

BAB IV

LAPORAN HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

1. Geografis

a. Batas wilayah

- 1) Sebelah utara berbatasan dengan kelurahan Telaga Biru dan Mawar
- 2) Sebelah selatan berbatasan dengan kelurahan Teluk Tiram dan Telawang
- 3) Sebelah timur berbatasan dengan Sungai Martapura
- 4) Sebelah barat berbatasan dengan Sungai Barito

2. luas wilayah

Luas wilayah keseluruhan 2,85 km² wilayah ini terbagi menurut penggunaannya. Luas tersebut dapat dilihat pada tabel 1 berikut ini:

Tabel 4.1 Luas kelurahan basirih tahun 2012

No	Wilayah	Luas/km ²
1.	Luas pemukiman	1,80 km ²
2.	Luas pertanian	0,15 km ²
3.	Fasilitas umum	0,34 km ²
4.	Lain-lain	0,56 km ²

Sumber data: Kantor Kelurahan Basirih

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui kelurahan yang paling luas wilayahnya adalah pemukiman, yakni 1,80 km² dari keseluruhan wilayah. Sementara itu yang paling sempit wilayahnya adalah pertanian, yakni 0,15 km².

3. Keadaan iklim

Kondisi wilayah sebagian besar terdiri dari bantaran sungai dan tanah rawa. Suhu udara rata-rata berkisar 30 C.

4. Mata pencaharian

Mata pencaharian penduduk kelurahan basirih bervariasi, sebagaimana di daerah lainnya, mata pencaharian yang dilakukan oleh penduduk adalah PNS, pedagang, wirausaha, buruh, petani, nelayan, dan lain-lainnya.

B. Penyajian Data

Setelah penulis mengemukakan tentang gambaran umum penelitian, maka selanjutnya dikeemukakan mengenai data pokok menyangkut masalah-masalah yang akan di teliti sesuai dengan kondisi objek yang terdapat dilokasi penelitian. Namun penulis menjelaskan secara singkat mengenai usaha orang tua dalam meningkatkan belajar anak hubungannya dengan pengaruh *game online*.

Yang dimaksud dengan usaha orang tua dalam meningkatkan belajar anak adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh orang tua baik itu dengan tenaga maupun fikiran untuk menaikkan minat belajar anak. Namun kebiasaan belajar anak dipengaruhi beberapa faktor, diantaranya faktor lingkungan keluarga dan sebagainya, termasuk didalamnya faktor bermain, salah satunya permainan *game online* yang nantinya berpengaruh terhadap minat belajar anak itu sendiri.

1. Latar belakang pekerjaan orang tua

Setiap orang tua berkerja tidak lain untuk menfkahi isteri dan anaknya. Pekerjaan yang membutuhkan tenaga, fikiran dan waktu dari orang tua bekerja tidak lain sebagai kewajiban memberi nafkah terhadap keluarganya.

Tabel 4.2 pekerjaan orang tua

No	Jenis permainan	Frekuensi	Persentasi
1.	Pegawai negeri	6 orang	12%
2.	Pegawai swasta	12 orang	24%
3.	buruh	23 orang	46%
4.	wirausaha/pengusaha	9 orang	18%
Jumlah		50 orang	100%

Dari tabel diatas diketahui bahwa sebanyak 46% kepala keluarga bekerja sebagai buruh, 24% sebagai pegawai swasta, 18% sebagai pedagang dan 6 orang sebagai pegawai negeri (PNS).

Observasi dengan melihat pekerjaan orang tua ini didasari untuk melihat intensitas orang tua bertemu dengan anak dalam kesehariannya. Orang tua bekerja sebagai buruh terbagi menjadi dua macam, yang pertama buruh dipabrik atau pelabuhan sebanyak9 orang dan sebanyak 14kepala keluarga sebagai buruh dilaut, kadang tidak pulang dalam beberapa hari dikarenakan pekerjaannya ditengah laut. Adapun orang tua yang anaknya bermain game online adalah berdagang/pengusaha hasil laut. Pekerjaan mereka bukan pada siang hari. Tetapi pada malam hari dan pulang pada pagi hari.

2. Latar belakang pendidikan orang tua

Latar belakang pendidikan orang tua boleh dikatakan memberikan pengaruh dalam mendidik anaknya. Apakah itu pendidikan orang tua dari latar

belakang sekolah maupun dari pendidikan keluarga yang dilakukan orang tuanya dulu. Dalam hal ini penulis melihat dari pendidikan formal orang tua.

Tabel 4.3 latar belakang pendidikan orang tua

No	Jenis permainan	Frekuensi	Persentasi
1.	SD/ sederajat	26 orang	52%
2.	SMP/ sederajat	13 orang	26%
3.	SMA/ sederajat	11 orang	22%
Jumlah		50 orang	100%

Dari tabel diatas dinyatakan bahwa orang tua yang mempunyai latar belakang pendidikan SD sebanyak 52%, berpendidikan SMP sebanyak 26% dan berlatar belakang SMA sebanyak 22%.

Data ini diambil dari orang tua laki-laki atau perempuan yang mengisi lembar wawancara yang telah diajukan waktu observasi. Data ini untuk melihat sejauh mana antara latar belakang orang tua dengan semangat dan nasehat dalam memberikan pendidikan terhadap anaknya.

3. Jenis permainan yang sering dilakukan anak di Banyuur Luar.

Para anak dilingkungan jalan Banyuur Luar kelurahan basirih mempunyai kesenangan yang berbeda-beda terhadap jenis permainan yang ada sekarang ini baik melalui media tertentu ataupun tidak, masing-masing anak yang menyenangi hanya satu jenis permainan, tergantung minat mereka masing-masing dan waktu yang tersedia untuk melakukannya

Dalam hal ini penulis langsung bertanya kepada anak tentang permainan yang sering dimainkan, diketahui bahwa sebagian besar anak menyenangi permainan yang berbentuk perangkat komputer.

Tabel 4.4 jenis permainan yang diminati anak

No	Jenis permainan	Frekuensi	Persentasi
1.	Game online	17 orang	34%
2.	Play Station	12 orang	24%
3.	Berenang	10orang	20%
4.	Bermain Bola	11 orang	22%
Jumlah		50 orang	100%

Sumber data: Responden (anak) di jalan Banyuir Luar Kelurahan Basirih

Dari data tabel 4.2 diketahui permainan yang diminati oleh anak di lingkungan jalan Banyuir Luar Kelurahan Basirih adalah permainan *game online* dan termasuk dalam kategori tinggi yaitu sebanyak 17 orang (34%). Adapun olahraga seperti berenang termasuk dalam kategori yang paling rendah. Hal ini membuktikan bahwa masyarakat tersebut sebagian telah mahir memainkan *game online*.

Adapun macam macam permainan yang sering dimainkan anak-anak dalam bermain game online terdiri dari petualangan, action, tebak menembak maupun seni seperti dance, dan sejenisnya. Untuk lebih jelasnya mengenai permainan apa saja dapat dilihat dalam tabel berikut

Tabel 4.5 permainan yang sering dimainkan anak-anak dalam bermain game online

No	Jenis permainan	Keterangan
1.	RF	Adventure
2.	Ayo dance	Battle dance
3.	lost saga	Adventure
4.	Wacraft	Adventure
5.	Point blank	Battle shotter

Namun disamping anak tidak memiliki perangkat komputer dirumah maka mereka biasanya bermain ditempat umum dengan membayar sekitar Rp. 2500,- hingga Rp.3000,-/ jam.

4. Waktu yang digunakan anak untuk belajar dalam kegiatan sehari-hari diluar sekolah

Waktu selesai belajardi sekolah, anak-anak biasanya banyak menghabiskan waktunya untuk bermain bersama teman-temannya, untuk megetahui seberapa seringkah anak-anak belajar didalam rumah maka bisa dilihat tabel berikut ini:

Tabel 4.6Intensitas belajar anak dirumah

No	Kategori	Frekuensi	Persentase	Kategori
1.	sering belajar	26 orang	52%	Sedang
2.	kadang-kadang	14 orang	28%	Rendah
3.	hampir tidak pernah	10 orang	10%	Sangat rendah
	Jumlah	50 orang	100%	

Dari tabel observasi di atas menunjukkan bahwa anak yang belajar dirumah yaitu 26 orang (52%), sedangkan kadang-kadang belajar 14 orang (28%), dan yang hampir tidak pernah belajar 10orang (20%).Dari observasipenulis ketika anak melakukan pembelajaran dirumah tidak sedikit anak hanya mengerjakan*homework* (PR) dan mengulang-ulang pelajaran yang telah lewat.

Adapun dari hasil wawancara kepada kepada anak dalam hal kebiasaan waktu belajar dirumah dilakukan oleh 33 anak pada malam hari. Hal tersebut sesuai dengan hasil observasi yang penulis utarakan kepada anak sebagai berikut

Tabel 4.7waktu anak belajar dirumah

No	Kategori	Frekuensi	Persentase	Kategori
1.	Pulang sekolah	3 orang	6%	Sangat rendah
2.	Sore hari	13 orang	26%	Rendah
3.	Malam hari	34 orang	68%	Tinggi

	Jumlah	50 orang	100%	
--	--------	----------	------	--

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa anak belajar pada pulang sekolah yaitu sebanyak 3 orang (6%), disore hari 13 orang (26%) dan malam hari sebanyak 34 orang (68%). Dari observasi penulis pada saat waktu pulang sekolah, anak-anak tersebut cenderung lebih banyak bermain di luarrumah.

Kebanyakan anak belajar dimalam hari karena pada umumnya pada malam hari orang tua mereka dapat mengawasi mereka belajar ataupun mengerjakan tugas (PR).

Dari observasi penulis dan melakukan wawancara dengan anak dikatakan pada malam hari dianggap yang paling sesuai untuk belajar yaitu berkisar antara jam 19.00 sampai 21.00 karena tidak mengganggu aktifitas yang lain. Karena pada siang hari biasanya waktu untuk istirahat sesudah pulang sekolah dan selebihnya waktu untuk bermain.

Tabel 4.8 waktu lamanya anak belajar dirumah

No	Kategori	Frekuensi	Persentase	Kategori
1.	30 menit – 1 jam	33 orang	66 %	Tinggi
2.	1 jam – 2 jam	17 orang	34 %	Rendah
	Jumlah	50	100%	

Dari tabel diatas menunjukkan sebagian besar anak belajar berkisar antara 30 menit sampai 1 jam sebanyak 33 orang (66%). Dan yang belajar dirumah antara 1 hingga 2 jam sebanyak 17 orang (34%). Dari pantauan observasi sebagian anak waktu yang digunakan untuk belajar juga diselingi dengan aktifitas yang lain seperti menonton TV. Ketika di konfirmasi kepada

orang tua hal ini dilakukan karena agar anak tak jenuh untuk belajar walaupun menurut penulis ini akan mengganggu konsentrasi dan lambatnya pelajaran yang diterima oleh anak.

Tabel 4.9 belajar anak melalui ekstrakurikuler

No	Kategori	Frekuensi	Persentase	Kategori
1.	Bimbingan belajar	20 orang	40%	Sedang
2.	Privat dirumah	17 orang	34%	Rendah
3.	Tidak menjawab	13 orang	26%	Rendah
	Jumlah	50	100%	

Dari tabel di atas diperoleh anak yang melakukan belajar secara ekstrakurikuler dengan yaitu mengikuti bimbingan belajar sebanyak 20 orang (40%), privat dirumah sebanyak 17 orang (34%) dan yang tidak menjawab sebanyak 13 orang (26%).

Ketika penulis turun dilapangan banyak orang tua anak memprivatkan anaknya dirumah dikarenakan agar orang tua anak bisa melihat secara langsung anak mereka belajar dan alasan lain yaitu agar meminimalisir kebohongan anak terhadap orang tuanya seperti mengaku belajar ditempat bimbingan belajar tetapi si anak membolos dari tempat bimbingan belajarnya dan keuntungan anak belajar secara privat adalah agar mereka bisa lebih fokus terhadap pelajaran yang diterimanya..

Berikut akan dilihat peran orang tua dalam mengawasi terhadap kebiasaan belajar anaknya

Tabel 4.10 pengawasan orang tua terhadap pembelajaran anak dirumah

No	Kategori	Frekuensi	Persentase	kategori
1.	Selalu	21 orang	42%	Sedang
2.	Kadang-kadang	24 orang	48%	Sedang
3.	Tidak mengawasi	5 orang	10%	Rendah sekali

	Jumlah	50 orang	100%	
--	--------	----------	------	--

Tabel diatas diketahui pengawasan orang tua dalam pembelajaran anak secara intens sebanyak 21 orang (42%) dan yang tidak ada pengawasan sebanyak 5 orang (10%) dan kadang-kadang mengawasi sebanyak 24 orang (48%).

Ketika penulis tanyakan kepada orang tua tentang alasan menjawab kadang-kadang memberikan pengawasan dikarenakan orang tuanya sibuk bekerja dan bahkan bekerja diluar kota. Padahal pengaruh pengawasan atau bimbingan terhadap anak di rasa perlu ketika sedang belajar dan berpengaruh besar terhadap anak itu sendiri yaitu anak akan merasa ada yang membimbing dan terbantu jika ada kesulitan dan secara psikologi juga akan menimbulkan rasa hubungan yang lebih baik antara orang tua dan anak.

Tabel 4.11 Reaksi anak ketika adanya pengaruh lingkungan atau sekitar

No	Kategori	Frekuensi	Persentase	kategori
1.	Berhenti belajar	21 orang	42%	Sedang
2.	Melanjutkan belajar	29 orang	58%	Sedang
	Jumlah	50 orang	100%	

Tabel diatas menunjukkan bahwa anak akan melanjutkan belajar ketika ada pengaruh eksternal adalah termasuk yaitu sebanyak 29 orang (58%) dan anak berhenti belajar ketika ada pengaruh eksternal sebanyak 21 orang (42%).

Tabel 4.12 reaksi orang tua terhadap anak

No	Kategori	Frekuensi	Persentase	kategori
1.	Marah	29 orang	58%	Sedang
2.	Membiarkan	21 orang	42%	Sedang
	Jumlah	50 orang	100%	

Tabel diatas menunjukkan reaksi orang tua ketika melihat anaknya berhenti belajar dengan reaksi marah yaitu sebanyak 29 orang (58%) dan yang membiarkan anaknya berhenti belajar yaitu 21 orang (42%)

Pertanyaan ini ditujukan karena menurut penulis dirasa sangat perlu Karena ini adalah satu bentuk perhatian orang tua dalam pendidikan dan intensitas belajar dirumah. Data diatas cukup bagus menunjukkan reaksi orang tua yang marah ketika anaknya belajar cukup tinggi. Artinya ada peranan orang tua dalam hal pengawasan dalam belajar dirumah dan menolak reaksi yang negatif ketika anaknya belajar.

5. Waktu yang digunakan untuk bermain game online

Masa anak-anak SD dan SMP adalah masa dimana mereka bersosialisasi dalam lingkungan sebaya dan lingkungan luar rumah untuk bermain sehingga tidak sedikit dari mereka lupa waktu istirahat maupun belajar. Ketika penulis melakukan penelitian, seorang anak yang sebaiknya beristirahat sesudah belajar disekolah banyak melakukan kegiatan lagi, salah satunya pergi kewarnet untuk bermain game online. Untuk lebih jelasnya bisa diliat dalam tabel berikut ini.

Tabel 4.13 waktu yang paling sering digunakan untuk bermain game online

No	Kategori	Frekuensi	Persentase	Kategori
1.	Siang hari	24 orang	48%	Sedang
2.	Sore hari	12 orang	24%	Rendah
3.	Malam hari	14 orang	28%	Rendah
	Jumlah	50 orang	100%	

Dari tabel diatas dapat diketahui waktu anak bermain game online yaitu pada waktu siang hari sebanyak 24 orang (48%), sedangkan sore hari sebanyak 12 orang (24%) dan pada malam hari termasuk dalam yaitu 14 orang (28%).

Sehabis pulang sekolah seorang anak disarankan untuk beristirahat dikarenakan anak sudah lelah dalam kegiatan sekolah, namun ketika penulis membuat data dan fakta yang ada anak tidak istirahat melainkan bermain game online.

Tabel 4.14 waktu lamanya anak bermain game online dalam sehari

No	Kategori	Frekuensi	Persentase	Kategori
1.	30 menit – 1 jam	4 orang	8%	Rendah sekali
2.	1 jam – 2 jam	9 orang	18%	Rendah sekali
3.	3 jam lebih	37 orang	74%	tinggi
	Jumlah	50	100%	

Dari tabel diatas terlihat lamanya anak bermain game online dalam sehari termasuk dalam kategori tinggi yaitu 3 jam lebih sebanyak 37 orang (74%), kategori sangat rendah yaitu 1 hingga 2 jam sebanyak 9 orang (18%) dan yang bermain antara 30 menit hingga 1 jam atau kategori sangat rendah yaitu 4 orang (8%).

Pertanyaan ini dimaksudkan agar penulis bisa melihat seberapa besar pengaruh atau candu anak dan intensitas waktu dalam memainkan permainan ini. Menurut beberapa pakar psikologi mengatakan idealnya permainan bersifat gaming baik itu *video game* dan *game online* sebaiknya dimainkan hanya 2 hingga 3 jam saja perminggu. Namun bila lebih dari itu sangat tidak baik bagi anak karena berdampak psikologis dalam dirinya.

Tabel 4.15 data pengunjung yang ramai operator warnet

No	Kategori	Frekuensi	Persentase	Kategori
1.	Siang hari	2 warnet	40%	Sedang
2.	Sore hari	2 warnet	40%	Sedang
3.	Malam hari	1 warnet	20%	Rendah
	Jumlah	5 warnet	100%	

Data diatas menunjukkan bahwa waktu yang sering dikunjungi oleh anak-anak di warnet (warung internet) yaitu kategori yang tinggi pada siang dan sore hari pada 4 buah warnet atau 80%. Sedangkan 1 buah warnet masuk dalam kategori sangat rendah yaitu waktu pada malam hari.

Pertanyaan ini ditujukan pada 5 buah warnet yang ada di jalan banyuir luar kelurahan basirih, Penulis menganggap pertanyaan ini perlu karena untuk menunjang data hasil dari penelitian yang lain.

6. Akibat dari pengaruh game online terhadap prestasi anak di sekolah dilihat dari nilai raport

Dengan adanya game online masuk kedalam dunia anak-anak di beberapa tahun belakangan ini pasti juga ada pengaruhnya terhadap prestasi belajarnya di sekolah apalagi ketidak pekaan orang tua terhadap permainan yang mencakup bukan hanya permainan yang bersifat positif saja namun negatifnya juga sangat banyak, maka akan berdampak terhadap prestasi belajar anak-anaknya. Dari observasi penulis lakukan di antara 50 KK menyatakan 31 responden menyatakan nilai hasil belajar anaknya berpengaruh. Untuk lebih jelasnya lihat tabel dibawah ini

Tabel 4.16 pengaruh game online dilihat dari raport siswa

No	Kategori	Frekuensi	Persentase	Kategori
1.	Peningkatan nilai	4 orang	8%	Rendah sekali
2.	Penurunan nilai	27 orang	54%	Sedang
3.	Tidak berpengaruh	19 orang	34%	Rendah
	Jumlah	50 orang	100%	

Dari tabel diatas diketahui bahwa penurunan prestasi belajar yaitu yang termasuk kategori tinggi sebanyak 27 orang (54%), tidak berpengaruh atau termasuk kategori rendah yaitu 19 orang (38%) dan peningkatan nilai atau kategori sangat rendah yaitu 4 orang (8%).

Data ini didapat dengan melihat raport anak-anak dalam masa perbandingan 4 semester dalam 2 tahun dari bermacam-macam kelas.

Mungkin game online bukanlah satu-satunya pengaruh dalam penurunan prestasi belajar anak, namun game online bisa dikatakan mengambil peran penting dalam penurunan belajar anak dan menjadi salah satu factor dalam penurunan prestasi belajar anak.

7. Usaha-usaha orang tua dalam meningkatkan presentasi belajar anak

Banyak faktor eksternal yang mempengaruhi pola fikir dan pola hisup anak-anak sekarang

Tabel 4.17 kemahiran orang tua dalam menggunakan komputer

No	Kategori	Frekuensi	Persentase	kategori
1.	Mahir	3 orang	6%	Rendah sekali
2.	Sedikit-sedikit	16 orang	32%	Rendah
3.	Tidak mahir	31 orang	62%	Tinggi
	Jumlah	50 orang	100%	

Dari data diatas menunjukkan bahwa orang tua yang mahir menggunakan komputer hanya 3 orang (6%) atau dalam kategori yang sangat rendah, sedangkan sedikit menguasai komputer sebanyak 16 orang (32%) atau kategori rendah dan 31 orang (62%) tidak mahir dalam menggunakan komputer atau dalam kategori tinggi.

Pertanyaan ini diajukan untuk mengetahui seberapa mahir orang tua anak dalam mengoperasikan komputer. Dalam hal ini sangat berperan penting dalam pengawasan terhadap tumbuh kembang anak yang sekarang ini semakin rawan oleh hal-hal negatif.

Tabel 4.18 pengetahuan orang tua terhadap intensitas anak bermain game online

No	Kategori	Frekuensi	Persentase	Kategori
1.	Orang tua mengetahui	27 orang	54%	Sedang
2.	Orang tua Kadang-kadang mengetahui	20 orang	40%	Sedang
3.	Orang tua Tidak pernah	3 orang	6%	Rendah sekali
	Jumlah	50 orang	100%	

Data diatas menunjukkan bahwa pengetahuan orang tua terhadap intensitas anak bermain game online 27 orang (54%) atau dalam ketgori tinggi, sedangkan orang tua kadang –kadang mengetahui 20 orang (40%) atau kategori sedang dan kategori yang sangat rendah sebanyak 3 orang (6%).

Pertanyaan ini diajukan untuk mengetahui seberapa jauh pengawasan orang tua mengenai keseringan anak bermain game online di warnet (warung internet). Karena, apabila anak luput dari pengawasan orang tua dan lebih sering bermain game online, maka itu sangat berpengaruh pada hasil belajar anak terutama terhadap nilai dan prestasinya dalam pelajaran. Jadi, orang tua

juga harus mengetahui kadar bermain dan belajar anak agar anak tersebut tidak terjerumus kepada dampak negative dari game online tersebut.

Tabel 4.19 cara-cara orang tua dalam memotivasi anaknya

No	Kategori	Frekuensi	Persentase	Kategori
1.	Memberikan barang	23 orang	46%	Sedang
2.	Liburan bersama	9 orang	18%	Rendah
3.	keluarga Tidak ada	18 orang	36%	Rendah
Jumlah		50 orang	100%	

Data diatas menunjukkan bahwa motivasi dalam bentuk benda dan barang cukup tinggi yaitu sebanyak 23 orang (46%) atau kategori sedang, sedangkan 18 orang (36%) menyatakan tidak memberikan *reward* atau hadiah kepada anaknya dan 9 orang (18%) memilih liburan bersama keluarga.

Pertanyaan ini diajukan untuk mengetahui seberapa besar peran orang tua dalam memberikan motivasi berbentuk benda. Dalam hal ini, keluarga yang berkecukupan atau dari menengah keatas kebanyakan memberikan sebuah barang yang menurut penulis akan berdampak kurang baik, salah satunya *handphone* kepada anaknya. Dalam hal ini menurut penulis bukanlah hal yang bijak karena anak yang diberikan handpone sebagian besar masih dibawah umur.

Tabel 4.20 berapa lama anak bermain game online berdasarkan sepengetahuan orang tua.

No	Kategori	Frekuensi	Persentase	Kategori
1.	30menit – 1 jam	27 orang	54%	Sedang
2.	1 jam – 2 jam	18 orang	36%	Rendah
3.	3 jam lebih	5 orang	10%	Rendah sekali
Jumlah		50 orang	100%	

Dari tabel diatas dapat dilihat hasil dari waktu yang digunakan untuk bermain game online berdasarkan sepengetahuan orang tua yang menjawab.

Hasil persentase diatas hampir mendekati dengan jawaban dari anak-anak mereka. Dilihat dari jawaban anak-anak mereka adalah 27 orang (54%) yang menjawab 30 menit – 1 jam, yang menjawab 1 jam - 2 jam berjumlah 18 orang (36%) dan yang menjawab 3 jam lebih yaitu 5 orang (10%),.

Berarti antara waktu bermain anak dengan pengawasan orang tua mengenai waktu bermain anak dan pengawasan orang tua mengenai waktu bermain game online tidak jauh berbeda, artinya anak masih berada dalam pengawasan orang tua, dan ini sangat perlu dilakukan agar sikap anak masih terkontrol.

Tabel 4.21 tempat bermain game online

No	Kategori	Frekuensi	Persentase	Kategori
1.	Warnet	44 orang	88%	Tinggi sekali
2.	Rumah sendiri	6 orang	12%	Rendah sekali
	Jumlah	50 orang	100%	

Tabel di atas menunjukkan orang tua mengetahui anaknya bermain game online di warnet berjumlah 44 orang (88%) dan yang menjawab dirumah sendiri 6 orang (12%).

Mernurut penulis ini juga termasuk usaha orang tua dalam meningkatkan prestasi belajar anak. Karena apabila anak sudah terlalu lama bermain *game online*, orang tua bisa langsung memanggil dan mengingatkan anak mereka agar berhenti bermain dan menyuruh mereka belajar.

Tabel 4.22 batasan waktudari orang tua untuk anak mereka yang bermain *game online*

No	Kategori	Frekuensi	Persentase	Kategori
1.	Ya	8 orang	16%	Rendah sekali
2.	Kadang-kadang	24 orang	48%	Sedang
3.	tidak	18 orang	36%	Rendah
	Jumlah	50 orang	100%	

Tabel di atas menunjukkan orang tua membatasi anaknya bermain game online berjumlah 8 orang (16%) sedangkan yang menjawab kadang-kadang berjumlah 24 (48%) dan yang menjawab tidak sebanyak 18 orang (36%).

Dari hasil penelitian penulis, orang tua lebih banyak memilih jawaban kadang-kadang memberikan batasan untuk bermain game online. Karena menurut penulis dari hasil wawancara dengan orang tua anak, bermain game online ini termasuk permainan musiman, kadang-kadang anak bermain bersama temannya itu akan sangat menyita waktu mereka. Tapi bila anak itu hanya bermain sendiri anak tersebut tidak akan betah berlama-lama bermain game di warnet.

C. Analisis data

Dalam penelitian ini, penulis hanya meneliti tentang keluarga yang anak-anaknya sering bermain game online. Selain itu juga dampak yang ditimbulkan oleh *game online* itu sendiri dan upaya orang tua dalam membiasakan dan membimbing belajar anak dirumah, maka data yang telah disajikan dapat dianalisa. Untuk lebih sistematisnya analisa ini maka akan dikemukakan berdasarkan perumusan masalah.

1. Dampak game online terhadap kebiasaan belajar anak

Jenis permainan yang dilakukan anak-anak di jalan banyuur luar yang berusia dari 6 sampai 15 tahun adalah kebanyakan bermain game online. Mereka jarang bermain permainan tradisional maupun permainan yang bersifat olahraga. Padahal dalam perkembangannya game online banyak berpengaruh negatif dalam tumbuh dan berkembangnya jiwa anak. Selain itu Pengaruh game online bukan hanya berdampak secara fisik saja namun juga berpengaruh dalam psikologi dan prestasi anak disekolah. Dikarenakan ada waktu-waktu yang mana digunakan dalam bermain sangat berlebihan, kadang malah melebihi waktu belajar dirumah.

Pada tabel 4.4 bahwa responden yang sering belajar sebanyak 52% (kategori sedang) dan 28% (kategori rendah) menjawab kadang-kadang sedangkan 20% (kategori rendah) yang menjawab hampir tidak pernah belajar. Dapat diambil gambaran bahwa kebanyakan anak-anak di lingkungan jalan banyuur luar kurang rajin dalam hal belajar dirumah yaitu hanya berpresentase sekitar 52% (kategori sedang).

Kemudian kalau dilihat pada tabel 4.5 yaitu waktu yang digunakan dalam belajar sebanyak 68% (kategori tinggi) responden menjawab pada malam hari, sedangkan 13% (kategori sangat sedang) menjawab pada sore hari dan sehabis pulang sekolah sebanyak 6% (kategori sangat rendah). Biasanya pada jam pulang sekolah anak-anak sebagian besar langsung bermain dan sebagian lagi ada yang sekolah TPA Al-Qur'an jadi waktu pada malam hari adalah waktu yang dianggap ideal bagi anak-anak dalam belajar yaitu antara magrib dan isya.

Adapun pada tabel 4.6 waktu lamanya anak belajar dirumah yaitu sekitar 30 menit sampai 1 jam sebanyak 66% (kategori tinggi) dan 34% (responden rendah) responden menjawab 1 jam hingga 2 jam.

Sekarang ketika dibandingkan dengan anak-anak bermain game online, yaitu pada tabel 4.12 disebutkan bahwa sebanyak 8% (kategori sangat rendah) responden bermain game online paling sedikit antara 30 sampai 1 jam, sedangkan 18% (kategori sangat rendah) menjawab 1 hingga 2 jam dan bermain selama 3 jam dan selebihnya sebanyak 74% (kategori tinggi). Dapat diambil gambaran yaitu anak-anak lebih lama dalam bermain game online dalam kesehariannya daripada belajar dirumah. Selain itu pengaruh atau bisa dikatakan korelasi anak kurangnya dalam belajar ataupun menyerap pelajaran yang ada dikarenakan intensitas bermain game online cukup lama dan berangsur angsur tiap hari sehingga menyebabkan anak malas belajar.

Adapun waktu yang sering digunakan dalam bermain game online yaitu sebanyak 50 responden menjawab 48% (kategori sedang) pada siang hari atau sehabis pulang sekolah. Sedangkan sore hari sebanyak 24 (kategori rendah) dan 28% (kategori rendah) bermain pada malam hari. Dengan demikian dapat digambarkan bahwa anak sehabis pulang sekolah kebanyakan bermain game online yaitu sebanyak 48% (kategorisedang) disiang hari. Dengan demikian seorang anak akan mengalami kelelahan dimalam harinya dikarenakan sehabis pulang sekolah yang seharusnya digunakan untuk istirahat tetapi digunakan lagi untuk bermain. Dari kegiatan ini sangat berdampak terhadap malasnya waktu belajar dimalam hari atau bahkan tidak belajar sama sekali

Dari data-data yang telah terkumpul dapat diambil suatu kesimpulan akhir bahwa pengaruh atau dampak aktifitas bermain game online terhadap kebiasaan anak di jalan banyir luar kelurahan basirih cukup berpengaruh, hal ini diketahui dengan perbandingan waktu yang digunakan dalam belajar di rumah dan bermain game online.

Selain data-data diatas juga dapat dilihat dalam prestasi belajar anak dilihat dari segi raport yaitu pengambilan sampel raport antara semester 1 dan 2 dari macam-macam tingkatan kelas dan tingkatan sekolah yaitu sebanyak 54% responden mendapat penurunan nilai.

2. Peran orang tua dalam mengatasi dampak game online terhadap kebiasaan belajar anak.
 - a. Latar belakang pendidikan dan pekerjaan orang tua

Pendidikan anak tergantung dari bagaimana peran orang tua dalam mendidik anaknya. Latar belakang orang tua berkaitan erat dengan bagaimana sikap dan pola asuh orang tua dalam membimbing anaknya. Dari hasil observasi yang dilakukan penulis pada tabel 4.2 yaitu pekerjaan orang tua hampir semuanya tidak berada di rumah pada siang hari dikarenakan pekerjaan orang tua bekerja sebagai 24%, pegawai negeri 12% wirausaha atau pengusaha sebanyak 18% dan buruh 46%. Orang tua banyak menghabiskan waktunya dalam bekerja, terutama dalam bidang buruh dan pengusaha. dalam hal bekerja sebagai buruh, terkadang pekerjaan yang dilakukan tidak menentu, kadang siang bahkan larut malam. Ketika anak sekolah orang tuanya berada di rumah. Namun ketika anak sudah

pulang sekolah orang tua baru memulai pekerjaannya. Tidak jauh berbeda juga dengan pekerjaan orang tua sebagai pengusaha, ada yang bekerja disiang hari namun ada juga bekerja dari habis sholat magrib sampai dini hari. Selain itu juga orang tua tidak mempunyai dorongan dan semangat dalam meyuruh anak-anaknya dalam belajar dirumah dikarenakan sibuk dengan pekerjaan. Sedangkan orang tua sebagai PNS (pegawai negeri sipil) menyerahkan pelajaran anaknya kepada guru privat ada kursus dilembaga pendidikan. Menurut penulis dalam melihat latar belakang demikian sangatlah berharga waktu bertemu antara orang tua dengan anak dikarenakan waktu pekerjaan terkadang berbenturan dengan pekerjaan orang tua. Orang tua tidak mampu mengawasi dalam hal belajar dikarenakan kesibukan

Sedangkan dalam hal pendidikan, pada tabel 4.3 hanya 22% dari orang tua yang berpendidikan SMA, dan sebanyak 26% yang berpendidikan SMP sedangkan 52% berpendidikan SD. Dan ketika observasi dirumah, peranan orang tua dalam mendidik anaknya sangatlah berbeda antara orang tua yang berpendidikan dasar. Orang tua yang berlatar belakang pendidikan SD sangat perhatian terhadap anaknya dalam hal pelajaran, dikarenakan alasan orang tua tidak ingin anaknya berpendidikan rendah seperti mereka dan mengharapkan anak bisa lebih baik dalam hal pengetahuan dan bakat melebihi dari orang tuanya.

b. Pengetahuan orang tua dalam pengoperasian komputer.

Untuk mengetahui bagaimana peran orang tua dalam mengatur anak-anaknya dalam bermain berbasis internet yaitu salah satunya dengan pengetahuan atau kemahiran orang tua dalam mengoperasikan komputer atau internet.

Pada tabel 4.15 disebutkan hanya ada 6% (kategori rendah) saja yang mahir dalam mengoperasikan perangkat komputer, sekitar 32% (kategori sedang) yang menjawab kurang mahir dan sebanyak ada 62% (kategori tinggi) yang tidak mengerti tentang pengoperasiannya. Dari data diatas dapat diambil gambaran bahwa peran orang tua dalam dalam pengawasan anak ketika bermain game online sangat lemah karena 62% (kategori tinggi) menyatakan tidak bisa menggunakan komputer atau internet. Alasan orang tua tidak bisa mengoperasikan komputer, sebagian besar menjawab minder untuk belajar, dikarenakan faktor umur dan tidak ada waktu untuk belajar. Padahal menurut penulis pengetahuan orang tua terhadap komputer atau internet mutlak diketahui agar ada antisipasi bagi orang tua terhadap anaknya ketika bermain internet ataupun game online.

Kemudian kalau dilihat orang tua yang memberikan kepada anak-anaknya batasan waktu dalam bermain game online yaitu pada tabel 4.20 disebutkan bahwa hanya 16% (kategori sangat rendah) saja yang sering membatasi anaknya dalam bermain game online. Sedangkan 24% (kategori rendah) menjawab kadang-kadang dan 18% (kategori sangat rendah) menjawab tidak. Kalau kita interperstasikan bisa dikatakan bahwa orang tua sangat lemah dalam memberikan batasan-batasan dalam bermain game online yaitu hanya 16% (kategori sangat rendah) saja yang mengatur anaknya. Sedangkan selebihnya tidak terlalu memperhatikan.

Selain itu juga disebutkan pada tabel 4.18 tentang apakah orang tua mengetahui tentang kebiasaan anaknya dalam bermain game online, sebanyak

54% (kategori sedang) responden menjawab anaknya hanya bermain antara 30 sampai satu jam, sedangkan 36% (kategori rendah) menjawab antara 1 hingga 2 jam dan sekitar 10% (kategori sangat rendah) menjawab 3 jam lebih. Dapat di ambil gambaran bahwa orang tua masih belum sepenuhnya mengawasi dan membatasi anaknya ketika bermain game online sebab antara obeservasi maupun pertanyaan yang diajukan kepada orang tua dan anak ditempat terpisah sangat berbeda jauh. Karena menurut data yang disebutkan bahwa sebanyak 8% bermain game online paling cepat yaitu 30 sampai 1 jam, sedangkan 18% menjawab 1 hingga 2 jam dan bermain selama 3 jam dan selebihnya sebanyak 74%.

c. Pendampingan, pengawasan dan membantu anak dalam belajar

Yang dimaksud dengan mendampingi anak dalam belajar adalah aktifitas orang tua dalam mendampingi dan memberikan penjelasan tentang pelajaran yang sedang dipelajari oleh anak atau menunjukkan cara yang baik dan benar dalam belajar kepada anak. Untuk mengarahkan anak dalam belajar, orang tua hendaknya mendampingi anak pada saat dia sedang belajar sehingga orang tua dapat mengetahui bahan pelajaran yang dipelajari oleh anak.

Selain itu, arahan orang tua dalam belajar memiliki makna yang sangat besar dan berarti bagi keberhasilan anak dalam belajarnya.

Menurut Tabel 4.8 menunjukkan hanya 42% (kategori sedang) saja yang benar-benar memberikan pengawasan belajar terhadap anaknya dan 48% (kategori sedang) kadang-kadang mendampingi dan 10% (kategori sangat rendah) yang tidak mendampingi. Dapat diambil gambaran bahwa orang tua masih kurang berperan dalam melakukan pengawasan terhadap belajar anak.

Sebesar apapun kesibukan orang tua hendaknya mereka dapat menyisihkan waktunya untuk mengawasi anaknya pada saat belajar. Karena dengan mengawasi, menemani anak dalam belajar dapat membantu untuk belajar dengan teratur. Namun dari hasil observasi yang penulis lakukan yaitu mereka (orang tua) sepakat dan sadar akan pentingnya kebersamaan dan pengawasan kepada anak ketika belajar, selain sebagai guru ketika anak tidak mengerti akan pelajaran dan secara psikologi akan mempererat hubungan orang tua dan anak.

d. Memberikan *reward* kepada anak

Salah satu upaya orang tua dalam membimbing belajar anak adalah dengan memberikan hadiah agar anak lebih bersemangat dalam belajar sehingga anak lebih rajin dalam belajarnya. Pada dasarnya orang tua mempunyai keinginan dan berharap anaknya dapat mencapai prestasi yang baik (tinggi) dan memuaskan. Oleh karena itu, orang tua harus berusaha untuk selalu memberikan dorongan agar anaknya selalu (rajin) belajar guna mencapai prestasi yang diharapkannya.

Berdasarkan tabel 4.17 ketika ditanyakan kepada orang tua anak apa yang akan diberikan kebanyakan menjawab memberikan hadiah, yaitu barang sebanyak 46% (kategori sedang) dan 18% (kategori sangat rendah) memberikan liburan bersama keluarga, sedangkan sebanyak 36% (kategori rendah) menjawab tidak memberikan apa-apa kepada anak. Dalam hal ini dapat di gambarkan bahwa memberikan hadiah kepada anak bisa dikatakan sebagai motivasi dan solusi yang mudah bagi orang tua. Namun dalam hal ini tidak selalu diberikan kepada anak karena anak belajar bukan karena ingin menambah pengetahuan, tetapi belajar dengan tujuan mendapatkan hadiah. Apabila tujuan mendapatkan hadiah tidak

tercapai, maka anak akan kendor belajarnya. Oleh karena itu, pemberian hadiah berupa barang ini lebih baik jangan sering dilakukan. Berikan hadiah berupa barang ini jika dianggap memang perlu, dan pilihlah pada saat yang tepat.¹

- e. Menyerahkan anak pada lembaga bimbingan belajar atau memanggil guru les ke rumah.

Hal ini biasanya dilakukan orang tua untuk membantu mengatasi kesulitan belajar anaknya dan ketidakcukupan waktu orang tua dalam hal mendampingi anaknya disaat belajar.

Berdasarkan tabel 4.7 banyak orang tua yang mengikutsertakan anaknya dalam bimbingan belajar yaitu sebanyak 40% (kategori sedang) dan melalui jalur privat sebanyak 34% (kategori rendah) dan tidak menjawab 26% (kategori rendah)

Sebagian besar orang tua yang mengikutsertakan anaknya dalam lembaga bimbingan belajar beralasan selain karena kurang mampu dalam membimbing belajar, ada juga yang beralasan sebagai usaha dalam mengatasi kesulitan belajar anak.

¹Amir dien indra kusuma, *pengantar ilmu pendidikan*, (Surabaya usaha nasional, 1998), h. 160