

## ANALISIS TANTANGAN PEMANFAATAN ALAT DIGITAL DALAM PENDIDIKAN PADA ANAK YANG CENDERUNG MENGHABISKAN WAKTU UNTUK GAME ONLINE DI MI AT-TARBIYAH SUMBERASIH

**Akhmad Lutfi, Benny Prasetya**

Pendidikan Agama Islam

STAI Muhammadiyah Kota Probolinggo

Email: [akhmadlutfi892@gmail.com](mailto:akhmadlutfi892@gmail.com), [prasetyabenny@gmail.com](mailto:prasetyabenny@gmail.com)

### *Abstract*

*This research aims to analyze the challenges of using digital tools in education for children who tend to spend time playing online games at MI AT-Tarbiyah Banjarsari, Banjarsari District. Sumberasih. In the digital era, the use of digital tools in learning is becoming increasingly important. However, children's tendency to spend time playing online games can be a barrier to the effective use of digital tools in educational settings. This research method uses a qualitative approach with data collection techniques through observation, interviews and documentation studies. The research subjects were teachers, parents and students of MI AT-Tarbiyah Banjarsari District. Sumberasih has a tendency to spend time playing online games. The research results show that there are several challenges in using digital tools in children's education at MI AT-Tarbiyah Banjarsari. Factors such as parents' lack of understanding of the benefits of digital tools in education, limited access to technology, and the strong appeal of online games are the main obstacles. This research recommends the need to increase parents' understanding of the benefits of digital tools in education, the active involvement of teachers in developing interesting educational content, and the development of school policies that support the positive use of digital tools. In this way, it is hoped that we can overcome challenges and increase the effectiveness of the use of digital devices in improving the quality of education for children who tend to spend time playing online games.*

**Keywords:** *Digital tools, Education, Online Games*

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis tantangan penggunaan alat digital dalam pendidikan bagi anak yang cenderung menghabiskan waktu bermain game online di MI AT-Tarbiyah Banjarsari Kecamatan Banjarsari. Sumberasih. Di era digital, penggunaan alat digital dalam pembelajaran menjadi semakin penting. Namun, kecenderungan anak-anak untuk menghabiskan waktu bermain game online dapat menjadi hambatan dalam penggunaan alat digital secara efektif dalam lingkungan pendidikan. Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara dan studi dokumentasi. Subyek penelitiannya adalah guru, orang tua dan siswa MI AT-Tarbiyah Banjarsari Kec. Sumberasih mempunyai kecenderungan menghabiskan waktu bermain game online. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat beberapa tantangan dalam penggunaan alat digital dalam pendidikan anak di MI AT-Tarbiyah Banjarsari. Faktor seperti kurangnya pemahaman orang tua terhadap manfaat alat digital dalam pendidikan, terbatasnya akses terhadap teknologi, dan kuatnya daya tarik game online menjadi kendala utama. Penelitian ini merekomendasikan perlunya peningkatan pemahaman orang tua terhadap manfaat alat digital dalam pendidikan,

keterlibatan aktif guru dalam mengembangkan konten pendidikan yang menarik, dan pengembangan kebijakan sekolah yang mendukung penggunaan alat digital secara positif. Dengan cara ini diharapkan dapat mengatasi tantangan dan meningkatkan efektivitas penggunaan perangkat digital dalam meningkatkan kualitas pendidikan anak-anak yang cenderung menghabiskan waktu bermain game online.

**Kata Kunci:** Alat digital, Pendidikan, Game Online

## **PENDAHULUAN**

Penggunaan alat digital dalam konteks pendidikan telah menjadi bagian integral dari pengembangan sistem pembelajaran. Namun pada beberapa kasus, anak cenderung mengalami gangguan dalam proses belajarnya karena lebih memilih menghabiskan waktu dengan bermain game online. Fenomena tersebut tidak hanya menjadi perhatian individu saja, namun juga bagi lembaga pendidikan khususnya Madrasah Ibtidaiyah (MI) AT-Tarbiyah Banjarsari di Kecamatan Sumberasih.

Game online merupakan salah satu jenis permainan berbasis elektronik dan visual yang dapat diakses melalui koneksi internet. Permainan ini memanfaatkan media visual elektronik yang jika digunakan secara berlebihan dapat memberikan dampak buruk bagi kesehatan mata, seperti kerusakan mata dan gejala pusing. Perkembangan teknologi di era modern tidak hanya terbatas pada perkotaan saja, namun sudah merambah hingga ke pedesaan, tak terkecuali MI AT-Tarbiyah Banjarsari Sumberasih. (Subandi et al., 2022)

Di Desa Banjarsari Sumberasih saat ini fenomena maraknya game online sudah merajalela di kalangan generasi muda, dewasa bahkan lansia. Hal ini menjadi kekhawatiran utama, terutama di kalangan anak-anak yang masih bersekolah. Dengan sebagian besar sekolah mengadopsi pembelajaran daring dan luring, situasi ini semakin memungkinkan anak-anak sekolah dasar di desa tersebut intensif bermain game daring.

Anak-anak sekolah di Madrasah Ibtidaiyah AT-Tarbiyah Banjarsari Sumberasih di era modern ini merasakan keterkaitan yang signifikan dengan permainan berbasis online. Fenomena ini memberikan dampak positif dan negatif pada anak usia pelajar yang memerlukan pendampingan aktif dari orang tua dalam menggunakan gadget dalam aktivitas sehari-hari. (Ahmad Wildan et al., 2022)

Banyak negatifnya, terlalu banyak waktu yang dihabiskan untuk bermain game online dapat berdampak buruk pada keseimbangan hidup anak. Kurangnya aktivitas fisik, kurangnya interaksi sosial di dunia nyata, dan potensi paparan konten yang tidak sesuai usia adalah beberapa risiko yang harus diwaspadai. Selain itu, penggunaan gadget yang

tidak terkontrol dapat mempengaruhi kualitas tidur anak dan menimbulkan gangguan kesehatan terkait penglihatan.

Oleh karena itu, peran orang tua sangat penting dalam membimbing dan mengawasi penggunaan gadget pada anak. Mereka perlu menetapkan batas waktu bermain, memilih permainan yang sesuai dengan usia dan nilai-nilai kekeluargaan, serta mendorong anak-anak untuk terlibat dalam aktivitas di luar layar. Dengan dukungan yang tepat, anak-anak dapat memperoleh manfaat positif dari teknologi modern tanpa mengorbankan aspek-aspek penting dalam perkembangannya.

Di era modern ini, anak-anak yang sekolah di MI AT-TARBIYAH BANJARSARI yang terlibat dalam dunia game online membawa dampak negatif sehingga memerlukan perhatian dan bimbingan ekstra dari orang tua. Game online yang di mainkan oleh anak-anak adalah game seperti MOBILE LEGEND, PUBG, FREE FIRE, sebagai permainan yang menggunakan jaringan internet seperti kuota maupun menggunakan wireless networking (wifi) membuka pintu interaksi antar pemain untuk mencapai tujuan, menyelesaikan misi, dan mencapai prestasi tertinggi di dunia maya.

Oleh karena itu, penting bagi orang tua untuk mendampingi anak-anak mereka dalam menggunakan gadget dan terlibat game online. Komunikasi terbuka tentang batasan waktu yang di tentukan untuk bermain game online maupun kegiatan aktifitas belajar. Serta pengawasan terhadap konten yang di akses menjadi kunci dalam memastikan bahwa pengalaman game online anak-anak tetap seimbang dan mendukung perkembangan mereka.

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi dampak pendidikan karakter terhadap moralitas remaja di era digital, dengan fokus khusus di lingkungan Madrasah Ibtidaiyah (MI) AT-Tarbiyah Banjarsari Sumberasih. Melalui analisis dan perbandingan berbagai artikel terkait, penelitian ini bertujuan untuk memperoleh pemahaman lebih dalam tentang bagaimana pendidikan karakter dapat membentuk persepsi, nilai, dan tindakan moral remaja, terutama di tengah tantangan yang muncul di dunia digital.

Penelitian ini akan melibatkan pengumpulan data dari berbagai sumber literatur, termasuk artikel ilmiah yang fokus pada hubungan pendidikan karakter dan moralitas remaja di era digital. Dengan memfokuskan analisis pada konteks MI AT-Tarbiyah Banjarsari Sumberasih, diharapkan hasil penelitian dapat memberikan pemahaman yang

lebih kontekstual dan relevan mengenai pengaruh pendidikan karakter dalam lingkungan pendidikan Islam. (Sanger & Kasingku, 2023)

Untuk mencapai tujuan penelitian, analisis data akan mencakup evaluasi terhadap metode pendidikan karakter yang diterapkan di MI AT-Tarbiyah Banjarsari Sumberasih dan dampaknya terhadap moralitas remaja. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan untuk meningkatkan pemahaman kita tentang peran pendidikan karakter dalam membentuk moralitas remaja khususnya di lembaga pendidikan Islam dan konteks era digital. Temuan penelitian ini dapat menjadi dasar untuk mengembangkan strategi pendidikan karakter di MI AT-Tarbiyah Banjarsari Banjarsari Sumberasih yang lebih efektif untuk menghadapi tantangan moral di era digital.

Selain itu, pemerintah, lembaga pendidikan, dan masyarakat perlu berperan aktif dalam memberikan pemahaman yang lebih baik mengenai dampak penggunaan teknologi elektronik terhadap kesehatan dan tumbuh kembang anak. Langkah preventif dan edukatif harus dilakukan agar anak dapat memanfaatkan teknologi secara bijak dan seimbang. Sebagai solusinya, penting untuk:

1. Menerapkan batasan waktu dan pengawasan yang tepat terhadap penggunaan game online oleh anak.
2. Memberikan alternatif kegiatan yang berguna untuk menyeimbangkan kehidupan anak.
3. Melibatkan orang tua, pendidik dan masyarakat dalam memberikan edukasi mengenai dampak negatif penggunaan game online yang berlebihan.
4. Mendorong penggunaan teknologi yang lebih bijaksana, produktif dan mendidik bagi anak-anak. Oleh karena itu, keberadaan orang tua dan khususnya guru, khususnya guru pendidikan agama Islam, sangat penting dalam membentuk peradaban melalui anak, yang pada akhirnya akan mempengaruhi masa depan mereka. Guru PAI dan orang tua mempunyai kewajiban untuk melindungi anak dari berbagai pengaruh negatif yang mungkin timbul dari lingkungan sekitar, termasuk pengaruh media digital. Oleh karena itu, diperlukan pembangunan di bidang digital yang lebih menekankan pentingnya optimalisasi penggunaan konten positif dan menyaring konten negatif. (Ichwan Nugroho et al., 2022)

Dalam konteks ini, guru PAI dianggap sebagai benteng utama yang dapat mencegah pengaruh negatif terhadap anak. Oleh karena itu, penulis berencana melakukan kajian dan analisis kritis melalui penelitian yang bertajuk “Mengatasi Patologi Digital melalui Pendidikan Agama Islam di MI AT-Tarbiyah Banjarsari Sumberasih.” Dengan melakukan penelitian ini, penulis bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana pendidikan agama Islam dapat menjadi solusi efektif dalam mengatasi permasalahan patologi digital yang mungkin dihadapi anak-anak khususnya di MI AT-Tarbiyah Banjarsari Banjarsari Sumberasih.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini dilakukan di Desa Banjarsari yang terletak di Kabupaten Probolinggo tepatnya di Dusun Blobo Kecamatan Sumberasih Kabupaten Probolinggo. Fokus lokasi penelitian ini memberikan gambaran lebih mendalam mengenai konteks sosial dan budaya yang dapat mempengaruhi hasil penelitian.

Dilihat dari jenis penelitiannya, pendekatan yang digunakan adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan fenomenologis. Pemilihan pendekatan fenomenologi menunjukkan penelitian bertujuan untuk memahami dan mendeskripsikan pengalaman subjek secara mendalam mengenai fenomena yang diamati. Pendekatan ini memungkinkan penelitian untuk mengeksplorasi makna yang terkandung dalam pengalaman hidup individu, dan melibatkan interpretasi dan analisis mendalam terhadap data kualitatif yang diperoleh. (Ulya et al., 2021)

Dengan demikian, lokasi dan pendekatan penelitian ini memberikan kerangka yang relevan untuk mengeksplorasi dan memahami konteks fenomena yang menjadi fokus penelitian di Desa Banjarsari khususnya di Dusun Blobo Kabupaten Probolinggo.

Pengumpulan data dalam penelitian kualitatif dilakukan melalui berbagai macam cara, seperti wawancara mendalam, observasi partisipatif, atau analisis lingkungan yang ada di sekitar mereka. Wawancara mendalam memungkinkan bagi saya untuk meneliti untuk mendapatkan pemahaman mendalam tentang sudut pandangan pengalaman dan keyakinan responden anak didik maupun guru agama. Untuk sementara observasi partisipatif memungkinkan saya untuk melibatkan diri dalam kehidupan sehari-hari subject penelitian di MI AT-Tarbiyah Banjarsari, Sumberasih.

Dalam penelitian ini metode yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian studi kasus. Lokasi penelitian adalah MI AT-Tarbiyah Banjarsari Banjarsari Sumberasih. Pendekatan studi kasus memungkinkan penelitian untuk mendalami konteks spesifik suatu kasus, dalam hal ini lingkungan pendidikan di MI AT-Tarbiyah Banjarsari.(Qiladah et al., 2023)

Teknik pengumpulan data yang diterapkan meliputi observasi dan wawancara. Observasi dapat memberikan pemahaman secara langsung terhadap situasi dan kegiatan di lingkungan MI AT-Tarbiyah Banjarsari Banjarsari, sedangkan wawancara memungkinkan peneliti memperoleh pandangan dan pengalaman dari berbagai pihak terkait, seperti guru, siswa, dan orang tua.

Metodologi analisis data dalam penelitian ini mengikuti model interaktif yang dikemukakan oleh Miles dan Huberman. Model ini melibatkan proses bersamaan, yang meliputi reduksi data dan perumusan kesimpulan atau verifikasi. Reduksi data melibatkan penyederhanaan dan pemilahan data untuk memperoleh fokus analitis yang lebih jelas. Sedangkan perumusan kesimpulan atau verifikasi melibatkan penafsiran data yang mengarah pada pemahaman mendalam dan temuan yang dapat diverifikasi.

Dengan menerapkan metode ini, penelitian diharapkan dapat memberikan gambaran menyeluruh tentang bagaimana pendidikan karakter diterapkan di MI AT-Tarbiyah Banjarsari Banjarsari Sumberasih dan dampaknya terhadap moral remaja di era digital.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Setelah melakukan penelitian di MI AT-Tarbiyah Banjarsari Kecamatan Sumberasih, peneliti memperoleh hasil yang memberikan informasi mendalam mengenai pemanfaatan game online yang diminati siswa Kelas 5 yaitu Free Fire, Mobile Legend, dan PUBG. Penelitian ini mengungkapkan bahwa siswa bahkan mempunyai jargon tersendiri yaitu “Tidak tidur tanpa BOYA”. Hasil data observasi, wawancara dan catatan lapangan di MI AT – Kecamatan Tarbiyah Sumberasih menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan terhadap emosi siswa, dan hasil tersebut akan diuraikan secara rinci di bawah ini.

Dalam konteks ini, dampak game online terhadap keterampilan komunikasi verbal anak menjadi salah satu fokus penelitian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa

penggunaan game online seperti Free Fire, Mobile Legend, dan PUBG dapat mempengaruhi kemampuan komunikasi verbal anak kelas 5 MI AT-Tarbiyah Banjarsari Sumberasih. Jargon “Tidak tidur tanpa BOYA maupun TRIPLE KILL, MANIAC, DAN SAVEGE” mencerminkan tingginya tingkat keterlibatan dalam permainan, bahkan sampai mempengaruhi pola tidur siswa.

Pentingnya mengeksplorasi dampak-dampak tersebut adalah untuk memahami bagaimana game online mempengaruhi aspek kognitif dan perilaku sosial anak. Hal ini memberikan wawasan berharga bagi para pendidik dan orang tua untuk merancang strategi pendidikan yang seimbang, yang mendukung penggunaan teknologi secara positif tanpa mengorbankan pengembangan keterampilan komunikasi verbal anak. (Ichwan Nugroho et al., 2022)

Game online memberikan pengalaman bermain interaktif dan sering kali memfasilitasi keterlibatan sosial pemain melalui mode permainan kelompok atau kompetitif. Dengan memanfaatkan jaringan internet, pemain dapat berinteraksi dengan sesama pemain dari berbagai belahan dunia. Gambar-gambar yang ditampilkan dalam game online dirancang untuk menarik perhatian pengguna, menciptakan pengalaman visual yang menarik dan menghibur.

Namun dengan seiring kemajuan pada zaman sekarang, muncul pula keprihatinan terkait dampaknya game tersebut terutama bagi anak-anak yang sedang belajar maupun remaja. Keterlibatan yang sangat tinggi dalam bermain game online dapat mempengaruhi proses belajar yang terjadi pada anak-anak, kegiatan madrasah diniyah, kegiatan TPQ, maupun jam belajar. Bahkan anak kalau sudah kecanduan game online maka anak-anak suka jarang tidur malam karena pada saat malam hari mereka bermain game. Sehingga dapat mempengaruhi aktifitas fisik dan aktifitas depan layar, serta kesehatan mental.

Penilaian Mutu merupakan peninjauan mutu berdasarkan penelaahan jurnal dengan memeriksa sejauh mana judul sesuai dengan isi, dilanjutkan dengan penelaahan abstrak untuk menilai sejauh mana relevansinya dengan literatur yang ada.

Proses Penilaian Mutu diawali dengan evaluasi kesesuaian judul jurnal dengan isi sebenarnya. Hal ini bertujuan untuk memastikan bahwa judul secara akurat mencerminkan isi dan ruang lingkup penelitian yang dilaporkan dalam jurnal. Judul yang tepat akan membantu pembaca untuk cepat memahami topik penelitian dan tujuan utama jurnal. (Difaul Khair Abdillah 1 Amalia Khoirunnisa 2 Ashfiyah 3, 2023)

Selanjutnya, pada tahap tinjauan abstrak, fokus ditempatkan pada penilaian sejauh mana abstrak mencerminkan dan merangkum isi jurnal secara akurat. Proses ini mencakup evaluasi relevansi abstrak dengan literatur yang ada. Apakah abstrak memberikan gambaran yang jelas dan tepat mengenai kontribusi penelitian, metode yang digunakan, dan hasil yang dicapai?

Penilaian Kualitas merupakan langkah penting dalam menilai validitas dan kredibilitas penelitian. Dengan melibatkan peninjauan judul dan abstrak, proses ini membantu memastikan bahwa jurnal atau artikel yang dinilai memiliki kualitas yang memadai dan relevan dengan literatur yang ada di wilayah penelitian yang bersangkutan.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis tantangan yang muncul dalam pemanfaatan perangkat digital dalam dunia pendidikan, khususnya pada anak-anak yang cenderung menghabiskan waktunya bermain game online di MI AT-Tarbiyah Banjarsari Kecamatan Sumberasih. Tujuan khusus penelitian ini meliputi:

1. Menganalisis Kaitan Penggunaan Alat Digital dengan Kecenderungan Anak Bermain Game Online:
2. Penelitian ini bertujuan untuk memahami hubungan antara penggunaan alat digital dalam pembelajaran dan kecenderungan anak menghabiskan waktu bermain game online.
3. Mengidentifikasi Tantangan yang Muncul:
4. Tujuan lainnya adalah untuk mengidentifikasi dan menganalisis tantangan yang dihadapi dalam upaya pemanfaatan perangkat digital dalam pendidikan, terutama ketika anak-anak lebih suka bermain game online.
5. Mengevaluasi Dampak terhadap Proses Pendidikan:

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi dampak kecenderungan anak menghabiskan waktu bermain game online terhadap proses pendidikan di MI AT-Tarbiyah Banjarsari.

Melalui pencapaian tujuan tersebut, penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan mendalam mengenai dinamika antara penggunaan perangkat digital, khususnya di lingkungan pendidikan Islam, dan kecenderungan anak-anak menghabiskan waktu untuk bermain game online, serta memberikan landasan untuk perbaikan dan pengembangan lebih banyak strategi pendidikan. efektif.

Terdapat sejumlah factor yang menyebabkan terkikisnya kewajiban seorang anak atau pelajar. Pertama, semaraknya perkembangan teknologi pada zaman ini akses sangat mudah ke berbagai permainan maupun hiburan yang sangat menarik bagi pelajar. Dan mereka mencoba untuk mengetahui hal yang baru dan membuat mereka penasaran dengan adanya alat digital ini sehingga mereka tidak focus dalam hal pembelajaran yang ada di sekolah madrasah ibtidaiyyah. Kemudian, pengaruh dari teman sebaya juga bisa berdampak kepada dirinya masing – masing.

Hal ini menyebabkan siswa cenderung terjebak dalam siklus yang lebih menarik perhatian secara emosional pada diri mereka. Seperti kesenangan instan yang terdapat pada game online, di bandingkan dengan kepuasan jangka panjang dari pencapaian akademis.

Namun, penting untuk di ingat bahwa kewajiban seorang pelajar adalah untuk belajar ilmu formal baik maupun ilmu non formal untuk kesuksesan pada masa yang akan datang pada diri anak tersebut. Dalam menghadapi arus globalisasi dan kemajuan TEKNOLOGI, penting bagi siswa menemukan keseimbangan yang sangat tepat dalam hal menggunakan alat elektronik., untuk menggunakan sebaik baiknya waktu agar supaya tidak tersia siakan ketika anak sekolah di MI AT-Tarbiyah Banjarsari Sumberasih ini.

Pertanyaan pertama yang saya ajukan adalah bagaimana cara menyikapi kita ketika seorang anak sudah ketagihan game online kepala sekolah menyampaikan Menyikapi situasi anak kecanduan game online di MI AT-Tarbiyah Banjarsari Banjarsari Sumberasih memerlukan pendekatan yang cermat dan pemahaman mendalam terhadap kondisi tersebut. Berikut beberapa langkah yang dapat Anda lakukan:

1. Pemahaman Mendalam: karena anak-anak ini bisa bergaul dengan teman sebaya maupun kakak kelasnya yang kecenderungan game online.
2. Komunikasi Terbuka: mereka ini sudah terbiasa dalam memainkan game online.
3. Batas Waktu : Anak-anak sudah di kasih batasan waktu sama orang tuanya namun mereka ini sudah cenderung terhadap game online jadi mereka agak susah untuk di atur kalau mereka sudah fokus bermain game online.
4. Libatkan Orang Tua dan Guru

Pendidikan karakter khususnya di lingkungan MI AT-Tarbiyah Banjarsari Banjarsari dapat berperan penting dalam membentuk nilai-nilai positif. Menekankan

nilai-nilai seperti tanggung jawab, disiplin, dan keadilan dapat membantu membentuk pola pikir yang seimbang.

Penting untuk diingat bahwa setiap anak adalah unik, dan pendekatan yang efektif mungkin berbeda-beda. Keterlibatan orang tua, guru, serta kerja sama yang baik antara sekolah dan rumah dapat menjadi kunci dalam membantu anak mengatasi kecanduan game online. (informan 1)

Pertanyaan kedua yang saya ajukan adalah bagaimana cara anak – bisa mengurangi dampak bermain game online di MI AT-Tarbiyah Banjarsari Banjarsari Sumberasih kepala sekolah menyampaikan Anak-anak dapat mengurangi dampak bermain game online dengan melakukan beberapa langkah berikut di MI AT-Tarbiyah Banjarsari Banjarsari Sumberasih:

1. Menetapkan Batas Waktu yang Jelas:

Ajari anak untuk menetapkan batasan waktu yang jelas saat bermain game online. Dorong mereka untuk membagi waktunya dengan aktivitas lain seperti belajar, interaksi sosial, dan berolahraga.

2. Pilih Game Edukasi dan Positif:

Diskusikan dengan anak mengenai jenis permainan yang mereka mainkan. Dorong mereka untuk memilih permainan yang memiliki nilai edukasi, misalnya puzzle atau permainan edukatif, sehingga pengalaman bermainnya bisa lebih bermanfaat.

3. Prioritaskan Aktivitas Dunia Nyata:

Dorong anak untuk memprioritaskan aktivitas dunia nyata, seperti belajar, berpartisipasi dalam aktivitas sosial, atau berolahraga. Ini membantu menciptakan keseimbangan antara kehidupan online dan offline.

4. Libatkan Diri Anda dalam Aktivitas Positif Lainnya:

Dorong anak untuk terlibat dalam aktivitas positif di luar permainan, seperti seni, olahraga, atau menjadi sukarelawan. Ini membantu mereka menemukan kebahagiaan dan pencapaian di dunia nyata.

5. Keterlibatan orang tua:

Melibatkan orang tua dalam kehidupan anak sangatlah penting. Bersama-sama, tetapkan aturan dan batasan yang adil mengenai penggunaan game online, dan berikan penguatan positif ketika anak Anda mematuhi aturan tersebut.

6. Pendidikan karakter:

Pendidikan karakter di sekolah seperti di MI AT-Tarbiyah Banjarsari Banjarsari dapat menunjang terbentuknya nilai-nilai positif pada diri anak. Ajari anak tentang tanggung jawab, disiplin dan nilai-nilai lain yang dapat membentuk karakter kuat.

7. Kesadaran akan Dampak Negatif:

Diskusikan dengan anak Anda mengenai dampak negatif bermain game online secara berlebihan, seperti dampaknya terhadap kesehatan, kualitas tidur, dan prestasi akademik. Kesadaran ini dapat membantu mereka lebih bijak dalam mengatur waktu bermain game.

8. Kesepakatan bersama:

Membahas dan membuat kesepakatan bersama antara orang tua, guru dan anak mengenai kebijakan penggunaan game online. Hal ini menciptakan kerja sama dan keterlibatan semua pihak untuk mencapai keseimbangan yang sehat.

Melibatkan anak dalam proses pengambilan keputusan, memberikan pendekatan positif, dan menciptakan lingkungan yang mendukung keseimbangan antara aktivitas online dan offline dapat membantu mereka mengurangi dampak negatif bermain game online. (informan 1)

Dan saya mengajukan pertanyaan kepada guru maupun wali kelas terkait game online. Pertanyaan pertama saya di kelas yaitu anak-anak itu kan suka main game online apakah ada sesuatu yang menggajil setiap melakukan pembelajaran yang ada di kelas; ketika anak-anak sudah kebiasaan main game itu kadang ada yang sampai pukul 2 malam di sebabkan mereka cenderung pada main game dan akhirnya ketika pembelajaran di kelas mereka sangat mengantuk dan tidak fokus dalam hal segi pembelajaran. (informan 2).

Pertanyaan kedua apakah ada cara agar supaya anak-anak itu bisa mengurangi bermain game online: yaitu dengan cara pertama anak-anak itu dibatesi waktu. Yang kedua anak-anak ketika diam suruh anak-anak itu bermain sesama teman yang suka bermain seperti lompat tali, sepak bola yang mengurangi kecenderungan dalam bermain game online. Yang ketiga yakni anak-anak harus di kerasi dalam hal pelajaran ketika di rumah dan fokus pada buku masing-masing, kalau anak sudah kebiasaan fokus dengan buku niscaya anak akan mengurangi bermain game online. (informan 2)

Lalu saya melanjutkan wawancara ke murid : pertanyaan pertama : apakah kalian suka dengan game online: iya pak kami suka dengan game apalagi ketika main free fire mendapatkan boyah dan ketika main mobile legend saya mendapatkan MVP. ( informan 3).

Pertanyaan kedua, apakah kalian tidak bosan bermain game online tersebut pulang sekolah main, setelah ngaji main dan malam pun kalian main. Iya pak karena saya dan teman teman ketika main itu senang gak ada batasnya apalagi internet enak dan wifi lancar disitu kami bermain.( informan 3 )

Pertanyaan ketiga, apakah kalian gak merasa rugi kalau kalian gak bisa pelajaran di sebabkan karena sering main game online. Aslinya saying pak karena gak bisa pelajaran tapi mau gimana lagi saya sudah terlanjur suka main game online sehingga sulit bagi kami untuk belajar, ( informan 3).

Dan saya mengajukan pertanyaan kepada wali murid yakni pertanyaan pertama; ketika anak anak sudah pulang sekolah apa yang anak anak lakukan. Anak kalau sudah pulang sekolah langsung ambil hp dan sering tidak ganti seragam dulu malah sibuk main HP dulu kadang itu sampai saya memarahi dan memukul anak untuk ganti seragam dulu makan baru kegiatan mengaji, namun besoknya tetap mengulangi lagi. ( informan 4 )

Karakter seseorang terbentuk melalui aktivitas yang dilakukan secara berulang-ulang, menjadi kebiasaan, dan pada akhirnya membentuk jati diri dan moralitas individu. Kebiasaan-kebiasaan tersebut melekat pada diri seseorang dan menjadi bagian dari karakternya. Di lingkungan sekolah, pembinaan dan pengembangan karakter bukan merupakan tanggung jawab guru semata, melainkan merupakan kerjasama bersama antara guru, siswa dan orang tua.(Khoirroni et al., 2023)

Proses ini diawali dengan penanaman nilai dan norma moral dalam setiap kegiatan yang dilakukan di sekolah. Guru berperan penting dalam memberikan contoh, membimbing dan memberikan arahan yang mendukung pembentukan karakter positif. Mereka tidak hanya mengajarkan materi akademis tetapi juga berperan sebagai role model yang memberikan inspirasi kepada siswa.

Namun kerjasama dari mahasiswa juga sangat diperlukan. Melalui partisipasi aktif dalam kegiatan sekolah, baik di kelas, kegiatan ekstrakurikuler, atau proyek sosial, siswa mempunyai kesempatan untuk terlibat dalam pengembangan karakternya. Proses ini

memungkinkan mereka untuk mengenali nilai-nilai seperti kerja sama, tanggung jawab, dan integritas.

Orang tua juga mempunyai peranan penting dalam pembentukan karakter anak di lingkungan sekolah. Komunikasi yang terbuka antara sekolah dan orang tua membantu membangun jembatan informasi tentang perkembangan karakter anak. Dukungan dan keterlibatan orang tua dalam kegiatan sekolah, serta diskusi tentang nilai-nilai yang ditanamkan di rumah, membantu terciptanya konsistensi dalam pembentukan karakter.

Dengan demikian, pembentukan karakter di lingkungan sekolah bukan hanya menjadi tanggung jawab satu pihak saja, melainkan merupakan upaya bersama antara guru, siswa, dan orang tua. Melalui kerjasama ini diharapkan dapat tercipta lingkungan pendidikan yang mendukung berkembangnya karakter positif dan moralitas yang kuat pada setiap individu.

Dampak permainan online di MI AT Tarbiyah Banjarsari Sumberasih memerlukan perhatian khusus dari orang tua dan pendidik. Seiring dengan pernyataan bahwa orang tua dan guru membutuhkan informasi untuk mengetahui kondisi siswanya, diskusi kali ini akan mempertimbangkan dampak game online dalam konteks tersebut.

1. Keterlibatan orang tua:

Informasi Tentang Kebiasaan Bermain Game: Orang tua perlu mendapatkan informasi tentang kebiasaan bermain game online anaknya. Mengetahui jenis permainan yang dimainkan, durasi bermain, dan intensitas interaksi dapat membantu orang tua memahami dampaknya.

2. Peran Pendidik

Monitoring dan Evaluasi : Pendidik MI AT Tarbiyah Banjarsari perlu memonitor dan mengevaluasi dampak game online terhadap keseimbangan hidup siswa, baik dari segi prestasi akademik, kesehatan jasmani, maupun aspek sosial dan perilaku.

3. Dampak Pendidikan:

Pengaruh Terhadap Konsentrasi Belajar: Game online yang dapat menimbulkan kecanduan atau mengganggu konsentrasi dapat memberikan dampak negatif terhadap pembelajaran siswa di sekolah.

Pengaruh Terhadap Interaksi Sosial: Jika anak lebih banyak berinteraksi dengan dunia maya dibandingkan dengan dunia nyata, hal ini dapat mempengaruhi kemampuannya dalam berinteraksi sosial di lingkungan sekolah.

#### 4. Kolaborasi Orang Tua dan Guru:

Pertukaran Informasi: Orang tua dan guru perlu berkolaborasi dalam bertukar informasi mengenai dampak game online. Hal ini mencakup observasi di sekolah dan observasi di rumah.

Pendekatan Bersama dalam Pembinaan: Dalam membimbing siswa, baik orang tua maupun guru dapat melakukan pendekatan yang seragam, dengan memberikan bimbingan mengenai penggunaan game online yang sehat dan bertanggung jawab.

#### 5. Pengembangan Keterampilan Positif:

Kegunaan Game Edukasi : Guru dapat memanfaatkan game online yang mempunyai nilai edukasi untuk membantu mengembangkan keterampilan siswa di MI AT Tarbiyah Banjarsari.

Dengan membangun kolaborasi yang kuat antara orang tua dan guru, mereka dapat bersama-sama menciptakan lingkungan yang mendukung penggunaan game online secara positif dan seimbang. Pertukaran informasi yang berkelanjutan antara orang tua dan guru membantu mendeteksi potensi masalah dan memastikan bahwa siswa menerima bimbingan yang konsisten baik di sekolah maupun di rumah. (Yuliana et al., 2022)

## **PENUTUP**

Sebagai penutup analisis mengenai tantangan penggunaan perangkat digital dalam pendidikan bagi anak-anak yang cenderung menghabiskan waktu bermain game online di MI AT-Tarbiyah Banjarsari Kecamatan Sumberasih, dapat disimpulkan bahwa fenomena tersebut memerlukan perhatian serius dari berbagai pihak. Tantangan tersebut mencakup sejumlah dampak, baik positif maupun negatif, yang dapat mempengaruhi perkembangan siswa.

Tantangan pertama yang dihadapi adalah sejauh mana perangkat digital dapat diintegrasikan secara efektif dalam proses pembelajaran tanpa mengorbankan fokus dan kualitas pendidikan. Siswa yang cenderung menghabiskan waktu bermain game online memerlukan pendekatan pembelajaran yang lebih holistik, tidak hanya melibatkan guru dan orang tua, namun juga siswa itu sendiri.

Kecanduan game online dapat memberikan dampak yang signifikan terhadap interaksi sosial siswa. Fenomena tersebut dapat diamati melalui perubahan perilaku di lingkungan kelas dan interaksi siswa sehari-hari. Siswa yang terjebak dalam kecanduan game online cenderung mengalami penurunan dalam interaksinya. (Dewi, 2023)

Dalam konteks MI AT-Tarbiyah Banjarsari, kolaborasi antara orang tua dan guru sangatlah penting. Orang tua perlu terlibat aktif dalam memantau dan membimbing anak-anaknya dalam penggunaan alat digital, terutama dalam hal game online. Di sisi lain, pendidik mempunyai peran penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang mengintegrasikan teknologi secara seimbang dan mendukung pengembangan karakter siswa.

Untuk mengatasi tantangan tersebut diperlukan upaya dan komitmen bersama untuk menciptakan lingkungan pendidikan yang sehat dan seimbang. Pendidikan karakter dan kesadaran akan dampak game online harus menjadi bagian integral dari pendekatan pendidikan di MI AT-Tarbiyah Banjarsari. Dengan cara ini, anak dapat dilatih menjadi individu yang tidak hanya cerdas secara akademis tetapi juga memiliki kemampuan sosial dan karakter yang kuat untuk menghadapi era digital ini.

Penting untuk melibatkan seluruh pemangku kepentingan, mulai dari orang tua hingga guru, untuk menjalin kolaborasi yang erat dalam mendukung tumbuh kembang anak di era digital ini. Semua pihak perlu bekerja sama untuk mencari solusi yang tepat, membuat kebijakan yang mendukung, dan memastikan penggunaan perangkat digital dalam pendidikan tidak hanya efektif tetapi juga mendukung pertumbuhan dan perkembangan positif anak di MI AT-Tarbiyah Banjarsari, Kecamatan Sumberasih.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Wildan, Attalina, S. N. C., & Widiyono, A. (2022). Analisis Dampak Game Online Pada Interaksi Sosial Anak Usia Sekolah Dasar Di Desa Bawu RT 06 RW 01. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(3), 534–541.  
<https://scholar.google.com/scholar?hl=i>. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(3), 534–541.  
[https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as\\_sdt=0%2C5&q=ahmad+wildan+faza&eq=ahma#d=gs\\_qabs&t=1657860118603&u=%23p%3DekfoaZ0oAkgJ](https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=ahmad+wildan+faza&eq=ahma#d=gs_qabs&t=1657860118603&u=%23p%3DekfoaZ0oAkgJ)
- Dewi, Y. A. (2023). Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Nusa

Nipa. *Peneroka*, 8(1), 59–67.

Difa'ul Khair Abdillah<sup>1</sup> Amalia Khoirunnisa<sup>2</sup> Ashfiyah<sup>3</sup>. (2023). *Pengaruh Aplikasi Game Online ( Mobile Legends ) Terhadap Kesehatan Mental Anak Muda di Era Digital*. *September*, 109–125.

Ichwan Nugroho, Jazuli Mukhtar, & Bayu, Y. (2022). Penanggulangan Patologi Digital Game Online Melalui Pendidikan Agama Islam. *SOSMANIORA: Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 1(2), 102–110.

<https://doi.org/10.55123/sosmaniora.v1i2.316>

Khoirroni, I. A., Patinasarani, R., Hermayanti, N. I., & Santoso, G. (2023). Pendidikan Karakter: Tingkat Anak Sekolah Dasar di Era Digital Inayah. *Jupetra*, 02(02), 269–279.

Qiladah, P. A., Sulistiani, I. R., & Afifulloh, M. (2023). Analisis Dampak Penggunaan Gadget Dalam Perkembangan Sosial Siswa Kelas V Mi Tahfidz Al Asyhar Kedungkandang Kota Malang. *JPMI: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 5(2), 252–261.

Sanger, A. H. F., & Kasingku, J. D. (2023). Pengaruh Pendidikan Karakter Terhadap Moralitas Remaja Di Era Digital. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 58–66.

Subandi, S. P., Iman, N., & Syam, A. R. (2022). Dampak Kecanduan Game Online Terhadap Pendidikan Anak. *He Internet and Social Life, " Annual Review of Psychology*, 4, 243–262.

Ulya, L., Sucipto, S., & Fathurohman, I. (2021). Analisis Kecanduan Game Online Terhadap Kepribadian Sosial Anak. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(3), 1112–1119. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1347>

Yuliana, W., Hamid, A., & Yaqin, F. A. (2022). Study Analisis : Tantangan Orang Tua Dalam Mendidik Anak Dan Mengatasi Kemalasan Belajar Anak Di Era Smart Society 5.0. *ENGGANG: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, Dan Budaya*, 3(1 SE - Articles), 201–208. <https://e-journal.upr.ac.id/index.php/enggang/article/view/8443>