

## BAB IV

### LAPORAN HASIL PENELITIAN

#### A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

##### 1. Geografis

###### a. Batas Wilayah.

1. Sebelah Utara berbatasan dengan Kelurahan Pematang Panjang.
2. Sebelah Selatan berbatasan dengan Kelurahan Kayu Bawang.
3. Sebelah Timur berbatasan dengan Kelurahan Landasan Ulin.
4. Sebelah Barat berbatasan dengan Kelurahan Banyu Hirang.

##### 2. Luas Wilayah

Luas Wilayah keseluruhan 383 ha/m<sup>2</sup> wilayah ini terbagi-bagi menurut penggunaannya. Luas tersebut dapat dilihat pada tabel 1 berikut ini :

Tabel 4.1 Luas Kelurahan Gambut Tahun 2010

NO	Wilayah	Luas / h <sup>2</sup>
1.	Luas Permukiman	50
2.	Luas Persawahan	313
3.	Luas Pekarangan	6
4.	Luas Tempat Pemakaman Umum	7
5.	Luas Perkantoran	5
6.	Luas Prasarana Umum Lainnya	2

Sumber Data : Kantor Kelurahan Gambut

Berdasarkan Tabel tersebut di atas maka dapatlah diketahui Kelurahan yang paling luas wilayahnya adalah wilayah persawahan, yakni 313 ha/m<sup>2</sup> dari keseluruhan wilayah. Sementara itu yang paling sempit wilayahnya adalah luas prasarana Umum lainnya, yakni 2 ha /m<sup>2</sup>.

### c. Keadaan Iklim.

Kondisi tanah sebagian besar terdiri dari tanah rawa dan lahan tanah gambut. Suhu udara rata-rata berkisar 27 C, dan curah hujan rata-rata 250 mm, dengan jumlah bulan hujan selama 5 bulan.

## 2. Demografi.

Menurut data Statistik tahun 2010 jumlah penduduk yang berada di Kelurahan Gambut berjumlah 13.000 Jiwa, yaitu terdiri dari 6.436 orang laki-laki dan 6.565 orang perempuan.

## 3. Mata Pencarian

Mata Pencarian penduduk Kelurahan Gambut bervariasi, sebagaimana daerah lainya, mata pencahairian yang dilakukan oleh penduduk adalah PNS, Pedagang, Buruh, Tukang, Petani dan lain-lainya,

## B. Penyajian Data

Setelah penulis mengemukakan tentang gambaran umum penelitian, maka selanjutnya akan dikemukakan mengenai data pokok menyangkut masalah-masalah yang akan diteliti sesuai dengan kondisi objek yang terdapat di lokasi penelitian. Naman selanjutnya penulis ingin menjelaskan secara ringkas mengenai kebiasaan belajar anak Sekolah Dasar hubungannya dengan dampak permainan yang sering dilakukan anak.

Yang dimaksud dengan kebiasaan belajar disini adalah keteraturan anak dalam belajar dan mengulangi dirumah. Kebiasaan belajar anak dipengaruhi oleh beberapa faktor, diantaranya faktor lingkungan keluarga dan sebagainya, termasuk

di dalamnya faktor bermain, salah satunya adalah permainan Video Game untuk anak yang nantinya akan berpengaruh sekali terhadap kebiasaan belajar anak itu sendiri.

1. Jenis permainan yang sering Dilakukan Anak di Kelurahan Gambut.

Para anak di lingkungan RT 27 Kelurahan Gambut mempunyai kesenangan yang berbeda-beda terhadap jenis permainan yang ada sekarang ini baik melalui media tertentu maupun tidak, masing-masing anak yang menyenangi hanya satu jenis permainan, tergantung minat mereka masing-masing dan waktu yang tersedia untuk melakukannya.

Berdasarkan hasil wawancara yang penulis lakukan dengan para anak yang menjadi responden, diketahui bahwa sebagian besar yang menyenangi permainan yang berbentuk monitor televisi yang dimainkan oleh sebuah kaset yang bernama Video Game ( PlayStation ).

Tabel 4.2 Jenis Permainan Yang Diminati Anak

No	Jenis Permainan	Frekuensi	Prosentasi
1.	Video Game	43	78,35 %
2.	Olah Raga	4	7,2 %
3.	Kalereng	3	5,45 %
4.	Lain - lain	5	9,0 %
Jumlah		55	100 %

Sumber Data : Responden ( anak ) di RT 27 Kelurahan Gambut

Tabel 8 menunjukkan bahwa permainan yang diminati oleh anak di lingkungan RT 27 Kelurahan Gambut adalah permainan Video Game permainan ini termasuk dalam kategori tinggi, permainan kalereng permainan kategori rendah, dan olah raga permainan ini termasuk dalam kategori rendah, Adapun jenis permainan lain-lain yang dimaksud disini layang-layang, logo, dan sebagainya. Melihat dari prosentasi jenis permainan Video Game yang disukai

anak di Lingkungan RT 27 Kelurahan Gambut menduduki peringkat teratas, hal ini membuktikan bahwa masyarakat tersebut sebagian besar telah memiliki Video Game.

Namun di samping itu kalau mereka (anak) yang tidak memiliki Video Game sendiri (secara pribadi) di rumah bisa bermain di tempat umum, tetapi kalau di tempat umum anak harus bayar, namun bayarannya masih terjangkau oleh anak-anak yaitu sebesar Rp. 2.000,-/ jam (satu kali main).

Para anak tersebut ada yang bermain dirumah, baik dirumah sendiri maupun bersama teman ada juga sebagian yang bermain di tempat umum karena tidak memilikinya di rumah. Walaupun sebagian anak sudah memiliki Video game di rumah, namun anak ,lebih sering bermain bersama teman atau di tempat umum dari pada di rumah sendiri.

Untuk lebih mengetahui dimana anak sering bermain Video Game dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.3 Tempat Anak-Anak Bermain Video Game

NO	Tempat Bermain	Frekuensi	Prosentasi
1.	Rumah Sendiri	25	15,4 %
2.	Rumah Tetangga	2	4.6 %
3.	Tempat Umum	28	80 %
Jumlah		55	100 %

Sumber Data : Informan Kelurahan Gambut

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa sebagian besar anak sering bermain di tempat umum, disamping bayarannya cukup murah (bisa terjangkau) juga bisa memilih kaset permainan yang disukainya. Kemudian Prosentasi anak yang bermain di rumah sendiri dalam kategori rendah, ini terbatasnya jenis-jenis kaset

yang mereka miliki di rumah. Sedangkan yang terendah prosentasinya adalah mereka yang main di rumah tetangga.

Jenis-jenis permainan Video Game ini cukup banyak macamnya. Dalam kaset tersebut berupa cerita-cerita humor yang diperankan oleh boneka-boneka maupun pesawat-pesawat dan lain sebagainya. Alur Cerita yang terkadang disana adalah perjuangan seseorang sehingga mencapai kesuksesan. Walaupun dengan cara kekerasan atau perkelahian dan sejenisnya. Untuk lebih jelasnya mengenai kaset-kaset permainan Video Game dapat dilihat Pada Tabel berikut

Tabel 4.4 Jenis Kaset Video Game Tahun 2010

NO	Kaset Video Game	Keterangan
1.	Foot Ball	Bermain Sepak Bola
2.	F-D Fighting	Perebutan Kekuasaan
3.	Kungfu	Pertandingan Kungfu
4.	Galaxian	Pertempuran Luar Angkasa
5.	Bomber Man	Peperangan
6.	Mahjong	Permainan
7.	Prince Carribean	Petualangan
8.	Combat	Peperangan
9.	Moto GP	Balapan Motor
10.	Formula 1 Racing	Balapan Mobil Formula 1
11.	Poker	Permainan Kartu
12.	Tarzan	Petualangan
13.	Ninja Saga	Pertandingan Bela diri
14.	Smackdown	Olahraga keras Amerika
15.	Kungfu Panda	Petualangan
16.	Hulk	Petualangan

Sumber Data : Responden (anak dan Pemilik Video Game)

Di lihat dari tabel di atas dapat diketahui berapa banyaknya kaset permainan Video Game yakni 16 macam permainan. Akan tetapi tidak semua kaset tersebut dimainkan mereka, hanya sebagian kecil saja. Untuk lebih jelasnya mengenai kaset yang sering diputar anak untuk main Video Game dapat dilihat dalam tabel berikut :

Tabel 4.5 Kaset Yang Sering Dimainkan

No	Kaset Video Game	Frekuensi	Prosentasi
1.	Foot Ball	45	52,4
2.	F-D Fighting	10	17,2
3.	Kungfu	3	5,2
4.	Galaxian	3	5,4
5.	Bomber Man	2	3,6
6.	Mahjong	2	3,6
7.	Spally	6	10
8.	Combat	3	5,0
Jumlah		75	100 %

Sumber Data : Responden di Lingkungan RT 27 Kel.Gambut

Tabel di atas menunjukkan kaset yang sering diputar oleh anak dalam bermain Video Game adalah 8 macam Kaset, yakni Foot Ball, F-D Fighting, Kungfu, Galaxian, Bomber Man, Mahjong, Spally Combat. Sedangkan yang lainnya sangat minim dimainkan mereka.

Melihat dari frekuensi maupun prosentasi jenis kaset yang sering dimainkan oleh anak di Lingkungan RT 27 Kelurahan Gambut membuktikan bahwa sebagian besar anak menyukai permainan Foot Ball (Sepak bola). Dalam permainan ini ditampilkan 2 kesebelasan yang dimainkan oleh 2 orang anak atau sendirian. Dalam Kaset (permainan) ini pula ditampilkan seorang pemain dengan keahliannya (skill) menggiring bola, mengumpan, mengontrol dan memasukan bola ke gawang lawan, dan juga dalam kaset ini (permainan) ini bisa ditentukan pemain kondisi prima (fit), strategi yang dimainkan serta formasi dalam bermain, serta dalam kaset ini pula bisa ditentukan apakah memainkan tim atau klub. Kaset ini hanyalah sebuah permainan yang dimainkan oleh anak-anak. Sangat sangat kontradiksi sekali permainan sepak bola melalui Video Game yang ditampilkan di layar TV dengan kenyataan yang ada apalagi permainan di Indonesia. Melihat hal yang demikian yang itu kita wajib

memperhatikan semua media yang digunakan anak dalam bermain demi kepentingan mereka sendiri, karena media bermain juga merupakan sarana pembentuk kejiwaan dan pengenalan dirinya.

Berdasarkan hasil wawancara yang penulis lakukan dengan anak di Lingkungan RT 27 Kelurahan Gambut tentang waktu yang mereka gunakan untuk main Video game : anak bermain setiap hari, dimana pada jam-jam yang seharusnya mereka gunakan untuk makan, belajar, kebiasaan mengulang pelajaran, sekolah, sembahyang, mengaji dan lain-lain. Oleh karena itu nampaknya seluruh waktu anak digunakan main Video Game. Disinilah perlu adanya pengawasan terhadap mereka, sehingga waktu bermain, khususnya main Video Game dapat ditekan sehingga anak tersebut bisa membagi jam yang digunakan dalam bermain Video Game dapat dilihat pada Tabel berikut

TABEL 4.6 Waktu Anak Bermain Video Game di Lingkungan RT 27 Kelurahan Gambut Tahun 2010

No	Jam	Frekuensi	Prosentasi	Keterangan
1.	10.00 Wita	10	18	Istirahat Sekolah
2.	13.15 Wita	8	14,5	Pulang Sekolah
3.	15.00 Wita	10	18	Istirahat tidur
4.	17.30 – 20.00 Wita	27	49,5	Sore - malam
Jumlah		55	100	

Tabel di atas juga menunjukkan bahwa jam yang digunakan anak dalam bermain Video Game adalah jam 17.30 sampai malam hari jam 20.00. Akan tetapi sebagian mereka yang bermain pada jam istirahat sekolah, pada jam istirahat tidur siang, termasuk kategori sedang. Sedangkan yang terendah prosentasinya pada jam 13.15.

## 2. Dampak Bermain Video Game Terhadap Kebiasaan Belajar Anak di Lingkungan RT 27 Kelurahan Gambut

Untuk mengetahui bagaimana pengaruh bermain Video Game terhadap kebiasaan belajar anak, waktu belajar, lamanya belajar anak serta sarana tempat belajar anak.

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada data-data berikut :

### a. Aktivitas Belajar Anak

Untuk memperoleh data tentang aktivitas belajar anak penulis melakukan wawancara tersebut dapat diperoleh data sebagaimana yang ditunjukkan tabel di bawah ini :

Tabel 4.7 Aktivitas Belajar Anak di Lingkungan RT 27 Kelurahan Gambut Tahun 2010

No	Kategori	Frekuensi	Prosentasi
1.	Selalu	14	20,00
2.	Tidak Pernah	19	37,00
3.	Kadang-kadang	22	42,86
Jumlah		55	100,00

Dari kategori di atas dapat diperoleh bahwa kategori menjawab selalu beraktivitas belajar termasuk kategori rendah sekali, yang menyatakan kadang-kadang saja kategori sedang, sedangkan yang menyatakan tidak pernah termasuk kategori rendah.

### b. Waktu Belajar Anak.

Untuk mengetahui kebiasaan waktu belajar anak dapat dilihat pada tabel berikut :



Tabel 14 Waktu Belajar Anak Di Lingkungan Rt 27 Kelurahan Gambut

No	Waktu Belajar	Frekuensi	Prosentasi
1.	Siang Hari	7	5,71
2.	Sore hari	12	20,00
3.	Malam Hari	36	74,29
Jumlah		55	100,00

Dari tabel di atas dapat diketahui kebiasaan anak belajar adalah pada waktu malam hari, hal ini dikarenakan mereka pada siang hari sampai sore hari mereka belajar di sekolah. Mereka yang belajar pada malam hari termasuk kategori tinggi, sedangkan yang belajar pada siang hari termasuk kategori rendah dan yang belajar pada sore hari termasuk kategori rendah.

#### c. Lamanya Waktu Belajar Anak

Lamanya waktu belajar anak dirumah dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.8 Lamanya Waktu Belajar Anak

No	Waktu	Frekuensi	Prosentasi
1.	1 – 2 Jam	22	8,57
2.	< 1 Jam	21	48,57
3.	> 2 jam	12	42,86
Jumlah		55	100,00

Dari tabel di atas maka dapat diketahui lamanya waktu belajar anak. Adapun anak yang belajar kurang dari 1 jam termasuk kategori sedang, anak yang belajar 1 jam sampai 2 jam termasuk kategori tinggi, dan anak yang lama belajarnya lebih dari 2 jam termasuk kategori rendah.

#### d. Sarana Tempat Belajar

Untuk mengetahui sarana tempat belajar anak apakah ia memilikinya atau tidak hal tersebut dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.9. Dimiliki Tidaknya Sarana Tempat Belajar

No	Kategori	Frekuensi	Prosentasi
1.	Memiliki	24	45,71
2.	Tidak Memiliki	31	54,29
Jumlah		55	100

Dari Tabel diatas diperoleh data bahwa anak yang memiliki sarana tempat belajar sendiri termasuk dalam kategori sedang, sedangkan anak yang tidak memiliki sarana tempat belajar sendiri ada termasuk dalam kategori sedang.

Selain hal tersebut di atas maka di ketahui sejauh mana dampak bermain Video Game terhadap kebiasaan belajar anak hal ini dapat diketahui dari jawaban responden sebagaimana diketahui pada tabel berikut :

Tabel 4.10. Pengaruh Video Game Terhadap Kebiasaan Belajar Anak

No	Kategori	Frekuensi	Prosentasi
1.	Tidak berpengaruh	14	25,71
2.	Kadang-kadang	16	31,41
3.	Berpengaruh	25	42,86
Jumlah		55	100,00

Dari tabel diatas diketahui yang menyatakan bermain Video Game berpengaruh termasuk dalam kategori tinggi, dan menyatakan kadang-kadang berpengaruh termasuk dalam Kategori sedang, sedangkan yang menyatakan tidak berpengaruh termasuk dalam Kategori rendah.

Di dapat lagi data tentang pengaruh bermain Video Game ini karena bermain Video Game merupakan salah satu jenis permainan yang digemari anak. Peran Orang tua dalam mengatasi dampak bermain Video Game terhadap kebiasaan belajar anak.

Untuk mengetahui bagaimana peranan orang tua dalam memberikan bimbingan dan pengawasan waktu belajar dan bermain pada anak, hal ini dilihat dari data dibawah ini :

a. Menyiapkan alat-alat belajar anak

Untuk mengetahui bagaimana kesiapan belajar anak berdasarkan hasil wawancara dengan responden diperoleh data sebagaimana yang ditunjukkan pada tabel dibawah ini :

Tabel 4.11. Menyiapkan Alat-Alat Belajar

NO	Kategori	Frekuensi	Prosentasi
1.	Selalu Menyiapkan	12	20,00
2.	Kadang-kadang	15	28,57
3	Tidak Pernah	28	51,43
Jumlah		55	100,00

Dari tabel di atas menunjukkan 55 responden adalah orang tua, yang menyatakan membantu menyiapkan alat-alat belajar anaknya termasuk dalam kategori rendah sekali, yang menyatakan kadang-kadang membantu menyiapkan alat-alat belajar anaknya termasuk dalam kategori rendah sedangkan yang menyatakan tidak pernah sama sekali menyiapkan belajar anaknya termasuk dalam kategori rendah.

b. Membimbing belajar anak

Untuk mengetahui peranan orang tua dalam membimbing anaknya belajar. Hal ini dapat diketahui dari hasil wawancara, sebagaimana diperhatikan pada tabel di bawah ini :

Tabel 4.12 Tingkat keseringan Orang Tua Dalam Membimbing Anak

No	Kategori	Frekuensi	Prosentasi
1.	Selalu	13	28,57
2.	Kadang-kadang	18	31,43
3	Tidak Pernah	24	40,00
	Jumlah	55	100,00

Dari tabel diatas menunjukkan bahwa 55 kepala keluarga (KK) yang dijadikan responden ditemukan termasuk dalam kategori rendah yang menyatakan selalu membimbing anaknya belajar, dan menyatakan kadang-kadang termasuk dalam kategori rendah sedangkan yang menyatakan tidak pernah termasuk dalam kategori rendah.

- c. Peranan orang tua dalam mengatasi dampak bermain Video Game terhadap kebiasaan belajar anak.

Berikut akan dilihat data tentang peran orang tua dalam mengatasi atau tuntunan dan bimbingan dari dampak bermain Video Game terhadap kebiasaan belajar anak sebagai berikut:

Tabel 4.13. Tingkat keseringan Tuntunan Dan Bimbingan Orang Tua Selama Bermain Video Game

No	Kategori	Frekuensi	Prosentasi
1.	Selalu	16	31,43
2.	Kadang-kadang	14	25,71
3	Tidak Pernah	24	42,86
	Jumlah	55	100,00

Dari tabel diatas ternyata orang tua yang menuntun dan membimbing anaknya selama bermain Video termasuk dalam kategori rendah, sedangkan orang tua yang kadang-kadang saja menuntun dan membimbing termasuk dalam kategori rendah, orang tua yang tidak pernah memberikan tuntunan dan bimbingan pada anak termasuk dalam kategori sedang.

d. Batasan antara waktu bermain Video Game dan belajar anak

Untuk mengetahui batasan waktu antara Video Game dan belajar anak dapat di lihat pada tabel berikut :

Tabel 21 Batasan Waktu Antara Bermain Video Game Dan Belajar Anak

No	Kategori	Frekuensi	Prosentasi
1.	Terbatas	25	48,5
2.	Tidak terbatas	30	51,5
	Jumlah	55	100

Dari tabel di atas menunjukkan tentang antara waktu bermain Video Game dan belajar, termasuk dalam kategori sedang dari 55 responden menyatakan anaknya dibatasi waktunya untuk bermain Video Game, sedangkan yang lainnya termasuk dalam kategori tinggi yang menyatakan tidak ada pembatasan waktu dalam bermain.

### C. Analisa Data

Untuk mengetahui bagaimana dampak Video Game terhadap kebiasaan belajar anak dirumah dan bagaimana peran orang tua dalam mengatasi dampak Video Game terhadap belajar anak, maka data yang telah disajikan dapat dianalisa. Untuk lebih sistematisnya analisa ini maka akan dikemukakan berdasarkan perumusan masalah.

1. Jenis permainan yang sering dilakukan di lingkungan RT 27 Kel. Gambut

Jenis permainan yang dilakukan anak di Lingkungan RT 27 Kelurahan Gambut adalah permainan Video Game. Mereka jarang bermain permainan yang lain, seperti bermain kalereng, olah raga dan sebagainya. Padahal jenis permainan semacam ini tidak terlalu berpengaruh terhadap pertumbuhan dan perkembangan jiwa anak.

Kecendrungan para anak memilih permainan Video Game erat kaitannya dengan kondisi anak yang masih labil dan ingin menjadi seorang pahlawan yang tidak terkalahkan seperti cerita yang ada dalam permainan Video Game tersebut. Selain itu pula kondisi lingkungan di mana mereka berada tidak ada persaingan intelektual.

## 2. Dampak Video Game Terhadap Kebiasaan Belajar Anak.

Pengaruh permainan Video Game terhadap kebiasaan belajar anak di lingkungan RT 27 Kelurahan Gambut dapat diketahui melalui aktivitas belajar anak, waktu belajar anak, lamanya belajar anak dan sarana tempat belajar anak.

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengaruh atau dampak yang ditimbulkan oleh permainan Video Game terhadap aktivitas belajar anak dapat diketahui bahwa ada 37,14 % (kategori rendah) tidak pernah lagi belajar, sedangkan yang menjawab responden hanya kadang-kadang saja sekitar 42,86 % (kategori sedang) dan menjawab tetap selalu belajar 20 % (kategori rendah sekali), kalau nilai data ini kita interpretasikan dampak permainan Video Game ini terdapat kebiasaan anak rendah, Karena dari tabel diketahui sebanyak 42,86 % anak kadang-kadang tidak belajar, hal ini dapat dikatakan permainan Video Game terhadap aktivitas belajar anak sedang saja. Dari jawaban di atas dapat memberikan gambaran kepada kita bahwa kebanyakan anak-anak tidak pernah lagi belajar dan hanya bermain Video Game saja.

Kemudian kalau kita lihat dampak permainan Video Game terhadap waktu belajar anak berdasarkan tabel 16 anak yang belajar pada siang hari ada 5,71 % yang memanfaatkan waktu belajarnya pada malam harinya ada 74,29 %. Mengingat pentingnya pemanfaatan waktu belajar bagi anak sekolah dasar pada hari adalah waktu untuk sekolah, sedangkan pada malam hari adalah kebiasaan anak untuk belajar, dan pada sore hari anak sekolah di TK Alqur'an untuk belajar pada sore hari di rumah tidak mungkin. Bermainnya anak baik di rumah atau di tempat umum pada siang, sore maupun malam hari jelas akan mempengaruhi waktu belajar anak di rumah, dari data yang disajikan di atas menunjukkan 20,00 % anak yang belajar pada sore hari, yang belajar pada pagi hari hanya 5,71 % dan yang belajar pada malam hari 74,29 % dengan demikian kalau kita interpretasikan kebanyakan anak belajar pada waktu malam hari yakni antara waktu magrib dan isya, jadi permainan Video Game dapat mengganggu waktu belajar anak, karena anak yang belajar pada malam hari ada 74,29% adalah kategori tinggi.

Berikut ini kita lihat data tentang dampak Video Game terhadap lamanya waktu belajar anak berdasarkan tabel 17 diperoleh data anak yang belajar 1 jam ada 48,5%, sedangkan yang waktu belajarnya 1 sampai 2 ada 42,86%, dan anak yang belajarnya lebih dari 2 jam ada 8,57%.

Dengan demikian kebiasaan mereka belajar di rumah dapat dikatakan tinggi dari segi lamanya mereka belajar di rumah dapat dikatakan tinggi dari segi lamanya mereka belajar bukan dalam artian

membaca buku saja tetapi juga cukup mengoreksi catatan dan membaca buku pelajaran yang telah diajarkan oleh guru mereka. Data ini kalau diinterpretasikan maka dapat dikatakan permainan Video Game cukup berpengaruh terhadap kapasitas lamanya waktu belajar yakni ada 48,57% yang belajarnya kurang dari 1 Jam.

Data tentang sarana tempat belajar sendiri yang dimiliki oleh anak sebagaimana yang ditunjukkan tabel 18 ternyata ada 24 orang anak atau 45,71% yang memiliki, dan ada 31 orang yang tidak memiliki tempat belajar, dari data yang tidak memiliki 31 orang atau 54,29% (kategori sedang) dapat dikatakan bahwa permainan Video Game cukup berpengaruh terhadap kebiasaan belajar anak saat belajar terganggu sebagai sikap tanggap anak terhadap lingkungan di sekitarnya dibandingkan dengan anak yang memiliki tempat belajar pemusatan konsentrasi terhadap pelajaran lebih baik.

Dari data-data yang telah terkumpulkan, dapat diambil suatu kesimpulan akhir bahwa pengaruh atau dampak Video Game terhadap kebiasaan belajar anak di Lingkungan RT 27 Kelurahan Gambut cukup berpengaruh, hal ini dapat diketahui dari waktu belajar anak, ditambah lagi kurangnya dukungan sarana tempat belajar.

Selain hal tersebut dapat diketahui juga sejauh mana pengaruh atau dampak Video Game ini kita lihat dari jawaban responden dari tabel 19 menunjukkan 55 responden ada 25 orang atau 42,86% menyatakan permainan Video Game berpengaruh terhadap belajar anak, yang menyatakan tidak berpengaruh terhadap belajar anak ada 14 orang atau 25,71%. Data yang



menyatakan kadang-kadang berpengaruh ada 16 orang atau 31,43%. Dari data-data itu kalau kita interpretasikan maka pengaruh Video Game terhadap belajar anak cukup berpengaruh hal ini didukung oleh data hasil wawancara yang menyatakan kebanyakan anak-anak mereka berhenti belajar karena pada waktu yang mereka bermain permainan yang mereka gemari.

Berdasarkan analisa di atas maka dapat diambil suatu kesimpulan bahwa permainan Video Game cukup berpengaruh terhadap kebiasaan belajar anak.

### 3. Peran Orang Tua dalam Mengatasi Dampak Video game Terhadap Kebiasaan Belajar Anak.

Berikut ini akan kita ketahui bagaimana peranan orang tua dalam mengantisifasi belajar anak dan bermain Video Game dapat diketahui dari peran orang tua menyiapkan alat-alat belajar anak, membimbing anak belajar, menuntun dan membimbing anak bermain Video Game serta batasan waktu antara bermain Video Game dan belajar.

Berdasarkan hasil penelitian mengenai peranan orang tua dalam mengatisifikasi belajar anak dan bermain Video Game dapat dilihat dari segi peranan orang tua membantu menyiapkan alat-alat belajar anak terdapat pada tabel 20 tentang menyaiapkan alat-alat belajar anak, data ini kalau diinterpretasikan termasuk dalam kategori peranan orang tua yang kurang sekali membantu anak menyiapkan alat-alat belajar, pada hal anak usia sekolah sangat memerlukan bantuan orang tua dalam menyiapkan alat-alat belajarnya, dengan demikian dapat dikatakan bahwa peranan orang tua dalam mempersiapkan alat-alat belajar anak sangat kurang. Bagaimana peran orang

tua dalam membimbing anak-anaknya untuk belajar, ini dapat diketahui yang selalu memberikan bimbingan kepada anaknya dalam belajar, yakni 28,57% kalau diinterpretasikan kedalam kategori rendah atau kurang memberikan bimbingan terhadap anaknya dalam belajar, karena dengan adanya bimbingan orang tua anak jadi diperhatikan dan mendorong anak lebih giat dalam belajar.

Selanjutnya kita lihat tuntunan dan bimbingan orang tua terhadap anaknya selama bermain Video Game. Pada tabel 22 tentang peranan orang tua dalam menuntun dan membimbing anaknya bermain Video Game, ini dapat diketahui bahwa dari 55 responden ternyata ada 31,43% yang menyatakan selalu membimbing, yang kadang-kadang ada 25,71%. Sementara itu yang menyatakan tidak pernah membimbing anaknya selama bermain Video Game ada 42,86% dikategorikan sedang. Dengan demikian dapat dikatakan peranan orang tua dalam membimbing dan menuntun kepada anaknya pada waktu menonton dan bermain Video Game yang diminati anak sangat kurang.

Kemudian kalau kita lihat dari peranan orang tua dalam mengatur batasan antara bermain Video Game dan belajar anak, diketahui dari 55 responden ada 25 kepala keluarga atau 45,45% yang menyatakan memberikan batasan waktu antara belajar dan bermain Video Game, hal ini dapat dilihat dari tabel 23, Melihat dari data tersebut yang menyatakan ada pembagian waktu belajar dan bermain Video game 48,57% nilai ini kalau

diinterpretasikan maka dapat dikatakan bahwa peranan orang tua dalam mengatasi waktu belajar anak adalah kategori sedang atau cukup berperan.

Berdasarkan analisa diatas maka dapat diambil suatu kesimpulan bahwa peranan orang tua dalam mengantisifikasi dampak Video Game pada belajar anak kurang berperan, karena orang tua kurang memperhatikan belajar anak yakni kurangnya bimbingan orang tua pada waktu belajar dan pengawasan pada waktu anak bermain.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Dari uraian-urialian terdahulu, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Dampak bermain Video Game terhadap kebiasaan belajar anak kalau di kategorikan menjadi dua bagian :
  - a. Dampak Positif adalah dampak dilihat pada aspek kognitif yakni menimbulkan bakat dan wawasan penalaran secara umum dan sarana hiburan bagi anak.
  - b. Dampak negatif, adalah timbulnya rasa malas untuk sekolah, mempelajari dan mengulangi pelajaran yang telah diajarkan guru, mempelajari dan perdalam ilmu agama, sikap malas membantu orang tua, timbulnya sikap membantah perintah orang tua dan tidak disiplin terhadap waktu.

Dampak bermain Video Game ternhadap kebiasaan belajar tersebut dapat dilihat pada aktivitas belajar anak, waktu belajar anak, lamanya waktu belajar anak, sarana tempat belajar anak.

2. Peran orang tua dalam mengatasi dampak bermain Video Game pada kebiasaan belajar anak kurang berperan karena orang tua kurang memperhatikan belajar anak yakni bimbingan dan pengawasan pada waktu anak belajar dan bermain.

## B. Saran-saran

Agar skripsi ini berguna bagi pihak-pihak tertentu maka berikut ini akan dikemukakan saran sebagai berikut :

1. Para guru dan masyarakat di Lingkungan RT 27 Kelurahan Gambut hendaknya aktif memberikan motivasi dan bimbingan kepada anak supaya mereka giat menuntut ilmu pengetahuan baik itu pengetahuan umum maupun pengetahuan agama baik di sekolah maupun di masyarakat.
2. Para orang tua hendaknya selalu memberikan pengawasan terhadap segala aktivitas anak, termasuk di dalamnya pengawasan terhadap bermain dan belajar anak. Orang tua hendaknya Waspada terhadap dampak yang ditimbulkan oleh permainan Video Game.



## PEDOMAN WAWANCARA

## A. Anak Sekolah Dasar

Identitas : .....

N a m a : .....

U m u r : .....

Sekolah : .....

Alamat : .....

## Pertanyaan-pertanyaan.

1. Apakah adik senang bermain ?
2. Jenis permainan apa yang adik sukai ?
3. Apakah adik juga menyukai Permainan Video Game ?
4. Jenis Permainan Video Game apa yang adik sukai ?
5. Kapan biasanya adik bermain Video Game ?
6. Apakah adik memiliki permainan Video Game di rumah ?
7. Selain bermain Video Game di rumah apakah adik sering bermain Video Game di rumah teman atau tempat umum ?
8. Menurut adik mana yang lebih mengasyikkan apakah bermain Video Game di rumah atau di tempat umum ?
9. Apakah adik biasanya belajar di rumah ?
10. Apakah adik belajar setiap hari ?

11. Pada waktu apa adik biasanya adik belajar ?
12. Berapa lama biasanya asyik belajar ?
13. Apakah adik mempunyai tempat belajar sendiri ?
14. Sebelum adik belajar apakah alat-alat belajarnya disiapkan terlebih dahulu ?
15. Apakah Bapak / Ibu adik membimbing dan mengawasi pada waktu belajar dan bermain ?
16. Apabila adik sedang belajar lalu ada saudara/teman adik yang bermain Video Game, apakah adik berhenti belajar ?
17. Kalau adik berhenti belajar, Lalu menonton dan bermain Video Game, apa yang dilakukan orang tua adik ?

#### B. Untuk Orang Tua.

##### Identitas Diri.

N a m a : .....

U m u r : .....

Alamat : .....

Orang Tua dari : .....

##### Pertanyaan-pertanyaan

1. Berapa Bapak/Ibu mempunyai anak ?
2. Berapa anak yang masih serumah ?
3. Berapa orang anak Bapak/Ibu yang masih Sekolah ?



4. Berapa orang yang masih duduk di sekolah dasar ?
5. Apakah Bapak/Ibu menyediakan alat permainan Video Game di rumah?
6. Apakah anak Bapak/Ibu senang bermain Video Game ?
7. Kapan biasanya anak Bapak/Ibu bermain Video Game ?
8. Selain bermain Video Game di rumah apakah anak Bapak/Ibu sering bermain di tempat Umum ?
9. Apakah Bapak /Ibu belajar setiap hari ?
10. Apakah Bapak/Ibu mengawasi anak pada waktu bermain dan belajar ?
11. Pada waktu apa biasanya anak Bapak/Ibu belajar ?
12. Apakah dengan adanya alat permainan Video game anak Bapak/Ibu menjadi malas ?
13. Apakah anak Bapak/Ibu mempunyai tempat belajar sendiri ?
14. Berapa Lama biasanya anak Bapak/Ibu belajar ?
15. Sebelum anak Bapak/Ibu belajar apakah alat-alat belajarnya disiapkan lebih dahulu ?
16. Apakah Bapak/Ibu membimbing dan mengawasi pada waktu belajar dan bermain ?
17. Apakah Bapak/Ibu membatasi waktu bermain ?
18. Apabila anak sedang belajar lalu ada saudara yang lain bermain Video game apakah ia menghentikan belajarnya ?
19. Kalau anak Bapak/Ibu menghentikan belajarnya apa yang Bapak/Ibu lakukan ?



NAMA-NAMA RESPONDEN (ANAK DAN ORANG TUA  
DI LINGKUNGAN RT 27 KELURAHAN GAMBUT

No	Nama	Wali / Oran Tua	Kelas
----	------	-----------------	-------

1.	M. Ahya Hamdan	M. Basran	6
2.	Ariyanto	M. Anshari	3
3.	Trisarmanto	Atikah	3
4.	Royan Rifyanor	Rifani Aini	4
5.	Mika Ulfiyani	Ruslan	5
6.	Rahmadi	Riduansyah	4
7.	Abdi Rahmanadi	Mujaini Matnuh	2
8.	Linawati	Ahmad Noor	1
9.	M. Fahruji	H. Ibrahim	3
10.	Alfian	Hj. Masnah	1
11.	Yusuf Edy Saputra	Zauhar kusnadi	4
12.	Rifki Ridhani	H. Arifin	5
14.	Ahmad Yani	Murdan	6
15.	M. Maisugi	Ali	4
16.	Suryadi	M. Husni	3
17.	Asfi Hidayat	Affandi	3
18.	M. Ihsan Ansyari	Isransyah	5
19.	M. Fitri	Sadikin Noor	6
20.	M. Fauzan	Anwar	2
21.	Husni Jamhari	Mursidi	3
22.	Muchlis	Abd. Rasyid	5
23.	M. Arif Rahman	H.M Yusuf	4
24.	Adi Rizky	Ali Fahmi	6

25.	M. Fadly	Abd. Manan	2
26.	Taufik Hidayat	Mahmud	5
27.	M. Hilmi	Rusian Azhar	2

28.	M. Syaiful Rahman	Rahmadi	3
29.	Aditiya	Muchtan	5

30.	M. Silmi	Mujiono	6
31.	Sarkoni	Riduan Noor	2
32.	Hery	H.Sapri	4
33.	Muslih	Muslim	5
34.	M. Taufik	Saleh	6
35.	Isnaini fazrin	Marzuki	3
36.	Hendra	Hendrani	3
37.	Lian	H.M Syamsuri	5
38.	Prija	Pribakti	4
39.	Firman Kusuma	Sridayanti	6
40.	Rahmat	Djumairi	5
41.	M. Cahyadi	Aslamiah	6
42.	Ifani Noor	H.M. Noor	4
43.	Anisa safarina	Syariffudin	6
44.	Farid Rahman	Nurdian	4
45.	Fahrizal Gafur	Rajuddin Noor	4
46.	Andy Hidayagt	Muchlis	3
47.	Verry Ramadhani	Hasan	6
48.	Faisal Rahman	Yunani	5
49.	Yulian Fahmi	Mariam	6
50.	Maya Agustina	Marqamah	5