru PAI dan Guru Kelas | 1. apa tanggapan ibu tentang siswa yang kecanduan <i>game online</i> ? 2. bagaimana kolaborasi yang ibu dan bapak lakukan? 3. apakah strategi yang ibu dan bapak lakukan dalam kolaborasi yang efektif? |
| 2 | Prilaku tempramental | 1. Komunikasi 2. Solusi yang diberikan 2. faktor yang menyebabkan | 1. memahami 2. mengatasi permasalahan 3. membimbing | Guru PAI dan Guru Kelas | 1. bagaimana cara bapak dan ibu dalam menangani prilaku anak yang tempramental? 2. bagaimana solusi yang ibu dan bapak |

| | | | | | |
|---|------------------------------|--|---|-------------------------|---|
| | | | | | <p>berikan atas permasalahan tersebut?</p> <p>3. apa dampak perilaku anak yang temperamental?</p> <p>4. apa yang menyebabkan siswa berperilaku temperamental?</p> <p>5. bagaimana cara menghadapi anak yang berperilaku temperamental?</p> |
| 3 | Kecanduan <i>game online</i> | | <ol style="list-style-type: none"> 1. memahami 2. mengatasi permasalahan 3. membimbing | Guru PAI dan Guru Kelas | <ol style="list-style-type: none"> 1. faktor yang menyebabkan kecanduan <i>game online</i>? 2. apa dampak dari kecanduan <i>game online</i>? 3. apa saja yang membuat kecanduan <i>game online</i>? 4. bagaimana cara mengatasi kecanduan <i>game online</i>? |

| | | | | | |
|--|--|--|--|--|---|
| | | | | | 5. bagaimana hasil kolaborasi yang efektif yang dilakukan bapak atau ibu? |
|--|--|--|--|--|---|

Pedoman wawancara

1. Bagaimana pendapat ibu atau bapak terkait dampak siswa yang kecanduan *game online*?
2. Solusi apa yang dilakukan untuk menangani perilaku temperamental siswa yang kecanduan *game online*?
3. Apakah bentuk kolaborasi guru Pendidikan Agama Islam dan guru kelas dalam menangani perilaku temperamental siswa yang kecanduan *game online*?
4. apakah strategi yang ibu dan bapak lakukan dalam upaya kolaborasi yang efektif?
5. Apa yang membuat siswa berperilaku temperamental ?
6. Apa yang membuat siswa kecanduan *game online*?
7. Apa kolaborasi bapak atau ibu dalam metode yang digunakan untuk menangani perilaku temperamental siswa yang kecanduan *game online*?
8. Apa faktor-faktor yang membuat siswa kecanduan *game online*?
9. Upaya apa yang dilakukan bapak atau ibu dalam menangani perilaku siswa yang kecanduan *game online*?
10. Apa dampak yang ditimbulkan bagi siswa yang kecanduan *game online*?

11. Apa yang dapat membuat kolaborasi antara guru pai dan guru kelas dapat efektif?
12. Bagaimana hasil kolaborasi yang bapak atau ibu lakukan dalam menangani perilaku temperamental siswa yang kecanduan *game online*?
13. Bagaimana hasil kolaborasi yang bapak atau ibu lakukan dalam strategi yang efektif?

Lembar Observasi

Lokasi : SDN 134 Rejang Lebong

| No | Aktivitas yang diamati | Catatan Deskriptif | Catatan Refleksi |
|----|---|--|--|
| 1 | <p>Bagaimana dampak kecanduan <i>game online</i> di SDN 134 Rejang Lebong</p> | <p>Dampak yang dimbulkan dari keanduan <i>game online</i> ialah bahwa anak tersebut jadi mudah marah atau tempramental, suka berkata kasar, malas dalam belajar, suka menghabiskan waktu hanya untuk bermain <i>game online</i> dan juga siswa lebih boros dalam penggunaan uang dan bahkan sampai ada siswa yang mencuri uang orang tua nya karena untuk membeli kouta atau paket</p> | <p>guru meminta orang tua untuk memberikan batasan durasi penggunaan <i>handphone</i> agar anak menggunakannya dengan seperlunya saja. Kemudian pihak sekolah mengadakan organisasi yang dimana untuk mengalihkan perhatian siswa agar tidak bermain <i>game online</i> secara terus menerus dalam waktu yang lama dan juga guru PAI memberikan dan mengatasi anak yang tempramental akibat kecanduan <i>game online</i></p> |

| | | | |
|----|---|--|--|
| | | internet. | sesuai dengan ajaran Agama Islam seperti memberikan pemahaman tentang keutamaan sikap sabar dan untuk meredakan marah dengan berdoa dan berwudhu. |
| 2 | Apa saja faktor-faktor yang menyebabkan anak kecanduan <i>game online</i> | Terdapat faktor internal dan eksternal yaitu yang berasal dari diri individu antara lain orang tua, lingkungan dan hubungan sosial | Ada beberapa siswa yang kecanduan <i>game online</i> , maka dari itu perlu adanya kolaborasi antara guru kelas dan guru PAI dalam menangani siswa yang kecanduan <i>game online</i> .. |
| 3. | Bagaimana upaya kolaborasi guru yang efektif dalam menangani perilaku temperamental anak yang kecanduan | Guru melakukan upaya terhadap siswa dan menyediakan kegiatan yang dapat mengalihkan perhatian | Upaya guru dalam menangani perilaku siswa yang kecanduan <i>game online</i> guru PAI memberikan dan |

| | | | |
|--|--|--|--|
| | <p><i>game online</i> di SDN 134 Rejang Lebong</p> | <p>siswa seperti kegiatan ekstrakurikuler. guru memberikan pengertian tentang emosi yang dirasakan anak kemudian guru memberikan pengajaran tentang menahan amarah dengan cara berwudhu, sabar dan berdoa Selain itu, guru dapat memberikan latihan pada anak tentang cara mengatasi masalah emosi agar pemahaman dan penguasaan anak semakin baik</p> | <p>mengatasi anak yang temperamental akibat kecanduan <i>game online</i> sesuai dengan ajaran Agama Islam seperti memberikan pemahaman tentang keutamaan sikap sabar dan untuk meredakan marah dengan berdoa dan berwudhu.</p> |
|--|--|--|--|

Dokumentasi dengan kepala sekolah SDN 134 Rejang Lebong



Dokumentasi wawancara dengan guru PAI



Dokumentasi wawancara dengan guru kelas



Dokumentasi dengan siswa



Dokumentasi bukti kolaborasi guru kelas dan guru PAI

Data kolaborasi guru pendidikan agama islam dan guru kelas dalam menangani permasalahan siswa

Nama guru pendidikan agama islam : Idham Ferdiansyah, S.Pd. I

Nama guru kelas : Tikik Sulastika, S.Pd.SD

Kelas : V B

| No | Nama Siswa | Tanggal | Permasalahan siswa | Pelaksanaan kolaborasi | Hasil kolaborasi |
|----|-----------------------|------------|--|---|--|
| 1 | Ardiansyah Rahmat. | 07.11.2025 | Kesulitan game Online Suka bermain komputer tudur dumas. | Guru melakukan upaya dalam menangani permasalahan siswa tersebut dengan melakukan diskusi dengan guru kelas yang bertanggung jawab dengan siswa dan membimbing pembelajarannya siswa. | Guru PAI dan guru kelas melakukan diskusi dalam menangani permasalahan siswa tersebut dengan melakukan diskusi dengan guru kelas yang bertanggung jawab dengan siswa dan membimbing pembelajarannya siswa. |

| | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|
| | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|

Yang urungcehahi

Guru Pendidikan Agama Islam

Idham Ferdiansyah, S.Pd. 1

NIP: 19811028 201101 1 007

Guru Kelas

Tikah Sulastika, S.Pd.SD

NIP: 19671226 198803 2 002

KEPALA SEKOLAH
SDN 134R Karang Lebong
Kecamatan Karang Lebong
Kabupaten Karang Lebong
Jawa Barat



Ramathah Syah, S.Pd.SD
NIP: 197709 1987 199403 2 007

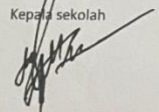
Daftar Nilai Siswa

DAFTAR NILAI SEMESTER 1 SDN 134 REJANG LEBONG

KELAS : V B
MATA PELAJARAN : Agama dan BP

| NO | NAMA | FORMATIF | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | SUMATIF LINGKUP MATERI | | | | | SUMATIF AKHIR SEMESTER | | | | | | | |
|----|----------------------|------------------|-----|-----|-----|-----|------------------|-----|-----|-----|-----|------------------|-----|-----|-----|-----|------------------|-----|-----|-----|-----|------------------------|-----|-----|-----|-----|------------------------|-----|-----|-----|-----|-----|--|--|
| | | Lingkup Materi 1 | | | | | Lingkup Materi 2 | | | | | Lingkup Materi 3 | | | | | Lingkup Materi 4 | | | | | Lingkup Materi 5 | | | | | | LM1 | LM2 | LM3 | LM4 | LM5 | | |
| | | TP1 | TP2 | TP3 | TP4 | TP5 | TP1 | TP2 | TP3 | TP4 | TP5 | TP1 | TP2 | TP3 | TP4 | TP5 | TP1 | TP2 | TP3 | TP4 | TP5 | TP1 | TP2 | TP3 | TP4 | TP5 | | TP1 | TP2 | TP3 | TP4 | TP5 | | |
| 1 | Anita Ambawati | 75 | 85 | 70 | 78 | 75 | 87 | 74 | 90 | 85 | 77 | 75 | 86 | 90 | 82 | 85 | 92 | 75 | 76 | 80 | 90 | 75 | 77 | 85 | 85 | 75 | 80 | | | | | | | |
| 2 | Amina Lestari Nur | 85 | 90 | 78 | 81 | 80 | 75 | 84 | 72 | 77 | 80 | 85 | 70 | 75 | 87 | 85 | 85 | 75 | 90 | 75 | 77 | 85 | 87 | 85 | 70 | 86 | 80 | | | | | | | |
| 3 | Annisa - | 80 | 80 | 70 | 65 | 65 | 60 | 50 | 60 | 55 | 70 | 60 | 65 | 61 | 65 | 60 | 60 | 50 | 45 | 45 | 50 | 50 | 60 | 70 | 55 | 65 | 60 | | | | | | | |
| 4 | Anjas Prayoga | 70 | 80 | 90 | 95 | 74 | 87 | 70 | 76 | 89 | 70 | 91 | 80 | 75 | 78 | 88 | 76 | 90 | 91 | 78 | 84 | 95 | 85 | 78 | 87 | 87 | 82 | | | | | | | |
| 5 | Andriansyah Rahmat - | 95 | 40 | 70 | 60 | 65 | 60 | 50 | 50 | 65 | 55 | 60 | 65 | 60 | 65 | 60 | 50 | 50 | 60 | 70 | 70 | 50 | 50 | 60 | 65 | 50 | 65 | 65 | | | | | | |
| 6 | Bella Multika | 80 | 77 | 75 | 85 | 90 | 92 | 70 | 82 | 85 | 77 | 92 | 87 | 70 | 95 | 77 | 85 | 80 | 90 | 85 | 75 | 70 | 86 | 87 | 90 | 91 | 88 | | | | | | | |
| 7 | Biana Fransiska | 70 | 85 | 90 | 88 | 95 | 86 | 78 | 80 | 85 | 95 | 82 | 75 | 85 | 92 | 85 | 75 | 95 | 78 | 78 | 86 | 85 | 75 | 90 | 91 | 88 | 88 | | | | | | | |
| 8 | Bima Anugrah - | 78 | 75 | 70 | 70 | 60 | 60 | 50 | 60 | 65 | 65 | 70 | 80 | 60 | 60 | 60 | 50 | 70 | 80 | 60 | 60 | 45 | 50 | 60 | 60 | 55 | 60 | | | | | | | |
| 9 | Cici Rahmawati | 90 | 70 | 82 | 85 | 75 | 87 | 70 | 90 | 88 | 98 | 77 | 70 | 80 | 82 | 87 | 75 | 97 | 88 | 75 | 90 | 75 | 85 | 76 | 80 | 77 | 80 | | | | | | | |
| 10 | Cila Nur Rahmayani | 85 | 82 | 77 | 90 | 82 | 78 | 95 | 75 | 80 | 76 | 95 | 85 | 77 | 90 | 78 | 76 | 90 | 95 | 87 | 80 | 80 | 77 | 85 | 90 | 80 | 80 | | | | | | | |
| 11 | Devano Bakri | 70 | 75 | 87 | 90 | 85 | 87 | 90 | 95 | 70 | 82 | 95 | 75 | 88 | 95 | 78 | 70 | 82 | 70 | 82 | 75 | 85 | 75 | 90 | 90 | 80 | 80 | | | | | | | |
| 12 | Dian Saputra Rizki | 80 | 75 | 90 | 70 | 80 | 85 | 70 | 85 | 75 | 90 | 85 | 80 | 75 | 92 | 75 | 80 | 75 | 85 | 80 | 75 | 85 | 80 | 75 | 85 | 77 | 85 | 80 | | | | | | |
| 13 | Ebi Saputra - | 65 | 40 | 70 | 50 | 65 | 90 | 50 | 50 | 55 | 60 | 60 | 65 | 90 | 55 | 60 | 50 | 70 | 60 | 60 | 60 | 70 | 45 | 60 | 60 | 65 | 60 | | | | | | | |
| 14 | Edwan Rizki Yunizar | 75 | 80 | 82 | 85 | 70 | 76 | 85 | 90 | 82 | 78 | 82 | 78 | 75 | 70 | 77 | 95 | 80 | 75 | 85 | 87 | 77 | 75 | 85 | 90 | 80 | 85 | | | | | | | |
| 15 | Fandu Rizwan Malik | 82 | 76 | 74 | 81 | 80 | 90 | 75 | 70 | 80 | 82 | 92 | 90 | 76 | 86 | 85 | 77 | 90 | 92 | 87 | 75 | 70 | 72 | 84 | 77 | 72 | 80 | | | | | | | |
| 16 | Farhan Prayoga | 85 | 70 | 75 | 81 | 82 | 70 | 88 | 78 | 90 | 81 | 75 | 70 | 80 | 85 | 77 | 85 | 90 | 72 | 78 | 84 | 95 | 78 | 77 | 85 | 75 | 85 | | | | | | | |
| 17 | Ferdy Prayoga Andes | 72 | 85 | 78 | 82 | 80 | 76 | 85 | 86 | 92 | 70 | 85 | 92 | 70 | 72 | 84 | 77 | 82 | 75 | 90 | 85 | 78 | 75 | 70 | 80 | 85 | 80 | | | | | | | |
| 18 | Galang Saputra | 80 | 75 | 82 | 70 | 90 | 82 | 85 | 95 | 70 | 82 | 77 | 87 | 85 | 70 | 90 | 82 | 80 | 90 | 95 | 75 | 72 | 82 | 91 | 90 | 75 | 88 | | | | | | | |
| 19 | Gina Tiansi | 92 | 78 | 80 | 70 | 75 | 77 | 85 | 88 | 95 | 90 | 72 | 82 | 75 | 85 | 90 | 70 | 82 | 95 | 80 | 70 | 75 | 87 | 85 | 87 | 92 | 85 | | | | | | | |
| 20 | Gita Anggraini | 75 | 70 | 82 | 85 | 90 | 88 | 72 | 85 | 80 | 75 | 70 | 90 | 75 | 65 | 75 | 70 | 90 | 85 | 70 | 95 | 90 | 85 | 82 | 75 | 80 | 80 | | | | | | | |
| 21 | M Fahruk Azali | 71 | 85 | 80 | 75 | 75 | 90 | 75 | 88 | 84 | 70 | 71 | 95 | 90 | 85 | 82 | 70 | 85 | 80 | 90 | 70 | 85 | 77 | 95 | 70 | 85 | 85 | | | | | | | |
| 22 | Mina Andriani gustia | 90 | 75 | 70 | 85 | 84 | 75 | 95 | 84 | 75 | 70 | 80 | 76 | 80 | 85 | 95 | 70 | 87 | 87 | 95 | 70 | 85 | 82 | 90 | 75 | 87 | 95 | | | | | | | |
| 23 | Milasari Prafita | 87 | 70 | 95 | 82 | 75 | 70 | 80 | 85 | 75 | 95 | 90 | 85 | 74 | 95 | 87 | 77 | 87 | 90 | 95 | 75 | 87 | 76 | 78 | 82 | 92 | 80 | | | | | | | |
| 24 | Refan Ramadan - | 75 | 70 | 70 | 65 | 65 | 55 | 50 | 60 | 60 | 50 | 70 | 80 | 55 | 60 | 65 | 55 | 60 | 60 | 45 | 50 | 60 | 70 | 55 | 60 | 60 | 60 | | | | | | | |
| 25 | Zaki Rahmat Gefano | 74 | 80 | 95 | 75 | 70 | 84 | 91 | 78 | 71 | 92 | 87 | 70 | 85 | 92 | 78 | 80 | 71 | 70 | 90 | 72 | 85 | 92 | 87 | 82 | 90 | 85 | | | | | | | |
| 26 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 27 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 28 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 29 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

Mengetahui,
Kepala sekolah



Ramalah Syuib, S.Pd.SD
NIP. 19691007 1994032007

Keterangan :

TP = Tujuan Pembelajaran

LM= Lingkup Materi

Curup,

Wali Kelas



Idham Ferdiansyah, S.Pd.1
NIP. 198110282011011007

RIWAYAT HIDUP



Fani Anggraini dilahirkan didesa Tempel Rejo Kec. Curup Selatan Kab. Rejang Lebong pada tanggal 01 september 2002 adalah anak pertama dari dua bersaudara yang merupakan anak perempuan pertama dari pasangan bapak Joni dan Ibu Eva Agustina yang saat ini kami tinggal di Air Putih Baru. Pada tahun 2014 penulis menamatkan sekolah di SDN 34 Rejang Lebong dan melanjutkan pendidikan di SMP 10 Rejang Lebong kemudian dinyatakan lulus pada tahun 2017 . Pada tahun 2020 telah menyelesaikan pendidikan menengah atas di SMA 04 Rejang Lebong. Kemudian melanjutkan pendidikan S-1 IAIN Curup Jurusan Pendidikan Agama Islam (PAI). Karya tulisnya berjudul **“Kolaborasi Guru Kelas dan guru PAI Dalam Menangani Prilaku Temperamental Anak Yang Kecanduan *Game Online* Di SDN 134 Rejang Lebong.”**