

IMPLEMENTASI KEBIJAKAN WAJIB BELAJAR MADRASAH DINIYAH SEBAGAI UPAYA PENANGGULANGAN KECANDUAN GAME ONLINE DI DESA PLOSOSARI

Rofidah Hilmi

UIN Sunan Ampel Surabaya

06020321045@student.uinsby.ac.id

Muhammad Thohir

UIN Sunan Ampel Surabaya

muhammadthohir@uinsa.ac.id

Mardiyah

UIN Sunan Ampel Surabaya

Ummi.mardiyah@uinsa.ac.id

Abstract: Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji implementasi kebijakan wajib belajar Madrasah Diniyah sebagai upaya penganggulangan kecanduan game online di Desa Plososari. Masalah utama yang dihadapi adalah banyaknya anak-anak usia sekolah dasar yang memanfaatkan gadget untuk bermain game online secara terus menerus atau kecanduan sehingga berakibat pada aktivitas sehari-hari yang tidak teratur. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif, data-data diperoleh melalui teknik wawancara, observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa implementasi kebijakan wajib belajar Madrasah Diniyah di Desa Plososari memfokuskan pada pemerataan penyelenggaraan pendidikan Madrasah Diniyah dan meningkatkan kesadaran orang tua untuk mendidik putra-putrinya melalui pendidikan Madrasah Diniyah. Penyelenggaraan pendidikan Madrasah Diniyah di Desa Plososari yang diselenggarakan pada siang hari pukul 13.00-16.00 berdampak pada pengurangan jam bermain game online, anak-anak memanfaatkan waktunya untuk belajar ilmu agama di Madrasah Diniyah dari pada sibuk bermain game online. Sehingga, frekuensi bermain game online dalam satu hari berkisar satu jam dan dampak positif yang dihasilkan dari implementasi kebijakan wajib belajar Madrasah Diniyah adalah anak-anak di Desa Plososari tidak ketergantungan atau kecanduan bermain game online.

Keywords: Kebijakan, Madrasah Diniyah, Kecanduan, Game Online

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi komunikasi dan informasi merupakan fenomena yang tidak dapat dibendung lagi. Era globalisasi telah membawa berbagai perkembangan di berbagai aspek kehidupan manusia.¹ Di era modern ini, perkembangan teknologi terjadi sangat pesat karena munculnya berbagai jenis peralatan teknologi. Perkembangan ini juga menjadi awal mula terjadinya perubahan budaya di masyarakat. Teknologi telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari setiap aspek kehidupan manusia. Hampir semua kegiatan manusia menggunakan teknologi, baik yang sederhana maupun yang canggih.²

Kemajuan teknologi yang semakin canggih menghadirkan sebuah permainan dalam jaringan internet (game online). Dan kini game online telah merambah dunia anak-anak, hal ini dapat dilihat dari semakin banyaknya anak usia sekolah dasar yang menggunakan game online.³ Game online merupakan sebuah mesin permainan dengan konsep permainan yang menarik, memiliki gambar tiga dimensi, serta efek yang luar biasa. Fenomena kecanduan game online ini diyakini dapat memberikan dampak yang buruk bagi anak-anak. Game online merupakan permainan visual yang dimainkan melalui komputer atau perangkat yang terhubung dengan jaringan internet.⁴ Perkembangan game online sudah sangat pesat. Game online di *desain* dengan aneka ragam permainan yang semakin canggih dan dirancang khusus untuk menarik minat orang yang ingin memainkannya. Semakin sering dimainkan, fitur yang ditawarkan akan semakin baik sehingga akan mendorong pemain untuk semakin sering memainkannya.⁵

Bermain game online secara berlebihan tentu saja membuat pemainnya kecanduan. Kecanduan *game* online nantinya akan mempersulit keadaan dan kebiasaan ini membuat para pemainnya sulit untuk berhenti sejenak sehingga membuat mereka lupa akan waktu serta lingkungan sekitar.⁶ Kecanduan game online dapat memberikan dampak negatif dan berbahaya bagi anak-anak yang terkena dampaknya. Ada lima aspek dampak kecanduan game online, yaitu kesehatan, psikologis, akademis, sosial, dan ekonomi. Bermain *game online* terlalu sering mengakibatkan melemahnya daya tahan tubuh karena kurang aktivitas fisik, penurunan waktu tidur dan pola makan yang tidak teratur. Tidak hanya

¹ Amar Ahmad, "Perkembangan Teknologi Komunikasi Dan Informasi Di Media Baru," *Jurnal Prosiding* (1) Juli 2021 (2021): 1-8.

² Abdul Rahman Muh. Rizaldi Pratama*, "Dampak Teknologi Pada Dunia Pendidikan," *Pinisi Journal of Art, Humanity and Social Studies* 1. 3, no. 2 (2023): 88-96.

³ Lu'luatuz Zuafah, Kiswoyo, and Ferina Agustini, "Analisis Dampak Game Online Terhadap Moral Siswa Kelas 4 SDN UNDAAN KIDUL 01 DEMAK," 2022 2, no. 1 (2021): 86-95, http://itjen.pu.go.id/single_kolom/66.

⁴ Annisa Dian Zahra, "Dampak Paparan Game Online Pada Anak Usia Dini," *Jurnal Pendidikan Edukasi Anak* 2, no. 1 (2023): 156-166.

⁵ Apriadi Bahtiar, "Penanganan Kecanduan Game Online Pada Peserta Didik Kelas X SMK Pekerjaan Umum Negeri Bandung," *Madaniyah* 12, no. 2 (2022): 217-226.

⁶ Zahra, "Dampak Paparan Game Online Pada Anak Usia Dini."

mengganggu kesehatan fisik, kecanduan *game online* juga berpengaruh pada kesehatan mental anak yaitu ditunjukkan melalui perilaku negative seperti mudah marah dan mudah mengucapkan kata-kata kotor. Kecanduan *game online* juga berpengaruh terhadap prestasi akademik anak-anak yang berada pada usia sekolah.⁷

Beberapa dampak kecanduan *game online* tersebut berakibat pada penurunan karakter atau moralitas anak akibat kesehatan mental yang terganggu. Hal tersebut mendorong peran aktif orang tua untuk memberikan pendidikan yang cukup bagi anak-anaknya. Pendidikan merupakan suatu kesadaran yang menciptakan suasana dan proses pembelajaran agar peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi kekuatan spiritual, pengendalian diri, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. Pentingnya pendidikan sebagai usaha manusia untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi baik jasmani maupun rohani sesuai dengan nilai-nilai yang ada dalam masyarakat dan budaya. Pendidikan dan budaya berdampingan dan saling mendukung. Pendidikan juga dipahami sebagai lembaga yang bertugas menentukan cita-cita (tujuan), isi, sistem pendidikan, dan organisasi pendidikan. Yang termasuk di dalamnya adalah keluarga, sekolah, dan masyarakat.⁸

Jenis pendidikan yang dapat menangani salah satu dampak kecanduan *game online* tersebut yaitu pendidikan non formal. Pendidikan nonformal merupakan salah satu sarana untuk meningkatkan mutu pendidikan formal dan informal. Pendidikan nonformal dapat dilaksanakan secara bertahap. Jenis pendidikan nonformal antara lain pendidikan kecakapan hidup, pendidikan anak usia dini, pendidikan remaja, pendidikan pemberdayaan perempuan, pengembangan keterampilan, pelatihan vokasi, dan lainnya. Salah satu dampak pendidikan nonformal terhadap dunia pendidikan adalah membantu anak untuk memperluas wawasan pengetahuannya yang tidak dapat diperoleh melalui pendidikan formal maupun nonformal. Lembaga pendidikan nonformal merupakan lembaga pendidikan bagi warga negara yang belum berkesempatan untuk mengenyam atau menyelesaikan jenjang pendidikan formal tertentu.⁹

Pendidikan nonformal diberikan kepada masyarakat yang memerlukan layanan pendidikan sebagai alternatif, pelengkap, dan/atau pelengkap pendidikan formal guna mendukung pembelajaran sepanjang hayat. Peran pendidikan non formal adalah mengembangkan potensi peserta didik dengan menitikberatkan pada perolehan pengetahuan dan keterampilan praktis, serta pengembangan sikap dan kepribadian profesional. Hasil pendidikan nonformal

⁷ Eryzal Novrialdy, "Kecanduan Game Online Pada Remaja: Dampak Dan Pencegahannya," *Buletin Psikologi* 27, no. 2 (2019): 148.

⁸ Abd Rahman et al., "Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan Dan Unsur-Unsur Pendidikan," *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam* 2, no. 1 (2022): 1–8.

⁹ Mardiah Astuti et al., "Pendidikan Non Formal Sebagai Proses Penanaman Nilai-Nilai Islam Pada Anak," *Dirasah* 6, no. 2 (2023): 442–450, <https://ejournal.iaifa.ac.id/index.php/dirasah>.

dapat dianggap setara dengan hasil program pendidikan formal setelah melalui proses penilaian kesetaraan oleh lembaga yang ditunjuk pemerintah atau pemerintah daerah dengan mengacu pada standar nasional pendidikan. Rendahnya moral anak-anak saat ini juga di latarbelakangi oleh dampak negative penggunaan teknologi yang salah satunya adalah kecanduan *game online*. Pendidikan non formal yang diselenggarakan khusus untuk rehabilitasi moral, karakter dan lainnya dengan melalui pendidikan kegamaan. Khusus mengenai agama dan pendidikan agama, hal ini diatur dalam Peraturan Pemerintah Nomor 55 Tahun 2007 tentang Agama dan Pendidikan Agama. Mengenai pendidikan agama Islam, Pasal 21 Ayat 1 mengatur bahwa pengajaran diniyah informal harus dalam bentuk pengajian, majlis taqrim, pengajaran Al-Qur'an, dan diniyah takmiliyah.¹⁰

Sebagai Kabupaten yang mayoritas penduduknya beragama islam, dan keadaan generasi penerus bangsa yang sudah rendah moralitasnya Bupati Pasuruan dengan inovasi yang diluncurkannya memiliki misi mewujudkan sumber daya manusia (SDM) yang cerdas dan berdaya saing melalui pemerataan dan peningkatan kualitas pendidikan yang berberbasis sekolah formal dan pondok pesantren. Selain itu, keresahan akan kemerosota moral yang sudah menyimpang dari ajaran agama islam menjadi latarbelakang salah satu acuan ditetapkannya kebijakan Wajib Belajar Pendidikan Madrasah Diniyah. Kebijakan ini mulai diterapkan pada tahun 2016 sesuai dengan Peraturan Bupati No. 21 Tahun 2016.¹¹ Dalam penelitian Marisa Izzah dan Nurul Zuriah, kebijakan wajib belajar Madrasah Diniyah yang ditetapkan oleh Bupati Pasuruan memfokuskan pada pendidikan karakter sebagai upaya penanganan kasus kenakalan remaja dan kerusakan moralitas anak-anak di Kabupaten Pasuruan.¹² Madrasah Diniyah bertujuan untuk mempersiapkan peserta didik dalam penguasaan terhadap pengetahuan agama Islam. Lebih dalam lagi dengan adanya program ini, Pemerintah Kabupaten Pasuruan menginginkan para pelajar dapat mendalami ilmu-ilmu agama secara menyeluruh yang mencakup tentang Qur'an Hadist, Fiqih, Aqidah, Akhlak, Bahasa Arab, serta Tarikh Islam. Untuk mengatasi krisis moral remaja di Kabupaten Pasuruan, pendidikan karakter sangat diperlukan dan kebijakan ini akan mulai diwujudkan pada tahun 2016. Kebutuhan akan ilmu agama ini akan terpenuhi jika siswa di tingkat sekolah dasar, khususnya sekolah dasar negeri yang hanya memberikan pelajaran agama

¹⁰ Ahmad Saipudin, Afi Nuruz Zahrok, and Nur Aini, "REGULASI PENDIDIKAN DINIYAH NON FORMAL Oleh," *Cermin: jurnal manajemen dan pendidikan berbasis Islam Nusantara* 1, no. 1 (2021): 11–15.

¹¹ Marisa Izzah and Nurul Zuriah, "Implementasi Kebijakan Wajib Belajar Pendidikan Madrasah Diniyah Dalam Memperkuat Karakter Siswa SD Di Bangil Pasuruan," *Jurnal Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan* 6, no. 1 (2018): 48–62.

¹² Ibid.

selama tiga sampai empat jam, melakukan pembelajaran keagamaan di madrasah.¹³

Desa Plososari yang merupakan bagian dari Kabupaten Pasuruan memiliki lembaga pendidikan Madrasah Diniyah yang tersebar di beberapa daerah sesuai dengan dusun yang ada. Sesuai dengan sebaran 4 dusun yang ada di Desa Plososari terdapat 6 lembaga pendidikan Madrasah Diniyah yaitu Madrasah Diniyah Mamba'ul Muttaqin putra, Madrasah Diniyah Mamba'ul Muttaqin Putra Putri, Madrasah Diniyah Mamba'ul Muttaqin 3, Madrasah Diniyah Mamba'ul Ulum Al-Muttaqin Putri, dan Madrasah Diniyah Darussyafa'ah. Lembaga pendidikan Madrasah Diniyah di Desa Plososari sudah berdiri sejak lama. Masyarakat Desa Plososari mendukung penuh penyelenggaraan Madrasah Diniyah dan banyak orang tua beranggapan bahwa penyelenggaraan pendidikan Madrasah Diniyah mempengaruhi aktivitas harian anak dan menjadi pengajaran untuk pendidikan karakter.

Sejak ditetapkan kebijakan wajib belajar Madrasah Diniyah oleh Bupati Kabupaten Pasuruan kesadaran orang tua akan pentingnya pendidikan Madrasah Diniyah bagi anak-anaknya semakin meningkat. Adanya Lembaga Pendidikan Madrasah Diniyah menjadi salah satu aktivitas keseharian anak yang wajib diikuti. Aktivitas harian anak yang sudah padat dengan ditambah penyelenggaraan pendidikan Madrasah Diniyah mempersingkat waktu penggunaan *gadget* pada anak-anak usia sekolah dasar utamanya dalam bermain *game online*. Melalui pendidikan Madrasah Diniyah anak-anak di Desa Plososari memanfaatkan waktu yang seharusnya digunakan untuk bermain *game online* digantikan dengan pembelajaran Madrasah Diniyah.

Berdasarkan kondisi yang ada di Desa Plososari, penyelenggaraan Madrasah Diniyah memberikan pengaruh positif pada aktivitas keseharian anak-anak. Kepadatan jadwal pendidikan formal dan pendidikan Madrasah Diniyah mengakibatkan penurunan jam bermain *game online* pada anak-anak usia sekolah dasar. Dalam konteks ini peneliti memfokuskan penelitian pada implementasi kebijakan wajib belajar Madrasah Diniyah sebagai upaya penanganan kecanduan *game online*.

KEBIJAKAN WAJIB BELAJAR MADRASAH DINIYAH

Madrasah Diniyah adalah tempat pendidikan agama yang ditujukan bagi masyarakat yang ingin memberikan pendidikan agama kepada anak-anak mereka.¹⁴ Keberadaan Madrasah Diniyah berperan penting dalam menyediakan

¹³ Ibid.

¹⁴ Mohamad Rojii et al., "Management of Integrated Madrasah Diniyah Curriculum Development At Sd Khazanah Ilmu Sidoarjo," *Ta dib : Jurnal Pendidikan Islam* 9, no. 1 (2020): 96.

pendidikan agama, budaya, dan politik bagi umat Islam di Indonesia, terutama dalam membentuk karakter peserta didik.¹⁵

Tujuan Madrasah Diniyah

Madrasah Diniyah diselenggarakan dengan tujuan untuk memberikan tambahan pengetahuan agama kepada siswa-siswa yang merasa kurang mendapatkan pelajaran agama di madrasah umum.¹⁶

Kebijakan Wajib Belajar Madrasah Diniyah

Pendidikan Madrasah Diniyah yang semakin berkembang salah satunya disebabkan oleh adanya kebijakan-kebijakan yang ditetapkan pemerintah daerah salah satunya yaitu kebijakan wajib belajar Madrasah Diniyah. Kebijakan wajib belajar Madrasah Diniyah merupakan salah satu bentuk kebijakan publik. Kebijakan publik didefinisikan sebagai kebijakan yang dikembangkan oleh suatu pemerintah dengan tujuan untuk mengatur kehidupan kolektif di suatu negara atau wilayah. Pemerintah di sini mengacu pada pemerintah pusat, pemerintah negara bagian, atau pemerintah daerah suatu kota atau kabupaten. Kebijakan publik ini bertujuan untuk mencapai tujuan bersama yang diinginkan. Secara teori, kebijakan publik dibuat dan dilaksanakan oleh pemerintah. Menerapkan kebijakan publik berarti menentukan apakah penerapan kebijakan tersebut akan berdampak positif atau negatif terhadap masyarakat. Implementasi kebijakan merupakan tahap pelaksanaan sebuah keluaran kebijakan publik yang telah ditetapkan dan disahkan oleh pihak yang berwenang.¹⁷

Secara hukum dan normatif, kebijakan pemerintah daerah mengenai penyelenggaraan pendidikan di Kabupaten Pasuruan diatur dalam Peraturan Daerah No 4 Tahun 2014. Pada Bab VII pasal 31 ayat 2 tentang wajib belajar menetapkan bahwa selain kewajiban setiap warga yang berusia tujuh sampai delapan belas tahun wajib mengikuti wajar dikdas Sembilan tahun dan program pendidikan universal, dalam pasal 2 ditegaskan bahwa setiap warga yang berusia tujuh sampai 15 tahun yang beragama islam wajib mengikuti pendidikan Madrasah Diniyah, kecuali yang melaksanakan pendidikan khusus.¹⁸ Turunan dari Peraturan Daerah Kabupaten Pasuruan No 4 Tahun 2014 tentang penyelenggaraan pendidikan di Kabupaten Pasuruan pada pasal 31 ayat 2 lebih

¹⁵ Ngainun Naim, Abdul Aziz, and Teguh Teguh, "Integration of Madrasah Diniyah Learning Systems for Strengthening Religious Moderation in Indonesian Universities," *International Journal of Evaluation and Research in Education* 11, no. 1 (2022): 109.

¹⁶ Abdul Kodir Rusdiana, *Pengelolaan Madrasah Diniyah Kontemporer*, Darul Hikam: Bandung, vol. 3, 2022, 10.

¹⁷ Mursalim, "Implementasi Kebijakan Wajib Belajar Madrasah Diniyah Takmiliyah (Studi Multikasus Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Kalibaru Dan Seklah Menengah Pertama Negeri 1 Genmore Banuwangi)," *Digilib Uinsa* (UIN Sunan Ampel Surabaya, 2020), <http://repository.stieipwija.ac.id/id/eprint/1846>.

¹⁸ PERATURAN DAERAH KABUPATEN PASURUAN NOMOR 4 TAHUN 2014 TENTANG PENYELENGGARAAN PENDIDIKAN DI KABUPATEN PASURUAN, *JDIH BPK RI*, n.d.

dijelaskan dan dikuatkan melalui penetapan Peraturan Bupati No 21 Tahun 2016 tentang Wajib Belajar Pendidikan Madrasah Diniyah.

Dalam Peraturan Bupati No 21 Tahun 2016 dijelaskan bahwa dasar penyelenggaraan wajib belajar pendidikan Madrasah Diniyah di Kabupaten Pasuruan berdasarkan pada Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945. Adapun fungsi dari wajib belajar Pendidikan Madrasah Diniyah adalah mendalami ilmu-ilmu agama islam untuk memahami dan mengamalkan secara baik. Secara umum tujuan penyelenggaraan Wajib Belajar Pendidikan Madrasah Diniyah adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Allah SWT, berakhlak mulia, serta mampu menjalankan ajaran-ajaran agama islam secara baik dan benar. Sedangkan secara khusus mencakup hal-hal berikut ini: membentuk peserta didik untuk mendalami ilmu-ilmu agama Islam; mengembangkan kemampuan peserta didik dalam memahami ilmu yang mencakup tentang Qur'an, Hadist, Tauhid, akhlak, Fiqih, Bahasa Arab serta Tarikh Islam; dan membangun sikap mental peserta didik untuk bersikap dan berperilaku jujur, amanah, disiplin, bekerja keras, mandiri, percaya diri, kompetitif, kooperatif, tulus, dan bertanggung jawab. Penyelenggaraan wajib belajar Madrasah Diniyah diselenggarakan sebagai suatu proses pemberdayaan dan pembudayaan peserta didik yang berlangsung sepanjang hayat. Penyelenggaraan wajib belajar Madrasah Diniyah diselenggarakan dengan memperhatikan keseimbangan antara pendidikan keagamaan, pendidikan umum dan keterampilan. Pendidikan Madrasah Diniyah diselenggarakan oleh lembaga berbasis masyarakat yang bergerak dibidang pendidikan agama islam.¹⁹

KECANDUAN GAME ONLINE

Game online merupakan permainan yang didalamnya terdapat tantangan yang membuat pemainnya ketagihan dan terus bermain, jika sudah menjadi kebiasaan, sulit untuk dihentikan dan mudah lupa waktu. Game online terus bermunculan. Sejak awal, game online telah berkembang dan menjadi lebih beragam. permainan online ini menjadi populer di kalangan remaja hingga anak-anak dalam beberapa tahun belakangan ini. Game online adalah permainan yang dimainkan secara online melalui Internet. Lama waktu bermain yang terlalu sering akan mempengaruhi aktivitas sehari hari. Problematika ini bisa mengkhawatirkan jika tidak ada kontrol diri untuk bisa membatasi dari *game* tersebut.²⁰

¹⁹ PERATURAN BUPATI PASURUAN NOMOR 21 TAHUN 2016 TENTANG WAJIB BELAJAR PENDIDIKAN MADRASAH DINIYAH, n.d.,

<https://peraturan.bpk.go.id/Details/96678/perbup-kab-pasuruan-no-21-tahun-2016>.

²⁰ MI Hanafi, S B Kurniawan, and T Budiharto, "Analisis Permainan Game Online Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Indonesia* 9, no. 2 (2023): 1–8.

Tidak adanya kontrol diri dan batasan waktu dalam bermain *game online* akan menjadikan pemainnya mengalami kecanduan. Istilah adiksi atau kecanduan tidak hanya dikaitkan dengan narkoba, namun juga dengan aktivitas dan hal tertentu yang dapat membuat seseorang menjadi ketergantungan baik secara fisik maupun psikis.²¹ Kecanduan *game online* merupakan gangguan mental yang diklasifikasikan kedalam Penyakit Internasional (ICD-11) yang ditandai dengan gangguan kontrol terhadap *game*, dan *game* menjadi prioritas dibandingkan aktivitas lainnya.²²

Ajakan teman sebaya untuk bermain *game online* atau biasa disebut Main Bareng (Mabar) menyebabkan anak-anak berjenis kelamin laki-laki di Desa Plososari mengalami kecanduan. Perilaku kecanduan *game online* pada anak salah satunya disebabkan oleh faktor eksternal yaitu pengaruh teman sebaya. Sulit rasanya menolak ajakan teman untuk bermain *game online*. Selain itu, kepemilikan pribadi atas *gadget* juga menjadi faktor penting yang mendorong kecanduan *game online*. Tolak ukur untuk mengetahui seseorang kecanduan atau tidak dapat diukur melalui frekuensi dalam bermain *game online*.²³ Frekuensi bermain antar anak berbeda-beda. Kebanyakan anak bermain *game online* dalam satu hari terkadang lebih dari dua jam. Ketika bermain *game online*, waktu bermainnya kurang dari 1 jam maka dapat dikatakan jarang, terkadang waktu permainannya 2-3 jam, dan seringkali waktu permainannya kurang dari 4-6 jam. Jika anak bermain lebih dari 6 jam dan lebih dari itu, maka anak akan ketagihan selama 6 jam.²⁴

IMPLEMENTASI KEBIJAKAN WAJIB BELAJAR MADRASAH DINIYAH SEBAGAI UPAYA PENANGGULANGAN KECANDUAN GAME ONLINE DI DESA PLOSOSARI

Implemenasi kebijakan wajib belajar Madrasah Diniyah di Desa Plososari ini memfokuskan pada pemerataan penyelenggaraan pendidikan Madrasah. Salah satu bentuk pemerataan penyelenggaraan Madrasah Diniyah di Desa Plososari adalah setiap dusun yang ada sudah memiliki lembaga Madrasah Diniyah, salah satu bentuk lembaga yang baru saja berdiri setelah adanya Kebijakan tersebut adalah Madrasah Diniyah Darussyafa'ah yang terletak di Dusun Sumbersuko Selatan dan diasuh oleh Ustadz Syukron. Selain itu, implemenasi kebijakan wajib belajar Madrasah Diniyah adalah dapat

²¹ Dheri Hermawan and Wahid Abdul Kudus, "Peran Orang Tua Dalam Mencegah Anak Kecanduan Bermain Game Online Di Era Digital," *Jurnal Pendidikan Indonesia* 2, no. 5 (2021): 778-789.

²² R Apriani et al., "Social Intelligence, Love, Self-Regulation Pada Remaja Yang Adiksi Game Online Jenis Agresif Dan Non-Agresif," *Ilmu Pendidikan: Jurnal Kajian Teori dan Praktik Kependidikan* 5, no. 1 (2020): 35-42.

²³ Hanafi, Kurniawan, and Budiharto, "Analisis Permainan Game Online Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar."

²⁴ Ibid.

meningkatkan kesadaran orang tua untuk mendidik putra-putri nya melalui pendidikan Madrasah Diniyah. Sesuai dengan hasil wawancara yang telah dilakukan kepada beberapa orang tua di Desa Plososari para orang tua sedikit banyak sudah mengetahui akan adanya peraturan wajib belajar pendidikan Madrasah Diniyah. Hal ini mendorong para orang tua lebih giat mengantar anaknya untuk mengikuti pendidikan Madrasah Diniyah. Peranan orang tua dalam mengimplementasikan kebijakan ini sesuai dengan kewajiban orang tua yang telah dijelaskan dalam Bab V pasal 7 Perbup No. 21 Tahun 2016 yang menyatakan bahwa orang tua berkewajiban mengikutsertakan anaknya pada madrasah diniyah, orang tua juga memiliki hak untuk berperan serta dalam penyelenggaraan program pendidikan Madrasah Diniyah. Selain itu kewajiban lainnya adalah membantu dukungan sumberdaya atau dana dalam penyelenggaraan pendidikan Madrasah Diniyah sesuai dengan kemampuannya.²⁵ Implementasi kebijakan wajib belajar pendidikan Madrasah Diniyah yang ditetapkan oleh Bupati Pasuruan di Desa Plososari pembelajaran dalam pendidikan Madrasah Diniyah disepakati pada jam setelah pendidikan formal yakni pukul 13.30-16.00. hal tersebut berpengaruh pada aktivitas harian anak-anak pada siang hari. Ketentuan untuk pendidikan Madrasah Diniyah yang diselenggarakan pada jam tersebut memiliki maksud dan tujuan tertentu salah satunya yaitu mengurangi aktivitas bermain *gadget* setelah sekolah formal. Penggunaan *gadget* saat ini sudah ramai di Desa Plososari, tidak sedikit ditemukan anak-anak yang mengoperasikan *gadget*, ada beberapa yang milik sendiri dan ada yang menggunakan milik orang tua. Kecanggihan anak-anak dalam mengoperasikan *gadget* sekaligus ketersediaan *Wifi* di beberapa rumah warga yang dijual dalam bentuk *voucher* memudahkan anak-anak dalam mengakses permainan yang menggunakan akses internet. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan di Desa Plososari anak-anak yang berjenis kelamin perempuan memanfaatkan *gadget* dengan mengakses sosial media seperti *tiktok*. Sedangkan, anak-anak berjenis kelamin laki-laki mengoperasikan *gadget*-nya untuk bermain *game online* salah satunya adalah *Mobile Legend* dan *Free Fire*.

Rata-rata anak di Desa Plososari menggunakan *gadget* ketika siang hari dan malam hari sebelum tidur, dengan frekuensi bermain *game online* yang berbeda-beda. Aktivitas harian anak laki-laki Desa Plososari yang mengoperasikan *game online* di Desa Plososari memiliki frekuensi bermain *game online* selama 2-3 sehingga dapat dikatakan mengalami ketergantungan untuk bermain *game online* atau telah mengalami kecanduan *game online*. Kecanduan *game online* atau adiksi ini sangat mengkhawatirkan bagi para orang tua. Ketika anak sudah kecanduan *game online* maka ia sulit untuk dikendalikan dan selalu asyik dengan layar *gadget*nya, bahkan saat anak asyik bermain *game online* anak akan lupa waktu akibatnya anak akan lupa makan, lupa belajar, lupa waktu sholat,

²⁵ PERATURAN BUPATI PASURUAN NOMOR 21 TAHUN 2016 TENTANG WAJIB BELAJAR PENDIDIKAN MADRASAH DINIYAH.

dan lain sebagainya. Untuk mengatasi kecanduan ini, peranan orang tua sangat penting bagi tumbuh kembang seorang anak, oleh karena itu pengelolaan waktu antara belajar dan bermain perlu dikelola dengan baik agar anak memperoleh pendidikan yang layak. Oleh karena itu, orang tua wajib memberikan batasan waktu dalam menggunakan gadget agar terhindar dari kecanduan dalam penggunaan gadget, yang tentunya termasuk game online yang menarik bagi anak-anak. Mengingat pola asuh dan peran orang tua sejak munculnya gadget, maka manajemen waktu yang optimal akan membantu meminimalisir ketergantungan terhadap *gadget*, termasuk *game online*.²⁶ Dalam hal manajemen waktu aktivitas harian anak-anak di Desa Plososari dimulai dengan pendidikan formal pada pukul 07.00-12.00, dilanjutkan dengan kegiatan rumah sampai pukul 13.30, dilanjutkan pendidikan Madrasah Diniyah pukul 13.30-16.00, setelah pendidikan Madrasah Diniyah ada yang melanjutkan pendidikan TPQ pada jam 16.00-17.45 ada yang memilih untuk *free time* dan memilih mengaji di masjid pada pukul 18.00-19.00, selanjutnya anak-anak akan diarahkan orang tua untuk belajar sampai pukul 20.00, kegiatan terakhir sebelum tidur adalah waktu untuk bermain *game online* sampai pukul 21.00.

Penyelenggaraan pendidikan Madrasah Diniyah di Desa Plososari yang diselenggarakan pada siang hari pukul 13.30-16.00 berdampak pada pengurangan jam bermain *game online*. Anak-anak memanfaatkan waktunya untuk belajar ilmu agama di Madrasah Diniyah dari pada sibuk bermain *game online*. Sehingga, frekuensi bermain *game online* dalam satu hari hanya berkisar 1 jam pada waktu malam hari setelah belajar dan sebelum tidur. Dampak positif yang dihasilkan dari implementasi kebijakan wajib belajar Madrasah Diniyah adalah anak-anak di Desa Plososari tidak ketergantungan atau kecanduan bermain *game online*.

KESIMPULAN

Kebijakan pemerintah daerah mengenai penyelenggaraan pendidikan di Kabupaten Pasuruan diatur dalam Peraturan Daerah No 4 Tahun 2014. Pada Bab VII pasal 31 ayat 2 Implementasi kebijakan wajib belajar Madrasah Diniyah di Desa Plososari ini memfokuskan pada pemerataan penyelenggaraan Madrasah Diniyah melalui pendirian lembaga Madrasah Diniyah yang tersebar di semua Dusun yang ada. Sekaligus lembaga pendidikan Madrasah Diniyah yang telah berdiri mengalami perkembangan secara terstruktur sesuai dengan petunjuk teknis penyelenggaraan Madrasah Diniyah. Selain itu, kebijakan Wajib Belajar Madrasah Diniyah juga berdampak pada peningkatan kesadaran orang tua untuk mendidik putra-putri nya melalui pendidikan Madrasah Diniyah

Perilaku kecanduan bermain *game online* oleh anak laki-laki di Desa Plososari dipengaruhi oleh faktor ajakan teman, frekuensi bermain *game online*

²⁶ Hermawan and Abdul Kudus, "Peran Orang Tua Dalam Mencegah Anak Kecanduan Bermain Game Online Di Era Digital."

berkisar 1-2 jam pada siang hari dan 1 jam ketika malam hari. Jika dijumlahkan maka dalam satu hari anak-anak menggunakan waktunya 2-3 jam. Sehingga Penggunaan *gadget* dalam bermain *game online* dengan frekuensi 2-3 jam anak-anak di Desa Plososari dapat dikatakan mengalami ketergantungan untuk bermain *game online* atau telah mengalami kecanduan *game online*.

Implementasi kebijakan Wajib Belajar Madrasah Diniyah di Desa Plososari yang telah disepakati bahwa pembelajaran pendidikan Madrasah Diniyah diselenggarakan pada siang hari setelah sekolah formal yaitu pukul 13.30-16.00 memiliki pengaruh positif pada penggunaan *gadget* anak-anak di Desa Plososari. Dengan demikian Anak-anak berjenis kelamin laki-laki mengalami penurunan frekuensi dalam bermain *game online*, sehingga tidak kecanduan dalam bermain *game online*.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, Amar. "Perkembangan Teknologi Komunikasi Dan Informasi Di Media Baru." *Jurnal Prosiding (1) Juli 2021* (2021): 1-8.
- Apriani, R, D Probawati, H Indreswari, and I M Simon. "Social Intelligence, Love, Self-Regulation Pada Remaja Yang Adiksi Game Online Jenis Agresif Dan Non-Agresif." *Ilmu Pendidikan: Jurnal Kajian Teori dan Praktik Kependidikan* 5, no. 1 (2020): 35-42.
- Astuti, Mardiah, Vanessa R Iswandari, Novita Eka Sari, Dheista Galin, Mita Rolani, and Ibrahim. "Pendidikan Non Formal Sebagai Proses Penanaman Nilai-Nilai Islam Pada Anak." *Dirasah* 6, no. 2 (2023): 442-450. <https://ejournal.iaifa.ac.id/index.php/dirasah>.
- Bahtiar, Apriadi. "Penanganan Kecanduan Game Online Pada Peserta Didik Kelas X SMK Pekerjaan Umum Negeri Bandung." *Madaniyah* 12, no. 2 (2022): 217-226.
- Hanafi, M I, S B Kurniawan, and T Budiharto. "Analisis Permainan Game Online Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Indonesia* 9, no. 2 (2023): 1-8.
- Hermawan, Dheri, and Wahid Abdul Kudus. "Peran Orang Tua Dalam Mencegah Anak Kecanduan Bermain Game Online Di Era Digital." *Jurnal Pendidikan Indonesia* 2, no. 5 (2021): 778-789.
- Izzah, Marisa, and Nurul Zuriah. "Implementasi Kebijakan Wajib Belajar Pendidikan Madrasah Diiniyah Dalam Memperkuat Karakter Siswa SD Di Bangil Pasuruan." *Jurnal Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan* 6, no. 1 (2018): 48-62.
- Muh. Rizaldi Pratama*, Abdul Rahman. "Dampak Teknologi Pada Dunia Pendidikan." *Pinisi Journal of Art, Humanity and Social Studies* 1. 3, no. 2 (2023): 88-96.
- Mursalim. "Implementasi Kebijakan Wajib Belajar Madrasah Diniyah

- Takmiliyah (Studi Multikasus Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Kalibaru Dan Seklah Menengah Pertama Negeri 1 Genmore Banuwangi)." *Digilib Uinsa*. UIN Sunan Ampel Surabaya, 2020. <http://repository.stieipwija.ac.id/id/eprint/1846>.
- Naim, Ngainun, Abdul Aziz, and Teguh Teguh. "Integration of Madrasah Diniyah Learning Systems for Strengthening Religious Moderation in Indonesian Universities." *International Journal of Evaluation and Research in Education* 11, no. 1 (2022): 108-119.
- Novrialdy, Eryzal. "Kecanduan Game Online Pada Remaja: Dampak Dan Pencegahannya." *Buletin Psikologi* 27, no. 2 (2019): 148.
- Rahman, Abd, Sabhayati Asri Munandar, Andi Fitriani, Yuyun Karlina, and Yumriani. "Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan Dan Unsur-Unsur Pendidikan." *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam* 2, no. 1 (2022): 1-8.
- Rojii, Mohamad, Istikomah Istikomah, Choirul Mahfud, Moh. Saifulloh, and Muhammad Zuhair. "Management of Integrated Madrasah Diniyah Curriculum Development At Sd Khazanah Ilmu Sidoarjo." *Ta dib : Jurnal Pendidikan Islam* 9, no. 1 (2020): 96-115.
- Rusdiana, Abdul Kodir. *Pengelolaan Madrasah Diniyah Kontemporer*. Darul Hikam: Bandung. Vol. 3, 2022.
- Saipudin, Ahmad, Afi Nuruz Zahrok, and Nur Aini. "REGULASI PENDIDIKAN DINIYAH NON FORMAL Oleh." *Cermin: jurnal manajemen dan pendidikan berbasis Islam Nusantara* 1, no. 1 (2021): 11-15.
- Zahra, Annisa Dian. "Dampak Paparan Game Online Pada Anak Usia Dini." *Jurnal Pendidikan Edukasi Anak* 2, no. 1 (2023): 156-166.
- Zuafah, Lu'luatuz, Kiswoyo, and Ferina Agustini. "Analisis Dampak Game Online Terhadap Moral Siswa Kelas 4 SDN UNDAAN KIDUL 01 DEMAK." *2022* 2, no. 1 (2021): 86-95. http://itjen.pu.go.id/single_kolom/66.
- PERATURAN BUPATI PASURUAN NOMOR 21 TAHUN 2016 TENTANG WAJIB BELAJAR PENDIDIKAN MADRASA DINIYAH, n.d. <https://peraturan.bpk.go.id/Details/96678/perbup-kab-pasuruan-no-21-tahun-2016>.
- PERATURAN DAERAH KABUPATEN PASURUAN NOMOR 4 TAHUN 2014 TENTANG PENYELENGGARAAN PENDIDIKAN DI KABUPATEN PASURUAN. *JDIH BPK RI*, n.d.