



**STRATEGI GURU DALAM PENGEMBANGAN PSIKIS ANAK
AKIBAT PENGARUH GAME ONLINE
(Studi Kasus di Raudlatul Athfal Dewi Mashitoh Gunungjati Jabung)**

Baiti Firdausah¹, Anwar Sa'dullah², Mutiara Sari Dewi³
Pendidikan Islam Anak Usia Dini Universitas Islam Malang
e-mail: baitifirdausah21@gmail.com¹, anwars@unisma.ac.id²,
mutiara.sari@unisma.ac.id³

Abstract

The purpose of this study is to describe (1) the psychological development of children who are addicted to playing online games at RA Dewi Mashitoh Gunungjati Jabung, (2) the teacher's strategy to develop psychic children who are addicted to playing online games at RA Dewi Mashitoh Gunungjati Jabung, and (3) supporting factors obstacles in developing children's psychology at RA Dewi Mashitoh Gunungjati Jabung. This study uses a qualitative method with a descriptive approach. This research was conducted at RA Dewi Masithoh Gunungjati Jabung in May 2020. The research data were obtained by interviewing, observing, and documenting techniques. The results showed that (1) In RA. Dewi Mashitoh, found several children who experienced psychological problems due to addiction to playing online games. There are three children, namely one girl and two boys. The forms of psychological disorders experienced are language problems, disturbances in the emotional and behavioral aspects, and the tendency to do unfavorable behavior. (2) Psychic development strategies applied by teachers in RA. Dewi Mashitoh is implementing art therapy, namely by allowing children to do drawing, painting, sculpture, and other artistic activities. (3) Supporting factors in the psychological development of children who are disturbed by addiction to playing online games are support from foundations and parents, learning tools and media that are always available, and additional incentives for teachers. While the inhibiting factors faced are technical obstacles and lack of cooperative behavior from students, demanding tasks that are quite heavy for teachers, and teacher intrapersonal problems.

Kata Kunci: *Teacher Strategy, Child Psychological Development, Addicted to online games*

A. Pendahuluan

Perkembangan era globalisasi saat ini memberikan dampak besar terhadap kehidupan manusia. Dalam era globalisasi, individu dituntut terus berkembang serta memiliki kualitas agar mampu bersaing. Hal tersebut membuat peradaban manusia semakin maju sehingga banyak individu berlomba-lomba menunjukkan eksistensinya

agar tidak kalah. Era globalisasi merupakan bagian perkembangan zaman. Terdapat berbagai segi pada kehidupan manusia yang terpengaruh dengan adanya perkembangan zaman tersebut. Salah satunya adalah mulai tergantikannya permainan tradisional oleh permainan modern. Pada era sekarang, banyak anak-anak yang lebih memilih permainan modern. Hal tersebut dikarenakan permainan modern jauh lebih asik dan menyenangkan (Kurniawan, 2017). Salah satu permainan modern saat ini adalah *game online*. *Game online* merupakan permainan yang dioperasikan menggunakan koneksi internet. Menurut Pamungkas (2019), *game online* adalah sebuah jenis video *game* permainan yang hanya bisa dijalankan apabila sebuah perangkat yang digunakan untuk bermain *game* terhubung dengan jaringan internet. Maka dari itu dapat diartikan bahwa *game online* ini hanya dapat dimainkan jika komputer atau *smartphone* yang digunakan terhubung ke internet. *Game online* saat ini sangat menjamur di masyarakat apalagi di kalangan anak-anak. Sudah banyak anak dan remaja masuk ke era digital melalui kehidupan dunia maya di internet. Sebagian besar penggemar website *game online* adalah anak-anak usia sekolah hingga mahasiswa. Permainan *game online* sangat disukai oleh anak-anak. Hal ini merupakan sebuah fakta baru bahwa ternyata anak-anak merupakan sasaran empuk (Nurlaela, 2018).

Game online pada dasarnya ditujukan mengusir kepenatan setelah melaksanakan aktivitas sehari-hari. Namun, yang menjadi masalah adalah ketika kehadiran *game online* juga memberikan dampak buruk pada aspek psikis anak karena *game online* membuat anak menjadi kecanduan dan perlahan akan berdampak kepada psikis anak yang mencangkup perubahan moral, bahasa, kehidupan sosial, dan kepribadian anak. Ketika anak telah mengalami kecanduan bermain *game online*, maka anak menghabiskan sebagian besar waktunya di depan komputer/laptop sehingga menurut pandangan psikologi hal ini dapat menghambat perkembangan sosial dan psikis anak karena menurut Adicondro (2011) *game online* akan mengurangi aktivitas positif yang seharusnya dijalani oleh anak pada usia perkembangan mereka. Anak yang mengalami ketergantungan pada aktivitas *game*, akan mengurangi waktu belajar dan waktu untuk bersosialisasi dengan teman sebaya mereka. Jika ini berlangsung terus menerus dalam waktu lama, diperkirakan anak akan menarik diri pada pergaulan sosial, tidak peka dengan lingkungan, bahkan bisa membentuk kepribadian anti sosial, dimana anak tidak mempunyai kemampuan beradaptasi dengan lingkungan sosialnya. Salah satu dampak negatif *game online* terhadap psikis anak adalah anak mengalami masalah dalam kemampuan berbicara yang dimana anak akan mengalami keterlambatan berbicara (*Speechdelay*). Hal tersebut disebabkan oleh kurangnya keterlibatan anak dalam hubungan sosial dan melakukan aktivitas bersosialisasi. Anak terlibat secara intens dalam aktivitas bersosialisasi, biasanya memiliki kemampuan berbicara yang baik. Lingkungan memiliki peran yang penting dalam perkembangan anak dalam hal

berbicara dan berbahasa. Kurangnya stimulasi verbal yang disebabkan kurang bersosialisasi dapat membuat anak kesulitan mencapai perkembangan yang dituju.

Berdasarkan pra penelitian yang dilakukan pada November 2019 di RA Dewi Mashitoh Gunungjati Jabung, terdapat 2 anak laki-laki dan 1 anak perempuan yang mengalami masalah perkembangan psikis akibat kecanduan bermain *game online*. Kendala yang dihadapi anak tersebut adalah dalam hal kemampuan berbicara (*Speechdelay*). Ketiga anak tersebut berkomunikasi secara *non-verbal*, namun tidak dapat mengucapkan banyak kata. Terkait dengan masalah yang dihadapi oleh anak tersebut, guru menjadi salah pihak yang punya tanggungjawab untuk membantu anak agar proses pengembangan psikisnya kembali terprogres normal. Guru punya peran untuk menentukan dan melaksanakan strategi. Berdasarkan hasil pra penelitian, peneliti juga melihat bahwa strategi yang dilakukan oleh guru di RA Dewi Mashitoh Gunungjati Jabung terhadap ketiga anak yang mengalami kendala dalam berkomunikasi tersebut adalah dengan mengenalkan angka dan huruf. Pendekatan tersebut dilakukan secara khusus dan dilakukan saat teman-temannya yang lain mengerjakan tugas dari guru. Selain itu, guru juga menerapkan strategi *art therapy*. Dalam penerapan strategi tersebut, secara teknis guru akan menyediakan peralatan melukis maupun peralatan seni yang lain dan meminta anak untuk membuat lukisan, membuat patung, maupun kreatifitas lainnya. Strategi tersebut dianggap tepat karena melalui menggambar dan mewarnai, anak-anak dapat mengembangkan ekspresi *non-verbal*, emosi, menyalurkan ide-ide, mempromosikan hubungan dan interaksi dengan orang lain, serta kesempatan untuk menyampaikan ekspresi verbalnya secara spontan. Tujuan daripada pelaksanaan *art therapy* adalah bukan untuk menghasilkan bentuk-bentuk artistic, namun lebih kepada kebebasan berkomunikasi melalui bentuk-bentuk artistic (Council, 2003). Modalitas *art therapy* antara lain yaitu: menggambar, melukis, menempel, serta membuat bentuk dengan menggunakan plastisin. Orangtua atau Lembaga Pendidikan anak wajib melakukan upaya pengembangan psikis anak. Pengembangan psikis anak adalah upaya yang dilakukan dengan tujuan agar anak mengalami perkembangan psikis secara normal melalui berbagai pendekatan dan strategi yang sesuai dengan jenis gangguan psikis anak tersebut. Manakala pengembangan psikis anak tidak dilakukan secara proporsional dan intensif, maka akan berakibat fatal bagi anak dalam semua aspek perkembangan (Hidayati, 2016).

Berdasarkan uraian masalah di atas, peneliti terdorong melakukan penelitian tentang bagaimana strategi guru dalam melakukan pengembangan psikis anak yang mengalami gangguan akibat kecanduan bermain *game online* di RA Dewi Mashitoh Gunungjati Jabung. Peneliti ingin mengetahui secara khusus strategi yang diterapkan dan progres daripada penerapan strategi tersebut oleh guru di RA. Dewi Mashitoh. Anak dengan kondisi psikis yang terganggu adalah suatu masalah. Ketika nanti

ditemukan bahwa strategi yang diterapkan oleh guru di RA. Dewi Mashitoh dinilai baik, maka akan menjadi poin penting untuk dikemudian hari menjadi bahan rujukan bagi lembaga-lembaga pendidikan lain untuk menerapkan strategi tersebut. Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan (1) perkembangan psikis anak yang kecanduan bermain *game online* di RA Dewi Mashitoh Gunungjati Jabung, (2) strategi guru mengembangkan psikis anak yang kecanduan bermain *game online* di RA Dewi Mashitoh Gunungjati Jabung, dan (3) faktor pendukung dan penghambat dalam mengembangkan psikis anak di RA Dewi Mashitoh Gunungjati Jabung.

B. Metode

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Penelitian ini dilakukan di RA Dewi Masithoh Gunungjati Jabung pada bulan Mei 2020. Data penelitian diperoleh dengan teknik wawancara, observasi, dan dokumentasi. Instrumen penelitian yang digunakan untuk pengumpulan data adalah kehadiran peneliti, lembar observasi, dan pedoman wawancara. Uji keabsahan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah *Credibility*, *Transferability*, *Dependability*, dan *Confirmability*.

C. Hasil dan Pembahasan

3. Perkembangan Psikis Anak yang Terganggu akibat Kecanduan Bermain *Game Online* di RA Dewi Mashitoh Gunungjati Jabung

Berdasarkan temuan penelitian, terdapat beberapa anak yang mengalami gangguan psikis yang ditemukan di RA Dewi Mashitoh Gunungjati Jabung. Mereka mengalami kondisi psikis tidak sebagaimana kondisi psikis anak-anak lainnya. Masalah-masalah tersebut adalah sebagai berikut:

a. Masalah berbahasa

Peneliti melihat bahwa anak yang kecanduan bermain game mengalami gangguan dalam berbahasa. Anak mengalami keterlambatan dalam berbahasa. Hal tersebut dapat dipahami bahwa efek negatif yang terjadi ketika anak kecanduan bermain game online, maka Sebagian besar waktunya akan dihabiskan dengan bermain game. Sehingga waktu untuk melakukan sosialisasi menjadi berkurang. Ketika anak jarang terlibat dalam pergaulan dan melakukan sosialisasi dengan lingkungannya, maka besar kemungkinan berdampak kepada kemampuan berbahasa. Karena berbahasa sangat erat kaitannya dengan faktor keterbiasaan.

b. Masalah emosi dan perilaku

Selain itu, akibat psikis dari kecanduan bermain *game online* bagi anak adalah ketika anak akan mengalami gangguan pada aspek emosi dan perilaku. Gangguan psikis jenis tersebut pun terdapat di RA Dewi Mashitoh Gunungjati Jabung. Seorang anak

yang menghabiskan waktunya dengan bermain *game online* sepanjang hari hanya akan menjadikan anak sebagai manusia yang kurang kepekaan sosial. Saat anak dilepaskan dalam lingkungan pergaulan dengan para anak sebaya, maka anak tersebut menjadi kaku karena tidak terbiasa lalu menjadi emosi karena merasa tidak percaya diri dan menganggap dirinya tidak bisa diterima oleh lingkungan pergaulannya. Hal tersebut sebagaimana diungkapkan oleh Sopi (2017) bahwa hal yang menyebabkan anak mengalami kesulitan dalam bersosialisasi adalah karena mengalami gangguan emosional. Gangguan emosional yang dialami oleh anak tersebut diakibatkan karena kesulitan dalam mengendalikan emosi sehingga segala sesuatu yang mengganggu dirinya selalu ditanggapi dengan perasaan marah yang meledak-ledak dan hal ini mengakibatkan teman-teman yang berada disekitarnya menjauh dari dirinya.

Memang benar anak-anak yang waktunya lebih banyak dihabiskan untuk bermain *game online* mengalami gangguan psikis yang dimana anak menjadi mudah emosional. Hal tersebut sebagaimana yang diutarakan oleh Andrutanti (2016) bahwa permainan *game online* mampu memberikan pengaruh yang besar terhadap perkembangan sosial emosional anak. Anak yang masih berusia dini adalah anak yang masih didominasi oleh pikiran bawah sadar. Pada masa tersebut, seorang anak hanya bisa menerima apapun yang didengar dan apa yang dilihat. Ia tidak bisa membedakan hal tersebut benar atau tidak. Ia hanya tahu bahwa apa yang didengar dan dilihat adalah hal yang dia sukai. Begitupula dengan hal-hal yang dia lihat saat bermain *game online*. Maka segala hal yang dia lihat termasuk adegan-adegan kekerasan akan dianggapnya sebagai sesuatu yang menyenangkan bagi hatinya. Sehingga anak akan lebih condong menirukan adegan yang dilihat dan dipraktikkan dalam kehidupannya. Sudah menjadi siklus alami bahwa ketika anak lebih banyak menghabiskan waktunya bermain *game online*, maka anak akan menjadikan apapun informasi dari yang dia lihat sebagai sumber informasi utama lalu diterimanya secara mentah-mentah oleh pikiran bawah sadarnya. Anak yang mengalami kondisi psikis tidak stabil adalah anak yang biasanya bermain *game* dengan intensitas dan waktu yang lama.

c. Cenderung berperilaku kurang baik

Bentuk gangguan psikis lain yang dialami oleh anak akibat kecanduan bermain game online adalah lebih condong kepada arah perilaku kurang baik. Bentuk-bentuk perilaku tersebut adalah ketika tidak jarang ditemukan anak mengalami amarah berlebihan terhadap teman-temannya dan berperilaku tidak wajar seperti teriak-teriak dan memperagakan adegan-adegan kekerasan sebagaimana yang anak tonton dari game online. Orangtua bukan tanpa upaya. Orangtua jelas tidak menginginkan anak semakin terjerumus. Karena masalah yang dihadapi oleh anak juga menjadi masalah bagi orangtua. Namun kadang orangtua menjadi dilema. Melarang anak bermain *game online*

juga salah. Terus membiarkan juga berdampak akan membuat anak semakin tenggelam dalam masalah.

Tampaknya orangtua adalah salah pihak yang paling berat menghadapi masalah anak yang kecanduan bermain *game online*. Berdasarkan keterangan yang disampaikan oleh Kepala Sekolah bahwa pernah terjadi dimana anak tidak mau masuk sekolah hingga beberapa minggu. Dia baru mau masuk sekolah apabila diberikan hp agar bisa bermain game online. Anak merupakan aset bagi setiap orangtua. Ia menjadi investasi masa depan. Diharapkan menjadi generasi penerus dengan kualitas mumpuni. Sebuah keluarga akan terasa sangat kurang bernilai tanpa kehadiran anak. Bahkan Ketika sebuah keluarga ditemukan tidak memiliki generasi penerus, maka hal demikian menjadi bahan pergunjungan masyarakat. Anak merupakan seseorang yang dilahirkan dari sebuah hubungan antara pria dan wanita. Hubungan antara pria dan wanita ini jika terikat dalam suatu ikatan perkawinan lazimnya disebut sebagai suami istri (Mensos, 2010). Orangtua berkewajiban untuk berperan penting dalam memenuhi segala aspek kebutuhan anak demi keberlangsungan proses tumbuh kembang anak yang normal (Werdiningsih dan Astarani, 2012). Memiliki anak yang sehat dan mengalami proses tumbuh kembang yang baik merupakan dambaan bagi setiap pasangan suami istri yang telah menikah. Anak merupakan berkah yang sangat luar biasa, karena anak akan menjadi generasi penerus dalam keluarga. Seorang anak yang dikatakan tumbuh dan berkembang secara normal dan sehat merupakan anak-anak yang berkembang secara fisik, kognitif, sosial dan emosi dengan baik dan sesuai dengan tahapan perkembangan usianya. Termasuk mengharapkan anak yang mengalami kondisi psikis yang stabil.

Terwujudnya kondisi psikis yang normal merupakan salah satu kebutuhan yang harus dimiliki oleh setiap anak. Kebutuhan psikis merupakan kebutuhan yang sangat penting dipenuhi pada masa perkembangan anak, karena pemenuhan kebutuhan psikis tersebut akan mempengaruhi perkembangan emosi, mental maupun kepribadian anak. Ketika anak berhasil memenuhi kebutuhan psikis, maka anak akan matang secara emosi dan perilaku dimana kematangan emosi dan perilaku tersebut akan berpengaruh terhadap kemampuan anak dalam belajar dan bersosialisasi dengan lingkungan sekitar.

Dalam upaya pemenuhan kebutuhan psikis anak, tampaknya bukan perkara mudah. Dengan hadirnya era digitalisasi, dimana hampir semua aspek kehidupan tersentuh oleh fungsi digital. Salah satunya dalam bidang permainan. Saat ini sudah begitu banyak *game-game online* yang dimana para pemainnya bukan hanya orang dewasa, namun juga anak-anak yang masih berusia dini. Pada dasarnya hadirnya *game online* bukanlah sebuah permasalahan. Masalah itu muncul ketika anak bermain *game online* dalam intensitas yang tinggi sehingga akan berpengaruh terhadap proses pengembangan dan terpenuhinya kebutuhan psikis anak. *game online* membuat anak menjadi kecanduan. Ketika anak sudah kecanduan, maka anak akan lebih banyak

menghabiskan waktunya dengan bermain *game online*. Kondisi inilah yang sangat dikhawatirkan. Karena Ketika anak sudah mengalami kecanduan dan waktunya lebih banyak dihabiskan untuk bermain *game online*, maka waktu anak untuk bersosialisasi sangat terbatas. Sehingga hal-hal yang seharusnya mengalami proses pengembangan normal menjadi terganggu. Salah satu contohnya adalah ketika anak mengalami kendala dalam berbahasa. Kondisi tersebut bukan sesuatu yang mengherankan. Karena kemampuan berbahasa sangat erat kaitannya dengan faktor keterbiasaan. Ketika anak tidak terbiasa bersosialisasi dan berkomunikasi, maka anak mengalami gangguan dalam berbahasa. Selain karena faktor keterbiasaan, masalah Bahasa yang dialami oleh anak juga disebabkan oleh faktor ekstristik atau faktor lingkungan. Ketika anak lebih banyak menghabiskan waktu dengan bermain *game online*, maka *game online* dapat dimaknai sebagai lingkungan sekitar yang buruk bagi anak. Sehingga faktor lingkungan/ekstriksi tersebut juga akan berkontribusi dalam masalah berbahasa bagi anak. Hal tersebut sebagaimana dituturkan oleh Simkin dan Conti (2006) kemahiran dalam bahasa dapat dipengaruhi oleh faktor ekstrinsik (dari lingkungan). Faktor ekstrinsik dapat berupa stimulus yang ada di sekeliling anak, misalnya perkataan yang didengar atau ditujukan kepada anak.

2. Strategi Guru dalam Mengembangkan Psikis Anak yang Terganggu akibat Kecanduan Bermain *Game Online* di RA Dewi Mashitoh Gunungjati Jabung

Berdasarkan temuan penelitian, strategi yang diterapkan oleh guru dalam upaya pengembangan psikis anak yang mengalami gangguan akibat kecanduan bermain *game online* di RA Dewi Mashitoh Gunungjati Jabung, berikut penjelasan tentang strategi tersebut:

a. Strategi *Art Therapy*

Strategi pengembangan psikis yang diterapkan oleh guru di RA Dewi Mashitoh Gunungjati Jabung adalah dengan membiarkan anak-anak untuk melakukan aktivitas menggambar, melukis, membuat patung, maupun kegiatan seni lainnya. Strategi tersebut dikenal dengan *art therapy*. *Art therapy* merupakan bentuk psikoterapi yang menggunakan media seni sebagai modal utama untuk berkomunikasi. Tujuan keseluruhan dari kegiatan *art therapy* ini adalah untuk memungkinkan individu untuk berubah dan tumbuh pada tingkat pribadi melalui penggunaan bahan-bahan seni di lingkungan yang aman dan memfasilitasi. Hal tersebut menawarkan kesempatan untuk berekspresi, berkomunikasi dan dapat sangat membantu untuk individu yang merasa sulit untuk mengungkapkan pikiran dan perasaan secara lisan. Hal tersebut sebagaimana diungkapkan oleh Pawitri (2014) bahwa *Art therapy* memiliki banyak keunggulan dalam membantu dan memahami anak dengan gangguan emosi. Perilaku, dan masalah dalam berkomunikasi. Selain dapat diterapkan pada berbagai kalangan usia, *art therapy* juga dapat dilakukan dengan berbagai cara, antara lain dengan cara melukis, menggambar, mewarnai, membuat patung atau membuat tembikar. *Art therapy* yang paling sederhana untuk diterapkan adalah melukis, menggambar dan mewarnai. Sejalan

dengan hal tersebut, Hirawan (2014) menuturkan bahwa secara sosial dan emosional, kegiatan menggambar dan mewarnai dapat melepaskan perasaan tegang dan mengurangi kecemasan, pemrosesan kepercayaan diri, memfasilitasi identifikasi emosi dan ekspresi, serta kesadaran akan individualitas dan keunikan. Selain itu, secara komunikasi, melalui menggambar dan mewarnai, anak-anak dapat mengembangkan ekspresi nonverbal, emosi, menyalurkan ide-ide, mempromosikan hubungan dan interaksi dengan orang lain, serta kesempatan untuk menyampaikan ekspresi verbalnya secara spontan. Penjelasan tersebut juga didukung oleh pendapat Nubaylah, dkk (2019), yang mengatakan bahwa media gambar dianggap sebagai media yang mudah dipahami siswa, mudah diingat dan dianggap sebagai media yang tepat paling mudah dicerna siswa dalam memahami isi materi, sehingga dimungkinkan memberikan stimulus kepada kemampuan berkomunikasi anak. Penerapan strategi Art Therapy menjadi strategi pengembangan psikis anak yang dianggap cukup tepat, karena dengan hal-hal yang berkaitan dengan seni merupakan kesukaan bagi para siswa, salah satunya adalah dengan membiarkan para murid menggambar. Menurut Setyowati, dkk (2020), media bergambar bisa membantu siswa untuk mengungkapkan informasi yang terkandung dalam masalah, sehingga hubungan antar komponen dalam masalah tersebut bisa terlihat dengan jelas dan dapat diselesaikan.

Peran guru dan orangtua sangatlah penting dalam membantu anak memenuhi kebutuhan psikis. Hambatan yang ada pada anak dengan gangguan psikis berupa bahasa, emosi dan perilaku umumnya berkaitan dengan sering terjadinya konflik baik akibat hubungan kurang baik dengan orangtua maupun kecanduan bermain *game online*, sehingga anak dengan gangguan psikis berupa masalah dalam hal emosi, perilaku dan berbahasa mempunyai perwatakan yang keras, menyangkut perilaku yang lekas marah, maupun keterlambatan dalam berkomunikasi akibat faktor tidak biasa bersosialisasi. Sebagaimana yang dikatakan oleh Masya dan Chandra (2016) bahwa interaksi negatif yang terjadi sejak usia dini termasuk interaksi antara anak dengan objek *game online* merupakan penyebab utama dari permasalahan-permasalahan yang berkaitan dengan kelainan emosi, perilaku, dan berbahasa yang serius. Atas masalah tersebut, orangtua dan guru sebagai pihak yang dipercaya dalam mengelola proses pembelajaran di Lembaga Pendidikan memiliki peran dan tuntutan agar dapat mengatasi masalah tersebut.

Anak yang ditemukan memiliki gangguan psikis akibat kecanduan bermain *game online* adalah masalah yang dihadapi oleh guru sebagai kaum profesional yang bertugas di Lembaga Pendidikan dimana anak disekolahkan. Atas masalah tersebut, guru diwajibkan untuk mencanangkan dan melaksanakan strategi secara tepat sasaran dan berimplikasi baik. Sebagaimana diutarakan oleh Djamarah (2002), strategi merupakan sebuah cara atau sebuah metode, sedangkan secara umum strategi memiliki pengertian suatu garis besar haluan untuk bertindak dalam usaha mencapai sasaran yang telah ditentukan. Mengacu kepada hasil temuan dan teori yang dipaparkan tersebut, peneliti beranggapan bahwa memang pada dasarnya orangtua dan terutama guru yang

bertugas mendidikan para anak didiknya di Lembaga Pendidikan dituntut untuk berinovasi menetapkan strategi apa yang cocok untuk diterapkan sebagai upaya dalam mengembangkan psikis anak yang terganggu akibat kecanduan bermain game online. Peneliti menilai bahwa guru-guru di RA Dewi Mashitoh Gunungjati Jabung telah menunaikan fungsi tersebut yang dimana sudah menerapkan strategi *art therapy*. Berdasarkan keterangan dari pihak guru, pelaksanaan strategi tersebut menampilkan hasil positif. Beberapa anak didik mau bersikap kooperatif dan bentuk-bentuk hambatan psikis yang dialami mulai membaik.

3. Faktor Pendukung dan Penghambat dalam Mengembangkan Psikis Anak yang Terganggu akibat Kecanduan Bermain Game Online di RA Dewi Mashitoh Gunungjati Jabung

Dalam rangka mengupayakan sesuatu, tentu tidak akan pernah terlepas dari yang namanya hal-hal pendukung sekaligus hal-hal yang menghambat. Dua dimensi tersebut sudah menjadi siklus alamiah. Begitu pula dalam upaya pengembangan psikis anak yang terganggu akibat kecanduan bermain *game online*. Guru-guru yang bertindak sebagai subjek dalam upaya tersebut sangat mengerti hal-hal tersebut karena guru-guru tersebut bersentuhan langsung dengan anak-anak yang mengalami gangguan psikis sebagai objek upaya pengembangan psikis.

a. Faktor Pendukung

1) Adanya dukungan dari Yayasan dan Orangtua Murid

Faktor pendukung dalam upaya pengembangan psikis anak di RA Dewi Mashitoh Gunungjati Jabung adalah dukungan dari pihak Yayasan dan orangtua murid. Nur Izzah Azizur mengungkapkan bahwa dukungan tersebut dibuktikan dengan tidak adanya upaya dari beberapa pihak tersebut untuk mengganggu dalam pelaksanaan upaya. Justru beberapa pihak tersebut menunjukkan sikap yang respek dan tidak jarang memberikan informasi dan saran dengan penuh keterbukaan.

2) Peralatan dan Media Pembelajaran yang selalu tersedia

Faktor pendukung yang lain berdasarkan keterangan dari Nur Izzah Azizur selaku salah satu guru adalah dimana guru-guru senantiasa difasilitasi berbagai peralatan dan bahan yang dibutuhkan sebagai media penerapan strategi pengembangan psikis anak melalui *art therapy*. Semisal ketika guru-guru hendak menerapkan kelas melukis dan menggambar atau membuat patung bagi anak-anak, maka segala peralatan dan bahan selalu tersedia. Bahkan selalu dikontrol oleh pihak sekolah tentang ketersediaannya. Manakala sudah persediaan sudah menipis, maka akan segera terpenuhi.

3) Adanya insentif tambahan bagi guru

Di RA Dewi Mashitoh Gunungjati Jabung, jumlah murid yang dideteksi mengalami gangguan psikis berupa masalah dalam berbahasa, emosi yang sulit datur,

dan berperilaku mencelakakan secara angka memang sedikit, yakni 3 orang. Namun, bagi Kepala Sekolah RA Dewi Mashitoh Gunungjati Jabung, bukan berbicara tentang kuantitatif, namun lebih kepada bagaimana dari pihak guru harus mengoptimalkan manajemen waktu dalam memberikan Pendidikan sekaligus kepada anak-anak normal dengan anak-anak yang mengalami gangguan psikis. Melihat upaya dan kerja dari guru-guru tersebut yang dianggap tidak mudah, maka pihak sekolah dan orangtua bersepakat memberikan apresiasi tambahan berupa gaji. Itikad baik tersebut menjadi salah satu faktor pendukung yang berorientasi untuk meningkatkan semangat dan kinerja guru dalam upaya pengembangan psikis anak.

b. Faktor Penghambat

1) Adanya kendala teknis dan perilaku kurang kooperatif dari siswa

Selain faktor pendukung, upaya pengembangan psikis anak di RA Dewi Mashitoh Gunungjati Jabung juga menghadapi kendala. Nur Izzah Azizur menjelaskan bahwa kendala yang dihadapi lebih kepada hal teknis. Yakni dimana waktu dalam memberikan Pendidikan khusus kepada anak-anak yang mengalami gangguan psikis kadang harus dilakukan diluar daripada waktu Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) normal. Karena Pendidikan yang diberikan harus dilakukan secara khusus dan terpisah. Selain daripada, guru-guru kadang harus menghadapi sikap anak yang kurang kooperatif. Sikap anak yang kurang kooperatif tersebut berkaitan dengan kondisi emosi anak tersebut. Sebagaimana yang dikatakan oleh Savitra (2017) bahwa faktor pribadi anak dapat mempengaruhi perilaku kurang kooperatif yang terjadi pada anak. Rendahnya mental serta emosional akan sangat mempengaruhi moralitas anak. Hal ini tentu saja berkaitan dengan pendidikan moral yang didapatkannya. Dengan kondisi pribadi yang seperti demikian tentu saja membuat anak menjadi lebih mudah dan terpengaruh pada hal-hal buruk di dalam lingkungannya. Hal tersebutlah yang menyebabkan perilaku kurang kooperatif yang terjadi pada anak.

2) Tuntutan tugas yang cukup berat bagi guru

Berdasarkan keterangan dari Nur Izzah Azizur, bahwa selain faktor hambatan dari segi waktu dan sikap kurang kooperatif dari anak didik, kendala yang dihadapi oleh guru juga adalah berkaitan dengan tuntutan tugas. Tuntutan tugas bermaksud dimana guru dituntut harus banyak belajar terkait dengan strategi yang dipilih. *Art therapy* adalah salah satu bentuk strategi yang diterapkan oleh guru dalam mendidik secara khusus kepada anak-anak yang mengalami gangguan psikis akibat kecanduan *game online*. Sebelumnya, guru-guru dituntut untuk melakukan riset terkait model-model strategi dari berbagai sumber berupa jurnal-jurnal penelitian. Membandingkan strategi-strategi apa saja yang berdasarkan hasil penelitian memberikan tingkat efektivitas yang besar dalam upaya pengembangan psikis anak. Tuntutan tugas pada dasarnya bukan sesuatu yang harus hindari apalagi bagi kelompok-kelompok profesional seperti guru.

Namun, kadang masalah itu muncul ketika tuntutanannya terlalu berat sehingga bisa berimplikasi kepada tingkat stres guru yang ketika guru sudah stres maka tidak menutup kemungkinan berpengaruh kepada kinerja dan semangat kerja guru. Masalah itu juga muncul ketika ada kekhawatiran bahwa strategi *art therapy* saat ini pada akhirnya nanti hasilnya tidak tepat. Sehingga guru-guru dituntut untuk belajar lagi. Mencari lagi berbagai referensi. Mencoba lagi strategi demi strategi.

3) Masalah Intrapersonal Guru

Salah satu pihak guru, dalam hal ini Nur Izzah Azizur, menjelaskan juga bahwa masalah lain juga yang dihadapi adalah masalah intrapersonal yang dialami oleh guru. Hal tersebut disebabkan oleh tuntutan tugas dan waktu mengajar guru yang melebihi ketentuan waktu KBM normal. Waktu guru menjadi lebih banyak dihabiskan di sekolah dan waktu untuk keluarga menjadi berkurang yang kadang kala menimbulkan konflik dengan keluarga. Tentu hal tersebut akan mengakibatkan kepada kualitas kerja guru terhadap anak didiknya. Hal tersebut sebagaimana diungkapkan oleh Agustian (2015) yang menyebutkan terdapat pengaruh antara masalah intrapersonal dan beban tugas pekerjaan terhadap kinerja.

D. Simpulan

Di RA. Dewi Mashitoh, ditemukan beberapa anak yang mengalami gangguan psikis akibat kecanduan bermain game online. Anak-anak tersebut berjumlah tiga orang, yakni satu anak perempuan dan dua anak laki-laki. Bentuk gangguan psikis yang dialami adalah masalah berbahasa, gangguan pada aspek emosi dan perilaku, dan kecenderungan melakukan perilaku kurang baik. Strategi pengembangan psikis yang diterapkan oleh guru di RA. Dewi Mashitoh adalah menerapkan *art therapy*, yakni dengan membiarkan anak-anak untuk melakukan aktivitas menggambar, melukis, membuat patung, maupun kegiatan seni lainnya. Faktor pendukung dalam pengembangan psikis anak yang terganggu akibat kecanduan bermain *game online* adalah adanya dukungan dari Yayasan dan orangtua murid, peralatan dan media pembelajaran yang selalu tersedia, dan adanya insentif tambahan bagi guru. Sedangkan faktor penghambat yang dihadapi adalah adanya kendala teknis dan perilaku kurang kooperatif dari siswa, tuntutan tugas yang cukup berat bagi guru, dan masalah Intrapersonal Guru.

Daftar Rujukan

- Adicondro, N. &. (2011). Efikasi diri, dukungan sosial keluarga dan self regulated learning pada siswa kelas VIII. *Jurnal Humanitas*. Vol VIII No. 1.
- Abdul Majid. (2005). Perencanaan Pembelajaran Mengembangkan Standar Kompetensi Guru. Bandung: Remaja Rosdakarya.

- Arikunto. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Bentham, Susan. (2002). *Psychology and Education*. London and New York: Routledge.
- Cathy A, Malchiodi. 2003, *Handbook of Art Therapy*. A Division of Guilford Publications, Inc. 72 Spring Street, New York 10012.
- Council, T. (2003). Medical Art therapy. In C. Malchiodi (Ed). *Handbook of Art therapy* (207- 219). New York: Guiliford Publi- cation.
- Damayanti. (2008). *Tumbuh kembang dan terapi bermain pada anak*. Jakarta: EGC.
- Djamarah Syaiful Bahri. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fatah Ahmadi. 2015. Peran dan Fungsi Guru. *Jurnal Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta*.
- Hardy, M dan Hayes, S. 1998. *Pengantar Psikologi*. Alih Bahasa: Soenardji Jakarta: Erlangga.
- Hidayati, Wiji, dan Sri Purnami. 2016. *Psikologi perkembangan*. Yogyakarta.Teras.
- Imam Fardian. 2018. Art Therapy sebagai Media Ekspresi Anak-Anak. *Jurnal Psikologi Universitas Ahmad Dahlan*.
- Iskandar, Wiryokusumo dalam Afrilianasari. (2014). *Teori Pengembangan*, Surabaya.
- Kurniawan, D. E. (2017). Pengaruh Intensitas Bermain *Game online* Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling . *Jurnal Konseling GUSJIGANG Vol. 3 No. 1*.
- Moleong, Lexy J. (2007) *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Penerbit PT Remaja Rosdakarya Offset, Bandung
- Nurlaela. (2018). Dampak *Game online* terhadap Moral Anak di Desa Malili Kecamatan Malili Kabupaten Luwu Timur. *Jurnal PPKn FIS Universitas Negeri Makassar*.
- Nunuk Setiyowati, Devi Wahyu Ertanti, Mutiara Sari Dewi. (2020). Penerapan Permainan Edukatif Media Bergambar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(2), 1-8 <http://riset.unisma.ac.id/index.php/jd/article/view/6910/5563>
- Pamungkas, A. C. (2019). Retrieved from www.mastekno.com:https://www.mastekno.com/id/definisi-game-online.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, CV.
- Suparlan, 2008, *Menjadi Guru Efektif*, Jakarta: Hikayat Publishing.