

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

1. Letak dan Luas Wilayah Geografis

Kelurahan Paliwara merupakan salah satu kelurahan yang terletak di wilayah Kecamatan Amuntai Tengah, Kabupaten Hulu Sungai Utara. Kelurahan Paliwara terdiri dari 9 RT dengan perbatasan wilayah sebagai berikut:

- a. Sebelah Utara : berbatasan dengan Desa Pamintangan
- b. Sebelah Selatan : berbatasan dengan Desa Palampitan Hulu
- c. Sebelah Timur : berbatasan dengan Kelurahan Murung Sari
- d. Sebelah Barat : berbatasan dengan Kelurahan Sungai Malang

Adapun luas-luas wilayah Kelurahan Paliwara secara keseluruhan 3,6 hektar yang luasnya terbagi 6 yaitu:

- a. Luas pemukiman yaitu : 1,7 hektar
- b. Luas kuburan yaitu : 0,5 hektar
- c. Luas pekarangan yaitu : 0,2 hektar
- d. Luas taman yaitu : 0,2 hektar
- e. Luas perkantoran yaitu : 0,4 hektar
- f. Luas prasarana umum lainnya yaitu : 0,6 hektar

2. Jumlah Penduduk, Tingkat Pendidikan dan Mata Pencarian.

Menurut data statistik yang ada di kantor Kelurahan Paliwara, jumlah penduduk samapai akhir ini seluruhnya berjumlah 2.157 jiwa, yang terdiri dari laki-laki sebanyak 1.026 jiwa dan perempuan sebanyak 1.131 jiwa, dengan jumlah kepala keluarga sebanyak 747 KK.

Adapun latar belakang pendidikan dan sarana pendidikan penduduk Kelurahan Paliwara berdasarkan data dokumenter yang diperoleh dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.1 Penyebaran Penduduk Kelurahan Paliwara Berdasarkan Tingkat Pendidikan

No.	Tingkat Pendidikan	Laki-laki	Perempuan
1	Usia 3-6 tahun yang belum masuk TK	16	15
2	Usia 3-6 tahun yang sedang TK/ <i>play group</i>	17	21
3	Usia 7-18 tahun yang tidak pernah sekolah	35	15
4	Usia 7-18 tahun yang sedang sekolah	68	33
5	Usia 18-56 tahun yang tidak pernah sekolah	42	30
6	Usia 18-56 tahun pernah SD tetapi tidak tamat	38	66
7	Usia 12-56 tahun tidak tamat SLTP	29	39
8	Usia 12-56 tahun tidak tamat SLTA	20	45
9	Tamat SD/ sederajat	226	115
10	Tamat SMP/ sederajat	199	168
11	Tamat SMA/ sederajat	292	194
12	Tamat D-1/ sederajat	9	16
13	Tamat D-2/ sederajat	63	26
14	Tamat D-3/ sederajat	127	53
15	Tamat S-1/ sederajat	138	149

16	Tamat S-2/ sederajat	2	Tidak ada
17	Tamat S-3/ sederajat	Tidak ada	Tidak ada
Jumlah		1.026	1.131
Jumlah Total		2.157 orang	

Sumber : Dokumentasi Kelurahan Paliwara 2014

Tabel 4.2 Keadaan Sarana Pendidikan di Kelurahan Paliwara

No.	Sarana Pendidikan	Jumlah
1.	TK	1
2.	TPA	2
3.	SD/MI Sederajat	3
4.	SLTP/MTs Sederajat	-
5.	SLTA/MA Sederajat	-

Sumber: Hasil Wawancara Dengan Lurah Paliwara 2014

Adapun mata pencaharian penduduk Kelurahan Paliwara sangat bervariasi, untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada table berikut:

Tabel 4.3 Penyebaran Penduduk Kelurahan Paliwara Tingkat Mata Pencaharian

No.	Data Penduduk Berdasarkan Jenis Pekerjaan	Laki-laki	Perempuan
1	Petani	4	2
2	Perkebunan	-	-
3	Peternak	29	52
4	Buruh Harian	120	-
5	Buruh Tani	32	15
6	Buruh Peternakan	-	-
7	Tukang Listrik	20	-
8	Tukang Batu	25	-
9	Tukang Kayu	36	-

10	Tukang Las	24	-
11	Tukang Jahit	5	7
12	Penata Rias	-	7
13	Penata Busana	-	2
14	Penata Rambut	3	2
15	Pembantu Rumah Tangga	-	45
16	Pedagang/Pengusaha/Wiraswasta	110	240
17	Pegawai Swasta/Pegawai Perusahaan	121	-
18	Anggota Lembaga Swadaya Masyarakat (LSM)	5	10
19	Pegawai BUMN	10	-
20	Dosen PTN/PTS	2	3
21	Guru TK/SD/SLTP/SLTA Sederajat	20	80
22	PNS	71	100
23	Dokter	2	1
24	Bidaan/Perawat	3	7
25	Apoteker	4	-
26	Guru Madrasah/Pesantren	2	-
27	Ustadz	10	-
28	Anggota Dewan/DPRD	2	-
29	Anggota Polri	10	-
30	Anggota Brimob	2	-
31	Wartawan/Jurnalis	2	-
32	Sopir	10	-
33	Pensiunan	75	67
34	Belum/Tidak bekerja (di atas 17 tahun)	52	37
35	Masih Pelajar/Mahasiswa	23	30
36	Masih Balita/Anak Belum Sekolah	46	40

37	Ibu Rumah Tangga	-	436
38	Lain-lain (yang tidak tercantum di atas)	71	24

Sumber : Dokumentasi Kelurahan Paliwara

3. Sarana Ibadah dan Aktivitas Keagamaan

Berdasarkan observasi serta wawancara dengan Lurah Paliwara, sarana ibadah di kelurahan tersebut terdapat 6 buah langgar, dan mayoritas penduduknya 100% agama Islam. Untuk aktivitas keagamaan di Kelurahan Paliwara ada beberapa kegiatan yang dilaksanakan yaitu, setiap malam sehabis magrib diadakan ceramah agama di langgar-langgar, yang di ajarkan masalah fiqih, tasawuf, tauhid, dan tajwid. Dan malam jum'atnya biasanya khusus untuk sholat hajat danyasinan. Adapun untuk sore harinya setiap hari rabu, Kamis dan minggu biasanya ada yasinan, burdahan dan dalailan untuk ibu-ibu.

B. Penyajian Data

Data yang diperoleh dalam penelitian ini mengenai Dampak *Game Online* Terhadap Akhlak Anak Di Kelurahan Paliwara Kecamatan Amuntai Tengah serta upaya-upaya yang dilakukan agar terhindar dari dampak *game online*. Setelah data terkumpul, penulis menyajikan data tersebut yang diperoleh melalui teknik angket, wawancara, observasi, dan dokumenter.

Penyajian data ini berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan pada bab pertama, sebagai berikut :

1. Dampak *game online* terhadap akhlak anak di Kelurahan Paliwara Kecamatan Amuntai Tengah.

a. Kebiasaan Menggunakan Waktu

1) Menggunakan waktu libur

Dari hasil observasi, wawancara dan angket penulis sebarakan kepada 37 anak yang berumur 7 – 12 tahun yang bermain *game online* di Kelurahan Paliwara mengenai kebiasaan anak menggunakan waktu libur kebanyakan dari mereka menggunakan waktu liburnya untuk bermain *game online*. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata anak yang menggunakan waktu libur untuk bermain *game online* dengan prosentasi 70% sebagaimana tabel di bawah ini.

Tabel 4.4 Distribusi Frekuensi Anak Dalam Menggunakan Waktu Libur Di Kelurahan Paliwara

No	Kategori	Frekuensi	Prosentasi
1	Bermain <i>game online</i>	26	70,27
2	Berkumpul keluarga	7	18,92
3	Belajar	4	10,81
Jumlah		37	100

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa paling terbanyak ada 26 anak (70,27%) yang menggunakan waktu liburnya untuk bermain *game online* dengan kategori tinggi, anak yang menyatakan menggunakan waktu liburnya untuk berkumpul dengan keluarga ada 7 anak (18,92%) dengan kategori rendah sekali dan ada 4 anak (10,81%) yang menggunakan waktu liburnya untuk belajar dengan kategori rendah sekali. Sehingga dapat disimpulkan bahwa dalam menggunakan waktu libur anak lebih memilih bermain *game online*.

2) Menggunakan Waktu Senggang

Dari hasil observasi, wawancara dan angket penulis sebarakan kepada 37 anak yang berumur 7 – 12 tahun yang bermain *game online* di Kelurahan Paliwara mengenai kebiasaan anak menggunakan waktu senggang kebanyakan dari mereka menggunakan waktu senggangnya untuk bermain *game online*. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata anak yang menggunakan waktu senggang untuk bermain *game online* dengan prosentasi lebih dari 70% sebagaimana tabel di bawah ini.

Tabel 4.5 Distribusi Frekuensi Anak Menggunakan Waktu Senggang Di Kelurahan Paliwara

No	Kategori	Frekuensi	Prosentasi
1	Bermain <i>game online</i>	28	75,68
2	Istirahat	9	24,32
Jumlah		37	100

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa paling terbanyak ada 28 anak (75,68%) yang menggunakan waktusenggangnya untuk bermain *game online* dengan kategori tinggi, anak yang menyatakan menggunakan waktu senggangnya untuk istirahat ada 9 anak (24,32%) dengan kategori rendah. Sehingga dapat disimpulkan bahwa dalam menggunakan waktu senggang anak juga lebih memilih bermain *game online*.

3) Jenis permainan yang dimainkan dan lama waktu bermain *game online* dalam seminggu

Dari hasil observasi, wawancara dan angket penulis sebarakan kepada 37 anak yang berumur 7 – 12 tahun yang bermain *game online* di Kelurahan Paliwara

mengenai jenis permainan yang sering dimainkan adalah *Point Blank*. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata jenis permainan *Point Blank* dengan prosentasi lebih dari 40% sebagaimana tabel di bawah ini.

Table 4.6 Distribusi Frekuensi Jenis Permainan Yang Dimainkan Anak Di Kelurahan Paliwara

No	Kategori	Frekuensi	Prosentasi
1	<i>Point Blank</i>	16	43,24
2	<i>Lost Saga</i>	9	24,32
3	<i>Grand Theft Auto V</i>	12	32,44
Jumlah		37	100

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa paling terbanyak ada 16 anak (43,24%) yang memilih permainan *Point Blank* dengan kategori cukup, 9 anak (24,32%) yang memilih *Lost Saga* dengan kategori rendah, dan 12 anak (32,44%) yang memilih *Grand Theft Auto V* dengan kategori rendah.

Table 4.7 Distribusi Frekuensi Lama Waktu Bermain *Game Online* Dalam Seminggu Di Kelurahan Paliwara

No	Kategori	Frekuensi	Prosentasi
1	Lebih dari 14 jam	30	81,08
2	Kurang dari 14 jam	7	18,92
Jumlah		37	100

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa paling terbanyak ada 30 anak (81,08%) yang bermain *game online* dengan waktu lebih dari 14 jam perminggu dengan kategori tinggi sekali, dan 7 anak (18,92%) yang bermain *game online* dengan waktu kurang dari 14 jam perminggu dengan kategori rendah sekali. Sehingga dapat disimpulkan bahwa anak sudah dapat dikatakan candu *game online*.

b. Perubahan akhlak/perilaku

1) Bisa Mencuri

Dari hasil observasi, wawancara dan angket yang penulis sebarakan kepada anak yang berumur 7 – 12 tahun yang bermain *game online* di Kelurahan Paliwara, sebagian besar anak-anak mengatakan tidak pernah mencuri ketika ingin bermain *game online*, karena uang yang mereka gunakan adalah sisa uang saku dari sekolah dan minta uang jajan dengan orangtua. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata bahwa apabila ingin bermain *game online* anak tidak pernah mencuri dengan prosentasi lebih dari 80% sebagaimana tabel dibawah ini.

Tabel 4.8 Distribusi Frekuensi Perubahan Akhlak/Perilaku Dari *Game Online* Yang Berdampak Anak Bisa Mencuri

No	Perubahan Akhlak/Perilaku	Kategori	Frekuensi	Prosentasi
1.	Bisa mencuri	Sering	0	0
		Kadang-kadang	5	13,51
		Tidakpernah	32	86,49
Jumlah			37	100

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa ada 32 anak (86,49%) yang tidak pernah mencuri ketika ingin bermain *game online* dengan kategori tinggi sekali dan 5 anak (13,51%) kadang-kadang saja dengan kategori rendah sekali selain itu tidak ada anak (0%) yang sering mencuri untuk bermain *game online* dengan kategori rendah sekali.

2) Bisa Berbohong

Hasil observasi, wawancara dan angket yang penulis sebarakan kepada anak yang berumur 7 – 12 tahun yang bermain *game online* di Kelurahan Paliwara,

sebagian besar anak-anak mengatakan kadang-kadang berbohong ketika ingin bermain *game online*, sebab waktu bermain dibatasi oleh orangtua mereka. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata bahwa anak kadang-kadang berbohong dengan prosentasi lebih dari 60% sebagaimana tabel dibawah ini.

Tabel 4.9 Distribusi Frekuensi Perubahan Akhlak/Perilaku Dari *Game Online* Yang Berdampak Anak Bisa Berbohong

Tanggapan Responden Terhadap Perilaku Berbohong				
No	Perubahan Akhlak/Perilaku	Kategori	Frekuensi	Prosentasi
2	Bisa berbohong	Sering	14	37,84
		Kadang-kadang	23	62,16
		Tidak pernah	0	0
Jumlah			37	100

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa ada 23 anak (62,16%) kadang-kadang berbohong jika ingin bermain *game online* dengan kategori tinggi dan 14 anak (37,84%) menyatakan sering berbohong dengan kategori rendah selain itu tidak ada anak (0%) yang tidak pernah berbohong dengan kategori rendah sekali.

3) Pamarah

Hasil observasi, wawancara dan angket yang penulis sebarakan kepada anak yang berumur 7 – 12 tahun yang bermain *game online* di Kelurahan Paliwara, sebagian besar anak-anak mengatakan sering marah ketika dilarang orangtua, tidak bisa main dan kalah dalam permainan. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata bahwa anak sering marah dengan prosentasi lebih dari 80% sebagaimana tabel dibawah ini.

Tabel 4.10 Distribusi Frekuensi Perubahan Akhlak/Perilaku Dari *Game Online* Yang Berdampak Anak Jadi Pemarah

No	Perubahan Akhlak/Perilaku	Kategori	Frekuensi	Prosentasi
3	Pemarah	Sering	30	81,08
		Kadang-kadang	5	13,51
		Tidak pernah	2	5,41
Jumlah			37	100

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa ada 30 anak (81,08%) sering marah dengan kategori tinggi sekali dan 5 anak (13,51%) kadang-kadang marah dengan kategori rendah sekali selain itu ada 2 anak (5,41%) yang tidak pernah marah dengan kategori rendah sekali.

4) Pemalas

Hasil observasi, wawancara dan angket yang penulis sebarakan kepada anak yang berumur 7 – 12 tahun yang bermain *game online* di Kelurahan Paliwara, sebagian besar anak-anak mengatakan kadang-kadang malas melakukan kewajiban seperti shalat, mengaji, belajar, dan istirahat. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata bahwa anak sering malas dengan prosentasi lebih dari 60% sebagaimana tabel dibawah ini.

Tabel 4.11 Distribusi Frekuensi Dampak *Game Online* Mengakibatkan Anak Jadi Pemalas

No	Perubahan Akhlak/Perilaku	Kategori	Frekuensi	Prosentasi
4	Pemalas	Sering	10	27,03
		Kadang-kadang	24	64,86
		Tidak pernah	3	8,11
Jumlah			37	100

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa ada 24 anak (64,86%) kadang-kadang malas dengan kategori tinggi dan 10 anak (27,03%) sering dengan

kategori rendah, selain itu ada 3 anak (8,11%) yang tidak pernah malas dengan kategori rendah sekali.

5) Meniru adegan permainan

Hasil observasi, wawancara dan angket yang penulis sebarakan kepada anak yang berumur 7 – 12 tahun yang bermain *game online* di Kelurahan Paliwara, sebagian besar anak-anak mengatakan kadang-kadang meniru adegan saat berkumpul dan bermain dengan teman mereka. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata bahwa anak kadang-kadang meniru adegan permainan dengan prosentasi lebih dari 70% sebagaimana tabel dibawah ini.

Tabel 4.12 Distribusi Frekuensi Perubahan Akhlak/Perilaku Dari *Game Online* Yang Berdampak Bisa Meniru Adegan Permainan

No	Perubahan Akhlak/Perilaku	Kategori	Frekuensi	Prosentasi
5	Bisa meniru adegan permainan	Sering	4	10,81
		Kadang-kadang	27	72,97
		Tidak pernah	6	16,22
Jumlah			37	100

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa ada 27 anak (72,97%) kadang-kadang meniru adegan permainan dengan kategori tinggi dan 4 anak (10,81%) yang sering meniru adegan permainan dengan kategori rendah sekali selain itu ada 6 anak (16,22%) yang tidak pernah meniru adegan permainan dengan kategori rendah sekali.

6) Bisa Taruhan

Hasil observasi, wawancara dan angket yang penulis sebarakan kepada anak yang berumur 7 – 12 tahun yang bermain *game online* di Kelurahan Paliwara,

sebagian besar anak mengatakan tidak pernah melakukan taruhan ketika bermain game online. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata anak tidak pernah taruhan dengan prosentasi lebih dari 80% sebagaimana tabel dibawah ini.

Tabel 4.13 Distribusi Frekuensi Perubahan Akhlak/Perilaku Dari *Game Online* Yang Berdampak Bisa Taruhan

No	Perubahan Akhlak/Perilaku	Kategori	Frekuensi	Prosentasi
6	Bisa taruhan	Sering	0	0
		Kadang-kadang	4	10,81
		Tidak pernah	33	89,19
Jumlah			37	100

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa ada 33 anak (89,19%) yang tidak pernah melakukan taruhan dengan kategori tinggi sekali dan ada 4 anak (10,81%) yang kadang-kadang saja dengan kategori rendah sekali selain itu tidak ada anak (0%) yang sering taruhan dengan kategori rendah sekali.

2. Data tentang upaya-upaya yang akan dilakukan agar terhindar dari dampak

game online terhadap akhlak anak di Kelurahan Paliwara

a. Bersikap Tegas

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara penulis dengan orangtua anak yang bermain *game online* di Kelurahan Paliwara semua orangtua menyatakan bersikap tegas kepada anaknya hal ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.14 Distribusi Frekuensi Upaya Orangtua dengan Bersikap Tegas Kepada Anak

No	Upaya yang Dilakukan	Kategori	Frekuensi	Prosentasi
1	Bersikap Tegas	Sering	27	72,97
		Kadang-kadang	10	27,03
		Tidak Pernah	0	0
Jumlah			37	100

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa ada 27orangtua (72,97%) menyatakan sering bersikap tegas kepada anak dengan kategori tinggi, ada 10 orangtua (27,03%) kadang-kadang dengan kategori rendah dan tidak ada orangtua (0%) yang tidak bersikap tidak tegas terhadap anaknya dengan kategori rendah sekali.

b. Mengingatnkan

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara penulis dengan orangtua anak yang bermain *game online* di Kelurahan Paliwara semua orangtua menyatakan sering mengingatkan anaknya hal ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.15 Distribusi Frekuensi Upaya Orangtua Dengan Mengingatnkan Anak

No	Upaya yang Dilakukan	Kategori	Frekuensi	Prosentasi
2	Mengingatnkan	Sering	32	86,49
		Kadang-kadang	5	13,51
		Tidak Pernah	0	0
Jumlah			37	100

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa ada 32 orangtua (86,49%) yang sering mengingatkan anak dengan kategori tinggi sekali, ada 5 orangtua (13,51%) kadang-kadang dengan kategori rendah sekali dan tidak ada orangtua (0%) yang tidak pernah mengingatkan anak dengan kategori rendah sekali.

c. Mengawasi

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara penulis dengan orangtua anak yang bermain *game online* di Kelurahan Paliwara sebagian besar orangtua mengatakan kadang-kadang mengawasi anak bermain *game online* hal ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.16 Distributif Frekuensi Upaya Orangtua Dengan Mengawasi Anak

No	Upaya yang Dilakukan	Kategori	Frekuensi	Prosentasi
3	Mengawasi	Sering	11	29,73
		Kadang-kadang	17	45,95
		Tidak Pernah	9	24,32
Jumlah			37	100

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa ada 17 orangtua (45,95%) kadang-kadang mengawasi anak bermain *game online* dengan kategori cukup, ada 11 orangtua (29,73%) yang sering mengawasi dengan kategori rendah dan ada 9 orangtua (24,32%) yang tidak pernah mengawasi dengan kategori rendah.

d. Membatasi waktu bermain

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara penulis dengan orangtua anak yang bermain *game online* di Kelurahan Paliwara sebagian besar orangtua mengatakan selalu membatasi waktu anak bermain, hal ini dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4.17 Distributif Frekuensi Upaya Orangtua Dengan Membatasi Waktu Bermain

No	Upaya Yang Dilakukan	Kategori	Frekuensi	Prosentasi
4	Membatasi waktu bermain	Selalu	26	70,27
		Kadang-kadang	6	16,22
		Tidak pernah	5	13,51
Jumlah			37	100

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa ada 26 orangtua (70,27%) melakukan upaya dengan membatasi waktu bermain anak dengan 2 jam sehari dengan kategori tinggi sekali, ada 6 orangtua (16,22%) kadang-kadang dengan kategori rendah sekali

dan ada 5 orangtua (13,51%) yang tidak membatasi waktu bermain dengan kategori rendah sekali.

e. Menciptakan kebersamaan

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara penulis dengan orangtua anak yang bermain *game online* di Kelurahan Paliwara sebagian besar orangtua mengatakan sering menciptakan kebersamaan dengan anaknya, hal ini dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4.18 Distribusi Frekuensi Upaya Orangtua Dengan Menciptakan Kebersamaan

No	Upaya Yang Dilakukan	Kategori	Frekuensi	Prosentasi
5	Menciptakan kebersamaan	Sering	28	75,68
		Kadang-kadang	9	24,32
		Tidak Pernah	0	0
Jumlah			37	100

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa ada 28 orangtua (75,68%) sering menciptakan kebersamaan seperti pergi rekreasi bersama keluarga, kumpul-kumpul dengan anggota keluarga dengan kategori tinggi, ada 9 orangtua (24,32%) kadang-kadang dengan kategori rendah sekali, dan tidak ada orangtua (0%) yang tidak pernah menciptakan kebersamaan kepada anak dengan kategori rendah sekali.

f. Membuat jadwal kegiatan harian

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara penulis dengan orangtua anak yang bermain *game online* di Kelurahan Paliwara sebagian besar orangtua mengatakan tidak membuat jadwal kegiatan harian anak, hal ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.19 Distribusi Frekuensi Upaya Orangtua Dengan Membuat Jadwal Kegiatan Harian

No	Upaya Yang Dilakukan	Kategori	Frekuensi	Prosentasi
6	Membuat jadwal harian	Ya	3	8,11
		Tidak pernah	34	91,89
Jumlah			37	100

Dari hasil tabel di atas dapat diketahui bahwa ada 34 orangtua (91,89%) tidak membuat jadwal harian seperti jam bermain, jam tidur, jam makan dan jam belajar dengan kategori tinggi sekali dan ada 3 orangtua (8,11 %) yang membuat jadwal harian dengan kategori rendah sekali.

g. Memberikan perhatian lebih

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara penulis dengan orangtua anak yang bermain *game online* di Kelurahan Paliwara orangtua mengatakan selalu memberikan perhatian lebih kepada anak, hal ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.20 Distribusi Frekuensi Upaya Orangtua Dengan Memberikan Perhatian Lebih

No	Upaya Yang Dilakukan	Kategori	Frekuensi	Prosentasi
7	Memberikan perhatian lebih	Selalu	21	56,76
		Kadang-kadang	16	43,24
		Tidak pernah	0	0
Jumlah			37	100

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa ada 21 orangtua (56,76%) yang selalu memberikan perhatian lebih kepada anak seperti selalu meluangkan waktu untuk bersama dengan anak dengan kategori cukup, ada 16 orangtua (43,24%)

kadang-kadang dengan kategori cukup dan tidak ada orangtua (0%) yang tidak pernah memberikan perhatian lebih kepada anak dengan kategori rendah sekali.

C. Analisis Data

Setelah data yang diperlukan telah diperoleh dan disajikan dalam bentuk tabel serta diinterpretasikan, maka selanjutnya adalah menganalisis data-data tersebut agar nantinya dapat memberikan gambaran yang jelas tentang data yang disajikan dalam penelitian. Untuk lebih memudahkan dalam penganalisisan data, penulis akan menguraikan data berdasarkan rumusan masalah yang diteliti, yaitu:

1. Dampak *game online* terhadap akhlak anak di Kelurahan Paliwara Kecamatan Amuntai Tengah.
 - a. Kebiasaan Menggunakan Waktu
 - 1) Menggunakan waktu libur

Berdasarkan hasil wawancara dan angket serta didukung dengan pelaksanaan observasi langsung yang telah penulis paparkan dalam penyajian data, dapat diketahui bahwa dalam kebiasaan menggunakan waktu anak lebih banyak menggunakan waktu liburnya untuk bermain *game online* dengan kategori tinggi dapat dilihat pada tabel 4.4 yaitu 70,27% sedangkan anak yang menggunakan waktu liburnya untuk berkumpul keluarga yakni 18,92% dengan kategori rendah sekali dan anak yang menggunakan waktu liburnya untuk belajar yakni 10,81% dengan kategori

rendah sekali. Hal ini menunjukkan bahwa anak lebih memilih menggunakan waktu liburnya untuk bermain *game online*.

2) Menggunakan waktu senggang

Berdasarkan hasil wawancara dan angket serta didukung dengan pelaksanaan observasi langsung yang telah penulis paparkan dalam penyajian data, dapat diketahui bahwa dalam kebiasaan menggunakan waktu anak lebih banyak menggunakan waktu senggangnya untuk bermain *game online* dengan kategori tinggi dapat dilihat pada tabel 4.5 yaitu 75,68% sedangkan anak yang menggunakan waktu senggangnya untuk belajar yakni 24,32% dengan kategori rendah. Hal ini menunjukkan bahwa waktu senggang lebih banyak digunakan oleh anak untuk bermain *game online*.

3) Jenis permainan yang dimainkan dan lama waktu bermain *game online* dalam seminggu

Berdasarkan hasil wawancara dan angket serta didukung dengan pelaksanaan observasi langsung yang telah penulis paparkan dalam penyajian data, dapat diketahui bahwa jenis permainan *Point Blank* yang lebih banyak dimainkan anak dengan kategori cukup dapat dilihat pada tabel 4.6 yaitu 43,24%, anak yang memilih permainan *Lost Saga* yaitu 24,32% dengan kategori rendah dan anak yang memilih *Grand Theft Auto V* yaitu 32,44% dengan kategori rendah. Hal ini menunjukkan bahwa permainan *Point Blank* lebih sering dimainkan anak. Adapun lama waktu anak bermain berdasarkan hasil wawancara dan angket serta observasi bahwa dalam

seminggu anak bermain lebih dari 14 jam dengan kategori tinggi sekali dapat dilihat pada tabel 4.7 yaitu 81,08% sedangkan anak yang bermain kurang dari 14 jam perminggunya yaitu 18,92% dengan kategori rendah sekali. Hal ini menunjukkan bahwa dalam seminggu anak bermain *game online* lebih dari 14 jam.

b. Perubahan Akhlak/Perilaku

1) Bisa mencuri

Berdasarkan hasil wawancara dan angket serta didukung dengan pelaksanaan observasi langsung yang telah penulis paparkan dalam penyajian data, dapat diketahui bahwa ketika ingin bermain *game online* anak tidak pernah mencuri dengan kategori tinggi sekali dapat dilihat pada tabel 4.8 yaitu 86,49% anak yang menyatakan kadang-kadang yaitu 13,51% dengan kategori rendah sekali dan tidak ada anak yang sering mencuri ketika ingin bermain *game online* dengan kategori rendah sekali yaitu 0%.

2) Bisa berbohong

Berdasarkan hasil wawancara dan angket serta didukung dengan pelaksanaan observasi langsung yang telah penulis paparkan dalam penyajian data, dapat diketahui bahwa ketika ingin bermain *game online* anak kadang-kadang berbohong bila ingin bermain *game online* dengan kategori tinggi dapat dilihat pada tabel 4.9 yaitu 62,16% anak yang menyatakan sering berbohong yaitu 37,84% dengan kategori rendah dan tidak ada anak yang tidak pernah berbohong jika ingin bermain *game online* dengan kategori rendah sekali yaitu 0%.

3) Pemasarah

Berdasarkan hasil wawancara dan angket serta didukung dengan pelaksanaan observasi langsung yang telah penulis paparkan dalam penyajian data, dapat diketahui bahwa anak sering marah ketika dilarang orangtua, tidak bisa main dan selalu kalah dalam permainan dengan kategori tinggi sekali dapat dilihat pada tabel 4.10 yaitu 81,08%, anak yang menyatakan kadang-kadang marah yaitu 13,51% dengan kategori rendah sekali dan tidak pernah marah dengan kategori rendah sekali yaitu 5,41%.

4) Pemalas

Berdasarkan hasil wawancara dan angket serta didukung dengan pelaksanaan observasi langsung yang telah penulis paparkan dalam penyajian data, dapat diketahui bahwa anak kadang-kadang malas ketika melaksanakan kewajibannya dengan kategori tinggi dapat dilihat pada tabel 4.11 yaitu 64,86%, anak yang menyatakan sering malas yaitu 27,03% dengan kategori rendah dan anak yang tidak pernah malas dengan kategori rendah sekali yaitu 8,11%.

5) Meniru adegan permainan

Berdasarkan hasil wawancara dan angket serta didukung dengan pelaksanaan observasi langsung yang telah penulis paparkan dalam penyajian data, dapat diketahui bahwa anak kadang-kadang meniru adegan permainan dengan kategori tinggi sekali dapat dilihat pada tabel 4.12 yaitu 72,97%, anak yang menyatakan tidak

pernahmeniru adegan permaian yaitu 16,22% dengan kategori rendah sekali dan anak yang seringmeniru adegan permainan dengan kategori rendah sekali yaitu 10,81%.

6) Bisa taruhan

Berdasarkan hasil wawancara dan angket serta didukung dengan pelaksanaan observasi langsung yang telah penulis paparkan dalam penyajian data, dapat diketahui bahwa anak tidak pernah bertaruh dalam bermain *game online* dengan kategori tinggi sekali dapat dilihat pada tabel 4.13 yaitu 89,19%, anak yang menyatakan kadang-kadang bertaruh yaitu 10,81% dengan kategori rendah sekali dan tidak ada anak yang sering taruhan dengan kategori rendah sekali yaitu 0%.

2. Data tentang upaya-upaya yang akan dilakukan agar terhindar dari dampak *game online* terhadap akhlak anak di Kelurahan Paliwara

a. Bersikap Tegas

Berdasarkan hasil wawancara yang telah penulis paparkan dalam penyajian data, dapat diketahui bahwa seringkali orangtua bersikap tegas kepada anak dengan kategori tinggi dapat dilihat pada tabel 4.13 yaitu 72,97%, orangtua yang menyatakan kadang-kadang bersikap tegas yaitu 27,03% dengan kategori rendah dan tidak ada orangtua yang tidak pernah bersikap tegas dengan kategori rendah sekali yaitu 0%.

b. Mengingatkan

Berdasarkan hasil wawancara yang telah penulis paparkan dalam penyajian data, dapat diketahui bahwa seringkali orangtua mengingatkan kepada anaknya dengan kategori tinggi dapat dilihat pada tabel 4.15 yaitu 86,49%, kadang-kadang

mengingatkan kepada anaknya dengan kategori rendah sekali yaitu 13,51% dan tidak ada orangtua yang tidak pernah mengingatkan kepada anaknya dengan kategori rendah sekali yaitu 0%.

c. Mengawasi

Berdasarkan hasil wawancara yang telah penulis paparkan dalam penyajian data, dapat diketahui bahwa kadang-kadang saja orangtua mengawasi anaknya saat bermain *game online* dengan kategori cukup dapat dilihat pada tabel 4.16 yaitu 45,95%, orangtua yang sering mengawasi anak ketika bermain *game online* dengan kategori rendah yaitu 29,73% dan orangtua yang tidak pernah mengawasi anak ketika bermain *game online* dengan kategori rendah sekali yaitu 24,32%.

d. Membatasi waktu bermain

Berdasarkan hasil wawancara yang telah penulis paparkan dalam penyajian data, dapat diketahui bahwa orangtua selalu membatasi waktu bermain anak dengan waktu 2 jam saja sehari dengan kategori tinggi sekali dapat dilihat pada tabel 4.17 yaitu 70,27%, dan orangtua yang kadang-kadang membatasi waktu bermain anak dengan kategori rendah sekali yaitu 16,22% dan orangtua yang tidak pernah membatasi waktu bermain anak dengan kategori rendah sekali yaitu 13,51%.

e. Menciptakan kebersamaan

Berdasarkan hasil wawancara yang telah penulis paparkan dalam penyajian data, dapat diketahui bahwa orangtua menyatakan sering menciptakan kebersamaan dengan mengajak anak berekreasi dan kumpul-kumpul dirumah saja dengan kategori

tinggi dapat dilihat pada tabel 4.18 yaitu 75,68%, orangtua yang kadang-kadang menciptakan kebersamaan bersama anak dengan kategori rendah sekali yaitu 24,32% dan tidak ada orangtua yang tidak pernah menciptakan kebersamaan kepada anak dengan kategori rendah sekali yaitu 0%.

f. Membuat jadwal kegiatan harian

Berdasarkan hasil wawancara yang telah penulis paparkan dalam penyajian data, dapat diketahui bahwa orangtua yang menyatakan tidak pernah membuat jadwal harian seperti jam bermain, jam tidur, jam makan dan jam belajar dengan kategori tinggi sekali dapat dilihat pada tabel 4.19 yaitu 91,89% sedangkan orangtua yang membuat jadwal harian dengan kategori rendah sekali yaitu 8,11%.

g. Memberikan perhatian lebih

Berdasarkan hasil wawancara yang telah penulis paparkan dalam penyajian data, dapat diketahui bahwa orangtua yang menyatakan selalu memberikan perhatian kepada anak sehingga anak merasa selalu diperhatikan dengan kategori cukup dapat dilihat pada tabel 4.20 yaitu 56,76%, orangtua yang kadang-kadang saja dengan kategori cukup yaitu 43,24% dan tidak ada orangtua yang tidak memberikan perhatian lebih kepada anaknya dengan kategori rendah sekali yaitu 0%.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Dari uraian yang telah disampaikan pada bab sebelumnya, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Dampak *game online* terhadap akhlak anak di Kelurahan Paliwara Kecamatan Amuntai Tengah dapat dikatakan adanya dampak *game online* terhadap akhlak anak dari kebiasaan menggunakan waktu dan perubahan akhlak.
 - a. Kebiasaan menggunakan waktu

Pada waktu libur dan waktu senggang anak lebih sering menggunakannya untuk bermain *game online* dengan melebihi 14 jam perminggunya sehingga anak sudah tergolong candu *game online*.
 - b. Perubahan akhlak/perilaku yang terjadi pada anak meliputi bisa mencuri, bisa berbohong, pemarah, pemalas, menirukan adegan permainan, dan bisa berjudi.
2. Upaya-upaya yang dilakukan oleh orangtua agar terhindar dari dampak *game online* meliputi bersikap tegas kepada anak, mengingatkan anak, membatasi waktu bermain anak, menciptakan kebersamaan dan memberikan perhatian lebih kepada anak, semua upaya tersebut sering dilakukan oleh orangtua.

B. Saran-saran

1. Kepada anak diharapkan agar lebih mengurangi jam bermainnya, jangan sampai terlalu candu dengan game online yang bisa memberikan dampak negatif.
2. Kepada orangtua agar lebih meningkatkan upaya-upaya yang telah dilakukan sehingga bisa mengurangi candu anak terhadap game online.
3. Awasi dan arahkan anak kepada hal-hal yang positif
4. Untuk Guru Sekolah Dasar dan TPA hendaknya bekerjasama dengan orangtua agar senantiasa melaporkan kehadiran anak didiknya.
5. Untuk pemilik warnet jangan menerima anak untuk bermain *game online* pada jam belajar/sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifuddin dan Beni Ahmad Saebani, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung: Pustaka Setia, 2009.
- Anwar, Rosihan, *Akhlak Tasawuf*, Bandung: Pustaka Setia, 2010.
- Aqila Smart, *Cara Cerdas Mengatasi Anak Kecanduan Game*, Jogjakarta: A+Plus Books, 2010.
- Blogger, “Apa Game Online Itu”, <http://warnetohwarnet.blogspot.com/2012/04/01.html>, di akses pada 01/04/14 pukul 21.30 WITA.
- Bukhari, Abdullah Mahmmad Ibin Ismail, *Shahih Al Bukhari*, Juz 7, Darul Fikri, 2000.
- Chulsum, Umi, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Surabaya: Kashiko, 2006.
- Danim, Sudarwan, *Media Komunikasi Pendidikan*, Jakarta: Bumi Perkasa, 2008, Cet.2.
- David R. Wolley, “PLATO: *The Emergence of Online Community*”, <http://thinkofit.com/plato/dwplato/1994.html>, diakses pada 20/7/14 pukul 20:11 WITA.
- Depag RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, Jakarta, 1971.
- Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka, 2005, Cet.3.
- Fathoni, Abdurrahmat, *Metode Penelitian dan Teknik Penyusunan Skripsi*, Jakarta: Renika Cipta, 2006.
- Gerrys, “*Sejarah Game Online*”, <http://gameonlinehistory.blogspot.com2012/05/18op.html>, diakses pada 28/07/14 pukul 15.12 WITA.

Hadi, Amirul dan Haryono, *Metodologi Penelitian Pendidikan II*, Bandung: Pustaka Setia, 1998.

<http://warnetohwarnet.blogspot.com/2012/04/apa-game-online-itu.html>, di akses pada tanggal 1Maret pukul 21.30 WITA.

Januar, M. Iwan, *Game Mania*, Jakarta: Gema Insan, 2006.

Nawawi, Hadari, *Metode Penelitian Ilmiah*, Jakarta: Rineka, 1994.

Redaksi Kawan Pustaka, *UUD RI dan PeraturanPeraturan RI tentang Guru dan Dosen* ,(Bandung: Citra Umbara,2009), Cet.1.

Rollings, Andrew dan Ernest Adam, *Fundamentals of Game Design*, Prentice Hall, 2006.

Sudjono, Anas, *Pengantar Statistik Pendidikan*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 1999, Cet.9.

Sugeng, “Cara Mengatasi Kecanduan Game Online Pada Anak”,
<http://www.constiti.com/2013/09.html>, diakses pada 20/10/14 pukul 11.13 WITA.

Wayteg, Tom, *Kamus Internet*, Surabaya: Liris, 2003.

Wikipedia, “Permainan Daring”, <http://id.wikipedia.org/2014/05/21>, diakses pada 23/09/14 pukul 08.45 WITA.