BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Pendidikan merupakan usaha mendewasakan dan memandirikan manusia melalui kegiatan yang terencana dan didasari melalui kegiatan belajar dan pembelajaran yang melibatkan siswa dan guru. Menurut Sugihartono dkk., Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana yang dilakukan oleh pendidik untuk mengubah tingkah laku manusia, baik secara individu maupun kelompuk untuk mendewasakan manusia tersebut melalui proses pengajaran dan pelatihan.[1]

Pendidikan diartikan sebagai upaya fasilitatif untuk menciptakan situasi dimana potensi-potensi dasar dimiliki peserta didik dapat dikembangkan sesuai dengan tuntutan kebutuhan mereka, agar dapat menghadapi tuntutan zaman. Dunia pendidikan harus mengimbangi perkembangan teknologi dan globalisasi serta berbagai tuntutan dan kebutuhan masyarakat saat ini. Oleh sebab itu, diharapkan kepada orang tua, peserta didik maupun guru mampu mengimbanginya dengan terus memperkuat keimanan dan pengetahuan yang terus maju agar tidak menjadi tertinggal dalam bidang teknologi maupun agama.[2] Guru adalah orang yang kerjanya mengajar.[3] Dalam

---

[1] Muhamad Irham dan Novan Ardy Wiyani, *Psikologi Pendidikan Teori dan Aplikasi dalam Proses Pembelajaran*, cet. II, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2014), hal. 19

[2] M. Tholhah Hasan, *Islam dan Masalah Sumber Daya Manusia*, (Jakarta: Lantabora Press, 2003), hal. 199

[3] D. Anton Moeliono, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, t.th.), hal. 30

masyarakat Jawa, guru dilacak melalui akronim *gu* dan *ru*. "Gu" diartikan dapat digugu (dianut) dan "ru" bisa diartikan ditiru (dijadikan teladan).[4]

Pada dasarnya guru merupakan kunci utama dalam pengajaran. Guru secara langsung berupaya mempengaruhi, mengarahkan dan mengembangkan kemampuan siswa didalam proses pembelajaran, sebab guru yang paling banyak berhubungan dengan para siswa jika dibandingkan dengan personal sekolah lainnya. Guru juga memiliki peran dan tanggung jawab yang sangat penting, mengingat sebagian besar waktu dalam kehidupan siswa di sekolah adalah bersama guru, sehingga guru sebagai tenaga pendidik bukan hanya menyampaikan materi saja kepada siswa, tetapi juga bertanggung jawab dalam membentuk kepribadian seorang siswa agar menjadi manusia yang cerdas, terampil dan bermoral tinggi yang pada akhirnya siswa tersebut memiliki kepribadian yang utama. Apalagi pendidik atau seorang guru agama, ia mempunyai pertanggungjawaban yang lebih berat di banding dengan pendidik pada umumnya, karena selain bertanggung jawab pada pembentukan pribadi anak yang sesuai dengan ajaran Islam ia juga bertanggung jawab terhadap Allah SWT.[5]

Guru adalah salah satu komponen manusiawi dalam proses belajar mengajar (PBM) yang sangat berperan dalam usaha pembentukan sumber daya manusia (SDM) yang potensial di bidang pembangunan. Maka dari itu guru merupakan salah satu unsur di bidang kependidikan yang harus berperan secara aktif dan menempatkan kedudukannya sebagai tenaga yang

---

[4] Hadi Supeno, *Potret Guru*, (Jakarta: Pustaka Sinar Harapan, 1995) hal. 26
[5] Ahmad Patoni, *Metodologi Pendidikan Agama Islam*, (Jakarta: Bina Ilmu, 2004), hal. 24

profesional sesuai dengan tuntutan masyarakat yang terus berkembang. Dalam arti khusus dapat dikatakan bahwa pada diri setiap guru itu terletak tanggung jawab untuk membawa para siswanya pada suatu kedewasaan atau taraf kematangan tertentu.[6] Sebab ketika guru telah memasuki ruang kelas maka kualitas (mutu) pembelajaran akan lebih banyak ditentukan oleh guru.[7]

Dalam hal ini, faktor yang tidak kalah penting untuk diperhatikan adalah kesiapan guru. Sebagai pendietahuan dan kemampuan yang profesional. Sebagaimana hadits Nabi yang mengungkapkan bahwa:

إِذَا أُسْنِدَ الْأَمْرُ إِلَى غَيْرِ أَهْلِهِ السَّاعَةَ فَانْتَظِرْ

"Bahwa suatu urusan diserahkan bukan pada ahlinya, maka tunggulah kehancurannya". (H.R Shahih Bukhari).[8]

Hadits di atas jelas mengungkapkan bahwa seorang guru atau pendidik yang berkecimpung dalam proses belajar mengajar, menginginkan agar tujuan pembelajaran yang sudah dirumuskan atau dirancang dapat dicapai secara efektif dan efisien. Oleh karena itu, ia harus menguasai komponen yang terdapat dalam proses pembelajaran dan terampil dalam melaksanakannya. Salah satu komponen itu adalah metode mengajar.

Metode mengajar ialah cara yang dipergunakan guru dalam mengadakan hubungan dengan siswa pada saat berlangsungnya pengajaran. Peranan

---

[6]Sadirman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2004), hal. 125

[7]Trianto, *"Profesionalisme Guru Masa Depan" Mimbar Pembangunan Agama*, (SIC Surabaya), hal. 223

[8]Imam Abi Abdullah, Muhammad Ibnu Ismail, *Shahih Bukhari Jilid 1*, (Istambul: Darul Fikr, 1981), hal. 23

metode mengajar merupakan cara untuk menciptakan proses mengajar dan belajar yang diinginkan. Dengan metode ini diharapkan tumbuh berbagai kegiatan belajar siswa, suasana yang menyenangkan, gairah belajar dan mengajar. Dengan kata lain terciptanya interaksi edukatif. Dalam interaksi ini guru berperan sebagai penggerak atau pembimbing. Proses interaksi ini akan berjalan baik kalau siswa banyak aktif dibandingkan dengan guru. Oleh karenanya metode mengajar yang aktif adalah metode yang dapat menumbuhkan kegiatan belajar siswa.[9]

Dalam kegiatan belajar mengajar sangat diperlukannya interaksi antara guru dan murid yang memiliki tujuan. Agar tujuan ini dapat tercapai sesuai dengan target dari guru itu sendiri, maka sangatlah perlu terjadi interaksi positif yang terjadi antara guru dan murid. Dalam interaksi ini, sangat perlu bagi guru untuk membuat interaksi antara kedua belah pihak berjalan dengan menyenangkan dan tidak membosankan. Hal ini selain agar mencapai target dari guru itu sendiri, siswa juga menjadi menyenangkan dalam kegiatan belajar mengajar, serta lebih merasa bersahabat dengan guru yang mengajar.

Strategi pembelajaran merupakan salah satu cara untuk membantu suksesnya proses belajar mengajar, karena di dalam srategi pembelajaran terdapat desain yang bertujuan untuk mencapai tujuan pendidikan. Akan tetapi kita harus mengetahui bahwa sebaik apapun suatu strategi pembelajaran tidak akan berhasil apabila tanpa didukung dengan tenaga

---

[9] Nana Sudjana, *"Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar"*, (Bandung: Sinar Baru, 1989), hal. 76

kependidikan yang kompeten.[10]

Dalam pelaksanaan pendidikan terutama guru MI/SD yang membutuhkan pemahaman dalam setiap sub bahasannya, agar guru tidak selalu mendominasi proses jalannya belajar mengajar di kelas, maka guru pendidikan agama islam diharapkan mempunyai ilmu pengetahuan dan wawasan yang luas tentang strategi pembelajaran. Dalam dunia pendidikan tidak akan bisa efektif apabila tidak mempunyai strategi pembelajaran ketika menyampaikan materi belajar mengajar di dalam kelas.

Dalam hal belajar, motivasi belajar adalah faktor yang praktis peranannya adalah menumbuhkan gairah belajar, merasa senang dan semangat untuk belajar. Belajar harus diberi motivasi dengan berbagai cara sehingga minat yang dipentingkan dalam belajar itu dibangun dari minat yang telah ada pada anak. Jadi tugas guru disini untuk memberikan strategi pembelajaran yang bisa membuat siswa semangat dengan pelajaran yang diterimanya khususnya pelajaran agama islam.

Beberapa bentuk dan cara untuk menumbuhkan motivasi dan mempertahankan minat anak didik terhadap bahan pelajaran yang diberikan di sekolah, yaitu memberi angka, hadiah, pujian, memberi tugas, memberi ulangan, dan memberi hukuman.[11]

Pada masa modern ini semakin berkembangnya zaman, teknologi pun juga semakin berkembang. Perkembangan teknologi komputer, telekomunikasi dan informasi telah berjalan sedemikian rupa sehingga pada

---

[10] *Ibid*., 150

[11]Syaiful Bahri Djamarah & Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hal. 149

saat ini sudah sangat berbeda dengan sepuluh tahun yang lalu. Teknologi sangat bermanfaat karena berbagai informasi telah dapat disajikan dengan canggih dan mudah diperoleh. Melalui hubungan jarak jauh dengan memanfaatkan teknologi telekomunikasi internet dapat digunakan untuk melakukan berbagai kegiatan.

Internet merupakan salah satu hasil dari kecanggihan dan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi buatan manusia. Internet adalah singkatan dari *interconnected networking* yang apabila diartikan dalam bahasa indonesia yang berarti rangkaian jaringan. Fungsi internet bermacam-macam, dan salah satunya adalah sebagai tempat komunikasi jejaring sosial dunia maya. Jejaring sosial merupakan suatu layanan dari sebuah cakupan sistem *software* internet yang memungkinkan penggunanya dapat berinteraksi dan berbagai data dengan pengguna yang lain dalam skala yang besar.[12]

Dari banyaknya pelaku yang menggunakan sarana perkembangan teknologi komputer, hal tersebut juga semakin banyak pula konflik yang terjadi pada dunia maya. Karena dalam media sosial memungkinkan berkomunikasi dengan jangkauan lebih luas untuk menghubungkan dari satu orang ke orang lain, bahkan bisa mencapai lingkup dunia hanya menggunakan media sosial yang bisa digunakan dimana pun seorang itu berada.

Salah satu kebutuhan teknologi yang paling disukai di zaman sekarang

---

[12] www.scribd.com/doc/13971504/JEJARING-SOSIAL, diakses 6 Februari 2019 pukul 19.55 wib

adalah kebutuhan dalam bidang hiburan. Seperti adanya game yang sangat merejalela dikalangan masyarakat saat ini, baik kalangan tua maupun kalangan muda semuanya kebanyakan menjadi pengguna sarana teknologi hiburan tersebut. Dan pada zaman ini sudah ada pula penyediaan game yang tidak hanya dimainkan oleh 2 (dua) orang atau lebih diwaktu yang sama seperti game terdahulu, dengan kecanggihan teknologi game dapat dimainkan oleh beberapa orang bahkan 100 orang lebih diwaktu yang sama, dan inilah yang mengakibatkan bisnis menggunakan sarana game sangat diminati oleh kalangan masyarakat.

Game itu sendiri dibagi menjadi Game Online dan Game Offline. Perbedaan secara mudahnya Game Online adalah Game yang permainannya harus disambungkan dengan internet, sedangkan game offline adalah game yang permainannya tidak memerlukan sambungan internet. Dari perkembangan game yang sangat signifikan, dan bisa dimainkan lebih dari satu orang bermain dengan bersama. Sehingga membuat munculnya variasi jual beli pada Game online.

Game Online adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer. Jaringan yang digunakan adalah jaringan internet dan sejenisnya serta selalu menggunakan teknologi yang ada saat ini, seperti modern dan koneksi kabel. Biasanya permainan Game online disediakan sebagai tambahan layanan dari perusahaan penyedia jasa online, atau dapat diakses langsung melalui system yang disediakan dari perusahaan yang menyediakan permainan tersebut. Sebuah Game Online bisa dimainkan

secara bersama dengan menggunakan komputer ataupun mobile handphone yang terhubung ke dalam jaringan internet.[13]

Banyak Game-game Online baru yang muncul dan pada Game Online tersebut di fasilitasi dengan menu transaksi antara satu pengguna dengan pengguna lain. Contohnya seperti Game Online *Clash Of Clans, Indoplay, Mobile Legend, PUBG Mobile,* serta banyak game lainnya. Karena game pada saat ini tidak seperti game terdahulu. Jika game terdahulu hanya bisa maksimal dimainkan dua orang saja, sekarang dengan kemajuan teknologi terutama jaringan internet, game bisa dimainkan 100 orang atau lebih sekaligus dalam waktu bersamaan.

Pada game tersebut pengguna memanfaatkan menjadi ajang bisnis, tidak sedikit pula yang menjadikan game tersebut sebagai pekerjaan dan mendapat penghasilan dari bermain game. Akan tetapi bisnis yang dilakukannya cenderung mendekati unsur perjudian. Karena dalam game tersebut pengguna mentransaksikan hasil kemenangannya dari Game Online tersebut berupa chip (pengganti uang untuk memainkan game tersebut) kepada pengguna lain. Dampaknya juga sangat besar bagi pelaku game tersebut terutama pada perkembangan anak maupun jiwa seseorang, karena pelaku kebanyakan akan melupakan kehidupan sosial dalam kehidupan sebenarnya.

Salah satu Game Online terpopuler disemua kalangan baik kalangan anak, remaja dan orang tua adalah PUBG Mobile (Player Unknown's

[13] https://id.wikipedia.org/wiki/Permainan_daring, diakses pada 5 januari 2019 pukul 18.27 wib

Battlegrounds) adalah sebuah permainan dengan genre battle royale, yang para pemainnya bisa bermain dengan 100 orang sekaligus seacara daring. Di dalam permainan ini pemain bisa bermain solo, tim 2 orang, dan tim 4 orang, serta bisa mengundang teman untuk bergabung ke dalam permainan sebagai tim.[14]

Pada awal perkembangan anak merupakan masa yang kritis bagi perkembangan. Hal ini sebagaimana yang diungkapkan Milton, bahwa masa kanak-kanak meramalkan masa dewasa, sebagaimana pagi hari meramalkan hari baru.Masa kanak-kanak merupakan gambaran awal manusia, tempat dimana kebaikan dan sifat buruk yang tertentu dengan lambat. Namun jelas berkembang dan mewujudkan dirinya.Tetapi kebanyakan anak yang masih kurang memahami hal tersebut.Salah satu perilaku anak yang belum diketahui dampaknya adalah penggunaan game online.

Pada saat menggunakan game online anak-anak sering lupa diri, sibuk dengan aktivitasnya sendiri sehingga lupa akan pentingnya berbaur dengan keluarga, masyarakat, dan teman sebaya untuk membangun jati diri yang baik, bukan dengan tenggelam pada permainan yang bersifat online tersebut. Ada saat-saat tertentu untuk setiap manusia berkomunikasi dengan dirinya sendiri akan sesuatu hal yang akan dia lakukan maupun komunikasikan. Demikian halnya dengan anak-anak karena anak-anak memiliki sifat yang belum terkontrol. Ketika mereka menggunakan game online ada saatnya mereka berkomunikasi dalam dirinya sendiri akan apa yang sedang dia

[14]www.scribd.com/doc/19462631/gameonline?secret/password=&autodown=pdf, diakses 6 Februari 2019 pukul 20.54 wib

lakukan, apakah hal yang dia lakukan itu baik atau tidak. Pada saat-saat demikianlah komunikasi intrapribadi digunakan untuk mengambil suatu sikap atau tindakan yang akan mereka lakukan itu.

Dampak positif game online sebagai hiburan karena dengan memanfaatkan sebuah permainan bisa mengurangi stress akibat aktivitas yang telah kita lalui / untuk menghilangkan kebosanan dengan rutinitas sehari-hari dan Game Online juga meningkatkan konsentrasi bagi pemainnya (seperti dalam game game action, dibutuhkan konsentrasi saat menembak, sembunyi ataupun lari). Dengan bermain game online bisa menambah teman di dunia maya, selain dampak positif game online juga dapat mengakibatkan dampak negatif, yaitu dampak yang kurang baik bagi para pengguna game online tersebut seperti tidak kenal waktu atau lupa waktu. Para pemain game yang sudah hobi dalam memainkan game online, sering melupakan waktu untuk rutinitas kegiatan lainnya.

Wilayah penelitian yang dijadikan sebagai tempat sasaran dalam penelitian ini adalah daerah yang sudah lama mengenal teknologi, komunikasi dan informasi yaitu daerah Jabung Kecamatan Talun Kabupaten Blitar. Alasan dipilihnya daerah ini sebagai objek penelitian oleh peneliti adalah karena daerah ini banyak anak-anak yang sering bermain game online sehingga banyak kaum remaja yang ketagihan dan merasa kertergantungan untuk menggunakan game online sebagai sarana hiburan (observasi peneliti). Penulis mengatakan demikian karena penulis bisa merasakan dan melihat langsung aktivitas anak-anak tersebut ketika

menggunakan game online. Penelitian ini dilaksanakan pada salah satu lembaga pendidikan di kabupaten Blitar yaitu MI Al-Hikmah Jabung Talun Blitar. Berdasarkan latar belakang masalah diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul "**Strategi Guru dalam mengatasi Siswa kecanduan Game Online di MI Al-Hikmah Jabung Talun Blitar"**

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan konteks penelitian yang telah diuraikan diatas, maka fokus penelitian yang ingin penulis sampaikan dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana perencanaan guru dalam mengatasi siswa kecanduan game online di MI Al-Hikmah Jabung Talun Blitar?
2. Bagaimana pelaksanaan guru dalam mengatasi siswa kecanduan game online di MI Al-Hikmah jabung Talun Blitar?
3. Bagaimana implikasi strategi guru dalam mengatasi siswa kecanduan game online di MI Al-Hikmah Jabung Talun Blitar?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan fokus penelitian diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mendeskripsikan perencanaan guru dalam mengatasi siswa kecanduan game online di MI Al-Hikmah Jabung Talun Blitar.
2. Untuk mendeskripsikan pelaksanaan guru dalam mengatasi siswa kecanduan game online di MI Al-Hikmah jabung Talun Blitar.

3. Untuk mendeskripsikan implikasi strategi guru dalam mengatasi siswa kecanduan game online di MI Al-Hikmah Jabung Talun Blitar.

D. Kegunaan Penelitian

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan untuk mengurangi kebiasaan bermain game online secara berlebihan dan dapat mendorong siswa untuk menggunakan pengetahuan serta pengalamannya dengan memanfaatkan informasi yang diperoleh selama di sekolah. Guru memecahkan masalah khususnya yang berkaitan dengan kebiasaan siswa bermain game. Siswa menceritakan kebiasaan bermain game online serta alasan mereka bermain game online dan guru mencari alternatif solusi pemecahan masalah agar kebiasaan game online berlebihan siswa berkurang. Tujuan penelitian ini tidak hanya untuk memecahkan masalah, tetapi juga untuk memecahkan persoalan, serta untuk pengembangan pribadi.

2. Secara Praktis

a. Bagi sekolah

Dapat digunakan sebagai memperluas pandangan dan pengetahuan tentang pentingnya guru mengatasi siswa gamers online.

b. Bagi guru

Diharapkan dapat bermanfaat sebagai masukan, bahan dokumentasi historis dan bahan pertimbangan untuk mengambil langkah-langkah guna meningkatkan kinerja para guru.

c. Bagi Peneliti

Dapat digunakan sebagai bekal di dalam dunia kemasyarakatan baik sebagai individu maupun kelompok sosial.

d. Bagi Orang Tua

Diharapkan dapat dijadikan acuan untuk mengatasi anak-anak mereka.

e. Bagi Peneliti Selanjutnya

Dapat memberikan informasi tentang strategi guru mengatasi siswa gamers online (pemain game online).Serta dapat dijadikan acuhan untuk selanjutnya dikembangkan lebih lengkap terkait dengan strategi guru mengatasi siswa gamers online (pemain game online).

E. Penegasan Istilah

Penelitian ini berjudul “Strategi Guru dalam mengatasi Siswa kecanduan Game Online di MI Al-Hikmah Jabung Talun Blitar”. Dari judul tersebut secara sekilas dapat dimengerti maksudnya, namun guna menghindari kesalahpahaman maka perlu adanya penegasan istilah antara lain:

1. Penegasan Konseptual

Untuk mempermudah memahami isi penelitian ini, kiranya terlebih dahulu penulis menjelaskan istilah-istilah yang dipakai dalam judul penelitian ini, sebagai berikut:

a. Strategi

Kata *strategi* berasal dari dua kata dasar Yunani kuno: *Stratos*, yang berarti "jumlah besar" atau "yang tersebar", dan *again*, yang berarti "memimpin" atau, kita mungkin mengartikannya, "mengumpulkan". Jadi, pada intinya, kata *strategi* mengakui adanya perbedaan antara pengajaran dan hampir semua profesi lainnya.[15]

b. Guru

Secara bahasa pada kamus besar bahasa Indonesia, guru adalah orang yang pekerjaannya mengajar. Sedangkan secara istilah, menurut Ahmad Janan Asifudin beragumen bahwa guru adalah orang yang mengajar dan mentransformasikan ilmu serta menanamkan nilai-nilai terhadap peserta didik. Guru adalah sosok yang rela mencurahkan sebagian besar waktunya untuk mengajar dan mendidik siswa, sementara penghargaan dari sisi material, misalnya, sangat jauh dari harapan. Hal itulah, tampaknya yang menjadi salah satu alasan mengapa guru disebut sebagai "Pahlawan Tanpa Tanda Jasa".[16]

---

[15] Harvey F. Silver, *Strategi-strategi Pengajaran: Memilih Strategi Berbasis Penelitian yang Tepat untuk Setiap Pelajaran*, (Jakarta Barat: PT Indeks Permata Puri Media, 2007), hal. 1

[16] Ngainun Naim, *Menjadi Guru Inspiratif*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), hal. 1

c. Kecanduan Game Online

Game Online merupakan suatu permainan yang juga disebut dengan permainan daring, dimana pengertiannya adalah suatu permainan yang dilakukan pada komputer yang juga membutuhkan jaringan internet ataupun LAN sebagai media. Game Online sendiri dapat juga dimainkan oleh banyak orang secara bersamaan yang dengan nama lain yaitu Multi Player. Keunggulan dari Game Online seperti cso games for Android sendiri merupakan game tersebut dapat dimainkan kapanpun, siapapun, dan dimanapun kalian berada. Perusahaan penyedia Jasa online seringkali menyediakan Game Online sebagai tambahan layanan, atau dengan cara lain dengan mengakses permainan lelalui sistem secara langsung dari perusahaan permainan tersebut. Game Online memiliki beragam jenis, ada yang berbasis teks game, juga ada dengan basis grafik kompleks sehngga dapat terbentuk suatu dunia virtual yang dapat disinggahi dan untuk dimainkan oleh banyak pemain. Untuk jenis game, ada banyak sekali jenis Game Online yang tersedia saat ini. Seiring dengan perkembangan zaman dan kemajuan teknologi, banyak perusahaan Game Online yang terus mengembangkan jenis-jenis Game Online.[17] Namun Game Online berbeda dari game yang lain, Game Online tidak ada akhirnya dan Game Online juga dapat menghasilkan uang tambahan yaitu

[17]www.bennyberbagi.com/2017/02/10/pengertian-game-online-dan-jenis-jenis-gameonline-yang-harus-kamu-ketahui/, diakses 07 Februari 2019 pukul 18.52 wib

dengan menukar mata uang di Game Online dalam bentuk rupiah atau juga dengan menjual karakter Game Online kepada orang.[18]

2. Penegasan Operasional

Berdasarkan penegasan konseptual diatas, maka secara operasional yang dimaksud dengan "Strategi Guru mengatasi Siswa Gamers Online (Pemain Game online) di MI Al-Hikmah Jabung Talun Blitar" adalah realitas dan bentuk pelaksanaan guru mengatasi siswa pemain game online di MI Al-Hikmah Jabung Talun Blitar. Mengingat yang menjadi fokus penelitian dalam hal ini adalah strategi guru mengatasi siswa pemain game online maka dalam pelaksanaanya peneliti meneliti bagaimana upaya guru mengatasi siswa yang kecanduan dalam bermain game online.

F. Sistematika Pembahasan

Untuk mempermudah pemahaman yang berkaitan dengan pembahasan skripsi ini, maka perlu adanya sistematika pembahasan yang jelas. Berikut ini dikemukakan pokok-pokok masalah dalam skripsi ini. Adapun sistematikanya sebagai berikut:

BAB I yaitu pendahuluan, pada subab ini merupakan gambaran dari keseluruhan isi skripsi yang meliputi: konteks penelitian, fokus penelitian, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, penegasan istilah, sistematika pembahasan.

[18]www.geschool.net/muhfahrudin/blog/pengertian-game-online, diakses 07 Februari 2019 pukul 20.31 wib

BAB II yaitu Kajian Pustaka memuat tinjauan mengenai strategi pembelajaran, tinjauan mengenai guru, tinjauan mengenai game online, penelitian tedahulu dan kerangka berfikir.

BAB III yaitu Metode Penelitian, yang meliputi: pendekatan dan jenis penelitian, kehadiran peneliti, lokasi penelitian, instrumen penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, analisis data, pengecekan keabsahan data dan tahap-tahap penelitian.

BAB IV yaitu hasil penelitian, pada bab ini membahas tentang paparan data dan temuan penelitian.

BAB V yaitu pembahasan, pada bab ini membahas tentang hasil penelitian.

BAB VI yaitu penutup, pada bab ini memaparkan tentang kesimpulan dan saran dari hasil penelitian serta saran yang diharapkan dapat memberikan manfaat bagi sasaran yang ditujukan.