

DAMPAK GAME ONLINE TERHADAP MINAT BELAJAR DAN PRESTASI BELAJAR SISWA SMP NEGERI 1 TOTIKUM DALAM TINJAUAN MANAJEMEN PENDIDIKAN ISLAM

Syaripudin N. Samsudin¹, Rajindra², Isnada Waris Tasrim³

¹²³Prodi Manajemen Pendidikan Islam Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Palu

(*)syaripudinns@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk memberikan informasi tentang (1) Dampak kebiasaan bermain game online terhadap minat belajar siswa di SMP Negeri 1 Totikum. (2) Implikasi manajemen pendidikan Islam terhadap kebiasaan bermain game online yang berdampak terhadap minat dan prestasi belajar siswa di SMP Negeri 1 Totikum. Hasil Penelitian ini menunjukkan (1) Kebiasaan bermain game online berdampak terhadap minat dan prestasi belajar siswa di SMP Negeri 1 Totikum. Ini dilihat dari beberapa dampak yang ditimbulkan secara umum seperti siswa sulit berkonsentrasi karena game online, kurang semangat dan kurang antusias siswa saat jam pelajaran berlangsung. Kemudian terkait dampak positifnya antara lain meningkatkan konsentrasi, menjadikan disiplin, meningkatkan kemampuan tentang komputer, dan mempercepat tali silaturahmi. Dampak negatifnya antara lain malas belajar, mengganggu kesehatan, tidak fokus dalam pembelajaran, boros kuota, perubahan sikap dan perilaku, dan bermain game yang tidak tepat pada waktunya. Dampak negatif tersebut lebih banyak daripada dampak positifnya, artinya siswa akan diperbudak dengan game online itu sendiri. Solusi mengatasi dampak tersebut guru melakukan pendekatan dan memberikan perhatian lebih kepada siswa dan memberikan nasehat apabila perilaku siswa sudah menyimpang, serta memberi hukuman bila perlu memanggil orang tua siswa dengan tujuan untuk mengajak bekerja sama dengan orang tua siswa dalam mengatasi dampak tersebut. (2) Implikasi manajemen pendidikan Islam terhadap kebiasaan bermain game online yang berdampak pada minat dan prestasi belajar siswa di SMP Negeri 1 Totikum dilihat dari cara mengatasi kebiasaan bermain game online tersebut. Implikasi dari fungsi perencanaan tercermin dalam merencanakan pemberian hukuman, menetapkan batasan dalam bermain hand phone, rencana pemberian reward. Fungsi pengorganisasian dilihat dari penerapan layanan yang sesuai dengan kebutuhan siswa, kerja sama antar sesama guru dan orang tua, dan memiliki wawasan yang luas tentang game online. Fungsi pelaksanaan dilihat dari peran guru sebagai pembimbing, motivator, dan komunikator. Terkait dengan fungsi pengawasan dilihat dari cara guru dan orang tua dalam mengawasi dan merubah kebiasaan bermain game online.

Kata kunci: *Game Online*, Minat, Prestasi, Manajemen Pendidikan Islam

ABSTRACT

This thesis aims to provide information about (1) the impact of online game playing habits on student interest in learning at SMP Negeri 1 Totikum. (2) The implications of Islamic education management on the habit of playing online games that have an impact on students' interest and learning achievement at SMP Negeri 1 Totikum. The results of this study indicate (1) The habit of playing online games has an impact on students' interest and learning achievement at SMP Negeri 1 Totikum. This can be seen from some of the general impacts, such as students having difficulty concentrating due to online games, lack of enthusiasm and lack of enthusiasm for students during class hours. Then, related to the positive impacts, among others, increasing concentration, creating discipline, increasing computer skills, and strengthening ties of friendship. The negative impacts include being lazy to study, disrupting health, not focusing on learning, wasting quotas, changing attitudes and behavior, and playing games that are not on time. The negative impact outweighs the positive impact, meaning that students will be enslaved to the online game itself. The solution to overcome this impact, the teacher approaches and gives more attention to students and provides advice if student behavior has deviated, and provides punishment if necessary to call the parents of students with the aim of inviting students to work together with parents in overcoming these impacts. (2) The implications of Islamic education management on the habit of playing online games that have an impact on the interest and learning achievement of students at SMP Negeri 1 Totikum are seen from how to overcome the habit of playing online games. The implications of the planning function are reflected in planning for punishment, setting limits in playing mobile phones, planning for giving rewards. The organizing function is seen from the implementation of services that are in accordance with the needs of students, cooperation between fellow teachers and parents, and having broad insight about online games. The implementation function is seen from the teacher's role as a guide, motivator, and communicator. Related to the supervisory function, it can be seen from the way teachers and parents supervise and change the habit of playing online games.

Keywords: Online games, interests, achievements, Islamic education management

1. PENDAHULUAN

Game online merupakan sebuah *life style* (gaya hidup) baru bagi beberapa orang di setiap jenjang umurnya. Dalam perspektif sosiologi, orang yang menjadikan *game online* sebagai candu cenderung akan menjadi egosentris dan mengedepankan individualis. Hal ini berbahaya bagi kehidupan sosial individu tersebut, sebab diri mereka lambat laun menjauh dari lingkungan sekitar dan membuat diri termarjinalkan tanpa ia sadari sehingga beranggapan bahwa kehidupannya adalah dunia maya dan lingkungannya sosialnya hanya pada di mana tempat dia bermain tersebut. Faktanya perkembangan teknologi dan adanya *game online* membuat arus balik sehingga mayoritas para pecandu *game online* menurunkan motivasi belajar mereka, termasuk siswa SMP Negeri 1 Totikum. Bermain tidak hanya meningkatkan keterampilan fisik tetapi kemampuan intelektual, fantasi anak dan menumbuhkan rasa ingin menang dalam permainan, namun di sisi lain jika terlalu berlebihan memainkannya maka akan muncul dampak negatif dari bermain *game online*, yakni mengurangi motivasi belajar dan menurunkan prestasi belajar.

Sebagai pelajar di SMP Negeri 1 Totikum dampak yang dirasakan adalah mereka tidak bisa membagi waktu mereka sehingga lupa mengerjakan tugas-tugas yang diberikan oleh guru sehingga motivasi belajar yang ada pada diri mereka akan berkurang dan berujung pada prestasi belajar yang rendah. Selain itu, bermain *game online* tidak hanya meningkatkan keterampilan fisik tetapi kemampuan intelektual dan fantasi anak, namun di

sisi lain jika terlalu berlebihan memainkannya maka akan muncul dampak negatif yang salah satunya adalah mengganggu proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi di SMP Negeri 1 Totikum, terdapat beberapa masalah dalam proses pembelajaran antara lain mengantuk ketika belajar juga kurang fokus dalam menerima pembelajaran yang menunjukkan kurangnya minat belajar yang akan berdampak pada prestasi belajar siswa. Hal ini dibuktikan, ketika siswa diliburkan karena pandemic Covid-19 mengakibatkan siswa cenderung bermain *game online* dan lebih sering mengakses media sosial untuk mengisi waktu luang dari pada belajar. Akibat yang terjadi adalah minat dan prestasi belajar siswa menurun drastis.

2. TINJAUAN LITERATUR

2.1 Game Online

Game online adalah permainan yang memanfaatkan jaringan komputer. Jaringan internet yang sering digunakan pada saat ini adalah modem dan koneksi kabel. Banyak sekali permainan *game online* yang ditawarkan untuk permainan ini. *Game online* sengaja diciptakan untuk membuat para penggemarnya lebih tertarik dan antusias karena, di dalam *game online* disajikan permainan yang berbentuk visual dan grafis sehingga membuat para pemainnya menjadi betah untuk bermain *game online*.

Lemmens dkk dalam Natalia berpendapat bahwa terdapat tujuh aspek anak kebiasaan bermain dalam bermain permainan *online* yaitu:

- 1) *Salience*; Dalam suatu permainan *online* aktivitas yang begitu penting adalah menetapkan hati dan pikiran, sehingga suatu individu merasa mendapat ketenangan jiwa
- 2) *Tolerance*; Suatu proses dimana aktivitas yang dilakukan suatu individu dalam bermain *game online* semakin meningkat, sehingga secara bertahap waktu tidak habis hanya digunakan untuk bermain *game online*
- 3) *Mood modification*; Mengacu pada pengalaman subjektif sebagai hasil dari keterikatan dengan bermain *game online*, misalnya penenangan diri (*tranquillizing*) atau relaksasi terkait pelarian diri (*escapism*).
- 4) *Withdrawal*; Perasaan yang tidak menyenangkan dan dampak fisik yang terjadi ketika berhenti atau mengurangi aktivitas bermain *game online*. Aspek menyebabkan anak murung (*moodiness*) dan mudah marah (*irritability*).
- 5) *Relapse*; Aktivitas yang dilakukan dalam bermain *game online* secara berlebihan cenderung mendorong untuk suatu individu untuk segera cepat kembali mengulangi perilaku dalam bermain *game online* setelah tidak melakukannya dalam jangka waktu tertentu atau masa kontrol.
- 6) *Conflict*; Konflik yang terjadi merujuk pada konflik interpersonal yang dihasilkan dari aktivitas bermain *game online* secara berlebihan. Konflik dapat terjadi diantara pemain dan orang-orang disekitarnya. Konflik dapat meliputi argumen dan penolakan serta berbohong dan curang.
- 7) *Problems*; Permasalahan yang terjadi karena seringnya para individu melupakan berbagai hal yang seharusnya sudah prioritasnya seperti: sekolah, bekerja, dan bersosialisasi.

2.1.1 Faktor-Faktor Penyebab Anak Kecanduan terhadap Game Online

Menurut Yee dalam Lusi Ardianasari terdapat 5 faktor motivasi seseorang bermain game online:

- 1) Relationship, adanya suatu kemauan suatu individu untuk berinteraksi dan melakukan hubungan keakraban karena dianggap memiliki frekuensi sama sehingga memudahkan untuk berinteraksi.
- 2) Manipulation, adanya suatu keinginan dari seseorang untuk berbuat curang kepada pemain lain agar dapat memberikan kepuasan bagi diri sendiri
- 3) Immersion, Pemikiran dari suatu individu supaya menjadi seperti tokoh yang ada di dalam game tersebut.
- 4) Escapism, dimiliki oleh pemain yang ingin menghindari dari suatu permasalahan di dunia nyata agar bisa melupakan permasalahan yang sedang terjadi.
- 5) Achievement, mempunyai memiliki keinginan yang kuat dalam melakukan permainan karena senang dengan hal-hal yang cenderung mengenai bahasan virtual.

Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa pendorong suatu individu untuk bermain game online adalah untuk memperoleh kawan, ada keinginan suatu individu untuk berbuat curang, suatu individu ingin menjadi karakter yang diidolakan, untuk menghindari diri dari suatu permasalahan yang ada dan keinginan yang kuat dalam dunia virtual.

2.1.2 Kelebihan dan kekurangan Game Online

Kelebihan Game Online, ada beberapa kelebihan dari game online, antara lain sebagai berikut:

1. Meningkatkan kemampuan konsentrasi, setiap game memiliki tingkat kesulitan/level yang berbeda. Permainan game online akan melatih pemainnya untuk dapat memenangkan permainan dengan cepat, efisien dan menghasilkan lebih banyak poin. Konsentrasi pemain game online akan meningkat karena mereka harus menyelesaikan beberapa tugas, mencari celah yang mungkin bisa dilewati dan memonitor jalannya permainan. Semakin sulit sebuah game maka semakin diperlukan tingkat konsentrasi yang tinggi.
2. Meningkatkan kemampuan motorik siswa, koordinasi tangan dan mata, orang yang bermain game dapat meningkatkan koordinasi atau kerja sama antara mata dan tangan.
3. Meningkatkan kemampuan membaca dan sangat tidak beralasan bahwa game online merupakan jenis permainan yang menurunkan tingkat minat baca siswa. Dalam hal ini justru game online dapat meningkatkan minat baca pemainnya.
4. Meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris, kebanyakan game online menggunakan bahasa Inggris dalam pengoperasiannya ini yang mengakibatkan pemainnya harus mengetahui kosa kata bahasa Inggris.
5. Meningkatkan pengetahuan tentang komputer, untuk dapat menikmati permainan dengan nyaman dan kualitas gambar yang prima seorang pemain

game online akan berusaha mencari informasi tentang spesifikasi komputer dan koneksi internet yang dapat digunakan untuk memainkan game tersebut.

6. Mengembangkan imajinasi siswa, permainan bisa membantu siswa untuk mengembangkan imajinasi mereka dengan menggunakan imajinasi ini untuk menyeimbangkan berbagai kejadian dalam game dan diaplikasikan di dunia nyata (yang relevan dan positif). Melatih kemampuan bekerjasama, pada game multiplayer atau game berpasangan, siswa diajak untuk bisa berkoordinasi dan menjalin kerjasama dengan teman-temannya (anggota di dalam permainan) supaya memenangkan suatu permainan.

2.1.3 Kelemahan Game Online

Game online pun memiliki kelemahan yaitu:

1. Menimbulkan adiksi atau kecanduan yang kuat, sebagian besar game yang beredar saat ini memang didesain supaya menimbulkan kecanduan para pemainnya. Semakin seseorang kecanduan pada suatu game maka pembuat game semakin diuntungkan. Tapi keuntungan produsen ini justru menghasilkan dampak yang buruk bagi kesehatan psikologis pemain game.
2. Mendorong melakukan hal-hal negatif, walaupun jumlahnya tidak banyak tetapi cukup sering kita menemukan kasus pemain game online yang berusaha mencuri ID pemain lain dengan berbagai cara. Kemudian mengambil uang didalamnya atau melucuti perlengkapannya yang mahal-mahal. Berbicara kasar dan kotor, entah ini terjadi di seluruh dunia atau hanya Indonesia, para pemain game online sering mengucapkan kata-kata kotor dan kasar saat bermain di warnet atau game center.
3. Terbengkalainya kegiatan di dunia nyata, keterikatan pada waktu penyelesaian tugas di game dan rasa asik memainkannya seringkali membuat berbagai kegiatan terbengkalai. Diantaranya waktu beribadah, tugas sekolah, tugas kuliah ataupun pekerjaan menjadi terbengkalai karena bermain game atau memikirkannya.
4. Perubahan pola istirahat dan pola makan sudah sering terjadi pada pemain game online karena menurunnya kontrol diri. Waktu makan menjadi tidak teratur dan waktu untuk istirahat pun berkurang.
5. Pemborosan uang untuk membayar sewa komputer di warnet dan membeli poin atau karakter kadangkala nilainya bisa mencapai jutaan rupiah.

2.2 Minat belajar

Minat belajar merupakan penguat keinginan, hasrat dan sebagai penggerak yang berasal dari dalam diri seseorang untuk melakukan aktivitas belajar. Minat belajar dalam diri seseorang siswa yaitu:

- a) *Perasaan Senang*: Jika seseorang menyukai pelajaran yang mereka sukai maka tidak ada intervensi dari pihak lain untuk mempelajari ilmu tersebut. Contohnya yaitu senang mengikuti pelajaran, tidak ada perasaan bosan dan hadir saat pelajaran.
- b) *Ketertarikan*: Adanya suatu ketertarikan pada pelajaran tertentu dapat membuat minat seorang anak dalam mengikuti pembelajaran juga akan meningkat karena adanya keinginan untuk berprestasi di bidang tersebut. Contohnya yaitu antusias dalam mengikuti pelajaran, tidak menunda tugas dari guru.

- c) *Perhatian*: Menurut pendapat dari Sumadi Suryabrata dalam Nihayatul Sa'adah perhatian adalah kesadaran mengenai sesuatu hal mengenai segala aktivitas yang akan dilakukan. Jadi, perhatian juga dapat diartikan sesuatu kesadaran yang muncul untuk dapat memperhatikan atau memusatkan suatu pikiran kepada guru pada saat aktivitas pembelajaran berlangsung, yaitu aktifitas yang meliputi: siswa yang mendengarkan guru sedang menjelaskan, mempertahankan kontak mata terhadap guru, mencatat pelajaran yang diberikan guru, menghafal atau mengingat bahan pelajaran.
- d) *Keterlibatan*: Ketertarikan seseorang akan obyek yang mengakibatkan orang tersebut senang dan tertarik untuk melakukan atau mengerjakan kegiatan dari obyek tersebut. Contohnya yaitu aktif dalam diskusi, aktif bertanya dan aktif menjawab pertanyaan dari guru.

Menurut Syah dalam Nurman Tabunan, minat tinggi atau besar apabila seorang siswa akan memusatkan perhatiannya lebih banyak dari siswa lainnya sehingga siswa tersebut untuk belajar lebih giat dan akhirnya mencapai prestasi yang diinginkan. Terkait minat belajar, terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi antara lain:

1) Faktor Internal

- a) **Faktor Biologis**: Yang termasuk dalam faktor biologis adalah Faktor kesehatan, Faktor ini sangat berpengaruh terhadap pembelajaran, karena apabila seorang siswa terganggu kesehatannya maka siswa tersebut tidak akan mempunyai semangat dalam belajar, jika keadaan seperti itu dapat disimpulkan bahwa minat siswa untuk belajar juga akan berkurang.
- b) **Faktor Psikologi**: Ada banyak faktor psikologi, dua diantaranya:
1. **Bakat**: Bakat memerankan peran penting atas kemampuan yang dimiliki oleh seorang anak, karena akan menentukan keberhasilan di masa yang akan datang, sehingga anak akan mempelajari lebih giat terhadap mata pelajaran yang disukainya.
 2. **Intelegensi**: Intelegensi sangat penting bagi anak karena intelegensi mengajarkan anak untuk mempelajari hal-hal yang baru yang belum pernah dikenal sebelumnya, sehingga anak merasa terbiasa dalam menghadapi situasi

2) Faktor Eksternal

- a) **Faktor Keluarga**: Peran Keluarga dalam keberhasilan anak dalam melakukan pembelajaran itu sangat penting. Keberhasilan anak dalam meraih cita-cita yang diinginkan sebagian besar terdapat pengaruh orang tua di dalamnya.
- b) **Faktor Sekolah**: Faktor sekolah memang besar pengaruhnya terhadap minat belajar siswa, adapun komponen yang termasuk dalam faktor sekolah adalah sebagai berikut.
1. **Metode mengajar**, Metode mengajar memang mempengaruhi minat belajar siswa, misalnya metode yang digunakan guru kurang baik atau monoton, maka akibatnya siswa tidak semangat dalam belajar, dan minat untuk belajarpun akan menjadi rendah.
 2. **Kurikulum**, peran kurikulum yang diterapkan oleh sekolah juga mendorong untuk siswa dapat belajar dengan giat dan mempunyai keinginan untuk meraih prestasi.
- c) **Faktor masyarakat**: Kehidupan masyarakat juga mempengaruhi dalam motivasi belajar, maka dari itu ada faktor dari masyarakat yakni:
1. **Kegiatan dalam masyarakat**: Peran anak dalam belajar sangat dipengaruhi oleh perannya di dalam masyarakat jika lingkungan di masyarakat itu mendukung perkembangannya maka motivasi untuk belajar akan meningkat dengan sendirinya.
 2. **Teman bergaul**: Teman bergaul merupakan faktor yang penting dalam mendukung kemauan anak dalam kegiatan pembelajaran karena jika lingkungan

anak itu baik dan mendukung kegiatan pembelajaran dan jika lingkungan anak tidak mendukung dalam kegiatan pembelajaran

2.3 Prestasi Belajar

Syaiful Bahri Djamarah mengemukakan bahwa: "Prestasi adalah hasil dari suatu kegiatan yang telah dikerjakan, diciptakan, baik secara individu maupun kelompok." Definisi lainnya menurut Lanawati "Prestasi belajar adalah hasil penilaian pendidik terhadap proses belajar dan hasil belajar siswa sesuai dengan tujuan instruksional yang menyangkut isi pelajaran dan perilaku yang diharapkan dari siswa." Dari definisi di atas dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar adalah suatu hasil yang telah dicapai setelah mengevaluasi proses belajar mengajar atau setelah mengalami interaksi dengan lingkungannya guna memperoleh ilmu pengetahuan dan akan menimbulkan perubahan tingkah laku yang relatif menetap dan tahan lama.

Suatu proses belajar mengajar tentang suatu bahan pengajaran dinyatakan berhasil apabila hasilnya memenuhi tujuan instruksional khusus dari bahan tersebut. Indikator yang dijadikan sebagai tolak ukur dalam menyelakan bahwa suatu proses belajar mengajar dapat saat ini digunakan adalah:

- 1) Daya serap terhadap bahan pengajaran yang diajarkan mencapai prestasi tinggi, baik secara individual maupun kelompok.
- 2) Perilaku yang digariskan dalam tujuan pengajaran instruksional khusus (TIK) telah dicapai oleh siswa baik secara individual maupun kelompok.

Dua macam tolak ukur di atas yang dapat digunakan sebagai acuan dalam menentukan tingkat keberhasilan proses belajar mengajar, tetapi indikator yang banyak dipakai sebagai tolak ukur keberhasilan siswa adalah daya serap.

2.4 Manajemen Pendidikan Islam

Manajemen pendidikan Islam adalah proses penataan satuan lembaga pendidikan Islam yang melibatkan sumber daya manusia muslim dan menggerakkannya untuk mencapai tujuan pendidikan Islam secara efektif dan efisien.

2.4.1 Prinsip Manajemen Pendidikan Islam

Pandangan Islam yang bersifat filosofi terhadap alam jagad, manusia, masyarakat, pengetahuan, dan akhlak, secara jelas tercermin dalam prinsip-prinsip pendidikan Islam". Adapun yang menjadi prinsip-prinsip pendidikan Islam adalah sebagai berikut: 1) Prinsip Integrasi; 2) Prinsip Keseimbangan; 3) Prinsip Persamaan; 4) Prinsip Ilmiah; 5) Menghargai fitrah Manusia; 6) Prinsip Kepentingan Sosial.

a. Prinsip Integrasi

Suatu prinsip yang seharusnya dianut adalah bahwa dunia ini merupakan jembatan menuju kampung akhirat". Karena itu, mempersiapkan diri secara utuh merupakan hal yang tidak dapat dielakkan agar masa kehidupan di dunia ini benar-benar bermanfaat untuk bekal yang akan dibawa ke akhirat. Perilaku yang terdidik dan nikmat Tuhan apapun yang didapat dalam kehidupan harus diabdikan untuk mencapai kelayakan itu terutama dengan mematuhi keinginan Tuhan. Seperti yang terdapat dalam Al-Qur'an surah Al Qashash (28) ayat 77, Allah Swt berfirman:

يُحِبُّ لَا إِلَهَ إِلَّا اللَّهُ إِنَّ الْأَرْضَ فِي الْفَسَادِ تَبِعْ وَلَا إِلَيْكَ اللَّهُ أَحْسَنُ كَمَا وَأَحْسِنُ الدُّنْيَا مِنْ صِبْيَتِكَ تَنْسُ وَلَا الْآخِرَةَ الدَّارَ اللَّهُ آتَاكَ فِيمَا وَابْتِغِ الْمُفْسِدِينَ

Terjemahnya:

"Dan carilah pada apa yang telah dianugerahkan Allah kepadamu (kebahagiaan) akhirat, dan janganlah kamu melupakan kebahagiaanmu dari kenikmatan duniawi...".

Ayat ini menunjukkan kepada prinsip integritas dimana diri dan segala yang ada padanya dikembangkan pada satu arah yakni kebajikan dalam rangka pengabdian kepada Tuhan.

b. Prinsip Keseimbangan

Prinsip keseimbangan merupakan kemestian, sehingga dalam pengembangan dan pembinaan manusia tidak ada kepincangan dan kesenjangan. Keseimbangan antara material dan spiritual, jasmani dan rohani. Keseimbangan ini diartikan sebagai keseimbangan antara berbagai aspek kehidupan. Banyak ayat Al-Qur'an menyebutkan iman dan amal secara bersamaan. Tidak kurang dari enam puluh tujuh ayat yang menyebutkan iman dan amal secara bersamaan, secara implisit menggambarkan kesatuan yang tidak terpisahkan. Diantaranya adalah Sebagaimana dalam QS. Al' Ashr (103) ayat 1-3, Allah Swt berfirman:

بِالصَّبْرِ وَتَوَاصَوْا بِالْحَقِّ وَتَوَاصَوْا الصَّالِحَاتِ وَعَمَلُوا أَمْثَلُوا الَّذِينَ إِلَّا خُسْرٌ لِّفِي الْإِنْسَانِ إِنَّ وَالْعَصْرِ

Terjemahnya:

"Demi masa, sesungguhnya manusia itu benar-benar dalam keadaan merugi (celaka), kecuali orang-orang yang beriman, beramal shalih, saling menasehati dalam kebenaran, dan saling menasehati dalam kesabaran."

c. Prinsip Persamaan

Prinsip ini berakar dari konsep dasar tentang manusia yang mempunyai kesatuan asal yang tidak membedakan derajat, baik antara jenis kelamin, kedudukan sosial, bangsa, maupun suku, ras, atau warna kulit. Sehingga budak sekalipun mendapatkan hak yang sama dalam pendidikan.

d. Prinsip Ilmiah

Pendidikan Islam bertugas pokok mengilmiahkan wawasan atau pandangan tentang kependidikan yang terdapat di dalam sumber-sumber pokoknya dengan bantuan dari pendapat para sahabat dan ulama/ilmuwan muslim. Dunia ilmu pengetahuan yang akademik telah menetapkan norma, syarat dan kriteria yang harus dipenuhi oleh suatu ilmu yang ilmiah. Persyaratan keilmuan yang ditetapkan itu nampak terlihat sekuler, dalam arti bahwa mengilmiahkan suatu pandangan/konsep dalam banyak seginya, yang melibatkan nilai-nilai Ketuhanan dipandang tidak rasional, tapi metafisik dan tidak dapat dijadikan dasar pemikiran sistematis dan logis. Nilai-nilai Ketuhanan berada di atas nilai keilmiah dari ilmu pengetahuan. Agama adalah bukan ilmu pengetahuan.

e. Menghargai fitrah Manusia

Pendidikan Islam sejak awal merupakan salah satu usaha untuk menumbuhkan dan memantapkan kecenderungan tauhid yang telah menjadi fitrah manusia. Agama menjadi petunjuk dan penuntun ke arah itu. Oleh karena itu, pendidikan Islam selalu menyelenggarakan pendidikan agama. Namun, agama di sini lebih kepada fungsinya sebagai sumber moral nilai. Sesuai dengan ajaran Islam pula, pendidikan Islam bukan hanya mengajarkan ilmu-ilmu sebagai materi, atau keterampilan sebagai kegiatan jasmani semata, melainkan selalu mengaitkan semuanya itu dengan kerangka praktik (amaliyyah) yang bermuatan nilai dan moral. Jadi, pengajaran agama dalam Islam tidak selalu dalam pengertian (ilmu agama) formal, tetapi dalam pengertian esensinya yang berada dalam ilmu lain (dikategorikan tidak proporsional sebagai ilmu sekuler).

f. Prinsip Kepentingan Sosial

Manusia yang menjadi objek pendidikan Islam ialah manusia yang telah tergambar dan terangkum dalam Al-Qur'an dan Hadis. Potret manusia dalam pendidikan sekuler diserahkan pada orang-orang tertentu dalam masyarakat atau pada seorang individu karena kekuasaannya, yang berarti diserahkan kepada angan-angan seseorang atau sekelompok orang semata. Pendidikan Islam dalam hal ini merupakan usaha untuk mengubah kesempurnaan potensi yang dimiliki oleh peserta didik menjadi kesempurnaan aktual, melalui setiap tahapan hidupnya. Dengan demikian, fungsi pendidikan Islam adalah menjaga keutuhan unsur-unsur individual peserta didik dan mengoptimalkan potensinya dalam garis keridhaan Allah.

2.4.2 Fungsi Manajemen Pendidikan Islam

Fungsi manajemen pendidikan Islam secara umum ada 4 (empat) yaitu: planning, organizing, actuating, controlling. Berikut adalah penjelasannya:

a. Perencanaan

Planning adalah perencanaan, yang merupakan tindakan yang akan dilakukan untuk mendapatkan hasil yang ditentukan dalam jangka ruang dan waktu tertentu. Dengan demikian, perencanaan adalah suatu proses pemikiran, baik secara garis besar maupun secara mendetail dari suatu kegiatan atau pekerjaan yang dilakukan untuk mencapai kepastian yang paling baik dan ekonomis. Mengenai kewajiban untuk membuat perencanaan yang teliti ini, banyak terdapat di dalam ayat Al-Qur'an, baik secara tegas maupun secara sindiran (kinayah) agar sebelum mengambil sesuatu tindakan harus dibuat perencanaan seperti yang termaktub dalam Al-Qur'an surah Al-Baqarah (2) ayat 197, Allah Swt berfirman:

خَيْرٌ فَإِنَّ وَتَرَوْدُوا اللَّهُ يَعْلَمُهُ خَيْرٌ مَنْ تَفَعَّلُوا وَمَا الْحَجَّ فِي جِدَالٍ وَلَا فُسُوقٍ وَلَا رَفَثٍ فَلَا الْحَجَّ فِيهِمْ فَرَضَ فَمَنْ مَعْلُومَاتٍ أَشْهُرُ الْحَجِّ
الْأَلْبَابِ أُولِي يَا وَاتَّقُونَ التَّقْوَى الرَّادِ

Terjemahnya:

“(Musim) haji adalah beberapa bulan yang dimaklumi, barang siapa yang menetapkan niatnya dalam bulan itu akan mengerjakan haji, maka tidak boleh rafats, berbuat fasik dan berbantah-bantahan di dalam masa mengerjakan haji. Dan apa yang kamu kerjakan berupa kebaikan, niscaya Allah mengetahuinya. Berbekallah, dan sesungguhnya sebaik-baik bekal adalah takwa dan bertakwalah kepada-Ku Hai orang-orang yang berakal.”

b. Pengorganisasian

Organizing (Pengorganisasian) adalah penyusunan dan pengaturan bagian-bagian hingga menjadi suatu kesatuan. Organizing diperlukan dalam pendidikan Islam dalam rangka menyatukan visi misi dengan pengorganisasian yang rapi sehingga tujuan bisa tercapai. Dalam hal ini organizing menekankan pentingnya tercipta kesatuan dalam segala tindakan sebagaimana yang termaktub dalam Al-Qur'an surah Ali-Imran (3) ayat 103, Allah Swt berfirman:

شَفَا عَلَى وَكُنْتُمْ إِخْوَانًا بِنِعْمَتِهِ فَاصْبِرُوا فُلُوبِكُمْ بَيْنَ فَالَّتِ أَعْدَاءُ كُنْتُمْ إِذْ عَلَيْكُمْ اللَّهُ نِعْمَةً وَادْكُرُوا تَقَرُّوْا وَلَا جَمِيعًا اللَّهُ بِحَبْلِ وَاعْتَصِمُوا
تَهْتَدُونَ لَعَلَّكُمْ آيَاتِهِ لَكُمْ اللَّهُ يُبَيِّنُ كَذَلِكَ مِنْهَا فَأَنْقَذَكُمْ النَّارِ مِنْ حُفْرَةٍ

Terjemahnya:

“Dan berpeganglah kamu semuanya kepada tali (agama) Allah, dan janganlah kamu bercerai berai, dan ingatlah akan nikmat Allah kepadamu ketika kamu dahulu (masa Jahiliyah) bermusuh-musuhan, maka Allah mempersatukan hatimu, lalu menjadilah kamu karena nikmat Allah orang-orang yang

bersaudara; dan kamu telah berada di tepi jurang neraka, lalu Allah menyelamatkan kamu dari padanya. Demikianlah Allah menerangkan ayat-ayat-Nya kepadamu, agar kamu mendapat petunjuk.”

c. Tindakan

Actuating pada hakikatnya adalah menggerakkan orang-orang untuk mencapai tujuan yang ditetapkan secara efektif dan efisien. Actuating merupakan aplikasi atau pelaksanaan dari planning yang telah disusun dan direncanakan. Sebagaimana dalam QS. Al-Kahfi (18) ayat 107, Allah Swt berfirman:

نُزُلًا لِّلْفِرْدَوْسِ جَنَّاتٍ لَّهُمْ كَانَتْ الصَّالِحَاتِ وَعَمِلُوا آمَنُوا الَّذِينَ إِنَّ

Terjemahnya:

“Sesungguhnya orang-orang yang beriman dan beramal saleh, bagi mereka adalah surga Firdaus menjadi tempat tinggal”

d. Pengendalian

Pengendalian merupakan penentu terhadap apa yang harus dilaksanakan sekaligus menilai dan memperbaiki sehingga pelaksanaan program sesuai dengan apa yang direncanakan oleh pendidikan Islam. Berdasarkan berbagai unsur manajemen yang telah dikemukakan di atas, dapat disimpulkan bahwa fungsi manajemen pendidikan Islam adalah Planning (perencanaan), Organizing (pengorganisasian), Actuating (tindakan), dan Controlling (pengendalian). Unsur manajemen ini harus dilaksanakan secara serasi, menyeluruh, berkesinambungan, karena antara fungsi yang satu dengan lainnya saling mempengaruhi.

Terkait dengan pengendalian/pengawasan dan koreksi terhadap diri sendiri, serta ancaman bagi yang melanggarnya sebagaimana termaktub dalam Al-Qur'an surah At-Tahrim (66) ayat 6, Allah Swt berfirman:

مَا وَيَفْعَلُونَ أَمْرَهُمْ مَا اللَّهُ بَعْضُونَ لَا شِدَادَ غِلَظَ مَلَائِكَةٌ عَلَيْهَا وَالْجَارَةُ النَّاسُ وَقُودُهَا نَارًا وَأَهْلِيكُمْ أَنْفُسَكُمْ فَمَا آمَنُوا الَّذِينَ أَيُّهَا يَا يُؤْمَرُونَ

Terjemahnya:

“Hai orang-orang yang beriman, peliharalah dirimu dan keluargamu dari api neraka yang bahan bakarnya adalah manusia dan batu; penjaganya malaikat-malaikat yang kasar, yang keras, yang tidak mendurhakai Allah terhadap apa yang diperintahkan-Nya kepada mereka dan selalu mengerjakan apa yang diperintahkan.”

3. METODE

Pendekatan penelitian yang peneliti gunakan adalah pendekatan kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang bertujuan memahami realitas atau melihat dunia dari apa adanya, bukan dunia yang seharusnya yang dilakukan dalam kondisi alamiah dan bersifat penemuan, untuk mengetahui makna yang tersembunyi, untuk memahami interaksi sosial, untuk mengembangkan teori, untuk memastikan kebenaran data, dan meneliti sejarah perkembangan. Penelitian kualitatif juga sering diistilahkan dengan inkuiri naturalistik atau alamiah. Pemakaian istilah ini dimaksudkan untuk lebih menekankan kepada “kealamiah” sumber data atau dengan ungkapan lain suatu metode yang meneliti kondisi objek secara alami (natural).

Alasan peneliti menggunakan penelitian kualitatif pada penelitian tesis ini didasari dengan beberapa pertimbangan diantaranya:

- a) Salah satu alasan menggunakan pendekatan kualitatif adalah pengalaman para peneliti di mana metode ini dapat digunakan untuk menemukan dan memahami apa yang tersembunyi dibalik fenomena yang kadangkala merupakan sesuatu yang sulit untuk dipahami secara memuaskan.
- b) Metode ini lebih peka dan lebih menyesuaikan diri dengan banyak penajaman pengarah bersama dan terhadap pola-pola nilai yang dihadapi.
- c) Menyesuaikan metode kualitatif lebih mudah apabila berhadapan dengan kenyataan ganda.
- d) Dapat menyajikan secara langsung hakikat hubungan antara peneliti dengan responden.
- e) Masalah yang diteliti ini merupakan masalah alami, sehingga peneliti berkeyakinan bahwa metode yang digunakan sudah tepat dengan judul tesis ini. Namun dalam penelitian kualitatif ini, peneliti akan memilih pendekatan studi kasus (case study). Menurut Robert K. Yin, studi kasus adalah “penyelidikan empiris yang menyelidiki fenomena kontemporer dalam konteks kehidupan nyata, terutama ketika batas-batas antara fenomena dan konteks tidak jelas terlihat”. Sedangkan Liampotong menyebut studi kasus sebagai sebuah objek yang dikaji secara mendalam. jadi studi dapat disimpulkan bahwa studi kasus merupakan penelitian kualitatif yang mengkaji sebuah objek secara mendalam melalui kegiatan observasi, wawancara, dan dokumentasi.
- f) Pendekatan penelitian ini adalah pendekatan multi disipliner (multi pendekatan), sebab hal yang diteliti merupakan perpaduan antara pendekatan penelitian yaitu fenomenologi, ethnomethodology, interaksi simbolik, manajemen (manajemen pendidikan Islam) dan pendekatan studi yaitu pedagogis, sosiologis dan psikologis.

Penelitian kualitatif lebih mengutamakan kehadiran peneliti di lapangan yang bertindak sebagai perencana, pelaksana, pengumpulan data, analisis, penafsir data dan sekaligus sebagai pembuat laporan. Selain itu, kehadiran peneliti dapat berfungsi sebagai instrument untuk meneliti dampak game online terhadap minat belajar siswa di SMP Negeri 1 Totikum dan ditinjau dalam manajemen pendidikan Islam. Penelitian ini dibagi menjadi 3 tahapan yaitu pra lapangan, tahap pekerja lapangan, dan tahap analisis data. Data penelitian ini adalah data kualitatif yang diperoleh untuk menjawab apakah kebiasaan bermain game online berdampak terhadap minat belajar siswa di SMP Negeri 1 Totikum serta bagaimana implikasi manajemen pendidikan Islam terhadap bermain game online tersebut. Data penelitian diperoleh langsung dari informan yang mengetahui secara detail masalah yang sedang diteliti dan yang lainnya diperoleh dari data yang sudah ada seperti literature dan sebagainya.

Sumber data dalam penelitian ini adalah subjek dari mana data dapat diperoleh. Sumber data dibagi menjadi dua, yaitu sumber primer dan sumber sekunder. Sumber primer adalah sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data. Sedangkan data sekunder adalah sumber data yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data, misalnya lewat orang lain atau lewat dokumen. Sumber data dalam penelitian ini adalah:

- a) Sumber data primer, dimana peneliti memperoleh data secara langsung, dan yang menjadi sumber data primer ini adalah kepala SMP Negeri 1 Totikum (sebagai Key Informan) dan wakil kepala sekolah dan guru-guru sebagai informan (sebagai Informan). Selain itu, pihak lain yang dapat terlibat dalam memberikan informasi yang berhubungan dengan data yang sesuai dengan fokus penelitian adalah guru, orangtua dan siswa.
- b) Sumber data sekunder adalah catatan tentang adanya suatu peristiwa, ataupun catatan-catatan yang jaraknya telah jauh dari sumber orisinal. Dimana peneliti memperoleh data secara tidak langsung, data yang diperoleh dari data yang sudah ada dan mempunyai hubungan dengan masalah yang akan diteliti atau sumber data pelengkap, seperti: buku-buku, notulen rapat, majalah-majalah dokumen-dokumen dan sebagainya.

4. TEMUAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Dampak Game Online Terhadap Minat Belajar Dan Prestasi Belajar Siswa Smp Negeri 1 Totikum Dalam Tinjauan Manajemen Pendidikan Islam

Dalam kegiatan pembelajaran ditemukan bahwa siswa yang gemar dan telah terbiasa bermain game online, tidak memiliki konsentrasi belajar yang sempurna dikarenakan hanya fokus kepada game saja, bukan fokus ke pembelajaran. Sehingga mereka tidak mendengarkan apa yang dikatakan oleh guru ketika belajar, bahkan ada beberapa siswa yang tetap bermain game online secara diam-diam di saat pembelajaran berlangsung. Hal ini sesuai dengan penuturan Ibu Hartati, S. Pd, Guru Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 1 Totikum sebagai berikut:

“Ketika saya sedang mengajar, masih banyak siswa yang tidak serius dan tidak berkonsentrasi pada kegiatan pembelajaran berlangsung, mereka bahkan terlihat acuh tak acuh. Bahkan saya pernah memergoki siswa yang malah asyik bermain game online pada saat belajar.”

Dari pernyataan di atas, menunjukkan bahwa siswa yang secara diam-diam bermain game online menghalalkan segala cara agar dapat bermain meskipun di saat jam pelajaran sedang berlangsung. Siswa yang bermain tersebut bersikap acuh tak acuh, tidak serius dan tidak dapat berkonsentrasi dalam pembelajaran. Bahkan siswa pernah ditemukan oleh guru sedang asyik bermain game online tanpa ia sadari. Berdasarkan kondisi ini penulis bisa menyimpulkan bahwa di SMP Negeri 1 Totikum siswa sulit untuk berkonsentrasi dan serius saat belajar karena yang ada di dalam pikiran siswa hanya bermain game online, bukan belajar. Ini mengindikasikan bahwa game online dapat memberi dampak kurang baik bagi kelangsungan proses pembelajaran siswa di sekolah dan dapat menurunkan prestasi belajar siswa. Selain hal di atas, sering juga ditemukan siswa sedang asyik bercerita sendiri dengan temannya/teman sebangkunya, hal tersebut tetap tidak dibenarkan bagi sekolah mebiarkan siswa berada pada karena sejatinya sekolah harus menjadikan seorang murid menjadi siswa yang disiplin dan tertib.

Adanya pandemi, menyebabkan kegiatan pembelajaran di SMP Negeri 1 Totikum dilakukan secara daring dan hal ini membuat para siswa mempunyai waktu yang lebih

luang dibanding pada saat ia harus belajar di sekolah secara tatap muka langsung. Sehingga sebagian anak cenderung akan melampiaskannya pada bermain game online.

1) Dampak positif bermain game online bagi Siswa di SMP Negeri 1 Totikum

Bermain game online merupakan sesuatu yang boleh dilakukan selama masih dalam batasan dan dapat mengetahui kapan waktunya untuk berhenti, dan kapan waktunya untuk melakukan aktivitas yang lain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa umumnya siswa bermain game online untuk menghilangkan rasa letih dan penat, mengisi waktu luang, sebagai hiburan setelah mengerjakan tugas atau PR dari sekolah, serta dapat menambah teman dengan jangkauan yang lebih luas (tidak terbatas oleh suatu daerah tertentu). Bermain game online juga dapat melatih diri menjadi disiplin, sebab ketika seseorang bermain game online, mereka selalu melakukannya di jam yang sama. Begitupun dengan belajar bila dilakukan di jam yang sama dalam kesehariannya maka akan berdampak baik pada prestasi belajar siswa. Bermain game online juga dapat dijadikan sebagai latihan untuk menyelaraskan antara gerak berfikir dan gerak tubuh siswa. Dampak positif lainnya yaitu dapat mempererat tali silaturahmi, karena ketika mereka bermain maka siswa akan berkumpul di satu tempat yang sama, jika mereka bermain di rumah masing-masing akan tetap menghidupkan voice note dan tetap bisa menjalin komunikasi yang baik dan silaturahmi akan tetap terjalin sesama mereka. Sehingga dapat disimpulkan bahwa bermain game tidak sepenuhnya merugikan selama pemain dapat mengatur waktu dan sekedar hiburan melepas penat. Berdasarkan penelitian yang dilakukan Suryanto, bahwa dampak positif game online untuk kalangan pelajar yaitu dapat menghilangkan stress, artinya para pelajar dapat menghibur dan mengatasi kelelahan akibat rutinitas kegiatan sekolah dengan bermain game online.

2) Dampak negatif bermain game online bagi Siswa SMP Negeri 1 Totikum

Dampak negatif dari game online sangat beragam, Khususnya yang berkaitan dengan manajemen waktu antara bermain game online dan belajar. Dampak tersebut akan sangat berpengaruh bagi siswa atau orang-orang yang tidak bisa mengatur waktu antara bermain game online dengan belajar atau kegiatan positif lainnya. Bermain game online menyebabkan siswa tidak memiliki waktu yang cukup untuk tidur, sehingga kekurangan energi dalam belajar dan tidak fokus serta terus mengalami rasa kantuk. Sehubungan dengan mana yang didahulukan antara game online dan belajar. Bermain game online tanpa mengenal waktu membuat aktivitas lainnya menjadi terganggu. Hal yang membuat sulit lainnya bagi siswa adalah kondisi setelah siswa main game online secara bersama-sama dengan teman lainnya dalam bentuk tim, menjadikan siswa malas untuk melakukan aktivitas lainnya seperti makan dan belajar. Sebagaimana wawancara dengan siswa di SMP Negeri 1 Totikum sebagai berikut:

“Karena ketika sudah asyik bermain game online saya menjadi malas untuk melakukan hal lainnya.”

“Saya selalu diajak teman-teman untuk mabar/main bareng dalam satu team dalam game ML (Mobile Legend), jadi ketika saya sudah bermain bersama team saya menjadi malas untuk melakukan aktivitas lainnya seperti makan dan belajar.”

Pernyataan di atas, menunjukkan bahwa terdapat siswa yang menganggap bahwa game online adalah segalanya, sebab bila telah masuk (login) dalam permainan, pikiran

siswa hanya terfokus pada permainan yang membuatnya harus menang dan dapat menaikkan permainan ke level berikutnya atau yang lebih tinggi lagi. Selain itu, bermain game online membutuhkan kuota internet dan jika bermain terlalu lama dan sering maka dibutuhkan kuota yang lebih besar. Sehingga menyebabkan siswa menjadi boros. Salah satu dampak lainnya yang menjadi kekhawatiran besar bagi siswa adalah rasa ketertarikan yang membuat siswa seakan-akan hidup di dalam game dan berperilaku sebagaimana yang terdapat di dalam game tersebut.

3) Solusi Mengatasi Kebiasaan Bermain Game Online Siswa di SMP Negeri 1 Totikum

Solusi Yang Dilakukan Guru Untuk Mengatasi Kebiasaan Bermain Game Online Siswa di SMP Negeri 1 Totikum adalah sebagai berikut: bagi siswa yang melanggar aturan-aturan dan tata tertib yang berlaku di sekolah, guru memberikan perhatian lebih dan juga memberikan nasehat kepada siswa. selain itu, guru juga memberikan hukuman jika siswa melakukan pelanggaran. Jika masih diulang, maka akan mendapat hukuman. Hukuman tersebut berupa perintah yang bermanfaat seperti membersihkan lingkungan sekolah, membersihkan WC, memungut sampah, serta memberi tugas menghafal ayat-ayat lazim. Bila pelanggaran masuk dalam kategori berat biasanya sampai pada tingkat mengundang orang tua siswa. Bekerjasama dengan orang tua siswa dilakukan untuk mengatasi meluasnya dampak dari game online kepada siswa.

4.2 Implikasi Manajemen Pendidikan Islam terhadap Kebiasaan Bermain *Game Online* yang Berdampak pada Minat dan Prestasi Belajar Siswa di SMP Negeri 1 Totikum

Upaya yang dilakukan orang tua dan guru dalam mengurangi kebiasaan bermain game online tersebut. Apalagi di masa pandemi covid-19 yang mana proses pembelajarannya dilakukan dengan tatap muka dan dilakukan secara daring yang membuat penggunaan *smartphone* lebih intens untuk pembelajaran namun banyak juga digunakan untuk bermain game online. Olehnya, untuk mengatasi kebiasaan bermain game online diperlukan upaya yang terangkum dalam fungsi manajemen pendidikan Islam.

1) Perencanaan

Perencanaan adalah fungsi manajemen yang melibatkan penetapan tujuan dan menentukan tindakan untuk mencapai tujuan yang dalam hal penelitian ini terkait upaya mengatasi dampak game online. Perencanaan mengatasi game online di smp negeri 1 totikum meliputi: merencanakan pemberian hukuman; menetapkan batasan dalam bermain *smartphone*; dan pemberian *reward*

1. Pengorganisaian

Pengorganisasian merupakan bentuk pengaturan/pengelompokkan tugas dan tanggungjawab yang dilaksanakan dalam manajemen. Pengorganisasian ini berupa kegiatan dasar untuk mengelola dan mengatur seluruh sumber daya yang dibutuhkan termasuk unsur di dalamnya manusia, sehingga apa yang dilakukan dapat terselesaikan dengan baik. pengorganisasian mengatasi game online di smp negeri 1 totikum meliputi: menerapkan semua layanan sesuai kebutuhan siswa; adanya

kerja sama antar sesama guru dan orang tua; memiliki pengetahuan/wawasan yang luas tentang game online.

2. Pelaksanaan

Pelaksanaan mengatasi game online di smp negeri 1 totikum meliputi pelaksanaan peran guru: Sebagai Pembimbing; Sebagai Motivator; dan Sebagai Komunikator

3. Pengawasan

Saiful Sagala dalam Ruhaya (2021), dalam bukunya mengatakan bahwa pengawasan meliputi pemeriksaan kesesuaian terhadap apa yang direncanakan, instruksi yang dikeluarkan, serta prinsip yang telah diterapkan. Terkait pengawasan mengorng tua harus mengawasi dan mengarahkan anaknya dengan sikap yang bijaksana. Pengawasan ini juga dapat dilihat dari inisiasi guru dalam mengumpulkan nomor kontak siswa beserta orang tuanya guna mengawasi secara ketat segala yang dilakukan siswanya di luar jam sekolah khususnya yang berkaitan dengan game online. Tidak bisa disangkal bahwa orang tua memiliki tanggung jawab yang besar agar anak-anaknya memiliki sikap yang baik dan benar. Idealnya orang tua harus berusaha secara optimal agar anak-anaknya memiliki sikap, sifat, perilaku, yang baikatasi game online di smp negeri 1 totikum, diperlukan peran guru dan jug orang tua.

5. KESIMPULAN

Dampak negatif Game Online terhadap minat dan prestasi belajar siswa di SMP Negeri 1 Totikum antara lain malas belajar, mengganggu kesehatan, tidak fokus dalam pembelajaran, boros kuota, perubahan sikap dan perilaku. Solusi untuk mengatasi dampak tersebut guru melakukan pendekatan dan memberikan perhatian lebih kepada siswa, memberi nasehat apabila perilaku siswa sudah menyimpang, dan memberi hukuman serta memanggil orang tua siswa dengan tujuan untuk mengajak bekerja sama dalam mengatasi dampak tersebut.

Implikasi manajemen pendidikan Islam terhadap kebiasaan bermain *game online* yang berdampak pada minat dan prestasi belajar siswa di SMP Negeri 1 Totikum dilihat dari cara mengatasi kebiasaan bermain *game online* tersebut. Implikasi tersebut meliputi fungsi perencanaan tercermin dalam merencanakan pemberian hukuman, menetapkan batasan dalam bermain *hand phone*, rencana pemberian *reward*. Fungsi pengorganisasian dilihat dari penerapan layanan yang sesuai dengan kebutuhan siswa, kerja sama antar sesama guru dan orang tua, dan memiliki pengetahuan/wawasan yang luas tentang *game online*. Fungsi pelaksanaan dilihat dari peran guru sebagai pembimbing, motivator, dan komunikator. Terkait dengan fungsi pengawasan dilihat dari cara guru dan orang tua dalam mengawasi dan merubah kebiasaan bermain *game online*.

Daftar Pustaka

- Rodiyatin Puput Trimurwani. (2019). Pengaruh Minat Belajar, Lingkungan Keluarga, Dan Lingkungan Sekolah Terhadap Kesulitan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IIS Di Man Nglawak Kertosono. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53 (9): 1689-99.
- Frensisca Refenny Natalia. (2017) . Hubungan Antara Kompetensi Sosial Dengan Kecanduan *Game Online* Pada Remaja. *Jurnal*, 03 (2) : 33-43.
- Adiningtiyas, Sri Wahyuni. (2017). Peran guru dalam mengatasi kecanduan game online. *KOPASTA: Journal of the Counseling Guidance Study Program*, 4.(1)
- Anggito, A., & Setiawan, J. (2018). *Metodologi penelitian kualitatif*. CV Jejak (Jejak Publisher. (2018).
- Arisanti, Devi, & Mhd Subhan. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Internet Terhadap Minat Belajar Siswa Muslim di SMP Kota Pekanbaru." *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah* 3.(2).
- Elindawati, Rifki. (2020). Dampak Game Online Bagi Pendidikan Anak. *AL-WARDAH: Jurnal Kajian Perempuan, Gender dan Agama* 13 (2).
- Fitrah, M. (2018). *Metodologi penelitian: penelitian kualitatif, tindakan kelas & studi kasus*. CV Jejak Jejak Publisher.
- Slameto. (2015). *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta. (2015).
- Sri, Lutfiwati. (2018). Memahami Kecanduan Online Melalui Pendekatan Neurobiologi. *Jurnal Psikologi*. Vol 1, No 1. (2018).
- Suryono, Ryan Randy. (2016). *Perilaku Pemain Game Online terhadap Pembelian Virtual Item*. Diss. Institut Teknologi Sepuluh Nopember, 2016.
- Syahran, Ridwan. (2015). Ketergantungan online game dan penanganannya." *Jurnal Psikologi Pendidikan Dan Konseling: Jurnal Kajian Psikologi Pendidikan Dan Bimbingan Konseling* 1.1 : 84-92.
- Yulianti, dkk. (2020). Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa MTs Matlaul Anwar". *Jurnal Pengabdian Dharma Laksana Mengabdikan Untuk Negeri*. 3 (1).