

**PERAN ORANG TUA DALAM MENANGGULANGI KEBIASAAN
ANAK YANG BERMAIN GAME ONLINE UNTUK
MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA
ISLAM DI KELURAHAN BAKALAN KECAMATAN BUGUL KIDUL
KOTA PASURUAN**

Miftakhul Munir

Sekolah Tinggi Ilmu Trbiyah PGRI, Pasuruan, Indonesia

miftakhulm55@gmail.com

Andik Rizqi

Sekolah Tinggi Ilmu Trbiyah PGRI, Pasuruan, Indonesia

andikrizqi@gmail.com

Abstract

This research has a background to reduce children's habits of playing online games by involving the role of parents so that children are not addicted to online games, as well as minimizing the impact it causes in order to improve children's learning achievement. This research was conducted in North Petung Village, Bakalan Subdistrict, Bugul Kidul District, Pasuruan City. To get valid data, the researcher used observation, interview and documentation techniques. Meanwhile, in data analysis, researchers used data collection, data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The results of this study indicate that the role of parents in dealing with the habits of children playing online games has played a good role. This role is carried out by taking a good approach to children, for example, such as; 1) discipline the children to play online games at the coffee shop, the wifi is open only until 09: 00 pm 2) set a time limit for playing 3) invite the children to take part in routine activities in the village (reading the maulid diba', recycling waste , routine recitations, hadrah al banjari art) 4) control is always related to the lessons learned while at school 5) accompanying children when studying.

Keywords: The Role of Parents, Online Games, Learning Achievement.

Abstrak

Penelitian ini memiliki latar belakang untuk mengurangi kebiasaan anak bermain game online dengan melibatkan peran orang tua agar anak tidak kecanduan game online, serta meminimalisir dampak yang ditimbulkannya guna untuk meningkatkan prestasi belajar anak. Penelitian ini dilakukan di Desa Petung Utara Kelurahan Bakalan Kecamatan Bugul Kidul Kota Pasuruan. Untuk mendapatkan data yang valid peneliti menggunakan teknik observasi,

wawancara dan dokumentasi. Sedangkan dalam analisis data peneliti menggunakan pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarika kesimpulan. Hasil pada penelitian ini menunjukkan bahwa Peran Orang Tua Dalam Menanggulangi Kebiasaan Anak Yang Bermain Game Online sudah berperan dengan baik. Peran tersebut di lakukan dengan cara melakukan pendekatan yang baik pada anak contohnya seperti ; 1) mendisiplikan anak - anak agar bermain game online di warung kopi wifi buka hanya sampai jam 09 : 00 malam 2) memberikan batasan waktu dalam bermain 3) mengajak anak untuk mengikuti kegiatan rutinan yang ada di desa (pembacaan Maulid Nabi, daur ulang limbah, pengajian rutin, seni hadrah al banjari) 4) mengontrol selalu terkait dengan pelajaran yang di dapatkan selama di sekolah 5) mendampingi anak ketika belajar.

Kata Kunci: Peran Orang Tua, Game Online, Prestasi Belajar.

Pendahuluan

Game Online adalah permainan audio visual yang melibatkan banyak pemain di dalamnya dengan menggunakan akun untuk memainkannya, game online ini sebelumnya tidak ada di Indonesia karena di kalangan remaja dan anak-anak pada zaman dahulu bukan bermain game online melainkan bermain PS atau *play station* yang permainannya tidak bisa dimainkan secara online melainkan dengan TV, DVDR yang berisi banyak permainan, hardisk, dan listrik. Game online ini juga banyak macam-macamnya seperti : *Mobile Legend*, MMORPG Massive Multiplayer Online Role Playing Games, *Free Fire*, dan masih banyak yang lainnya.¹

Keberadaan Game online ini juga membawa dampak negatif pada kesehatan seperti bermain game dengan durasi waktu yang panjang hingga ber jam-jam akan menyebabkan indra pengelihatan menjadi kurang sehat (rabun jauh dan dekat) sehingga mengharuskan orang yang bermain game menggunakan kaca mata agar pengelihatannya jelas, pemain game online juga merasakan kepala pusing penyebabnya karena saraf otak ikut juga digunakan untuk memainkan game secara terus menerus agar game tersebut bisa berada pada level yg diinginkan atau dalam jangka waktu yang lama. Maka dari itu akibat dari adanya game online ini anak-anak yang masih berada di jenjang sekolah prestasi belajarnya mengalami penurunan dan menjadi terganggu karena yang ada dalam fikirannya adalah kesenangan saja tanpa memikirkan bahwa belajar itu jauh lebih penting daripada game online tersebut. Permainan online ini

¹ Yudha, Prastyo. *Penelitian Eksploratif Perilaku Gamers di Kalangan anak Remaja* (Skripsi Fakultas Ekologi Manusia IPB. 2009)

sangat menarik karena permainan ini bisa menggabungkan atau bermain bersama pemain lain dalam satu permainan, game online MMORPG merupakan singkatan dari *massive multiplayer online role playing games*. game ini adalah permainan yang berupa peran khayalan dimana berapa ribu pemain dari seluruh dunia hadir pada waktu yang sama untuk memaminkan nya, seorang pemain dapat mengeksplorasi dunia yang sangat luas, yang persisten di dalam karakternya - karakter itu akan tetap ada bahkan ketika pemain sudah tidak online lagi. Dunia ini di kembangkan secara konsisten, tanpa memikirkan pemain, yang jelas menekan pemain untuk tetap berhubungan dengan dunia maya. Jika pemain absen dalam jangka waktu yang lama, mereka menjadi tidak terhubung dengan dunia maya dan kehilangan pengaruh dan kekuatan nya untuk mempengaruhi dunia. Pemain juga kehilangan kekuatan di banding sesama pemain yang lebih sering bermain dan mengalami kemajuan lebih cepat. Seperti yang sudah dikatakan oleh seorang pemain laki laki yang berusia 18 tahun :“semakin ingin saya meningkat, semakin banyak waktu yang harus saya investasikan dalam permainan itu. Sayangnya, seperti itulah permainan bekerja, dan saya selalu berfikir bahwa saya bisa, bahwa saya seharusnya menghabiskan lebih banyak waktu untuk online dan melakukan hal - hal yang seharusnya saya kerjakan besok, saya kerjakan sekarang.” kesuksesan di dalam permainan seringkali berkaitan dengan kehadiran jangka panjang dan setiap hari dalam permainan itu.²

Maka dari itu game online ini bernilai negatif karena jika dimainkan dengan jangka waktu yang lama akan merusak kesehatan sang pemain. Dari penjelasan game online di atas maka peran orang tua di sini sangatlah penting untuk menjaga, mengrahkan dan membimbing anaknya agar tidak terjerumus pada permainan tersebut. Peran sendiri merupakan suatu hak dan kewajiban yang harus di laksanakan bagi seseorang sesuai dengan kedudukan ataupun jabatan serta sesuai dengan kompetensi yang di milikinya. Sedangkan pengertian orang tua menurut Zakiah Daradjat adalah pendidik utama bagi anak - anak mereka, karerna dari mereka anak pertama kali menerima pendidikan, orang tua atau ayah dan ibu memegang peran penting atas pendidikan anaknya karena sejak anak itu d lahirkan ibunya yang selalu ada di sampingnya, oleh karena itu anak biasanya sangat cinta pada ibunya apabila ibu itu melakukan tugasnya dengan baik, ibu

² Kimberly S. Young, *Kecanduan Internet Panduan Konseling dan Petunjuk Untuk Evaluasi Penanganan* (Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 1996), hlm. 122.

sendiri memiliki arti orang yang pertama di kenal oleh seorang anak yang menjadi teman nya dan di percayainya sedangkan ayah memiliki arti sebagai orang kedua yang memiliki gengsi yang tinggi dan terpandai di antara orang yang di kenalnya dan ayah ini akan menjadi contoh anaknya terkait dengan pekerjaan yang di lakukan nya sehingga sang anak akan menirukan hal yang baik dan buruk dari seorang ayahnya terkait dengan pekerjaannya.³

Anak merupakan anugerah terindah yang allah turunkan untuk keluarga agar terjaga dan bisa menjadi penerus umat muslim atau agama islam, Menurut pendapat nini subini anak adalah anugerah allah yang sungguh tidak ternilai harganya. Untuk itu, penting bagi orang tua untuk selalu memperhatikan perkembangan setiap anaknya. Jangan sampai ada satu momen penting pun yang terlewatkan dari pengamatan kita. Karena semua itu bisa menjadi penghambat dalam mengikuti perkembangan (pertumbuhan nya).⁴ Untuk menanggulangi adanya game online di era zaman sekarang ini orang tua harus memiliki komunikasi yang baik dengan anaknya karena dengan adanya komunikasi ini orang tua dapat mengontrol keseharian anak dan mengetahui hal apa saja yang di lakukan anak dalam kehidupan sehari harinya. Menurut Elly Risman psikolog dari Yayasan Buah Hati, komunikasi dengan anak adalah cara yang baik untuk memproteksi anak supaya lebih aman di luar rumah karena tanpa adanya komunikasi yang baik mustahil akan tercipta keluarga yang bahagia dan mustahil jika seorang anak dapat meningkatkan hasil prestasi belajarnya dalam dunia pendidikan. sebagai orang tua, ayah dan ibu harus bisa membangun komunikasi yang baik, baik terhadap sesama (suami istri) maupun kepada anak anak mereka. orang tua harus menjadi satu tim yang solid, konsisten sehingga disiplin dalam keluarga bisa tercapai.

Konsistensi merupakan dasar komunikasi yang baik. Ketika ayah bilang bahwa A adalah tidak baik maka ibu juga hrs mengatakan hal sama. Sampai nanti tetap mengatakan hal yang sama bahwa A tidak baik. Tidak akan ada rasa kepercayaan anak kepada orang tuanya. Anak tidak akan lagi mau mendengarkan apalagi mempercayai orang tuanya.⁵

³ Zakiah Daradjat, *Pendidikan Agama dalam Pembinaan Mental* (Jakarta : Bulan Bintang, 1970), hlm. 46.

⁴ Nini Subini. *Mengatasi Kesulitan Belajar pada Anak*, (Yogyakarta: Javalitera, 2011), hlm. 27.

⁵ *Ibid*, hlm. 34.

Jika anak tersebut sudah mendapatkan perhatian dari orang tua dan orang tua sudah melaksanakan tugasnya dengan baik maka prestasi belajar anaknya juga akan meningkat dengan cara orang tua meluangkan waktunya untuk mengajak anaknya belajar ketika sudah ada di rumah dan mengulang pelajaran yang sudah di berikan ketika ada di sekolah agar anak tersebut bisa selalu ingat akan apa yang telah di berikan di sekolah dan mengajak anak tersebut untuk mempelajari pelajaran yang akan datang agar lebih mudah menerima pelajaran tersebut. Prestasi belajar adalah suatu hasil yang telah di peroleh atau di capai dari aktivitas yang di lakukan atau di kerjakan. Sedangkan belajar adalah suatu proses usaha yang di lakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Desa petung utara merupakan desa yang terletak di kelurahan bakalan kecamatan bugul kidul kota pasuruan. di desa ini ada beberapa anak yang suka bermain game online yang ada di era zaman sekarang yang masih menginjak di bangku sekolah mulai dari yang sekolah dasar hingga sekolah akhir atau SMA. Hal ini akan menimbulkan dampak negatif terhadap prestasi belajar pada anak dan kesehatan pada anak. untuk itu, peneliti tertarik untuk mengangkat judul tentang *“Peran Orang Tua Dalam Menanggulangi Kebiasaan Anak Yang Bermain Game Online Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Di Kelurahan Bakalan Kecamatan Bugul Kidul Kota Pasuruan Provinsi Jawa Timur”*

Tujuan penelitian adalah ini untuk mengetahui Dampak Positif dan Dampak Negatif Dari Adanya Game Online dan Peran Orang Tua Dalam Menanggulangi Kebiasaan Anak Yang Bermain Game Online Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar dan di Kelurahan Bakalan Kecamatan Bugul Kidul Kota Pasuruan.

Metode Penelitian

Pendekatan yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis deskriptif. Dalam pendekatan deskriptif, data yang dikumpulkan berupa kata-kata, gambar, dan bukan angka-angka. Hal ini disebabkan oleh adanya penerapan metode kualitatif. Oleh karena itu, laporan penelitian akan berisi kutipan data untuk memberi gambaran penyajian laporan tersebut. Data tersebut berasal dari naskah wawancara, catatan lapangan, foto, video, tape, dokumen pribadi, catatan atau memo, dokumen resmi lainnya.

Penelitian deskriptif (*descriptive research*) ditujukan untuk mendeskripsikan suatu keadaan atau fenomena-fenomena apa adanya. Dalam studi ini para peneliti tidak melakukan manipulasi atau memberikan perlakuan-perlakuan tertentu terhadap objek penelitian, semua kegiatan atau peristiwa berjalan seperti apa adanya. Penelitian descriptif dapat berkenaan dengan kasus-kasus tertentu atau sesuatu populasi yang cukup luas.

Data dan sumber data yang dimaksud dalam penelitian ini adalah, menurut Loftland, yang dikutip oleh Moeloeng, sumber data utama dalam penelitian kualitatif ialah kata-kata atau tindakan, selebihnya adalah data tambahan seperti dokumen dan lain-lain.⁶

Adapun sumber data terdiri dari dua macam yaitu: Data Primer, data primer adalah data yang langsung dikumpulkan oleh peneliti (atau petugas-petugasnya) dari sumber pertamanya.⁷ Dalam penelitian ini, data primer yang diperoleh peneliti adalah hasil wawancara dengan keluarga yang bersangkutan. Data Sekunder, data sekunder adalah data yang biasanya telah tersusun dalam bentuk dokumen-dokumen, misalnya data mengenai keadaan demografis suatu daerah, data mengenai produktivitas suatu perguruan tinggi, data mengenai persediaan pangan di suatu daerah, dan sebagainya.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian apapun mengharuskan adanya validitas data. Guna memperoleh data-data akurat yang dibutuhkan dalam penelitian ini, maka dibutuhkan pengumpulan-pengumpulan data terkait. Dalam hal ini membutuhkan beberapa teknik, maka penelitian menggunakan beberapa teknik pengumpulan data, ada tiga macam yaitu: *Interview* (wawancara), observasi, dan dokumentasi.

Setelah data terkumpul dilakukan pemilihan secara selektif disesuaikan dengan permasalahan yang telah diangkat dalam penelitian. Setelah itu, dilakukan pengolahan dengan proses editing, yaitu dengan meneliti kembali data-data yang didapat, apakah data tersebut cukup baik dan dapat segera dipersiapkan untuk proses berikutnya.⁸

Analisis data menurut Spradley ini tidak terlepas dari keseluruhan dalam proses penelitian. Analisis data itu menyatakan dengan teknik pengumpulan data, adapun proses penelitian terdiri atas pengamatan, deskriptif, analisis komponensial, dan diakhiri dengan analisis tema, hal ini menunjukkan bahwa penyelenggaraan penelitian

⁶ *Ibid*, hal. 112

⁷ Sumadi Suryabrata, *Metodolog Penelitian*, (Jakarta: Raja Grafindo, 1998), hal. 84

⁸ *Ibid*, hal 280

dilakukan secara silih berganti antara pengumpulan data dengan analisa data sampai pada akhirnya keseluruhan masalah penelitian itu terjawab.

Hasil dan Pembahasan

Setelah peneliti mengumpulkan data dari hasil penelitian, yang diperoleh dari wawancara, observasi, dan dokumentasi. Maka selanjutnya peneliti akan melakukan analisis data untuk menjelaskan lebih lanjut dari penelitian.

Sesuai dengan pendekatan dan jenis penelitian yang dipilih oleh peneliti oleh karena itu pendekatan yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis deskriptif. Dalam pendekatan deskriptif, data yang dikumpulkan berupa kata-kata, gambar, dan bukan angka-angka selama peneliti mengadakan penelitian di Kelurahan Bakalan Kecamatan Bugul Kidul Kota Pasuruan.

Data yang diperoleh dan dipaparkan oleh peneliti akan di analisa oleh peneliti sesuai dengan hasil penelitian yang mengacu pada rumusan di atas. Di bawah ini hasil analisa peneliti, yaitu :

1. Dampak adanya *Game Online* di Desa Petung Utara Kelurahan Bakalan Kecamatan Bugul Kidul Kota Pasuruan

Dampak positif dalam bermain game online yaitu dampak yang bisa dikatakan memberi manfaat atau pengaruh baik bagi penggunanya. Dampak positif Game online antara lain:

- a) Meningkatkan konsentrasi dan fokus yang lebih. Di dalam permainan game online tersebut kita diupayakan untuk mengatur strategi dan dibutuhkan konsentrasi saat melawan musuh-musuh. Permainan game online seringkali menuntut pemainnya untuk menyusun strategi dalam waktu singkat sehingga permainan yang tepat dapat melatih respon dan kecepatan berpikir seseorang.
- b) Hasil penelitian University of Rochester di New York, Amerika menyebutkan bahwa para pemain memiliki fokus yang lebih terhadap apa yang terjadi di sekelilingnya, jika dibandingkan dengan mereka-mereka yang jarang main game, apalagi yang tidak main game online sama sekali.
- c) Permainan game online jika dimanfaatkan dapat membuka peluang bisnis dan lahan mandapatkan penghasilan tambahan. Misalnya saja dengan menjadi

pengusaha game centre, berjualan voucher permainan, atau bahkan melakukan transaksi jual beli melalui permainan.

- d) Game online dapat menghubungkan kita dengan pemain lain di seluruh dunia sehingga kita dapat bertegur sapa dan bersosialisasi dengan mereka.
- e) Melatih koordinasi antara mata dan tangan, serta skill motorik.

Sedangkan apabila terlalu sering dan menjadi kecanduan dalam bermain game online maka dapat menimbulkan dampak negatif antara lain :

- a) Dampak secara sosial, game online membuat remaja menjadi acuh dan kurang peduli dengan lingkungan. Selain itu permainan game online juga mengakibatkan penurunan gelombang otak depan yang memiliki peranan sangat penting, dengan pengendalian emosi dan agresivitas sehingga mereka cepat mengalami perubahan mood, seperti mudah marah, mengalami masalah dalam hubungan sosial, tidak konsentrasi, dan mengalami penurunan gelombang beta merupakan efek jangka panjang yang tetap berlangsung meskipun pemain sedang tidak bermain.
- b) Menimbulkan efek ketagihan, yang berakibat melalaikan kehidupan nyata. Sosialisasi dengan teman jadi berkurang, dan merasa sulit untuk berhubungan dengan orang lain.
- c) Pikiran jadi terus-menerus memikirkan game yang sedang dimainkan dan membuat pemain jadi cuek, acuh tak acuh, kurang peduli terhadap hal-hal yang terjadi di sekeliling si pemain.
- d) Jika terlalu sering berhadapan di depan monitor dapat merusak mata pada pemain.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa dampak negatif game online pada kesehatan remaja terdiri dari remaja menjadi acuh dan kurang peduli dengan lingkungan, menimbulkan efek ketagihan, kurang peduli terhadap hal-hal yang terjadi di sekelilingnya serta dapat mengganggu kesehatan fisik karena terlalu sering bermain game online. Bukan hanya pada hiburan, kekhawatiran juga timbul dengan semakin tingginya penyandaran masyarakat atau anak-anak di kalangan remaja pada dunia teknologi dan internet di zaman sekarang. Secara keseluruhan kebanyakan orang yang bermain game online mendapat dampak negatif pada

dirinya sendiri seperti kehilangan kendali saat menggunakan internet.⁹ Dampak tersebut terjadi karena seorang anak yang bermain game online menganggap bermain game online adalah suatu kesenangan dan kebiasaan yang sering dilakukan ketika mereka sudah pulang dari sekolah dan tidak bersekolah lagi atau libur. Dampak ini juga disebabkan oleh kurangnya perhatian orang tua atau keluarga dalam pergaulan anak dan pengawasan anak sehingga anak terjadi pergaulan bebas dengan kemajuan teknologi dan keberadaan teman sebaya nya yang membawanya untuk bermain game online juga.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang peneliti lakukan di Desa Petung Utara peneliti menemukan dampak - dampak yang disebabkan oleh anak - anak yang bermain game online terhadap prestasi belajar dan kesehatan nya ada 2 macam yaitu dampak positif dan dampak negatif sebagai berikut :

a) Dampak Positif Pada Anak Yang Bermain Game Online :

- (1) Anak bisa menyelesaikan sebuah tantangan yang harus di selesaikan dan apabila dari tantangan tersebut mengalami kekalahan, maka anak tersebut akan mencari penyebabnya apa yang menjadi kekalahan nya agar dapat menyelesaikan tantangan yang di hadapinya.
- (2) Menghilangkan rasa jemu dan bosan ketika berada di rumah.
- (3) Memberikan rasa senang karena game nya bagus dan menarik.
- (4) Bisa bermain bersama walau dengan jarak jauh.

b) Dampak Negatif Pada Anak Yang Bermain Game Online :

- (1) Menghabiskan banyak waktu dan uang.
- (2) Mengganggu pada kesehatan seperti : kepala pusing, mata terasa panas.
- (3) Mengganggu waktu belajar.
- (4) Waktunya lebih banyak di gunakan untuk bermain
- (5) Menyebabkan penurunan hasil belajar.

Dari adanya dampak di atas, maka dapat peneliti simpulkan bahwa dampak adanya game online ini merugikan bagi anak-anak yang masih di sebut usia wajib belajar. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada orang tua dan pada anak-

⁹Ibid hlm.339.

anak yang bermain game online mereka menyebutkan game online ini lebih bernilai negatif karena sangat mengganggu pada kesehatan dan prestasi belajar.

Dampak pada permainan game online ini terdapat 2 macam dampak yaitu : Dampak Positif dan Dampak Negatif. Game online ini bernilai positif apabila game ini di gunakan untuk mengisi waktu luang saja agar anak – anak tersebut tidak meyalahgunakan waktu ini kepada kegiatan lain yang membahayakan contohnya : menggunakan narkotika, minum – minuman keras dan lain sebagainya yang membuat prestasi belajar anak semakin terganggu. Pada game online ini juga terdapat nilai positif karena di dalam game online ini terdapat sebuah tantangan yang ada untuk bisa di selesaikan oleh pemain nya, dan dari sinilah pemain tersebut di haruskan untuk berfikir menyusun strategi bagaimana pemain tersebut bisa mengalahkan musuh yang di hadapinya dan jika pemain tersebut mengalami kekalahan dalam permainan game online ini, maka pemain tersebut akan mencari apa penyebab yang menjadikan pemain tersebut kalah. Dari adanya hal ini pemain bisa menerapkan pada cara belajarnya baik, di sekolah maupun di rumah contohnya seperti : saat anak tersebut mengalami kesulitan menjawab soal pada pelajaran anak tersebut akan berusaha mencari jawaban soal dengan menggunakan strateginya sendiri dan tidak melihat jawaban soal orang lain karena anak tersebut yakin bahwa anak tersebut bisa menjawabnya dan jika anak tersebut tidak bisa menjawab soal tersebut maka anak tersebut akan mencari penyebabnya kenapa anak tersebut tidak bisa menjawab soal yang dia harus selesaikan.

Sedangkan dampak negatif dari adanya game online ini adalah menyebabkan anak mengalami gangguan kesehatan seperti contohnya : kepala pusing dan mata terasa panas, hal ini di sebabkan oleh radiasi yang di pancarkan oleh handphone dan merusak sistem saraf otak pada anak. Radiasi yang sangat cerah dan durasi waktu yang lama membuat kedua mata terasa panas yang kemudian meyebar kepada sistem saraf yang mengakibatkan anak mengalami kepala pusing, dan dari adanya kepala pusing inilah fikiran yang ada pada anak terganggu dan membuat prestasi belajar anak mengalami penurunan. Game online ini membuat anak lupa waktu karena grafiknya bagus dan menarik, dengan adanya game online ini waktu belajar di rumah juga semakin berkurang karena waktu di rumah lebih banyak di gunakan untuk bermain game online tersebut. Seiring dengan kemajuan zaman game online ini bisa

di mainkan dimana saja dan kapan saja karena jaringan internet ini sangat mudah untuk di akses contohnya seperti : paket data internet atau kuota yang ada di setiap counter dan warung kopi wifi yang buka 24 jam dalam sehari.

Maka dapat di simpulkan menurut peneliti bahwa dengan adanya game online ini berdampak negatif pada anak yang masih usia wajib belajar, game online yang berupa orang sedang berpetualangan dan berburu musuh menyebabkan anak lupa dengan waktu belajarnya sehingga menyebabkan prestasi belajarnya menurun, waktu anak yang di gunakan belajar di rumah sebenarnya lebih banyak daripada belajar di sekolah, oleh karena itu di sinilah peran orang tua tidak cukup hanya memberikan makan dan minum pada anak tetapi juga perhatian pada anak minimal mendampingi anak tersebut saat waktunya belajar dengan melakukan pendekatan yang baik. Dengan cara inilah dampak negatif yang di sebabkan oleh game online bisa di kurangi.

2. Peran Orang Tua dalam Menanggulangi Kebiasaan Anak yang Bermain Game Online untuk Meningkatkan Prestasi Belajar di Kelurahan Bakalan Kecamatan Bugul Kidul Kota Pasuruan.

Peran keluarga dalam pendidikan sangatlah penting bukan hanya pada pendidikan tapi juga pada pergaulan anak. Rasa tanggung jawab akan terlihat lebih besar dari yang di tanggung sang ayah dan ibu. Mulai dari masa mengandung, melahirkan, menyiapikan, mereka akan memelihra serta mendidik si anak hingga dewasa. Islam mewajibkan keluarga untuk mendidik dan menumbuhkan segala aspek kepribadian anak anaknya seperti pertumbuhan jasmani, akal, rasa, seni, emosi, spiritual, akhlak dan tingkah laku sosial untuk menyiapkan generasi muda dalam menghadapi hidup di kalangan masyarakat. perintah menjaga keluarga juga terdapat pada QS.At tahrim ayat 6 :

يَأَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا قُوْا أَنفُسَكُمْ وَأَهْلِيَّكُمْ نَارًا وَقُوْدُهَا الْنَّاسُ وَالْحِجَارَةُ عَلَيْهَا مَلَئِكَةٌ غِلَاظٌ شِدَادٌ لَا يَعْصُونَ اللَّهَ مَا أَمَرَهُمْ وَيَفْعَلُونَ مَا يُؤْمِرُونَ ٦

“Hai orang-orang yang beriman, peliharalah dirimu dan keluargamu dari api neraka yang bahan bakarnya adalah manusia dan batu; penjaganya malaikat-malaikat yang kasar, keras, dan tidak mendurhakai Allah terhadap apa yang diperintahkan-Nya kepada mereka dan selalu mengerjakan apa yang diperintahkan.

Maka dengan adanya perintah ayat di atas keluarga dapat mengambil hikmah yaitu orang tua memiliki peranan penting dalam menjaga keluarganya dari kemajuan zaman seperti saat ini dengan keberadaan internet, game online, dan kecanggihan teknologi lainnya. menurut Zakiah Daradjat keluarga berarti sebagai pendidik utama bagi anak-anak mereka, karena dari mereka lahir anak pertama kali menerima pendidikan, orang tua atau orang yang terdiri dari ayah dan ibu, ibulah yang memiliki peran penting atas pendidikan anaknya karena sejak anak itu di lahirkan ibunya yang selalu ada di sampingnya, oleh karena itu anak biasanya sangat cinta pada ibunya apabila ibu melakukan tugasnya dengan baik, ibu sendiri memiliki arti penting orang yang pertama kali kenal oleh seorang anak yang menjadi teman nya dan di percayainya sedangkan ayah adalah orang kedua yang memiliki gengsi yang tinggi dan terpandai di antara orang yang di kenalnya sehingga anak akan menirukan hal yang baik dan buruk dari seorang ayahnya terkait pekerjaannya.¹⁰

a. Peran Pendidikan Keluarga Dalam Mendidik Anak

1) Peran lingkungan keluarga dalam mendidik anak

Dalam Al-Qur'an sudah di jelaskan bahwa keluarga memiliki peran penting dalam menjaga keluarganya seperti yang terkandung di dalam QS. Al-Thaha Ayat 132 :

وَأْمُرْ أَهْلَكَ بِالصَّلَاةِ وَاصْطَبِرْ عَلَيْهَا لَا نَسْكُلَكَ رِزْقًا تَحْنُ نَرْزُقُكَ وَالْعَقِبَةُ لِلتَّقْوَىٰ

“Dan perintahkanlah kepada keluargamu mendirikan shalat dan bersabarlah kamu dalam mengerjakannya. Kami tidak meminta rezki kepadamu, kamilah yang memberi rezki kepadamu. dan akibat (yang baik) itu adalah bagi orang yang bertakwa.”

Dalam ayat tersebut terdapat perintah agar kita memerhatikan kualitas agama keluarga. Dalam ayat tersebut shalat menjadi salah satu contoh dari syariat islam yang perlu ditegakkan di lingkungan keluarga. Tentunya yang bertindak sebagai kepala rumah tangga yang memiliki tanggung jawab ini. Seorang kepala keluarga tidak hanya bertugas mencari nafkah lahir keluarga, ia juga berkewajiban mendidik agama mereka. Bagaimana shalatnya, puasanya, zakatnya, dan lain sebagainya. Bahkan sangat keliru sekali bila kepala keluarga hanya memikirkan asupan gizi keluarga yang bersifat duniawi, karena hakikatnya urusan rejeki itu adalah otoritas Allah Swt. Tidak dibenarkan

¹⁰ Zakiah Daradjat, *Pendidikan Agama dalam Pembinaan Mental* (Jakarta : Bulan Bintang, 1970), hlm. 46.

apabila gara-gara persoalan dunia sampai melupakan akhirat. Sedangkan menurut al qur'an QS AT TAHRIM AYAT 6 : keluarga juga berperan penting dalam masyarakat bangsa dan negara seperti contohnya kebaikan keluarga akan berpengaruh kepada kebaikan masyarakat, dan kebaikan masyarakat akan berpengaruh kepada kebaikan negara. Oleh karena itulah agama Islam banyak memberikan perhatian masalah perbaikan keluarga. Di antara perhatian Islam adalah bahwa seorang laki-laki, yang merupakan kepala rumah tangga, harus menjaga diri dan keluarganya dari segala perkara yang akan menghantarkan menuju neraka.

Keluarga sudah di kenal sebagai lingkungan pendidikan yang pertama. Predikat ini menunjukkan betapa pentingnya peran keluarga dalam pembentukan perilaku dan kepribadian seorang anak karena orang tua memiliki waktu yang cukup banyak untuk mendidik anak-anaknya agar tidak terjerumus terlalu dalam terhadap kesenangan mereka di masa sekarang. Berikut ini adalah alasan kenapa keluarga di sebut pendidikan yang pertama :

- a) Keluarga merupakan pihak awal yang memberikan perlakuan terhadap anak begitu anak lahir, setelah anak tersebut lahir keluargalah yang menyambutnya dan memberikan layanan interaktif kepada anaknya.
- b) Sebagian waktu anak di habiskan dalam lingkungan keluarga. Sedangkan jika anak berada di sekolah anak tersebut menghabiskan waktu selama 5 - 6 jam, maka di rumah anak dapat menghabiskan waktu sekitar dua kali lipat dari waktu yang ada di sekolah.
- c) Karakteristik hubungan antara orang tua dan anak berbeda dari hubungan pihak - pihak lainnya seperti : guru, teman dan lain sebagainya. Hubungan antara orang tua terdapat pada ikatan psikologi tertentu yang sejak dalam kandungan sudah di bangun melalui jalinan kasih sayang dan pengaruh - pengaruh normatif tertentu.

2) Peran Keluarga Sebagai Pendidik Dalam Keluarga

Keluarga merupakan harta yang indah di dunia ini, keluarga juga merupakan unit terkecil dalam masyarakat yang terdiri dari ayah, ibu dan anak-anak yang belum menikah yang sering di sebut juga dengan keluarga batih, di samping keluarga batih ada juga keluarga luas, komunitas, dan lain sebagainya.

Di dalam kehidupan masyarakat dimanapun juga, keluarga mempunyai peranan-peranan tertentu, antara lain :

- a) Keluarga berperan sebagai pelindung bagi pribadi-pribadi yang menjadi anggota, dimana ketntraman dan ketertiban di peroleh dalam wadah atau keluarga tersebut.
- b) Keluarga merupakan unit sosial ekonomis yang secara material memenuhi kebutuhan - kebutuhan anggotanya.
- c) Keluarga menumbuhkan dasar-dasar bagi kaidah-kaidah pergaulan hidup.
- d) Keluarga merupakan wadah atau tempat dimana manusia mengalami proses sosialisasi awal yakni suatu proses dimana manusia mempelajari dan memenuhi kaidah-kaidah atau nilai-nilai yang berlaku dalam masyarakat.

Maka dengan adanya peranan di atas keluarga mempunyai peranan penting dalam perkembangan kepribadian anak agar tercipta anak yang sesuai dengan harapan. Keluarga merupakan bagian dari sebuah masyarakat. Unsur-unsur yang ada dalam sebuah keluarga baik budaya, ekonomi bahkan jumlah anggota keluarga sangat berperan dalam perlakuan dan pemikiran anak khususnya ayah dan ibu. Peran keluarga dalam pendidikan anak sangat besar dalam berbagai macam sisi. Keluargalah yang menyiapkan potensi pertumbuhan dan pembentukan kepribadian anak. Lebih jelasnya, kepribadian anak tergantung pada pemikiran dan tingkah laku pembentukan pribadi anak. Seperti keyakinan-keyakinan, pemikiran dan perilaku ayah dan ibu, dengan sendirinya memiliki peran yang sangat dalam terhadap perilaku dan pemikiran pada anak tersebut.¹¹

Orang tua sangat berperan penting dalam membentuk kepribadian anak dengan cara mengembangkan pola komunikasi dan interaksi dengan sesamanya agar menjadi pribadi yang mantap dan *kaffah* (utuh). Marie Jahoda berpendapat bahwa seseorang yang memiliki kepribadian yang mantap adalah orang yang dapat menguasai lingkungan nya secara aktif, memperhatikan kesatuan dan segenap kepribadian nya. Memiliki kesanggupan menerima secara tepat dunia lingkungan

¹¹ Abdul Latif, Pendidikan Berbasis Nilai Kemasyarakatan, (Bandung : PT Refika Aditama,2007), hlm. 16

nya dan dirinya sendiri, bersifat mandiri tanpa terlalu banyak terpengaruh orang lain.

Kedua orang tua memiliki peran yang sangat penting dalam mewujudkan kepribadian anak. Islam memiliki berbagai macam metode-metode di dalam rubrik aqidah atau keyakinan, norma atau akhlak serta fiqh sebagai dasar dan prinsip serta cara untuk mendidik anak yang secara awal bisa di lakukan dalam keluarga. Berkaitan dengan pendidikan, islam menyuguhkan aturan-aturan di antaranya pada masa pra kelahiran yang mencakup cara memilih pasangan hidup dan adab berhubungan seks sampai masa pasca kelahiran yang mencakup pembacaan adzan dan iqamat pada telinga bayi yang baru lahir, tahnik atau meletakkan buah kurma pada langit langit bayi, mendoakan bayi, memberikan nama yang bagus buat bayi, aqiqah (menyembelih kambing dan di bagikan kepada fakir miskin), khitan dan mencukur rambut bayi dan memberi sedekah seharga emas atau perak yang di timbang dengan berat rambut. Pelaksanaan amalan-amalan ini sangat berpengaruh pada jiwa anak.¹² Jika semua itu sudah dilakukan dengan baik oleh para orang tua maka akan terciptalah anak yang memiliki kepribadian yang baik dan memiliki prestasi belajar yang baik karena dalam hal ini orang tua sudah termasuk kedalam orang yang berhasil mendidik, menjaga dan mengasuh anaknya.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara peneliti menyimpulkan bahwa peran Kepala Desa dalam menanggulangi kebiasaan anak yang bermain game online di desa petung utara memiliki peran yang sangat penting contohnya seperti : Kepala desa seharusnya bertindak lebih tegas lagi untuk ke depan nya dan mendisiplikan anak - anak sekolah agar bermain game online di warung-warung kopi wifi itu hanya sampai pukul 21 : 00 wib dan anak-anak tersebut di ajak untuk mengikuti kegiatan yang bermanfaat dalam setiap minggunya seperti contohnya : pembacaan maulid diba' yang di adakan desa setiap hari rabu malam, mengikuti pengajian rutinan di hari senin malam, membaca yasin dan tahlil di hari kamis malam, membaca manaqibul karomaah saat malam kamis legi, sedangkan Peran Ketua RT dalam menanggulangi kebiasaan anak yang bermain game online dengan cara mengajak remaja karang taruna untuk mengikuti kegiatan contohnya seperti : kegiatan seni musik al banjari, mengajak remaja desa untuk ikut serta dalam peringatan hari besar

¹² Abdul Azizf, Sosiologi Pendidikan Anak, (Bandung: PT.Sinar Jaya, 2006), hlm. 72

islam (PHBI), kerajinan daur ulang sampah, dengan cara inilah game online ini bisa berkurang, sedangkan menurut para orang tua anak yang bermain game online di desa petung utara dapat disimpulkan peran tersebut yaitu dengan meniadakan adanya handphone atau gadget yang membuat anak masih bisa memainkan game online nya, membatasi waktu bermain, menasehati anak agar tidak bermain game terlalu lama karena dapat menyebabkan gangguan kesehatan, mengajak anak tersebut untuk bermain di luar agar bisa berinteraksi dengan orang lain, mengingatkan kembali dengan pelajaran apa yang sudah di dapatkan di sekolah, belajar dengan tepat waktu. dengan adanya peran-peran di atas maka permainan game online ini akan berkurang dengan sendirinya.¹³

Maka dapat di simpulkan bahwa peran orang tua dalam menanggulangi kebiasaan anak yang bermain game online sangat berperan penting supaya anak tidak sampai terjerumus dan kecanduan pada dunia maya khususnya pada game online ini, peran orang tua dapat di lakukan dengan beberapa cara sebagai berikut :

- a) Anak-anak tersebut di ajak untuk mengikuti kegiatan yang bermanfaat dalam setiap minggunya seperti contohnya : pembacaan maulid diba' yang di adakan desa setiap hari rabu malam, mengikuti pengajian rutinan di hari senin malam, membaca yasin dan tahlil di hari kamis malam, membaca manaqibul karomaah saat malam kamis legi
- b) Mengajak remaja karang taruna untuk mengikuti kegiatan contohnya seperti: kegiatan seni musik al banjari, mengajak remaja desa untuk ikut serta dalam peringatan hari besar islam (PHBI), kerajinan daur ulang sampah.

Untuk menunjang prestasi belajar agar tidak menurun orang tua juga harus berperan aktif dalam mengawasi anak dalam bermain game online dan berusaha agar anak tersebut tidak bermain game online dengan cara sebagai berikut :

- a) Meniadakan handphone atau gadget yang membuat anak masih bisa memainkan game online nya
- b) Membatasi waktu bermain
- c) Menasehati anak agar tidak bermain game terlalu lama karena dapat menyebabkan gangguan kesehatan

¹³ Hasil wawancara di Desa petung Utara dengan Kepala Desa, Ketua RT, dan Orang tua.

- d) Mengajak anak tersebut untuk bermain di luar agar bisa berinteraksi dengan orang lain
- e) Mengingatkan kembali dengan pelajaran apa yang sudah di dapatkan di sekolah
- f) Belajar dengan tepat waktu

Dengan adanya peran-peran di atas maka permainan game online ini akan berkurang dengan sendirinya dan prestasi belajar pada anak tidak mudah mengalami penurunan.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang peneliti lakukan tentang Peran Orang Tua Dalam Menanggulangi Kebiasaan Anak Yang Bermain Game Online Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar di Kelurahan Bakalan Kecamatan Bugul Kidul Kota Pasuruan. Maka peneliti menyimpulkan sebagai berikut:

Dampak dari adanya game online ini yang terjadi pada anak-anak di Kelurahan Bakalan ini terdapat dua macam yaitu Dampak Positif dan Dampak Negatif. Dampak Positif yang di rasakan oleh anak-anak yang bermain game online di Kelurahan Bakalan antara lain; bisa menghilangkan rasa bosan, bisa menyelesaikan sebuah tantangan dengan strateginya sendiri dan bisa mengetahui apapun yang menjadi penyebab kekalahan nya dan berusaha bagaimana agar anak tersebut bisa menang, tidak menyalahgunakan waktu luang untuk berhubungan dengan minuman keras, narkoba dan sejenisnya yang membahayakan kesehatan nya, serta melatih koordinasi antara mata, tangan dan skil motorik.

Dampak Negatif yang di rasakan oleh anak-anak di Kelurahan Bakalan yaitu; anak-anak yang bermain game online merasakan kepala pusing, mata terasa panas dan kelelahan dalam bermain karena durasi waktu yang di gunakan dalam bermain lebih dari 1 jam, uang yang seharusnya di gunakan untuk membeli jajan di salah gunakan untuk membeli paket data dan wifi karena itulah uang anak tersebut cepat habis, mengalami penurunan prestasi belajar karena waktunya lebih banyak di gunakan untuk bermain game online, dan membuat anak lupa waktu seperti contohnya : waktu untuk belajar, makan dan minum dan shalat.

Peran orang tua dalam menanggulangi kebiasaan anak yang bermain game online di Kelurahan Bakalan tersebut menurut para orang tua dari anak yang bermain game online sangatlah penting contohnya seperti; meniadakan handphone nya karena masih dalam usia wajib belajar, mendampingi nya saat belajar, membatasi waktu anak bermain, memberikan nasehat kepada anak agar anak tersebut tidak kecanduan pada game online, memberikan kesibukan saat libur di sekolah, mengontrol pembelajaran anak selama berada di sekolah, serta mencari keberadaan anak ketika anak tersebut sudah melebihi batas waktu bermain yang sudah di tentukan.

Daftar Pustaka

- Aziz, Abdul. *Sosiologi Pendidikan Anak*. Bandung : PT .Sinar Jaya, 2006.
- Daradjat, Zakiah. *Pendidikan Agama dalam Pembinaan Mental*. Jakarta : Bulan Bintang.
- Latif, Abdul. *Pendidikan Berbasis Nilai Kemasyarakatan*. Bandung : PT Refika Aditama, 2007.
- Subini, Nini. *Mengatasi Kesulitan Belajar pada Anak*. Yogyakarta: Javalitera, 2011.
- Suryabrata, Sumadi. *Metodolog Penelitian*. Jakarta: Raja Grafindo, 1998.
- Young, Kimberly S. *Kecanduan Internet Panduan Konseling dan Petunjuk Untuk Evaluasi penanganan*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 1996.
- Yudha, Prastyo. *Penelitian Eksploratif Perilaku Gamers di Kalangan anak Remaja*. Skripsi Fakultas Ekologi Manusia IPB, 2009.