

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Objek Penelitian

1. Gambaran Umum Peran Bimbingan Orang Tua Dalam Memotivasi Belajar Pada Anak Yang Kecanduan *Game Online*

a. *Game Online*

Kata “*Game*” tidak terlepas dari pengertian permainan. Kita mengenal permainan ini sejak usia balita sampai saat ini. Seiring dengan perkembangan jaman khususnya dalam bidang informasi, mengakibatkan jenis permainan semakin berkembang dan puncaknya dapat lihat saat ini telah berkembang permainan menggunakan alat-alat elektronika seperti *GameBoy*, *Play Station*, *Computer* bahkan alat komunikasi seperti *handphone*.

Sifat permainan adalah sebagai alat penghibur, tetapi jika terlalu serius dan semakin lama dimainkan maka akan berdampak negatif bagi diri seorang pemain *game*. Atas dasar itulah, masalah ini diangkat untuk dijadikan perhatian bagi kalangan *civitas akademika*, bahwa tidak selamanya permainan itu sifatnya menghibur.¹

b. Perkembangan *Game*

Zaman teknologi saat ini, Informasi sudah tidak ada batas teritorial dan waktu untuk membedakannya, perkembangan *game* mengalami kemajuan yang pesat. Dimulai dari permainan tradisional sampai pada *game* interaktif dan dapat dimainkan oleh beberapa orang sekaligus

Perkembangan *Game* dapat kita lihat dari pengkatagorian *game* itu sendiri. *Game* dapat dibagi beberapa katagori berdasarkan cara dan peralatan untuk memainkan *game* itu sendiri. Pengkatagorian tersebut adalah :

- a) *Game* Tradisional
- b) *Game* Menggunakan Papan Permainan
- c) *Game* Elektronik²

¹ Rollings, Andrew; Ernest Adams. (2006). *Fundamentals of Game Design*. Prentice Hall.

² R syahrani, *ketergantungan game online dan penanganannya*. Jurnal psikologi pendidikan dan konseling hal 84-9

1) *Game* Tradisional

Dinamakan *game* tradisional karena cara memainkan dan masa *game* ini sudah sangat lama. Mungkin anak-anak sekarang banyak yang tidak tahu *game* semacam ini. Beberapa diantaranya yaitu “*Hopscotch* atau biasa disebut *Engkle*”, “*Gobak Sodor*”, “*Boy* atau disebut *Bintang*

“*Tujuh Batu Lion*”, dan “*Benteng*”. Semua permainan tradisional di atas dilakukan dengan cara tradisional dan menggunakan alat tradisional. Seperti permainan “*Gobak Sodor*” kita dapat menggunakan lapangan Bulu Tangkis sebagai arena. Kemudian kita bentuk 2 tim, berperan sebagai tim penyerang dan tim bertahan.

2) *Game* Menggunakan Papan permainan

Untuk memainkan *game* ini dibutuhkan alat bantu berupa “*board game*” atau papan permainan. Permainan yang dapat dikategorikan sebagai *Game* menggunakan papan permainan adalah “*Main Kartu*”, “*Monopoli*”, “*Chess Games*”, “*Halma*”, “*Scrabble*”, dan masih banyak lagi.

Pengategorian *game* ini berdasarkan dari alat bantu permainan yang menggunakan papan khusus dan aturan permainan sendiri (*House rules*). Seperti “*Scrabble*” adalah contoh permainan pengolah kata dimana setiap pemain harus memikirkan kata selanjutnya yang dihubungkan dengan kata sebelumnya.

3) *Game* Elektronik

Kalau kita mendengar ataupun membaca “*Elektronik*” pasti kita akan menghubungkan dengan peralatan elektronika. Pada bagian ini penulis akan membagi lagi pengategorian *Game* berdasarkan Elektronik.

a) *Video Game*

Kenapa disebut “*Video Game*” ? Itulah pertanyaan pertama yang muncul dalam benak kita. Kalau kita mendengar istilah “*Video*” pasti kita akan menghubungkannya dengan alat elektronik yang dapat menampilkan gambar (Visual) dengan bantuan *Cassette* sebagai media penyimpanan gambar.

Game yang dikategorikan sebagai *Video Game* adalah kombinasi penggunaan televisi atau media *display* sebagai media visual dan *Console* sebagai media penterjemah (interpreter) dari *Cassette* atau *Compact Disc*.

b) *PC-Game*

PC maksudnya adalah *Personal Computer*. Perkembangan *Game* tidak terlepas dari perkembangan PC itu sendiri. Untuk dapat memainkan *game* komputer dibutuhkan komputer yang benar-benar mendukung teknologi *multi-media* dan memiliki *processor* yang dapat bekerja dengan cepat. Dalam hal ini akan di bagi lagi penjelasan untuk *PC-Game* ini, di antaranya sebagai berikut:

- 1) Penilaian *game* yang beredar
- 2) Perbedaan *PC-Game* dengan *Multiplayer Game*.

c. **Bahaya yang di Timbulkan Oleh *Game Online* dan *Game komputer***

1) Aspek Kesehatan

- a. Bagi anak kecil, *game* dapat menyebabkan keterlambatan pertumbuhan fisik. Di samping itu pantulan cahaya komputer juga dapat menyebabkan penyakit epilepsi.
- b. Penurunan aktivitas gelombang otak depan yang berakibat pada menurunnya kemampuan mengendalikan emosi. Sehingga pemain *game* cepat mengalami perubahan *mood*, seperti mudah marah, mengalami masalah dalam hubungan sosial sebagainya.
- c. Penurunan aktivitas gelombang beta yang merupakan efek jangka panjang yang tetap berlangsung meskipun pemain *game* tidak sedang bermain *game*. Dengan kata lain para pemain *game* mengalami "*autonomic nerves*", yaitu tubuh mengalami pengelabuan kondisi yang menyebabkan *sekresi adrenalin* meningkat, sehingga denyut jantung, tekanan darah, dan kebutuhan oksigen terpacu untuk meningkat. Apabila tubuh dalam keadaan seperti ini maka yang terjadi pada *pemain game* adalah otak mereka akan merespon bahaya

2) Aspek Moral

- a. Seorang peneliti Amerika pernah mempublikasikan hasil risetnya yang dilakukan terhadap anak yang kecanduan bermain *game*. Ternyata *game* dapat menyebabkan perilaku brutal dan radikal dalam diri anak-anak. Mereka terinspirasi dari kekerasan yang mereka mainkan melalui *game*. Hal itu disebabkan dalam *game* terdapat hubungan interaktif antara pikiran anak dengan dunia maya.
- b. Dampak psikis orang yang suka memainkan *game online* adalah sulitnya konsentrasi dan susahnya bersosialisasi. Karena terus-terusan keasyikan bermain *game*, bahkan kecanduan, itu akan membuat orang malas belajar dan sulit berkonsentrasi. Banyak pelajar suka membolos sekolah demi permainan ini. Dampak sosialnya, *game online* membuat orang jadi cuek, kurang peduli terhadap lingkungannya

3) Aspek Ekonomi

- a. *Game-game*, terutama yang *online*, sangat berpotensi menjerumuskan seseorang kepada kebangkrutan ekonomi, terutama pada jenis *game-game* tertentu yang hanya dapat dimainkan ketika seseorang telah memiliki *account* atau *chip*. Kemudian, agar seorang pemain *game* bisa bertahan dalam permainan, ia harus memastikan bahwa ia tidak mengalami kekeringan *account*. Untuk itu, seorang pemain *game* harus selalu menang, atau jika ia kalah dan ingin memulai lagi permainan, ia harus mendapatkan *chip* dengan cara membeli.
- b. *Game-game* tersebut mematikan kreatifitas lokal dan mematikan Usaha Kecil Menengah. Industri mainan tradisional seperti layang-layang, kelereng dan lainnya harus gulung tikar karena tersisihkan oleh *game* yang lebih diminati anak-anak. Selain itu, anak-anak juga akan terasingkan dari alam sekitarnya, padahal permainan yang natural bagi anak adalah permainan terbaik mereka.

2. Gambaran Umum Desa Tempur

a. Profil Sejarah Desa Tempur

Desa Tempur secara geografis terletak di lereng gunung Muria yang masuk wilayah kecamatan keling dengan

jarak dari pusat kota sekitar 50 km kearah timur. Desa Tempur memiliki hawa sejuk karena lokasi yang di keling pegunungan dari barat, timur, selatan, utara. Desa Tempur memiliki perbedaan dari desa desa sekitarnya, Desa Tempur terlihat paling indah dibandingkan Desa Damarwulan, Desa Watuaji, dan Desa Rahtawu yang berdekatan dengannya. Desa Tempur merupakan akses menuju kawasan candi angin peninggalan kerajaan kalingga.³

Sejarah Desa Tempur berawal dari kisah seorang preman di Desa Gerit Soco Kudus, yang bernama ki Sabruk, Ki Sabruk mempunyai kebiasaan tidak biasa seperti masyarakat pada umumnya. Hampir setiap hari Ki Sabruk mengadakan acara dengan mendatangkan kesenian tayub. Dengan seringnya Ki Sabruk mengadakan acara kesenian tayub, masyarakat menjadi resah. Sehingga Ki Sabruk diusir dari desa Gerit Soco Kudus. Perlu diketahui kesenian tayub merupakan kesenian khas Jawa Tengah, didalamnya terdapat unsur keindahan dan keserasian gerak, masyarakat jawa menganggap tayub sebagai tarian pergaulan yang disajikan untuk menjalin hubungan sosial masyarakat. Ki Sabruk setelah diusir dari desa Gerit Soco Kudus akhirnya menepi di daerah Rahtawu selama bertahun tahun, disana beliau bertemu dengan Buyut Sewo, Mbah Wariyo, Buyut Rajut dan Mbah Romban. Pekerjaan sehari hari dari mereka berempat sebagai perambah hutan, mencari hasil bumi di dalam hutan belantara sekitar pegunungan muria untuk dimakan dan disimpan. Dan disitulah Ki Sabruk ikut merambah hutan bersama mereka, dan pada akhirnya mereka berlima memutuskan untuk merambah hutan di pegunungan Muria wilayah utara. Disana mereka menemukan ribuan pohon aren yang dinamakan (aren sewu). Setelah itu mereka akhirnya memutuskan membuat pekarangan baru yang diberi nama (karangrejo). Dan telah lama menetap di karangrejo dan sudah semakin banyak pendatang yang menyusul, para masyarakat menunjuk seseorang yang dianggap paling tua untuk menjadi tokoh atau pemuka adat, beliau adalah Buyut Sewo dan Mbah Wariyo.⁴

³ https://jadesta.kemenparekraf.go.id/desa/tempur_1 (Diakses pada tanggal 20 Mei 2022.)

⁴ Wawancara dengan Moden Desa, Oleh Peneliti Pada Tanggal, 18 Mei, 2022. Wawancara 1 Transkrip.

Setelah itu pemukiman semakin melebar ke arah timur, daerah yang sangat banyak pohon glagahnya, maka dinamakan dukuh glagah. Ada juga yang membuka lahan baru di wilayah selatan, yang dulunya ada pohon paling besar, pohon besar tersebut sering disebut dengan sebutan pohon perkasa, dan dukuh tersebut dinamakanlah dukuh pekoso, di sebelah utara dukuh pekoso terdapat ribuan bambu petung lalu di situ dibuat dukuh dengan sebutan petung setelah itu terdapat juga banyak pohon kemirinya dan dukuh itu diberi nama kemiren, kemudian ada yang menemukan petilasan sumur batu dan lumpang, petilasan sumur batu tersebut berada di bagian paling pucuk atas maka disitu petilasan sumur batu itu di berinama dengan sebutan duplak. Sedangkan Buyut Rajut dan Mbah romban menuju arah timur untuk menyendiri, tempatnya di sekitar tempuran sungai gelis dan sungai pondok ruyung. Di tempat ini, beliau berdua mengabdikan waktu untuk beribadah kepada Allah sampai beliau wafat. Akan tetapi para masyarakat percaya bahwa kematian Buyut Rajut dan Mbah Romban dengan cara musno atau bisa disebut aneh, karena sampai sekarang belum ditemukan keberadaan makamnya, hanya ada petilasan tempat Buyut Rajut dan Mbah Romban menepi. Kemudian masyarakat sepakat untuk memberi nama desa ini dengan sebutan Desa Tempur.⁵

Sampai sekarang setiap jum'at wage di bulan apit, selalu diadakan acara selamatan di punden Romban, sedangkan untuk menghormati Ki Sabruk yang selalu menemani perjuangan Buyut Sewo, Mbah Wariyo, Buyut Rajut dan Mbah Romban untuk mendirikan sebuah desa. Maka diadakan pertunjukan kesenian tayub. Untuk mengenang itu semua masyarakat mengadakan acara Sedekah Bumi, adapun satu tradisi yang tidak boleh di tinggalkan adalah kesenian tayub. Perayaan Sedekah Bumi yang diperingati setiap jum'at wage di bulan apit setiap tahunnya.⁶

b. Letak Geografis

Letak Geografis merupakan sebuah objek penelitian lapangan yang penting, dikarenakan letak tersebut merupakan titik fokus penelitian. Letak Geografis Desa Tempur berada di

⁵ Wawancara dengan Sekertaris Desa, oleh Peneliti Pada Tanggal 17 Mei, 2022. Wawancara 1 Transkrip.

⁶ Wawancara dengan Moden Desa Tempur oleh Peneliti Pada Tanggal, 18 Mei, 2022. Wawancara 1 Transkrip.

kecamatan keling kabupaten jepara. Secara astronomis Desa Tempur terletak diantara $6^{\circ}34'05''-6^{\circ}37'27''$ lintang selatan dan $110^{\circ}5'50''-110^{\circ}54'55''$ bujur timur. Secara administrasi Desa Tempur dibatasi wilayah lainnya yang meliputi sebelah utara berbatasan dengan Desa Damarwulan Kecamatan Keling, Kabupaten Jepara. Sebelah timur berbatasan dengan Desa Jirahi, Kecamatan Gunungwungkal, Kabupaten Pati. Sebelah selatan berbatasan dengan Desa Rahtawu, Kecamatan Gebog, Kabupaten Kudus. Sebelah barat berbatasan dengan Desa Sumanding, Kecamatan Kembang, Kabupaten Jepara. Desa Tempur terdiri dari 6 dukuh, yaitu Dukuh Kemiren, Dukuh Petung, Dukuh Pekoso, Dukuh Glagah, Dukuh Karangrejo, dan Dukuh Duplak. Dengan jumlah keseluruhan penduduknya yaitu 3.522 jiwa, jumlah laki laki ada 1.755 dan jumlah perempuan 1.767 jiwa.⁷

Desa Tempur memiliki batas Geografisnya diantaranya:

- a) Sebelah Utara berbatasan dengan Desa Damarwulan, Jepara.
- b) Sebelah Timur berbatasan dengan Desa Jrahi, Pati .
- c) Sebelah Barat berbatasan dengan Desa Sumanding, Jepara.

Iklim Desa Tempur mempunyai iklim kemarau dan penghujan, sangat cocok untuk pengembangan potensi pertanian dan perkebunan yang ada di Desa Tempur, terutama hasil bumi tanaman kopi dan sumber daya alam yang lain. Perbandingan musim penghujan dengan kemarau hampir berimbang setiap 6 bulan meski waktunya selalu bergeser tergantung alam.

Gambar 4.1
Peta Desa Tempur.



⁷ https://jadesta.kemenparekraf.go.id/desa/tempur_1 (Diakses pada tanggal 20 Mei 2022.)

Tabel 4.2
Jumlah Penduduk dan Berdasarkan Usia di Desa Tempur

No	Penduduk	Jumlah
1.	Jumlah total penduduk.	3.557
2.	Jumlah laki laki	1.755
3.	Jumlah perempuan	1.767
4.	Jumlah penduduk berdasarkan usia	
	0 – 4 Tahun.	194 Jiwa
	5 – 10 Tahun.	287 Jiwa
	11 – 16 Tahun.	252 Jiwa
	17 – 20 Tahun.	203 Jiwa
	21 – 24 Tahun.	211 Jiwa
	25 Tahun ke atas	2.375 Jiwa

Tabel 4.3
Sarana Prasarana Peribadatan Di Desa Tempur

No	Sarana Peribadatan.	Jumlah
1	Muhsola	21
2	Masjid	5
3	Greja	1
	Jumlah	27

Tabel 4.4
Sarana Pendidikan Desa Tempur

No	Sarana Pendidikan	Jumlah
1	Paud	2
2	TK	3
3	SD	3
4	MI	2
5	MTS	1
6	TPQ	2
	Jumlah	13

c. Visi Misi

Untuk mencapai sebuah tujuan lembaga masyarakat yang tentram dan sejahtera maka diperlukannya visi dan misi sebagai pedoman. Desa Tempur Kecamatan Keling Kabupaten Jepara memiliki visi misi sebagai berikut:⁸

⁸ Hasil wawancara dengan Sekretaris Desa Tempur, Wawancara Oleh Peneliti Pada Tanggal, 17 Mei, 2022. Wawancara 1 Transkrip.

a) Visi

Gotong Royong Membangun Desa Tempur Yang Jujur, Adil, Makmur, Berbudaya Dan Berakhlaq Mulia

b) Misi

1. Mewujudkan pemerintah desa yang jujur dan berwibawa, dengan mengedepankan musyawarah mufakat dalam pengambilan keputusan yang cepat dan tepat.
2. Memberdayakan kelembagaan desa sesuai tugas pokok dan fungsinya serta meningkatkan profesionalitas seluruh perangkat desa
3. Mewujudkan sarana dan prasarana desa yang memadai
4. Meningkatkan pelayanan masyarakat dibidang kesehatan, administrasi pertahanan dan kependudukan yang maksimal
5. Menumbuhkan perkembangan perekonomian masyarakat di bidang pertanian, perternakan, perdagangan, dan home industri dengan mengoptimalkan peran BUMDes
6. Meningkatkan peran serta masyarakat dalam penataan lingkungan yang “BERSERI” (Bersih, Indah, dan Rapi) untuk menuju Desa Wisata.
7. Pembinaan berkesinambungan generasi muda, melalui keagamaan Karang Taruna, olahraga, seni dan budaya.
8. Menumbuhkan rasa solidaritas dan meningkatkan gotong royong
9. Meningkatkan kehidupan desa yang dinamis dan harmoni dibidang keagamaan dan kebudayaan.

d. Sistem Pemerintah Desa Tempur

Di Desa Tempur sistem pemerintahnya berbentuk kelurahan, dipimpin oleh lurah atau bisa disebut kepala desa dan perangkat perangkat desa yaitu Sekertaris desa (carik), kepala urusan umum, kepala urusan keuangan, kepala urusan perencanaan, serta staf sekertaris desa dan kepala desa. Dari segala sesuatu

pertemuan yang berkaitan dengan desa di pusatkan di Balai Desa Tempur.⁹

a) Mata Pencaharian

Perekonomian penduduk Desa Tempur umumnya mata pencaharian adalah sebagai petani, berternak, pekerja bangunan, berdagang, penjahit, bengkel, guru, PNS, dan pegawai swasta. Sebagian besar masyarakat desa tempur adalah sebagai petani, ada berbagai jenis pertanian yang dihasilkan seperti kopi, padi, jagung, sayuran, umbi umbian. Akan tetapi yang terkenal dari desa tempur adalah kopinya.

b) Pendidikan

Kesejahteraan yang dirasakan oleh masyarakat Desa Tempur yaitu dengan adanya kemudahan akses pendidikan. Adapun fasilitas pendidikan yang dimiliki yaitu¹⁰:

- 1) PAUD Sinar Muria.
- 2) PAUD Mawar.
- 3) TK Cahaya Muria.
- 4) RA An-Nur.
- 5) SD Negri 2 Tempur.
- 6) SD Negri 3 Tempur.
- 7) MI Al Anwar 01 Tempur.
- 8) MI Al Anwar 02 Tempur.
- 9) MTS Mathali'ul Huda Tempur.
- 10) TPQ Roudhotul Murothilin.
- 11) TPQ Adussibyan.

c) Potensi SDM Desa Tempur

Sumber daya manusia yang berada di Desa Tempur Kecamatan Keling Kabupaten Jepara cukup berkualitas. Ketrampilan yang banyak di miliki penduduk Desa Tempur ini adalah bertani, pertukangan, bengkel, menjahit, mengajar/ guru, dan ketrampilan elektro. Mayoritas penduduk Desa Tempur beragama islam hanya sedikit yang non muslim. Akan tetapi toleransi di Desa Tempur sangat kuat dan baik saling menghargai sesama umat. Suasana religius di Desa Tempur ini sangat terlihat

⁹ <http://tempur.jepara.go.id/index.php/> (Diakses pada tanggal 20 Mei 2022).

¹⁰ <http://tempur.jepara.go.id/index.php/> (Diakses pada tanggal 20 Mei 2022).

Desa Tempur mempunyai 5 masjid, 21 muhsolla dan 1 gereja. Organisasi Islam yang ada di Desa Tempur ini adalah Nahdhotul Ulama' (NU), barisan anshor (BANSER), dan ikatan pelajar pemuda Nahdhotul Ulama' (IPPNU)

e. **Kelembagaan Dan Struktur Organisasi Desa Tempur**

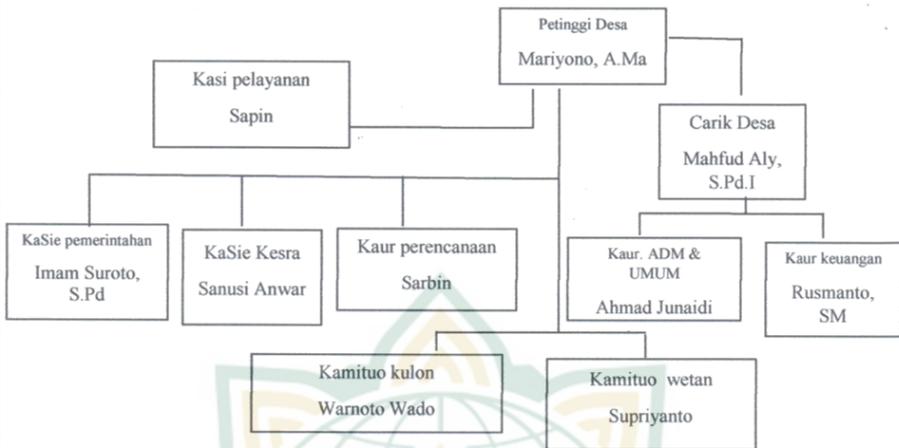
a) Kelembagaan yang ada di Desa Tempur adalah :

1. Pemerintah Desa yang terdiri dari pemerintah Desa dan badan permusyawaratan Desa (BPD)
2. Lembaga kemasyarakatan Desa terdiri dari PKK, RT, RW, Karang Taruna, Lembaga adat lainnya.
3. Lembaga Non Formal yang ada di masyarakat lainnya.

b) Data Petinggi dan perangkat Desa Tempur

Desa Tempur merupakan desa yang jauh dari pusat kota, tetapi Desa Tempur tidak memiliki perbedaan dengan desa-desa lain yang dekat dengan sumber informasi. Meskipun terhalang oleh akses dan lokasi yang cukup jauh, Desa Tempur bisa dikatakan sebagai dengan yang cukup berkembang. Perkembangan tersebut di lihat dari beberapa unsur, salah satunya yakni dengan adanya pemerintah desa yang menjadi jembatan atau wadah informasi untuk masyarakat Desa Tempur . Berikut merupakan Struktur pemerintahan Desa Tempur:

STRUKTUR PEMERINTAH DESA TEMPUR



Data pengurus dan anggota BPD

1. Sukirman, S.Pd.I (ketua Rw 2)
2. Kiswantoro S.Pd.I (Wakil Ketua Rw 3)
3. Suhud S.Pd.I (Sekretaris Rw 5)
4. Ali Ridlo (Anggota Rw 4)
5. Inpriatini S.Pd.(Anggota Rw 3)

B. Temuan Hasil Penelitian

1. Pengalaman dan makna peran orang tua dalam memotivasi belajar dan mengatasi kebiasaan bermain *game online* pada anak.

Peran orang tua dalam membimbing anak yang kecanduan *game online* secara umum dapat dikatakan, orang tua cenderung mengharapkan apa yang ada di dalam pikirannya misalnya keinginan, perasaan, ide, informasi dimengerti dengan baik oleh keluarga. Pikiran orang tua selain beragam juga cenderung masih dalam bentuk abstrak, sehingga sulit dipahami oleh anak anak. Orang tua sangat berperan penting dalam mengawasi anak, gaya orang tua yang berwibawa dalam mengasuh anak yaitu orang tua yang bersikap tegas rasional, dan anak di tuntut untuk bertindak menerima norma norma secara umum, seperti pemaparan orang yang berperan dalam memperhatikan keseharian anaknya.

Hasil penelitian di Desa Tempur Keling Jepara terdapat anak yang kecanduan *game online* dan ada orang tua yang berperan dalam membimbing anak yang kecanduan *game online*. Peneliti mengambil sampel 3 anak yang kecanduan *game*

online dan 3 orang tua yang berperan membimbing anak yang kecanduan *game online*. Hasil dari temuan di lapangan adalah sebagai berikut:

a. Bentuk pengalaman anak yang kecanduan *game online*.

Di Desa Tempur Keling Jepara ada beberapa anak yang kecanduan dalam bermain *game online*, mengenai akibat dari penggunaan teknologi komputer yang diawali oleh peneliti di sini membahas tentang fenomena internet dan kini mulai mengkaji tentang fenomena *game online*. Terdapat beberapa masalah yang muncul dari aktifitas bermain *game online* secara berlebihan, masalah yang muncul biasanya adalah isolasi sosial, kehilangan kontrol waktu dan bisa mengalami kesulitan dalam hal pendidikan sekolah. Berdasarkan wawancara yang dilakukan informan yang bernama Fikri anak dari ibu Sumarti'ah.

1) Permainan *Game Online* yang ada di Warnet

“banyak sekali bentuk *game online* yang disediakan oleh warnet dan tidak bisa saya sebutkan satu satu, biasanya tergantung dari sendiri permainan apa yang di sukai, dan rata-rata jaman sekarang jarang sekali anak yang pergi ke warnet, karena jaman sekarang bermain *game online* bisa lewat hp”

Pengalaman atas nama Fikri tidak semua permainan *game online* yang ada di warnet disukai oleh anak-anak, karena mereka memilih permainan yang diinginkan.¹¹

Adapun makna dari pengalaman anak yang kecanduan *game online* adalah bisa membuat anak lebih menguasai atau lebih pintar berbahasa Inggris, dapat mengurangi stres dan dapat mengambil keputusan lebih cepat. Informan atas nama Najwa anak dari ibu Suji

Berdasarkan pada hasil pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti baik melalui observasi, wawancara secara langsung, serta pengumpulan data dan lain sebagainya. Berikut peneliti mencoba memaparkan hasil penelitian sebagai berikut:

¹¹ Hasil wawancara dengan Fikri selaku informan penelitian kecanduan *game online*, Wawancara Oleh Peneliti Pada tanggal 12 Mei 2022. Wawancara 1 Transkrip

2) Lupa waktu dalam bermain *game online*

“kalau bermain *game online* saya dan teman saya sangat serius, sekali dalam bermain *game online*, dan terkadang jika saya di tegur oleh ibu saya dan di minta hp nya, saya pergi ke warnet untuk bermain *game*, apabila waktu bermain *game* sudah habis, saya sering menambah waktu bermain lagi”.¹²

Pengalaman atas nama najwa sering menghabiskan waktu hanya untuk bermain *game online*, sampai lupa waktu karena lebih berfokus pada dunia virtual atau permainan *game online* saja tanpa menghiraukan yang ada di sekitarnya.

Adanya makna dari pengalaman informan najwa mengenai lupa waktu dalam bermain *game online* adalah, bisa lebih konsisten atau fokus dalam meningkatkan kinerja dan kemampuan otak dan dapat menghasilkan uang apabila sudah menjadi *gamers* terkenal.¹³

Adapun informan lain dari anak yang kecanduan *game online* bernama Saipul anak dari ibu koyah yang menghasilkan wawancara sebagai berikut:

3) faktor lingkungan kebanyakan bermain *game online*.

“banyak sekali di lingkungan saya yang sering bermain *game online* semua jenis umur yang ada di lingkungan saya hampir rata rata memainkan *game online*, mulai dari anak anak sampai dewasa.ada semua. Saya merasa kurang mengenal teman teman yang ada di sekitar lingkungan, karena saya sendiri jarang keluar, saya sering di rumah sendiri untuk bermain *game online*.”¹⁴

Pengalaman atas nama saipul hampir rata rata di sekitar lingkungannya kebanyakan bermain *game online* saja sehingga sosialisasi di lingkungan tidak efektif,

¹² Hasil wawancara observasi dengan Najwa selaku informan penelitian kecanduan *game online* Wawancara Oleh Peneliti Pada Tanggal 14 Mei 2022 wawancara 1 Transkrip

¹³ Hasil Wawancara dengan Najwa selaku informan kecanduan *game online*, Wawancara Oleh Peneliti Pada Tanggal 14 Mei 2022 wawancara 1 Transkrip

¹⁴ Hasil Wawancara dengan Saipul selaku Informan yang kecanduan *game online*, Wawancara Oleh Peneliti Pada tanggal 16 Mei 2022, wawancara 1 Transkrip.

kurangnya sosialisasi bisa menyebabkan anak menjadi introvet, kurang percaya diri, dan lebih tertutup.¹⁵

b. Pengalaman Orang Tua dalam memotivasi anak yang kecanduan *game online*.

Orang tua sangat berperan penting dalam mengawasi anak, orang tua yang berwibawa adalah orang tua yang bersikap tegas rasional, menghormati kepentingan anak, dan anak di tuntut utuk bertindak menerima norma norma secara umum. Berdasarkan wawancara yang dilakukan informan yang bernama ibu Sumarti'ah ibu dari Fikri menghasilkan wawancara sebagai berikut:

1) Memperhatian keseharian anak jika di rumah.

“Sebagai orang tua saya perhatikan keseharian anak, tapi itu juga kalo di rumah, kalau di sekolah saya serahkan ke guru, lalu sesudah sampai di rumah baru saya tanya apa saja yang di dapat dari sekolah”¹⁶

Pengalaman atas nama ibu Sumarti'ah, selaku ibu dari Fikri. Orang tua sangat berperan dalam memperhatikan keseharian anak anaknya dengan baik, meskipun tidak sepenuhnya di perhatikan ketika anak berada di sekolah.

Makna dari pengalaman ibu sumarti'ah adalah tidak terlalu menuntut ketat dalam keseharian anak¹⁷.

Pengalaman lain mengenai peran orang tua dalam membimbing dan memotivasi belajar anak yang kecanduan *game online* terjadi pada informan ibu Suji selaku ibu dari Najwa.

¹⁵ Hasil Wawancara dengan saipul selaku informan kecanduan *game online*, Wawancara Oleh Peneliti Pada tanggal 16 Mei 2022. Wawancara 1 Transkrip

¹⁶ Hasil wawancara dengan ibu Sumartiah selaku orang tua Fikri, Wawancara Oleh Peneliti Pada Tanggal 27 Mei 2022, wawancara 1 Transkrip

¹⁷ Hasil Wawancara dengan ibu Sumarti'ah selaku orang tua Fikri, Wawancara Oleh Penelitian Pada tanggal 27 Mei 2022 wawancara 1 Transkrip

2) Memotivasi anak yang kecanduan *game online*.

“selalu memotivasi anak bahwa terlalu sering bermain *game online* akan berdampak buruk dan dapat menyebabkan kerusakan mata, sebagai orang tua saya selalu memperhatikan keseharian anak anak saya. Saya selalu memotivasi anak anak saya, dan juga memberikan batasan waktu untuk bermain *game* dan waktu untuk belajar. Meskipun sering di abaikan dan tidak di dengarkan oleh anak saya.¹⁸

Pengalaman atas nama ibu Suji bahwa memberikan motivasi kepada anak itu penting meskipun seringkali di abaikan, tidak di dengar oleh anak. Karena anak memerlukan perhatian dari orang tua.

Makna dari pengalaman informan yang di dapatkan peneliti dari lapangan adalah sebagai peran orang tua kita harus banyak memperhatikan keseharian anak dan kita juga harus memberikan motivasi kepada anak meskipun sering kali di abaikan dan tidak di dengar oleh anak. Sebagai peran orang tua dalam membimbing anak harus banyak bersabar.¹⁹

3) Memberikan pembebasan dan berkomunikasi baik kepada anak

“anak saya memaksa agar saya memberi izin untuk bermain *game*, saya hanya memberikan izin kepada anak saya jika anak saya nurut dengan ucapan saya, karena saya mengkomunikasikan dengan baik bahwa tidak boleh sering bermain *game*, agar anak tidak terlalu terfokus pada *game* karena keluarga saya

¹⁸ Hasil wawancara observasi penelitian dengan ibu Suji selaku orang tua dari Najwa, Wawancara Oleh Peneliti Pada tanggal 26 Mei 2022, wawancara 1 transkrip

¹⁹ Hasil Wawancara dengan ibu Suji selaku orang tua dari Najwa, Wawancara Oleh Peneliti pada tanggal 26 Mei 2022, Wawancara 1 Transkrip

keluarga disiplin.”²⁰

Pengalaman atas nama ibu koyah sering memberikan izin kepada anak-anaknya apabila anak dari ibu Koyah itu nurut dengan perkataan ibunya, karena keluarga ibu koyah termasuk keluarga disiplin

Makna dari informan yang di dapat adalah ibu Koyah selalu mengajarkan anak-anaknya tentang kedisiplinan

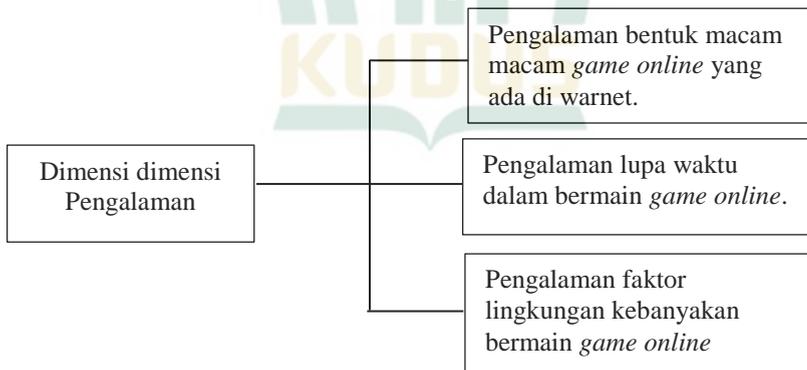
Berdasarkan pada hasil pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti baik melalui observasi, wawancara secara langsung serta pengumpulan data dan lain sebagainya. Berikut peneliti mencoba memaparkan hasil penelitian sebagai berikut.

4) *Describing experience* (gambaran pengalaman)

Dalam tahapan awal ini, peneliti memulai dengan membuat instrumen penelitian yang mana berisikan pertanyaan-pertanyaan dalam mengumpulkan data dari subyek penelitian, lalu digunakan dalam tahapan wawancara guna pembuatan transkrip wawancara.

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti mencoba memberikan gambaran melalui gambar peta dimensi dimensi dari pengalaman serta deskripsi sebagaimana di bawah ini²¹

Gambar 4.5. peta peta dimensi



²⁰ Hasil wawancara dengan ibu Koyah selaku orang tua saipul, Wawancara Oleh Peneliti pada tanggal 29 Mei 2022. Wawancara 1 Transkrip

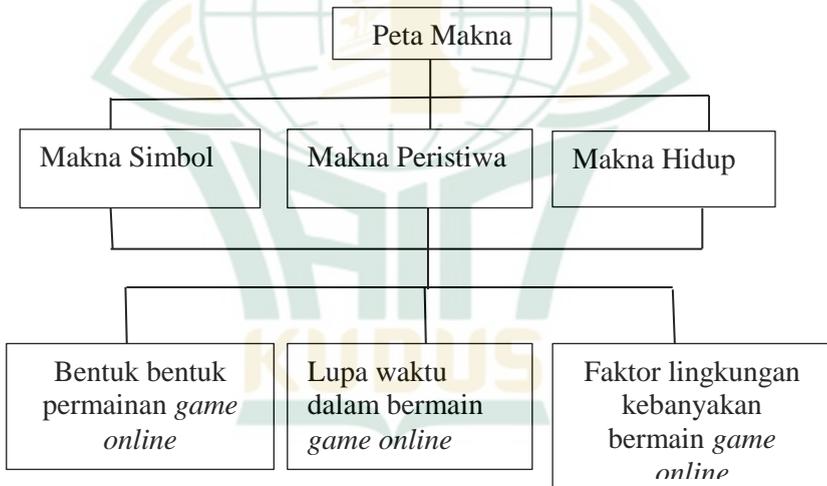
²¹ Saliyo, Ragam Desain Metodologi Penelitian Kualitatif dan R&D Terapan Ilmu Ilmu Sosial, hal 98-102.

- Merujuk pada gambar di atas, maka peneliti mencoba memberikan deskripsi dari dimensi dimensi pengalaman yang terdiri dari: 1). Pengalaman bentuk macam macam *game online* yang ada di warnet. 2). Pengalaman lupa waktu dalam bermain *game online*. 3). Faktor lingkungan kebanyakan bermain *game online*
- 5) *Describing meaning* (gambaran makna)

Peneliti dalam tahapan ini menoba untuk memperkaya pengetahuan dengan membaca literatur guna mencari keterkaitan pertanyaan dalam penelitian, hingga menghubungkan metode dengan kerangka kerja filosofis. Peneliti mencoba untuk mendeskripsikan makna yang terkandung dalam pengalaman subyek penelitian.²²

Berdasarkan penjelasan di atas peneliti mencoba memberikan gambaran melalui gambaran peta makna dari pengalaman serta deskripsi sebagai berikut:

Gambar 4.6. Peta Makna



Mencermati pada gambar di atas, maka peneliti mencoba memberikan deskripsi mengenai makna dari pengalaman yang terdiri dari:

Makna Simbol, Makna Peristiwa dan. Makna Hidup. Berdasrkan pada hasil wawancara dan observasi yang diperoleh peneliti di lapangan, peneliti menemukan adanya turunan dari ketiga makna di atas meliputi makna

²² Saliyo, Ragam Desain Metodologi Penelitian Kualitatif dan R&D Terapan Ilmu Ilmu Sosial,hal 98-102.

1). Bentuk bentuk permainan *game online* 2). Lupa waktu dalam bermain *game online* dan 3). Faktor lingkungan kebanyakan bermain *game online* Berikut peneliti sajikan deskripsi dari temuan makna di atas:

Untuk memahami mengenai kecanduan *game online*, maka perlu memahami arti kata kecanduan. Bisa di simpulkan kecanduan adalah sesuatu yang meyenangkan yang dilakukan dengan sangat berlebihan sehingga melupakan hal hal yang lain. Seseorang akan dikatkan kecanduan *game online* kalau benar benar tidak bisa terlepas dari *game online* tersebut bahkan sampai pada pikirannya. Kebanyakan yang menjadi kecanduan *game online* adalah para anak dan remaja, mereka mulai mengembangkan diri dan mencari suatu kesenangan salah satunya adalah *game online*.

2. **Pengalaman dan Makna dampak *game online* terhadap prestasi belajar anak yang sudah kecanduan pada *game online***

Kecanduan *game online* adalah termasuk dalam suatu istilah yang dipakai dalam kalangan psikiater yaitu narkolema. Adapun pengertian narkolema adalah (narkotika lewat mata) yang membuat seseorang kecanduan *game online*. Mulai dari mata dan sering memainkan *game online* maka akan berpengaruh di dalam otak.

Salah satu zat yang sangat penting adalah dopamin. Dopamin berada di prefrontal korteks berfungsi sebagai pergerakan dan koordinasi, emosional, penilaian. Menurut golemman dalam bukunya kecerdasan sosial, dopmain adalah zat yang memberikan kesenangan kepada manusia. Ketika zat ini meningkat pesat maka perlu dipuaskan dan ketika itu terjadi dan berlebihan maka akan merusak otak yaitu prefrontal korteks. Ketika prefontal korteks menjadi rusak maka akan terjadi kecanduan seumur hidup.

Dalam kehidupan ini, setiap manusia memiliki kecerdasan baik secara kognitif, kecerdasan emosi, dan juga keerdasan sosial. Anak yang kecanduan *game online* juga perlu di berikan bimbingan serta motivasi motivasi belajar supaya anak anak tidak mudah terpengaruh atau kecanduan *game online*.

Berdasarkan obsevasi dan wawancara dengan anak yang kecanduan *game online* dan peran bimbingan orang tua dalam memotivasi belajar pada anak yang kecanduan *game online*. Hasil temuan di lapangan adalah sebagai berikut:

a. Pengalaman dan makna bentuk anak yang kecanduan *game online* terhadap prestasi belajar

kecanduan *game* dapat di definisikan sebagai pola perilaku bermain, baik permainan *online* maupun *offline*. Untuk memahami mengenai kecanduan *game online*, maka perlu memahami arti kata kecanduan, dapat di simpulkan kecanduan adalah sesuatu yang meyenangkan yang dilakukan dengan sangat berlebihan sehingga melupakan hal hal yang lain. Seperti yang di tinjau dari hasil wawancara dengan anak yang kecanduan *game online* seperti pernyataan berikut ini;

1) Bermain *game online* di *handphone* sendiri

“ saya setiap hari selalu bermain *game online* lewat *handphone* pribadi saya. Saya lebih suka bermain *game online* lewat *handphone* saya sendiri, karena menurut saya bermain *game online* di *handphone* lebih efektif lebih nyaman dari pada bermain *game online* di warnet. Karena bermain *game online* di warnet ada batasan waktu habis untuk bermain, sedangkan kalau di *handphone* tidak ada batasan waktunya.”

Pengalaman dari anak yang kecanduan bermain *game online* lebih mengenal banyak teman, dapat mengasah otak secara cepat dan mampu melatih kefokusian dalam mengerjakan sesuatu. Akan tetapi berdampak buruk dalam hal pendidikan.

Makna dari anak yang kecanduan dapat memahami lebih cepat bahasa inggris dan mampu menangkap cepat dalam perhitungan²³.

Kecerdasan sosial juga sangat berpengaruh kepada orang orang yang kecanduan *game online* begitu juga motivasi belajar, motivasi belajar juga perlu di terapkan kepada anak anak yang kecanduan *game online*. Ketika anak menjadi kecanduan *game online* maka akan berpengaruh kepada perilaku dan juga hubungan sosial dengan orang orang yang ada di sekitarnya.

Motivasi belajar juga perlu di terapkan karena motivasi belajar merupakan sesuatu dorongan yang ada dalam diri seseorang untuk berupaya mengadakan perubahan tingkah laku yang lebih baik dalam memenuhi

²³ Hasil observasi penelitian dari anak yang kecanduan *game online* pada tanggal 29 Mei 2022

kebutuhannya. Dengan motivasi ini adalah energi penggerak yang dimiliki oleh peserta didik untuk berperan cocok dengan tujuan yang ingin dicapainya. Motivasi dalam perihal ini sangat berfungsi dalam aktivitas belajar.

Motivasi sebagai kebutuhan individu dapat menggerakkan semua potensi baik, motivasi dari segi aktivitas berfungsi sebagai usaha positif untuk menggerakkan daya dan potensi serta semangat belajar secara produktif. Maka motivasi merupakan suatu tindakan yang mendorong seseorang melakukan sesuatu, untuk meraih suatu prestasi dalam belajar perlu adanya motivasi baik dari dalam diri siswa maupun dari lingkungan disekitarnya termasuk motivasi yang diberikan oleh orang tua.

Untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar orang tua harus mampu menguasai keadaan sang anak, oleh sebab itu orang tua perlu mempunyai pengetahuan yang berhubungan dengan motivasi yang dapat mendorong untuk melakukan suatu perubahan, motivasi belajar dapat dibedakan menjadi dua bagian yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik.²⁴

3. **pengalaman dan makna faktor yang mempengaruhi anak pada game yang di sukai**

a). Pengalaman faktor yang mempengaruhi

Berbagai faktor bisa membuat anak dapat kebiasaan bermain *game* sampai akhirnya membuat anak menjadi ketagihan, seperti teman sebayanya, faktor ekonomi dan kurangnya pengawasan yang ketat dari keluarga apalagi dari pemerintah setempat. tekanan teman sebaya, di mana adanya solidaritas atau tanggung jawab moral tertentu pada kelompok pergaulan *game* tersebut serta keinginan-keinginan untuk di aktualisasikan diri dalam pergaulan teman sebaya. pengalaman

Faktor yang mempengaruhi anak kecanduan game online adalah 1). Pengalaman Komunikasi yang kurang maksimal antara anak dan orang tua. 2). Pengalaman pengawasan orang tua terhadap keseharian

²⁴ Hasil observasi penelitian pada anak yang kecanduan *game online* pada tanggal 29 Mei 2022

anak. 3). Pengalaman faktor lingkungan. 4). Pengalaman faktor teman sebayanya.

Makna dari faktor yang mempengaruhi anak pada *game* yang di sukai dapat menghilangkan stres, jenuh pada anak. Dengan rasa jenuh yang anak rasakan akan menjadi pendorong bagi anak untuk menghabiskan waktu bermain *game online*²⁵

C. Pembahasan Hasil Penelitian

Setelah peneliti melakukan penelitian tentang peran orang tua dalam memotivasi belajar pada anak yang kecanduan bermain *game online* studi kasus kecanduan game online di Desa Tempur Keling Jepara. Akhirnya peneliti memperoleh data data penelitian yang dapat di kumpulkan untuk dianalisis dan dipaparkan di atas aalah sebagai berikut:

1. Pengalaman orang tua dalam memotivasi anak yang kecanduan *game online*

Peran bimbingan orang tua dalam upaya memotivasi anak yang kecanduan *game online* secara umum dapat dikatakan orang tua cenderung, perasaan, ide, informasi dimengerti dengan baik oleh keluarga. Orang tua sangat berperan penting dalam mengawasi anak, gaya orang tua yang berwibawa dalam mengasuh anak yaitu orang tua yang bersikap tegas rasional, komunikasi terhadap orang tua dan anak sangat penting. Gaya pengasuhan yang dilakukan kepada anak mereka adalah gaya pengasuhan yang permisif, yang biasanya dilakukan oleh orang tua yang terlalu baik, cenderung memberi banyak kebiasaan dan kebebasan pada anak-anak dengan menerima dan memaklumi segala perilaku, tuntutan, dan tindakan anak. Peran bimbingan orang tua merupakan hasil dalam memberi bimbingan dan motivasi pada anak yang kecanduan *game online*. Dapat disimpulkan bahwa, ada sebagian orang tua yang membebaskan anak-anaknya beramin *game* tetapi tatap juga mereka peduli atau berperan dalam membimbing agar anaknya tidak melenceng dari norma-norma yang ada. Ada beberapa hal yang harus dilakukan orang tua, diantaranya :1). Orang tua bekerja keras dalam memantau perkembangan dan perilaku anak. 2). Menjalin komunikasi informal pada anak agar seorang anak tersebut bisa terbuka pada orang tua, sehingga orang tua bisa memberikan pendidikan pada seorang anak akan

²⁵ Hasil penelitian pada anak yang kecanduan *game online* pada tanggal 29 Mei 2022

dampak negatif dari *game*. 3).Orang tua harus memberikan waktu khusus untuk bermain *game*, dan beri ketegasan pada anak tersebut untuk tidak bermain di luar waktu yang sudah disepakati. 4). Memberikan perhatian dan mendampingi mereka. Terutama pada kebiasaan bermain *game* pada anak usia di bawah lima tahun.²⁶

a. Pengalaman motivasi belajar pada anak yang kecanduan *game online*.

Pengalaman motivasi belajar pada anak yang kecanduan *game online* bisa membuat anak mudah fokus dalam memahami, dapat lebih mudah memahami tentang komputer serta bahasa bahasa asing terutama dalam berbahasa inggris.

Adapun makna dari motivasi belajar pada anak yang kecanduan *game online* dapat lebih meningkatkan kefokuskan dalam pembelajaran dan tidak mudah terkena stres.

b. Jenis *game online* yang sangat mempengaruhi anak.

Anak yang mengalami kecanduan *game online* kemungkinan bisa terjadi karena faktor lingkungan sekitar dan terpengaruh dari teman teman sebaya nya ysng rata rata anak jaman sekarang sering bermain *game online* di manapun anak itu berada baik di rumah maupun di warnet atau di luar rumah. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang peneliti temukan di lapangan ada beberapa jenis *game* yang sangat di sukai anak, salah satunya ada

1). *Mobilelegend*

Permainan *game online* yang dimainkan secara tim. Dalam satu tim terdiri dari 5 orang. Pada *game mobile legend*, dua tim akan beradu untuk menyerang base lawan dan mempertahankan *base* milik tim sendiri dalam durasi 15 menit untuk 1 ronde.

2). *Free fire*

Free fire merupakan *game* yang sangat populer *game genre battle royale* ini sudah banyak dimainkan para *game* pemula maupun profesional.

²⁶ Hasil observasi penelitian terhadap anak yang kecanduan pada tanggal 29 Mei 2022

3). *PUBG*

Player unknown's battle grounds sering di singkat *PUBG* adalah sebuah permainan vidio dengan *genre battle royalle*, di mana 00 orang sekaligus dapat bdermain secara *daring*.²⁷

2. Pengalaman dan makna Dampak *game online* terhadap prestasi belajar

a. Dampak *Game Online* terhadap prestasi belajar anak.

Dampak positif dan negatif adapun gambaran umum mengenai berbagai perilaku anak remaja yang penggemar *game online*, yaitu dampak positif dan dampak negatif.

- 1). Dampak negatif pada perilaku sosial tersebut seperti kemalasan bagi para pemain *game*, suka berbohong, kurang bergaul.
- 2). Dampak positif meningkatkan kemampuan berbahasa inggris, memberikan fasilitas kepada anaknya dan yang memberikan kebebasan kepada anaknya tetapi mereka tetap saja memeberikan pengawasan kepada anaknya dengan cara memberi nasehat jika anak mulai salah dalam bergaul.

Ketika anak sedang keluar bermain dan mereka pulang sampai larut malam maka orangtua melakukan tindakan dengan mencari anaknya, atau menelfon anak menanyakan keberadaan anaknya.

Pengalaman dari dampak *game online* terhadap prestasi belajar anak adalah dapat mengganggu waktu belajar dan sering lupa waktu hanya karena bermain *game online* dan sering meninggalkan hal hal penting karena terlalu sering memainkn permainan *game online*.

Makna dari dampak *game online* terhaap prestasi belajar anak yaitu mampu membantu meningkatkan konsentrasi kefokusn anak, dapat mengasah otak pada anak.

3. Pengalaman dan makna Faktor yang mempengaruhi anak dalam kecanduan *game online*

a. faktor pengalaman yang mempengaruhi anak pada *game* yang di sukai.

Adapun faktor-faktor pengalaman yang mempengaruhi anak dalam kebiasaan bermain *game online* di Desa Tempur

²⁷ Hasil observasi penelitian anak yang kecanduan *game online* pada tanggal 30 Mei 2022

keling Jepara adalah sebagai berikut:1). Komunikasi yang kurang maksimal antara anak dan orang tua. 2).Kurangnya pengawasan orang tua terhadap keseharian anak. Anak yang memiliki komunikasi minim dengan orang tuannya akan mencari kesenangan diluar. Salah satu cara mencari kesenangan yaitu degan bermain *game online*. Anak bermain *game online* karena orang tua yang sibuk masing masing dengan pekerjaannya, jarang bertanya kabar atau kegiatan anak anaknya di sekolah. Hal inilah yang membuat anak merasa kesepian, kurangnya perhatian dari orang tua sehingga mengalihkan kesedihannya pada bermain *game online*. Kesibukan orang tua dengan kegiatan dan pekerjaan masing-masing membuat lupa akan tugas dan kewajibannya mengawasi anak-anak mereka. Kurangnya pengawasan orang tua terhadap kegiatan keseharian anak dan penggunaan hp membuat anak dengan seenak dan semaunya dalam menggunakan hp nya untuk bermain *game online*.

Pengalaman dari faktor yang mempengaruhi anak dalam kecanduan *game online* bisa di pengaruhi dari faktor lingkungan sekitar²⁸

²⁸ Hasil observasi penelitian peran orang tua dalam membimbing anak yang kecanduan *game online* pada tanggal 30 Mei 2022