

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Dalam sejarah perkembangan suatu bangsa kemajuan atau keterbelakangan masyarakat selalu terkait dengan masalah pendidikan, di mana pendidikan merupakan bagian yang tak terpisahkan dari kehidupan manusia dan masyarakat secara keseluruhan. Sehingga dapatlah dikatakan bahwa kehidupan manusia tidak akan berkembang tanpa adanya pendidikan. Sebaliknya pendidikan tidak akan berlangsung tanpa adanya kehidupan.

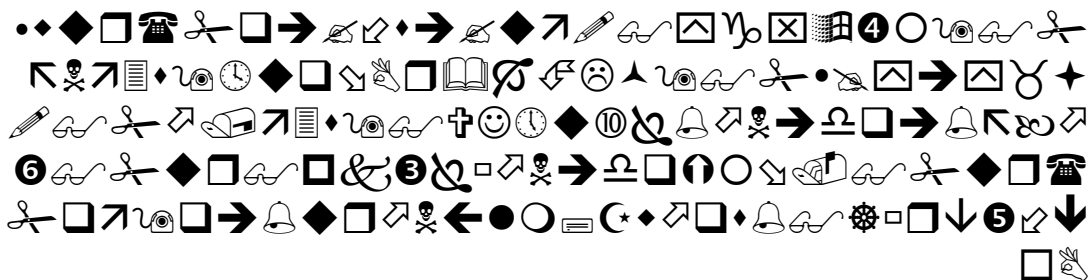
Pendidikan merupakan syarat mutlak untuk mencapai kemajuan suatu masyarakat. Kemajuan ini ditandai dengan semakin meningkatnya kecerdasan masyarakat itu. Mereka yang cerdas dan mempunyai wawasan yang luas akan memiliki kepekaan tinggi dalam menterjemahkan realita kehidupan di sekitarnya. Selalu siap membuka tabir untuk menerima dan pembawa ide pembaharuan yang akan menghantarkan masyarakatnya kepada kemajuan.

Peran pendidikan dalam kehidupan itu sangat besar, baik dalam kehidupan individu, keluarga, sosial, suku dan bangsa. Pendidikan tidak hanya bertujuan mentransfer kebudayaan dari satu generasi ke generasi berikutnya, tapi juga mampu membentuk watak dan kepribadian manusia seutuhnya baik jasmani maupun rohani.

Sehingga nantinya dapat membawa masyarakat, bangsa dan negara ke arah yang lebih maju.

Namun pendidikan bukan hanya bersifat formal seperti sekolah yang layak dan kewajiban pendidikan di tanggung oleh guru-guru saja. Akan tetapi peran orang tua juga sangat diperlukan ketika anak-anak berada di lingkungan rumah sebagai penunjang dalam keberhasilan anak dalam pendidikannya.

Dalam berkeluarga, orang tua mempunyai hak dan kewajiban baik itu suami atau isteri, serta kewajiban orang tua terhadap anak-anaknya. Dalam kewajiban ini orang tua berkewajiban memberikan nafkah kepada anak-anaknya apabila ia telah mempunyai anak<sup>1</sup>, baik berupa tempat tinggal, pendidikan dan membelanjai mereka sampai mereka mampu berusaha sendiri sehingga ia tidak mengharapkan bantuan dari orang tuanya. Seperti firman Allah swt dalam surat An-nisa ayat 5:



Dari ayat di atas yang berbunyi *warzuqhum fiihaa waksuuhumwa quulu lahum qaulam ma'rufaa* dapat diartikan bahwa kewajiban orang tua adalah memberikan

---

<sup>1</sup>Syaikh Kamil Muhammad 'Uwaidah, *Fiqh Wanita*, Penerjemah: Abdul Gaffar, (Jakarta Timur, Pustaka al-Kausta, 2000), h. 451.

nafkah berupa makanan, pakaian yang layak serta rezeki yang halal dan memberikan pendidikan budi pekerti yang baik sesuai dengan ajaran-ajaran islam.

Dalam konsep agama islam, anak mempunyai arti yang sangat besar bagi seorang muslim tetapi di samping itu agar arti anak yang besar itu dapat dirasakan oleh seorang muslim, kepada orang tua dibebankan tugas yang cukup berat tetapi suci untuk mengembangkan dan memelihara anak itu sedemikian rupa.<sup>2</sup>

Secara umum orang tua mempunyai peran penting terhadap anak-anaknya yakni berkawajiban menyusui, memberikan nafkah dan memberi pendidikan agar menjadi anak yang baik dan besar.<sup>3</sup>

Pendidikan yang diberikan orang tua terhadap anak mempunyai peran yang sangat besar bagi anak, sebab dengan pendidikan yang dilakukan seperti itu akan sangat berguna dan bermanfaat buat kehidupannya setelah mereka dewasa. Oleh karena itulah baik buruknya masa depan anak, baik dalam hal duniawi maupun dalam hal ukhrawi sangat ditentukan oleh pendidikan yang diterimanya pada saat masih kecil.

Rasullullah SAW bersabda:<sup>4</sup>

حدَّثنا عبدنا أخبرنا عبد الله أخبرنا نا يو نس عن الزهري قال: أخبرني ابو سلمة بن عبد الرحمن أن ابا هريرة رضي الله عنه قال: قال رسول الله صلى الله عليه وسلم: (ما من مولودٍ إلا يولد على الفطرة. ففأبواه

---

<sup>2</sup>Syahmiran Zaini, *Arti Anak Bagi Seorang Muslim*, (Surabaya: Al-Ikhlash, 1982), h. 202.

<sup>3</sup>A. Sanusi, Badri Syarifuddin, *Membina Keluarga Bahagia*, (Jakarta: Pustaka Antara, 1996), h. 124.

<sup>4</sup> Bukhari, *Shahih al-Bukhari*, jilid 1 (Beirut, Darul fiqr, 1994). Hal. 120

يهودانه اوينصرانه اويمجسانه، كما تنتج اليه بحية بحيمة جمعاء؟) ثم يقول ابوهريرة رضي الله عنه (فطرة الله التي فطر الناس عليها، لا تبديل لخلق الله، ذلك الدين القيم). (رواه البخاري)

Maksud dari hadits di atas bahwa keluarga merupakan madrasah pertama bagi anak, sehingga orang tua seharusnya mengarahkan yang terbaik bagi anaknya agar menjadi muslim yang baik. Pendidikan yang diberikan kepada anak pada hakikatnya tidak saja bermanfaat bagi anak itu sendiri, melainkan juga bagi orang tuanya, sebab baik dan buruknya anak akibatnya juga akan dirasakan oleh orang tuanya, baik waktu hidup di dunia maupun di akhirat kelak.

Namun orang tua bukan hanya memperhatikan pakaian, makan dan pendidikannya saja akan tetapi orang tua juga harus menjaga anaknya agar terhindar dari hal-hal yang bersifat negatif di lingkungannya, baik itu menyangkut fisik maupun psikologis anak tersebut. Semakin maju zaman maka akan semakin banyak hal-hal yang dapat mengganggu aktifitas anak dalam hal belajar bahkan semakin lama akan mengganggu psikologis anak itu sendiri.

Tujuan pendidikan nasional yang tercantum dalam Undang-Undang Negara Republik Indonesia no. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 3 yang berbunyi:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat serta mencerdaskan kehidupan bangsa bertujuan untuk mewujudkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berkahlak mulia, sehat dan berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan warga negara yang bertanggung jawab.<sup>5</sup>

---

<sup>5</sup>Departemen pendidikan dan Kebudayaan. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. (Jakarta: Balai Pustaka, 1999) h. 469

Sebagaimana diketahui bahwa pada masa anak-anak merupakan masa yang sangat menentukan pada pertumbuhan dan perkembangannya untuk masa-masa berikutnya karena pada masa ini mereka mulai belajar menyerap nilai-nilai yang ada dilingkungkannya. Nana surjana menulis “hasil belajar yang dicapai dipengaruhi oleh dua faktor yang dating dalam diri siswa atau faktor lingkungan”.<sup>6</sup>

Faktor yang ada dalam diri siswa itu antara lain kemampuan, intelegensi, minat, dan lain-lain. Sedangkan yang datang dari luar diri siswa adalah lingkungan keluarga, maka peran orang tua sangat penting artinya dalam pendidikan.

Masa anak-anak yang berumur 7 sampai 12 tahun merupakan masa-masa untuk bermain dan jika hal itu terpenuhi akan berakibat pada pertumbuhan dan perkembangannya. pada usia anak-anak fungsi bermain mempunyai pengaruh besar sekali bagi perkembangan anak.<sup>7</sup>

Beberapa tahun belakangan ini internet sudah tidak asing lagi bagi masyarakat di kota-kota besar. Bahkan jaringan tanpa batas ini telah masuk kedalam kota kecil maupun pedesaan. Hal ini sangat baik untuk memajukan kualitas masyarakat itu sendiri karena banyak manfaat yang bisa di ambil. Namun tidak sedikit problema atau negatifnya internet yang dihadapi terutama bagi anak. Contohnya permainan *game online* yang sangat banyak diminati. Penikmatnya mulai dari anak-anak hingga orang

---

<sup>6</sup> Nana Sudjana, *Dasar Dasar Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Sinar Baru, 1989), h.19

<sup>7</sup> Kartini Kartono, *Psikologi Anak Psikologi Perkembangan*, (Bandung: Mandar Maju, 1995), h116

dewasa. Begitu mudah dan harganya relatif murah permainan ini bisa dinikmati dan dapat dimainkan secara individu maupun berkelompok karena permainan ini memakai jalur internet. Dalam hal ini secara tidak langsung akan menjadi masalah bagi anak itu sendiri

Permainan berbasis internet ini dapat mengganggu aktivitas belajar. Hal ini karena permainan *game online* memiliki sifat adiktif atau membawa candu. Akibatnya orang yang sudah mengenal game online akan cenderung terpengaruh, baik secara langsung maupun tidak.<sup>8</sup>

Anak sekolah merupakan salah satu kelompok yang terkena dampak pengaruh game online. Hal ini disebabkan, permainan game online seringkali menyita waktu seorang anak.

Salah satunya waktu yang seharusnya digunakan untuk beristirahat atau bermain, namun anak cenderung memanfaatkannya untuk duduk di depan komputer dan terbenam dalam permainan *game online* tersebut.

Akibatnya, ketika harus belajar, fisik seorang anak sudah terkuras akibat bermain game online. Meskipun nampaknya sekedar duduk, namun permainan ini menguras energi karena membutuhkan konsentrasi dan bersifat merangsang ketegangan. Akibatnya, syaraf menjadi lebih cepat kaku dan tidak rileks.

---

<sup>8</sup>Anna Harira. *Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Belajar Anak*, diakses dari <http://www.anneahira.com/pengaruh-game-online-terhadap-prestasi-belajar.html>, pada tanggal 17 mei 2011

Di kelurahan Basirih Banjarmasin tepatnya di jalan Banyuir Luar terdapat beberapa warnet yang memberikan fasilitas *game online*. Dalam hal ini menimbulkan keresahan bagi orang tua terutama dalam pendidikannya karena tidak sedikit anak yang malas belajar dan banyak menghabiskan waktunya di warung internet. Bahkan banyak di jam sekolah anak-anak membolos hanya untuk memainkan game tersebut. Dalam hal ini orang tua tidak mengetahui dan ketika pulang sekolah orang tua juga tidak bisa melarang secara penuh kepada anaknya untuk bermain karena anak akan berontak apabila keinginannya tidak terpenuhi. Untuk mencegah seorang anak bermain *game online* tentu bukan pekerjaan mudah. Pasalnya, fasilitas internet sudah banyak ditemukan di mana-mana, yaitu dengan banyaknya warung internet. Akan tetapi peran orang tua dalam membatasi sangat diutamakan untuk meminimalisir dampak yang timbul kepada anak, terutama menyangkut masalah meningkatkan minat belajar anak.

Dari latar belakang di atas penulis merasa ikut peduli terhadap perkembangan anak-anak zaman sekarang dan merasa tertarik untuk meneliti bagaimana peran orang tua dalam upaya meningkatkan prestasi belajar anak ditengah menjamurnya permainan, khususnya anak yang masih di bawah umur yang masih memerlukan bimbingan orang tua. Dalam hal ini penulis merasa anak usia antara 6 sampai 15 tahun yang sangat rentan terhadap ketertarikan terhadap *game online*. Maka dari itu penulis ingin menuangkan dalam sebuah karya ilmiah berupa skripsi yang berjudul:

"USAHA ORANG TUA DALAM MENINGKATKAN KEBIASAAN BELAJAR ANAK DI TENGAH MARAKNYA *GAME ONLINE* DI JALAN BANYIUR LUAR KEL. BASIRIH KEC. BANJARMASIN BARAT ".

### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas maka masalah dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana usaha orang tua dalam meningkatkan kebiasaan belajar anak di Jalan Banyuur Luar Kel. Basirih Kec. Banjarmasin Barat?
2. Bagaimana pengaruh *game online* terhadap belajar anak di Jalan Banyuur Luar Kel. Basirih Kec. Banjarmasin Barat?

### **C. Alasan Memilih Judul**

Ada beberapa hal yang mendasar bagi penulis untuk meneliti dan mengangkat judul skripsi ini, yaitu:

1. Mengingat pendidikan adalah tanggung jawab yang mendasar bagi orang tua. Selain itu orang tua sebagai pendidik pertama yang mempunyai tanggung jawab untuk menjaga kelangsungan hidup anak dengan merawat dan mendidik mereka dengan sebaik-baiknya.
2. Seberapa jauh orang tua memberikan motivasi dan bimbingan kepada anak-anak dalam hal belajar anak ditengah era modernisasi.



3. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh *game online* terhadap anak-anak dalam prestasi belajarnya.

#### **D. Tujuan Penelitian**

Bertitik tolak dari rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui bagaimana peran dan usaha orang tua meningkatkan kebiasaan belajar anak di Jalan Banyuur Luar Kel. Basirih Kec. Banjarmasin Barat?
2. Untuk mengetahui bagaimana pengaruh *game online* terhadap belajar anak di Jalan Banyuur Luar Kelurahan Basirih Kecamatan Banjarmasin Barat

#### **E. Signifikansi Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna untuk:

1. Menambah khazanah pemikiran untuk setiap penyelenggara pendidikan agar lebih memperhatikan tentang sesuatu yang disukai anak hal tersebut tidak mengganggu prestasi belajarnya.
2. Agar dapat memberi perhatian lebih terhadap anak yang menyukai *game online* agar tidak melebihi waktu yang seharusnya digunakan untuk belajar.

3. Menyumbangkan ilmu yang sederhana kepada semua pihak, baik itu bagi guru, pengamat pendidikan, orang tua, tokoh masyarakat dan pejabat di lingkungan masyarakat maupun yang lainnya.
4. Untuk memperdalam pengetahuan yang penulis miliki selama berkuliah di Fakultas Tarbiyah dan mencoba menuangkannya dalam sebuah penelitian.
5. Sebagai bahan masukan dan bahan informasi bagi lembaga pendidikan khususnya orang tua anak agar tidak lalai dalam tumbuh kebang anak.
6. Sebagai bahan menambah kepustakaan IAIN Antasari khususnya Fakultas Tarbiyah.

## **F. Tinjauan Pustaka**

sepanjang pengetahuan penulis terdapat individu yang telah melakukan kajian tentang pengaruh *video game* yang memakai monitor. Dari sejumlah tulisan yang ada penulis mendapat informasi yang secara umum membahas tentang permainan yang memakai monitor.

Adapun di antaranya yang telah menelaah penelitian mengenai *game* yang memakai media monitor yaitu **ANDRA LILYANTI (NIM:0501216968) FAKULTAS TARBIYAH JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM IAIN ANTASARI** yang telah menyelesaikan studinya pada tahun 2011. Dalam skripsinya yang berjudul *Dampak Bermain Video Game Dan Peranan Orang Tua Terhadap Kebiasaan Belajar Dilingkungan RT.27 Kelurahan Gambut Kabupaten Banjar*. Dia

telah membahas dampak bermain video game dan usaha orang tua untuk mengatasi anaknya agar tidak terlalu lama bermain *video game*.

### **G. Defenisi Operasional**

Untuk lebih terarahnya penelitian ini dan agar tidak menimbulkan kesalahfahaman pengertian terhadap topik yang akan dibahas dalam penelitian ini, maka penulis akan memberikan batasan-batasan istilah dari judul ini sebagai berikut:

1. Yang dimaksud anak disini adalah anak yang masih kecil yang masih belum dewasa dan yang masih dalam bimbingan orang tua yaitu berumur dari 7 sampai 15 tahun. Yaitu anak yang masih berada di Sekolah Dasar dan Sekolah Menengah Pertama.
2. Yang dimaksud *game* online di sini adalah disebut *online games* adalah sebuah permainan (*games*) yang dimainkan didalam suatu jaringan (baik LAN atau internet).

### **H. Sistematika Penulisan**

Sistematika penelitian skripsi ini terdiri dari:

Bab I Pendahuluan, berisi; latar belakang masalah, rumusan masalah, alasan memilih judul, tujuan penelitian, signifikansi penelitian, tinjauan pustaka, defenisi operasional dan sistematika penulisan.

Bab II Tinjauan teoritis yaitu masa perkembangan anak usia sekolah dasar, tanggung jawab formal dan non formal orang tua, pengertian dan ruang lingkup game

online, hak dan kewajiban orang tua dalam mendidik anak, dan usaha orang tua dalam meningkatkan prestasi belajar anak.

Bab III Metode penelitian, berisi; jenis dan pendekatan penelitian, desain penelitian, populasi dan sampel, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, kerangka dasar penelitian, teknik pengolahan dan analisis data, serta prosedur penelitian.

Bab IV Laporan hasil penelitian, terdiri dari gambaran lokasi penelitian, penyajian data, hasil wawancara, hasil observasi, analisis data dan faktor-faktor yang mempengaruhi.

Bab V Penutup, yang berisi kesimpulan, dan saran-saran.