

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN ANALISIS DATA**

#### **A. Paparan Data**

Sebagaimana diterangkan pada teknik analisis data, dalam penelitian ini peneliti menggunakan analisis kualitatif deskriptif (pemaparan), dan data yang diperoleh peneliti baik dari hasil observasi, maupun wawancara dari pihak - pihak yang mengetahui tentang data yang dibutuhkan akan dipaparkan pada bagian ini. Adapun data-data yang akan dipaparkan dan dianalisis oleh peneliti sesuai dengan fokus penelitian, untuk lebih jelasnya adalah sebagai berikut:

1. Persepsi peserta didik tentang penggunaan game online pada pola pikir di MI Nurul Islam Mirigambar Sumbergempol Tulungagung.

Kemudahan yang diberikan teknologi komunikasi baru membuat penggunaannya menjadi ketergantungan. Game dianggap oleh mereka sebagai satu-satunya cara untuk memenuhi kebutuhan. Seolah-olah manusia tidak bisa hidup tanpa bantuannya. Sehingga masyarakat mencari kepuasan dalam teknologi dan menerima perintah dari teknologi. Keberadaannya dianggap sebagai kekuatan sosial yang dominan.

Hal ini sama dengan apa yang dirasakan oleh peserta didik di MI Nurul Islam Mirigambar Sumbergempol tulungagung yang memiliki game dengan intensitas yang cukup tinggi. Dengan intensitas penggunaan cukup tinggi maka kegiatan yang dilakukan di rumah tidak terkontrol lagi. Terkait dengan itu, selama ini memang tidak ada masalah yang

berhubungan dengan game online di MI Nurul Islam Mirigambar Sumbergempol Tulungagung. Meskipun telah diketahui ada peserta didik yang memiliki *account game online*, namun tidak ada pihak yang melaporkan hal tersebut kepada guru atau kepala sekolah. Kepala sekolah MI Nurul Islam Mirigambar Sumbergempol Tulungagung, ketika ditemui peneliti di kantor kepala sekolah mengungkapkan :

“Kalau masalah game online juga belum ada yang lapor. Kita tahunya kalau ada yang melapor, tapi selama ini belum ada yang melapor. Kalau ada yang melapor pasti peserta didik akan kita panggil, serta teman yang ada di sekitarnya kita telusuri. Setelah itu kita melakukan pembinaan-pembinaan yang bersifat positif.”<sup>77</sup>



Gambar 4.1

Dokumentasi perilaku siswa pengguna game online dengan intensitas tinggi<sup>78</sup>

Sama dengan pernyataan yang diberikan oleh Akmal kelas IV:

“Karena kegiatan tersebut bisa membuat saya senang serta bisa merefresh otak. Itu merupakan salah satu bentuk hiburan saya. Untuk intensitas penggunaan *game* dalam satu bulan kurang lebih 40 jam per bulan. Saya berusaha ingat waktu jangan sampai keblabasan.”<sup>79</sup>

<sup>77</sup> Wawancara dengan Kepala Madrasah pada tanggal 12 Desember 2018 pukul 08.45 wib

<sup>78</sup> Dokumentasi pada tanggal 13 Desember 2018 pukul 10.54

<sup>79</sup> Wawancara dengan Akmal kelas IV pada tanggal 13 Desember 2018 pukul 08.00 wib

Berikut foto kegiatan di dalam kelas yang terlihat aktif dengan kesibukannya sendiri :



Gambar 4.2  
Dokumentasi pengguna game online dengan intensitas rendah<sup>80</sup>

Diperkuat dengan adanya observasi yang dilakukan peneliti terhadap narasumber tersebut bahwa di dalam kelas terlihat aktif dengan kesibukannya sendiri, selain itu percaya diri yang tinggi. Sudah menjadi rutinitas kalau sudah tersambung dengan internet hal yang pertama kali di buka adalah game online.<sup>81</sup> Seperti pernyataan yang diberikan oleh Aril kelas V :

“Hal pertama yang sering dilakukan saat pulang sekolah dan memegang smartphone adalah membuka aplikasi khususnya *game* meskipun saya dalam kondisi belum ganti baju ataupun ketika saya makan sekalipun dan saya membuka smartphone maka saya lebih mengutamakan membuka game online.”<sup>82</sup>

Hal ini diperkuat dengan adanya observasi di bawah ini :

Observasi yang dilakukan peneliti setiap pagi ini membuktikan bahwa setiap peserta didik yang memiliki account game pola pikirnya sedikit bergeser dengan sulit untuk fokus belajar, yang dipikirkan hanya

<sup>80</sup> Dokumentasi pada tanggal 14 Desember 2018 pukul 09.00

<sup>81</sup> Observasi 13 Desember 2018

<sup>82</sup> Wawancara dengan Aril kelas V pada tanggal 15 Desember 2018 pukul 09.45 wib

bermain game sesampai di rumah sepulang sekolah. Yang dilakukan di sekolah hanya bisa bergantung dengan temannya. Kalau ada pekerjaan di sekolah tidak mau mengerjakan sendiri.<sup>83</sup>

Senada dengan pernyataan yang diberikan oleh Dani kelas VI :

“Kalau penggunaan *game* tidak dibatasi pasti proses belajar di sekolah terganggu. Karena yang dipikirkan di sekolah hanya *game*, bahkan waktu istirahat temanku membahas *game* saja. Walaupun saya punya *account game* dan fasilitas *wifi* di rumah tapi tidak heboh seperti teman yang lainnya. Karena orang tua saya memberi batas penggunaan *wifi* di rumah sesuai dengan kebutuhan saja membukanya. Orang tua berusaha membuat saya fokus belajar di sekolah. Maksud orang tua saya memasang *wifi* di rumah adalah agar saya bisa semangat dalam belajar. Kadang-kadang saya juga membuka *game* lebih dari yang saya perkirakan karena terlalu asyik. Kalau di sekolah saya tidak bisa mandiri saat mengerjakan tugas. Selalu menggantungkan teman.”<sup>84</sup>

Kebanyakan dari peserta didik ketika mendapat kesempatan terhubung dengan internet digunakan untuk membuka game online. Mereka belum memiliki pikiran apa saja dampak yang diperoleh dari game online baik itu dampak positif taukah dampak negatif. Hanya sebagian peserta didik yang mengetahui dampak nyata dari game online. Mereka hanya berusaha mengekspresikan kesenangan dengan membuka game online. Karena pada anak usia dasar tahunya kalau kegiatan menyenangkan pasti akan dilakukan secara berulang-ulang.

---

<sup>83</sup> Observasi 15 Desember 2018 pukul 10.00

<sup>84</sup> Wawancara dengan Dani kelas VI pada tanggal 8 Januari 2019 pukul 10.00 wib



Gambar 4.3  
Dokumentasi pemberian himbauan penggunaan game online<sup>85</sup>

Seperti observasi yang peneliti lakukan di MI Nurul Islam Mirigambar Sumbergempol Tulungagung. Di sekolah ini, peneliti menemukan adanya peserta didik yang memiliki orientasi penggunaan game online yang berlebih. Tidak banyak orang yang tahu tentang hal tersebut biasanya masalah ini disembunyikan dan hanya teman tertentu yang mengetahuinya. Meski tidak mendapat perlakuan kasar dari temannya. Namun bisa menjadi bahan pergunjangan. Sebagian besar peserta didik merasa bangga memiliki *account game online* dan sebagiannya merasa malu-malu kalau ia memiliki *account game online* sendiri.<sup>86</sup>

Seorang peserta didik yang berasal dari kelas V yang bernama Aril menyatakan hal pertama apabila tersambung dengan internet.

“Hal pertama yang selalu dilakukan adalah membuka game online meskipun ada whatsapp yang lebih penting atau telfon masuk saya tidak begitu memperhatikan karna saat membuka hp sudah menjadi kebiasaan saya untuk membuka aplikasi khususnya game

<sup>85</sup> Dokumentasi pada tanggal 15 Desember 2018 pukul 09.57

<sup>86</sup> Observasi 08 Januari 2019 pukul 08.00

online, karna itu aplikasi game online saya tempatkan di layar paling depan setelah menu.”<sup>87</sup>

Tanggapan yang sama juga diungkapkan oleh Fajar dan Gibran dari kelas V. Ketika sudah tersambung dengan internet yang pertama kali dibuka adalah *game online*. Menurutnya membuka game online lebih penting. Karena bisa bermain game, membaca, menulis komentar, chatting bahkan bisa “*like*” dengan status yang ditulis teman. Juga bisa memperoleh informasi yang muncul di *Game online*.

Seperti yang diungkapkan oleh Fajar kelas V tentang kegiatan apa saja yang dilakukannya ketika sudah bermain game online.

“Saat membuka aplikasi game online atau ketika saya bermain game online saya biasa membaca berita walaupun beritanya tidak terlalu penting saya tetap membacanya. Misalnya berita tentang selebriti yang beritanya lewat melalui iklan maupun postingan singkat dari teman.”<sup>88</sup>

Senada dengan itu, Ilham kelas IV juga mengungkapkan kesetujuannya. Kebanyakan peserta didik yang lain termasuk dirinya, membaca berita di *contain game online* merupakan hal yang wajib di baca walaupun informasinya tidak terlalu penting. Karena nanti bisa dianggap kurang *update* oleh teman yang lainnya.

“Menurut saya kegiatan membaca berita yang ada di *contain game online* merupakan hal yang wajib, karena kalau tidak dibaca bisa dianggap kurang *update* oleh teman yang lain, terbukti saat saya ketika jam istirahat bergabung bersama teman-teman pengguna game online, maka yang kita bicarakan sering tidak beriringan”.<sup>89</sup>

Berbeda dengan dua peserta didik tersebut, bagi Gibran kelas V yang juga memiliki *account game online* menyatakan ketidak setujuannya jika berita yang ada di *game online* harus dibaca agar tidak dikatai kurang

---

<sup>87</sup> Wawancara dengan Aril kelas V pada tanggal 15 Desember 2018 pukul 09.45 wib

<sup>88</sup> Wawancara dengan Fajar kelas V pada tanggal 15 Desember 2018 pukul 09.00 wib

<sup>89</sup> Wawancara dengan Ilham kelas IV pada tanggal 13 Desember 2018 pukul 09.45 wib

update oleh teman yang lain. Menurutnya berita yang mendidik atau yang bermanfaatlah yang harus dibaca. Bukan membaca berita yang tidak penting lalu terpaksa dibaca karena takut dikatai kurang update. Ia merasa membaca berita bukanlah suatu paksaan. Ia berpendapat bahwa apa yang dibaca adalah hal yang menarik dan bermanfaat baginya. *Game online* hanyalah salah satu hiburan.

“Kalau menurut saya membaca berita yang muncul saat kita bermain game online atau saat kita membuka aplikasi game online bukanlah suatu paksaan atau tuntutan, kalau ada hal yang menarik dan bermanfaat dalam berita tersebut pasti saya baca dan saya ceritakan kepada orang lain tapi jika tidak penting maka akan saya biarkan dan tidak saya baca”.<sup>90</sup>



Gambar 4.4

Dokumentasi kegiatan siswa olahraga<sup>91</sup>

Penyataan tersebut membuat anak-anak yang memiliki intensitas pengguna *game online* lebih, akan dengan senang hati menghabiskan banyak waktu dan energi pribadi untuk bermain *game online* yang menantang mereka menguasai pengetahuan dan keterampilan penting,

<sup>90</sup> Wawancara dengan Gibran kelas V pada tanggal 8 Januari 2019 pukul 10.00 wib

<sup>91</sup> Dokumentasi pada tanggal 8 Januari 2019 pukul 10.59

terkait dengan masalah-masalah yang menarik minat mereka seperti menyukai status teman atau membalas pesan dari kenalan. Mereka sering tidak mempunyai kesadaran kebutuhan perkembangan implisit dalam aktivitas tersebut. Hal ini berlaku dengan adanya game online yang mereka miliki. Ketika sudah asyik *online* maka mereka sudah tidak mempedulikan apakah itu bermanfaat bagi peserta didik atau malah merugikan. Karena waktu yang seharusnya digunakan untuk belajar tersita oleh media sosial tersebut. Peserta didik lebih mengutamakan memegang smartphone dibandingkan dengan buku belajarnya. Kegiatan belajar dinomor duakan.<sup>92</sup> Seperti pernyataan dari Icha kelas IV.

“Ketika sudah membuka *game online* atau sedang bermain game online saya sudah lupa dengan belajar meskipun saya sudah ditunggu guru privat saya, bahkan saya kalau disuruh orang tua malas mengerjakannya karena saya terlalu focus saat bermain game online dan saya takut jika game yang saya mainkan kalah nantinya”.<sup>93</sup>

Sama seperti yang diungkapkan oleh Icha. Ilham kelas IV juga berpendapat kalau sudah membuka *game online* rasanya sudah malas untuk belajar.

“Saya kalau sudah membuka *game online* atau sedang bermain game online pasti malas untuk membuka buku dan belajar karena menurut saya ketika sudah membuka buku pelajaran membuat saya sangat jenuh sehingga dalam benak saya ingin cepat-cepat bermain game online. Jika disuruh orang tua pasti saya menggerutu.”<sup>94</sup>

Pernyataan tersebut membuktikan bahwa ketika sudah membuka *game online* peserta didik melupakan kewajiban untuk belajar. Yang mereka pikirkan kegiatan utama sesebelum belajar di rumah adalah

---

<sup>92</sup> Observasi pada tanggal 08 Januari 2019

<sup>93</sup> Wawancara dengan Icha kelas IV pada tanggal 14 Desember 2018 pukul 09.00 wib

<sup>94</sup> Wawancara dengan Ilham kelas IV pada tanggal 13 Desember 2018 09.45 wib



membuka *account game onlinenya*. Hal tersebut harus menjadi perhatian para orang tua. Sebisa mungkin peserta didik jangan disediakan *smartphone* sendiri. Kalau bisa orang tua bisa mengontrol peserta didik. Apa saja yang dibuka peserta didik ketika membuka *smartphone*.<sup>95</sup> Lain halnya dengan yang diungkapkan oleh Laila dari kelas VI. Apabila sedang bermain dan ia disuruh orang tua. Pasti ia akan berhenti bermain dan segera melaksanakan perintah orang tuanya. Menurutnya perintah yang diberikan orang tua harus segera dikerjakan karena termasuk akhlak terpuji yaitu berbakti kepada orang tua.

“Biasanya ketika saya bermain game online apabila disuruh orang tua saya segera berhenti bermain dan melakukan apa yang disuruh orang tua. Karena perintah orang tua termasuk akhlak terpuji yaitu patuh pada orang tua. Dan jika saya tidak mau menjalankan perintah orang tua nantinya saya takut akan dosa dan masuk neraka karena disebut sebagai anak durhaka”<sup>96</sup>

Lain halnya lagi dengan Natasya dari kelas VI. Ia menyatakan bahwa ketika sudah membuka *game online* dirinya akan cepat merasa bosan. Sehingga ia jarang membuka *account game onlinenya*. Karena ia jarang sekali bermain game, membalas pesan dari kenalan ataupun mengupload foto. Alasan ia membuat *account game online* karena orang tuanya punya *account game online* juga. Ketika waktunya untuk belajar atau les ia juga tidak akan online. Karena belajar merupakan hal yang utama. Kalau disuruh orang tua ia juga akan berangkat karena takut dimarahi kalau tidak menurut.

---

<sup>95</sup> Observasi 13 Desember 2018

<sup>96</sup> Wawancara dengan Laila kelas VI pada tanggal 14 Desember 2018 10.00 wib

“Saya gampang bosan dengan *game online* jadi saya tidak bisa lama-lama memainkan game online meskipun lawan bermain saya adalah teman dekat saya sendiri, jika disuruh orang tua untuk mengambilkan sesuatu atau membeli barang saya akan cepat berangkat soalnya saya takut kena marah dan nantinya smartphone saya akan disita.”<sup>97</sup>

Peran orang tua sangat diperlukan disini. Apa yang diajarkan dan dilakukan oleh orang tua bisa dilihat dari tingkah laku dan karakter anak. Anak merupakan cerminan dari orang tuanya. Pepatah mengatakan “Buah jatuh tidak jauh dari pohonnya “. Apabila yang diajarkan oleh orang tua baik maka anak akan mencoba menirunya bahkan menerapkannya dalam kehidupan sehari-harinya.

Game online merupakan layanan internet yang ditujukan sebagai komunitas online bagi pengguna yang memiliki kesamaan aktivitas, ketertarikan, atau kesamaan latar belakang pada bidang tertentu. Seperti yang diungkapkan oleh Akmal kelas IV, dengan *game online* ia bisa membuat *group* dengan teman dekatnya.

“Dalam permainan *game online* saya mempunyai *group* yang terdiri dari 4 orang saja, bagi saya bermain game online bersama teman dekat nantinya bisa nyambung saat bicara, berbeda jika teman bermain saya orang yang tidak saya kenal pasti saya akan susah untuk memulai berkomunikasi dengannya”.<sup>98</sup>

Senada dengan itu, Aril kelas V juga mengungkapkan hal yang serupa. Bahwa ia memiliki *group* di *game online* dengan beberapa teman sekelasnya.

“Saya memiliki beberapa *group* saat bermain game online baik itu dengan teman dekat saya, kerabat saya maupun keluarga saya, karena mempermudah saya memiliki banyak teman dan apa yang

---

<sup>97</sup> Wawancara dengan Natasya kelas VI pada tanggal 9 Januari 2019 pukul 10.00 wib

<sup>98</sup> Wawancara dengan Akmal kelas IV pada tanggal 13 desember 2018 pukul 09.45 wib

dibicarakan sesuai dengan jalur sehingga dalam bermain game tidak monoton hanya memainkan permainan pada game online.”<sup>99</sup>  
Berbeda dengan Aril, Natasya dari kelas VI juga memiliki *account*

*game online* tapi ia belum bisa membuat *group* di *game online*.

Menurutnya membuat *group* di *game online* belum terlalu penting. Yang penting mempunyai *account game online*.

“Bagi saya membuat *griup* saat bermain game online sangat tidak setuju karena kalau membuat *group* dalam game online akan membuat saya semakin berlama-lama memegang *smartphone*, sehingga aktivitas sehari-hari saya sedikit terganggu, selain itu saya menjaga supaya orang tua saya tidak memarahi saya karena terlalu lama bermain game online”.<sup>100</sup>

Hal serupa juga dipaparkan oleh Dani kelas VI. Ia tidak setuju kalau anak usia MI sudah mempunyai *group* di dalam *account game online*. Menurutnya anak seusianya hanya tahu *game online* tempat untuk bermain, upload foto, menambah kenalan. Ia juga menyatakan bahwa alasan untuk memiliki *game online* karena ikut-ikutan temannya.

“Kalau menurut saya membuat *group* dalam permainan pada game online tidak setuju, karena *game online* hanya untuk bermain untuk menambah teman, upload foto, menambah kenalan dan supaya tidak bosan dalam melakukan sesuatu terutama dalam belajar serta kita tetap bisa bermain dengan teman-teman sebaya diluar.”<sup>101</sup>

Peserta didik yang lain juga mengatakan hal yang sama. Mereka memiliki *account game online* karena teman yang lain juga memilikinya. Awalnya hanya ikut-ikutan. Namun lama-kelamaan ada beberapa peserta didik yang menganggap membuka *game online* merupakan suatu kewajiban selain belajar.

---

<sup>99</sup> Wawancara dengan Aril kelas V pada tanggal 15 Desember 2018 pukul 09.00 wib

<sup>100</sup> Wawancara dengan Natasya kelas VI pada tanggal 09 Januari 2019 pukul 08.45 wib

<sup>101</sup> Wawancara dengan Dani kelas VI pada tanggal 08 Januari 2019 pukul 10.00 wib

Dalam pandangan peserta didik MI Nurul Islam Mirigambar Sumbergempol Tulungagung intensitas penggunaan *game online* tidak memiliki batasan waktu yang pasti. Tergantung dengan *mood*, apabila ada suatu hal yang menarik bisa lebih dari satu jam per hari. Kalau tidak ada yang menarik hanya beberapa menit saja *onlinenya*. Seperti yang diungkapkan Natasya kelas VI berikut ini :

“Biasanya saya membuka *game online* tergantung mood dan ada sesuatu yang menarik untuk dibahas karena jika saya tidak ingin bermain game online tapi saya tetap memainkannya nantinya saya pastikan bahwa saya akan kalah dalam permainan tersebut. Apabila ada hal yang menarik bisa satu jam lebih sehari dan apabila tidak ada yang menarik hanya beberapa menit saja saya bisa bertahan membuka *game online*.”<sup>102</sup>

Peserta didik yang memiliki hobi menari ini juga menambahkan tentang kegiatan yang dilakukan pada saat membuka *game online* seperti membaca informasi atau pesan yang muncul, menyukai foto teman, memberikan komentar tentang permainan lawan kadang juga *chattingan* dengan teman. Selain itu orang tuanya tidak terlalu membatasi untuk membuka *game online*. Ia juga mengira-ngira tentang intensitas penggunaan *game online* di rumah.

“Karena kegiatan tersebut (bermain game online) bisa membuat saya senang serta bisa merefresh otak sehingga tidak membuat saya penat karena terus-terusan belajar. Itu merupakan salah satu bentuk hiburan saya. Untuk intensitas penggunaan *game online* dalam satu bulan kurang lebih 40 jam per bulan. Saya berusaha ingat waktu jangan sampai keblabasan.”<sup>103</sup>

Bagi Laila kelas IV, membuka *account game online* perlu ada batasan. Batasan tersebut bisa dijadikan patokan kalau sudah waktunya

---

<sup>102</sup> Wawancara dengan Natasya kelas VI pada tanggal 09 Januari 2019 pukul 09.40 wib

<sup>103</sup> *Ibid*

untuk kegiatan yang lainnya seperti belajar atau pergi ke TPQ. Peran orang tua juga sangat penting sebagai pengingat kalau harus ada jeda antara membuka *game online* dan kegiatan yang lainnya. Karena orang tua saya ikut serta dalam melakukan kegiatan sehari-hari saya. Karena dulu pernah membuka *game online* lebih dari yang diperkirakan dan akhirnya orang tuanya menegur. Setelah kejadian itu Laila boleh membuka *game online* tapi dengan batasan waktu. Karena orang tuanya tahu kalau konsentrasi belajarnya menurun. Dirinya pun merasa begitu. Untuk intensitas penggunaan *game online* kurang lebih sekitar 18 jam per bulan.

“Saya dulu pernah membuka *game online* lebih dari beberapa jam, dalam beberapa waktu. Kemudian orang tua merasa kualitas belajar saya menurun sehingga diputuskan untuk tidak membuka *game online* lagi. Tetapi beberapa hari kemudian saya bisa membuka *game online* dengan batasan waktu kurang dari 30 menit saja sehari. Kalau dihitung dalam waktu satu bulan kira-kira sekitar 18 jam per bulannya.”<sup>104</sup>

Lain lagi dengan pendapat Gibran. Peserta didik kelas V ini merasa bimbang antara memutuskan perlu adanya pembatasan atau tidak pada saat membuka *game online*. Adakalanya pembatasan waktu diperlukan untuk mengatur kegiatan yang lain. Adakalanya *game online* pembatasan *game online* tidak perlu karena pada saat liburan ia sering membuka *game online*. Di hari libur ia tidak memiliki banyak kegiatan jadi waktunya digunakan untuk membuka *game online*. Selain membuka *game online* ia bermain dengan teman-temannya. Tapi itu jarang sekali yang pasti kalau libur membuka *game online*. Kalau hari libur tidak di hitung intensitas

---

<sup>104</sup> Wawancara dengan Laila kelas IV pada tanggal 14 Desember 2018 pukul 10.00 wib

penggunaannya kurang lebih 25 jam per bulan. Karena ia membukanya juga secara sembunyi-sembunyi agar tidak ketahuan orang tuanya.

“Antara setuju dan tidak, karena setiap peserta didik pasti mempunyai kepribadian yang berbeda. Terkadang ada yang menggunakan *game online* lebih dari batasan waktu sama orang tuanya dibiarkan dan ada juga yang ditegur lalu bisa mengurangi intensitas membuka *game online*. Ketika seseorang sudah sadar akan akibat atau bahaya dari *game online* pasti ia akan berhenti dengan sendirinya. Untuk membuka *game online* saya harus sembunyi-sembunyi dulu karena takut ketahuan orang tuanya. Intensitas penggunaannya selama satu bulan kurang lebih 25 jam per bulan.”<sup>105</sup>

Menurut Dani kelas VI, apabila penggunaan *game online* tidak dibatasi maka kegiatan belajar akan terganggu. Karena yang dipikirkan sepulang sekolah pasti hanya *game online* saja. Biasanya walau sudah dibatasi ia juga masih melewati batas karena terlalu asyik. Intensitas penggunaan *game onlinenya* tidak sebanyak teman-teman sebelumnya. Hanya berkisar 15 jam perbulan. Walaupun ada fasilitas *wifi* di rumah ia jarang membuka *game online*. Karena orang tuanya memberi batasan untuk menggunakan game online tersebut agar bisa fokus di sekolah.

“Kalau penggunaan *game online* tidak dibatasi pasti proses belajar di sekolah terganggu. Karena yang dipikirkan di sekolah hanya *game online*, bahkan waktu istirahat temanku membahas *game online* saja. Walaupun saya punya *game online* dan fasilitas *wifi* di rumah tapi tidak heboh seperti teman yang lainnya. Karena orang tua saya memberi batas penggunaan *wifi* di rumah sesuai dengan kebutuhan saja membukanya. Orang tua berusaha membuat saya fokus belajar di sekolah. Maksud orang tua saya memasang *wifi* di rumah adalah agar saya bisa semangat dalam belajar. Kadang-kadang saya juga membuka game online lebih dari yang saya perkirakan karena terlalu asyik. Kalau di sekolah saya tidak bisa mandiri saat mengerjakan tugas. Selalu menggantungkan teman.”<sup>106</sup>

---

<sup>105</sup> Wawancara dengan Gibran kelas V pada tanggal 08 Januari 2019 pukul 08.45 wib

<sup>106</sup> Wawancara dengan Dani kelas VI pada tanggal 08 Januari 2019 pukul 10.00 wib



Gambar 4.5

Dokumentasi kegiatan siswa mengerjakan tugas<sup>107</sup>

Hal yang sama juga diungkapkan oleh Aril kelas V. Ia merasa bahwa di sekolah tidak bisa mandiri saat mengerjakan tugas dari guru. Karena keasyikan mengobrol dengan teman. Sehingga gagal fokus menerima materi yang diberikan guru.

2. Persepsi peserta didik tentang penggunaan game online pada motivasi di MI Nurul Islam Mirigambar Sumbergempol Tulungagung.

Motivasi sangat diperlukan dalam kegiatan belajar. Hasil belajar akan menjadi optimal, apabila ada motivasi. Tinggi rendahnya motivasi yang dimiliki siswa akan berpengaruh pada prestasi yang didapatkan. Namun pada kenyataannya game bisa membuat seseorang menjadi malas untuk belajar. Pandangan guru tentang peserta didik yang memiliki *account game online* dan intensitas penggunaannya. Kebanyakan dari guru tidak mengetahui tentang hal tersebut. Karena peserta didik tidak banyak cerita. Jika peserta didik mau menceritakannya pasti bapak ibu

---

<sup>107</sup> Dokumentasi 08 Januari 2019

guru akan ikut membantu menyelesaikan masalah yang ada. Demikian penuturan bapak Imam Bahrodin, selaku Kepala Madrasah MI Nurul Islam Mirigambar Sumbergempol Tulungagung.

“Selama ini kami belum menerima laporan yang pasti tentang masalah *game online*. Karena peserta didik tidak ada yang melapor untuk sejauh ini. Untuk membedakan mana yang memiliki *game online* dan yang tidak memiliki atau yang pengguna aktif atau bukan kami belum bisa membedakan. Karena belum ada pendataan secara khusus.”<sup>108</sup>



Gambar 4.6

Dokumentasi kegiatan wawancara peneliti dengan kepala sekolah<sup>109</sup>

Hampir sama dengan apa yang diungkapkan bapak Joko sebagai guru kelas VI. Selama ini belum ada pengaduan masalah dari peserta didik. Kalaupun ada guru kelas yang akan pertama membantu menyelesaikan masalahnya. Karena di sekolah kami belum ada guru BK. Kalau ada masalah yang besar langsung ditangani oleh Kepala Madrasah. Sebagai guru kami juga melakukan upaya dini di dalam kelas dengan menyampaikan pesan moral yang berkaitan dengan pembelajaran dan

<sup>108</sup> Wawancara dengan Kepala Madrasah pada tanggal 12 Desember 2018 pukul 08.45 wib

<sup>109</sup> Dokumentasi 12 Desember 2018



fenomena yang sedang hangat dibicarakan agar peserta didik berhati-hati pada saat membuka *game online*.

“Selama saya jadi guru kelas VI dan guru di MI Nurul Islam Mirigambar Sumbergempol Tulungagung belum ada kasus atau masalah mengenai *game online*. Jika ada kami juga akan membantu menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan peserta didik tersebut. Untuk masalah-masalah biasa mungkin bisa diselesaikan oleh guru kelas tetapi kalau ada masalah besar langsung ditangani oleh Kepala Sekolah. Mengingat di sekolah kami belum ada guru BK. Pada waktu pembelajaran di kelas kami selalu menyampaikan pesan moral kalau memiliki *account game online* sebaiknya berhati-hati jangan menulis sesuatu yang aneh-aneh, kalau menulis harus sopan.”<sup>110</sup>

Kebanyakan guru tidak mengetahui perbedaan antara peserta didik

yang memiliki *account game online* dan intensitas penggunaannya.

Karena peserta didik tidak banyak cerita. Demikian penuturan dari Bu

Erna Wali Kelas IV :

“Selama ini kami belum menerima laporan yang pasti tentang masalah *game online*. Karena peserta didik tidak ada yang melapor untuk sejauh ini. Untuk membedakan mana yang memiliki *account game* dan yang tidak memiliki atau yang pengguna aktif atau bukan kami belum bisa membedakan. Karena belum ada pendataan secara khusus.”<sup>111</sup>

Hal ini diperkuat dengan pernyataan dari Dani kelas VI :

“*Game* menurutnya tidak bisa dijadikan untuk motivasi belajar. Menurut saya belajar ya belajar, bermain ya bermain. Karena saya pernah mencoba saat belajar membuka *game* kemudian kembali belajar tapi sudah tidak bisa konsentrasi dan ketika saya mulai belajar lagi dalam pikiran saya spontan untuk ingin membuka *game online* lagi. Akhirnya saya memilih membuka *game* saja.”<sup>112</sup>

---

wib <sup>110</sup> Wawancara dengan Pak Joko wali kelas VI pada tanggal 10 Januari 2019 pukul 10.00

wib <sup>111</sup> Wawancara dengan Bu Erna wali kelas IV pada tanggal 10 Januari 2019 pukul 08.45

<sup>112</sup> Wawancara dengan Dani kelas VI pada tanggal 08 Januari 2019 pukul 10.15 wib



Gambar 4.7

Dokumentasi perilaku siswa yang tidak menjadikan game online motivasi belajar<sup>113</sup>

Pada saat observasi peserta didik yang memiliki account game online dan peserta didik yang tidak memiliki account game online sudah bisa dibedakan dari perilakunya. Peserta didik yang tidak memiliki account game online cenderung lebih mandiri, semangat untuk belajar lebih tinggi, prestasi belajarnya cukup bagus. Sedangkan peserta didik yang memiliki account game online motivasi untuk belajar kurang, percaya dirinya tinggi, lebih senang sesuatu hal yang baru untuk diikuti dan perilakunya aktif.<sup>114</sup>

Hal ini terlihat jelas dari pemaparan Laila kelas IV tentang alasannya membuat dan menggunakan *account game online*. Sepengetahuannya *game online* hanyalah tempat untuk hiburan. *Game online* merupakan salah satu penyemangat untuk tetap giat belajar. Walaupun intensitas penggunaannya rendah. Dengan *game online* ia bisa mendapatkan banyak pengetahuan baru. Seperti bagaimana cara membuat

---

<sup>113</sup> Dokumentasi 08 Januari 2019 pukul 09.00

<sup>114</sup> Observasi 10 Januari 2019

*account game online*, mengganti foto, bermain game, chatting dan sebagainya. Karena pengetahuan tersebut tidak di dapat dari lingkungan sekolah. Sehingga itu merupakan nilai plus saya. Walaupun di rumah ada fasilitas *wifi* saya mencoba menggunakannya sesuai dengan kebutuhan saja.

“Menurut saya *game online* bisa membuat seseorang memiliki motivasi untuk lebih giat belajar lagi. Karena di sekolah tidak diajarkan secara detail tentang *game online*. Ketika di rumah saya bisa membuka game online untuk menambah pengetahuan. Selain itu fasilitas *wifi* memudahkan saya untuk mencari pengetahuan baru tentang informasi dan teknologi baru. Hal ini membuat saya semakin giat belajar dan giat untuk memperoleh informasi. Dengan *game online* saya bisa mendapat lawan yang sebanding saat bermain game serta mengabadikan foto kegiatan kegiatan. Misalnya waktu liburan bahkan pada saat kegiatan pramuka pasti saya *upload*.”<sup>115</sup>



Gambar 4.8

Foto kegiatan siswa yang menjadikan *game online* sebagai motivasi dalam belajar<sup>116</sup>

Meskipun menurut Fajar kelas V *game online* bisa membuat seseorang lebih termotivasi untuk giat belajar, namun motivasi belajar

<sup>115</sup> Wawancara dengan Laila kelas IV pada tanggal 14 Desember 2018 pukul 10.30 wib

<sup>116</sup> Dokumentasi 14 Desember 2018

bisa dimiliki oleh orang tertentu saja seperti dari orang tua. Pada dasarnya game online merupakan salah satu media yang bisa membuat seseorang menjadi malas belajar. Karena penggunaannya tidak seimbang antara belajar dan membuka *account game online*. Entah itu lebih banyak belajarnya atau banyak bermain game online. Kalau lebih banyak belajarnya hal tersebut bagus. Tapi jika banyak bermain game onlinenya maka belajarnya akan terganggu. Itu tergantung individunya bagaimana cara membagi waktunya. Bisa memanfaatkan *game online* dengan baik atau tidak. Saya sudah pernah mengalami penggunaan *game online* yang berlebihan. Sehingga tidak membuat saya untuk mengulangnya lagi. Tetap bisa membuka *game online* tapi hanya sebentar tidak boleh lama-lama. Karena orang tua dan saya sudah tahu kalau *game online* juga memiliki dampak negatif.

“*Game online* bisa jadi salah satu faktor tumbuh motivasi belajar yang lebih dan bisa menjadi penghambat seseorang untuk lebih giat belajar. Itu tergantung individu bisa membagi waktu antara belajar dan bermain game online atau tidak. Saya dulu pernah mengalami penggunaan *game online* yang berlebih sehingga motivasi belajar kurang dan nilai ulangan juga menurun. Hal tersebut membuat saya dan orang tua memutuskan untuk tidak membuka *game online* untuk sementara waktu. Namun itu tidak bertahan lama setelah ada sedikit peningkatan belajar saya diizinkan untuk membuka *game online* lagi dengan syarat tidak boleh lama-lama. Tapi saya tetap senang dapat membuka *game online* lagi walau hanya sebentar.”<sup>117</sup>

---

<sup>117</sup> Wawancara dengan Fajar kelas V pada tanggal 15 Desember 2018 pukul 10.00 wib



Gambar 4.9

Foto aktivitas siswa saat ulangan harian<sup>118</sup>

Hampir sama dengan pendapat di atas, Natasya kelas VI juga menyatakan dengan jelas bahwa semua tergantung pada individunya bisa memanfaatkan *game online* dengan baik atau tidak. Kalau bisa memanfaatkan dengan baik itu bisa mendorong individu untuk giat belajar. Namun jika sebaliknya *game online* akan membuat seorang individu menjadi bosan belajar. Baginya ada dan tidak ada *game online* tidak membuat belajarnya naik atau turun. Karena penggunaan *game onlinenya* tidak berlebihan dan tidak kurang. Hanya sewajarnya saja membukanya.

“Tergantung penggunaanya bisa memanfaatkan *game online* dengan baik atau tidak. Kalau bisa menggunakan *game online* dengan baik maka bisa menjadi motivasi untuk lebih giat belajar, akan tetapi jika penggunaannya tidak tepat maka belajarnya akan berkurang dan menjadi malas karena asyik dengan *game onlinenya*. *Game online* tidak membuat saya lebih rajin belajar atau menjadi pemalas. Semuanya terlihat sama tidak ada perbedaan yang pasti. Karena intensitas saya tidak berlebihan.”<sup>119</sup>

<sup>118</sup> Dokumentasi 15 Desember 2018

<sup>119</sup> Wawancara dengan Natasya kelas VI pada tanggal 09 Januari 2019 pukul 08.45 wib

Berbeda dengan yang diungkapkan oleh Icha kelas IV. Menurutnya *game online* tidak bisa digunakan sebagai motivasi belajar. Karena *game online* hanya untuk hiburan. Saya lebih suka membuka *game online* dan berlama-lama membukanya. Sampai orang tua menyuruh berhenti saya akan berhenti. Saya merasa *game online* sudah menjadi kegiatan yang wajib selain belajar. Kalau sudah waktunya belajar saya juga akan belajar. Ia awalnya merasa bosan dengan belajar lalu mencoba dengan membuka *game online* kemudian ia belajar tapi tidak bisa konsentrasi. Ia termasuk pengguna dengan intensitas tinggi.

“*Game online* menurut saya tidak bisa dijadikan untuk motivasi belajar. Bagi saya belajar ya belajar, bermain ya bermain. Karena saya pernah mencoba saat belajar membuka *game online* kemudian kembali belajar tapi sudah tidak bisa konsentrasi. Akhirnya saya memilih membuka *game online* saja dan setelah permainan selesai maka saya akan mulai belajar dengan tenang.”<sup>120</sup>

Aril kelas V juga merasakan hal yang sama. Menurutnya *game online* tidak bisa dijadikan sebagai motivasi belajar. Ia juga memaparkan bahwa motivasi belajarnya selama ini bukan dari *game online* tetapi keinginannya berasal dari orang tua. Ia ingin membanggakan kedua orang tua dengan prestasinya dan ingin menggapai cita-citanya. Peserta didik yang memiliki cita-cita menjadi penyanyi ini ketika waktunya belajar ya belajar kalau bermain *game online* ya bermain saja cukup pilih salah satu. Kalau motivasi belajar dari *game online* pasti ia tidak bisa belajar dengan baik. Pastinya ia hanya bisa membayangkan *game online* saja. Kalau mau cari motivasi sebaiknya diawali dari keinginan diri sendiri dan orang tua

---

<sup>120</sup> Wawancara dengan Icha kelas IV pada tanggal 14 Desember 2018 pukul 09.00 wib

maunya bagaimana. Jangan mengambil motivasi belajar dari *game online* kalau tidak mau kecanduan.



Gambar 4.10

Dokumentasi kegiatan siswa bermain game online di luar jam sekolah<sup>121</sup>

Di MI Nurul Islam Mirigambar Sumbergempol Tulungagung masih banyak peserta didik yang memiliki motivasi belajar yang berasal dari kedua orang tuanya dan juga karena cita-citanya. Seperti yang dipaparkan oleh Aril kelas V. Ia merasakan betapa kuatnya dukungan dari orang tuanya. Ketika dia melakukan kesalahan dalam kegiatan belajar orang tua berusaha mengingatkan nya dan memberikan solusi dalam setiap permasalahan yang ada. Ia juga bersyukur mempunyai kedua orang tua yang begitu perhatian. Motivasi dalam belajarnya adalah keluarga khususnya orang tua. Walaupun kedua orang tua sibuk bekerja akan tetapi masih memberikan perhatian yang lebih kepada saya. Orang tuanya tidak pernah melakukan tindak kekerasan apabila ia melakukan kesalahan. Cuman dimarahi saja ia sudah jera untuk mengulangi kesalahan. Orang

---

<sup>121</sup> Dokumentasi pada tanggal 9 Januari 2019 pukul 14.05

tuanya juga memberikan kesempatan memilih apa yang dilakukannya.

Dengan syarat menjadi lebih giat dalam belajarnya.

“Orang tua saya termasuk orang yang mendukung setiap kegiatan saya. Hal itulah yang membuat saya lebih termotivasi dalam kegiatan belajar baik di sekolah maupun di rumah. Orang tua memberikan peran yang penting bagi saya. Karena orang tua yang selalu membimbing dan mendukung setiap pilihan yang saya buat. Mereka tidak memperlakukan saya dengan keras. Sehingga membuat saya lebih semangat belajar dan cepat bangkit ketika ada masalah.”<sup>122</sup>

Gibran kelas V juga mengatakan hal yang serupa. Sosok orang tuanyalah yang selalu mendukung setiap tindakan yang dilakukan dan di pilihannya. Orang tuanya tidak terlalu banyak mengatur namun tetap memberi batasan pada setiap tindakannya. Ia menyadari bahwa orang tuanya sibuk bekerja tapi masih memiliki perhatian padanya dan juga adiknya.

“Menurut saya orang tua adalah sosok yang selalu mendukung setiap tindakan yang saya lakukan, kegiatan baik selalu di dukung dan apabila kegiatan tersebut menurut mereka diluar batas wajar maka saya akan ditegur perlahan. Orang tua sibuk berdagang tapi mereka masih memiliki perhatian yang lebih untuk saya dan adik.”<sup>123</sup>

Berbeda dengan yang diungkapkan oleh Icha kelas IV. Orang tuanya sibuk bekerja sehingga terkadang ia jarang mendapat perhatian yang lebih dari orang tuanya. Hanya kadang-kadang ia mendapat nasehat kalau belajar yang sungguh-sungguh. Kalau waktunya belajar harus belajar, kalau waktunya bermain ya bermain. Selain itu fasilitas di rumah juga memadai ia bisa memegang *smartphone* dan jaringan *wifi*. Hal tersebut membuatnya tergantung dengan teman sebangkunya. Karena ia

---

<sup>122</sup> Wawancara dengan Aril kelas V pada tanggal 15 Desember 2018 pukul 10.00 wib

<sup>123</sup> Wawancara dengan Gibran kelas V pada tanggal 08 Januari 2019 pukul 08.45 wib



merasa tidak bisa mandiri dalam mengerjakan tugas di sekolah. Alasannya terlalu banyak kegiatan di rumah setelah pulang sekolah ada kegiatan les dan TPQ. Ia berasal dari keluarga yang berkecukupan sehingga sangat di segani oleh teman-teman satu kelasnya.

“Orang tua sibuk bekerja sehingga jarang menasehati saya. Dengan fasilitas yang ada di rumah, saya merasa kebutuhan yang diperlukan sudah terpenuhi hanya saja perhatian orang tua kurang. Hal tersebut membuat saya tergantung dengan teman sebangku. Kalau ada tugas yang dikerjakan di rumah maupun di sekolah saya tergantung padanya. Karena ia baik, kadang saya juga sedikit memaksanya untuk membntu mengerjakan. Di kelas ia merasa di segani oleh teman yang lain mungkin karena status keluarga.”<sup>124</sup>  
Senada dengan yang dipaparkan oleh Akmal kelas IV. Menurutnya

orang tuanya juga terlalu sibuk bekerja. Namun ibunya masih memiliki perhatian yang lebih kepadanya. Hal tersebut dibuktikan ketika di sekolah ada latihan menari ibunya juga mencarinya walaupun sebelumnya juga sudah izin menurut keterangannya ini juga dirasakan Icha sendiri. Di rumah ia juga mendapat fasilitas yang memadai. Ia juga bisa mengakses internet dengan mudah. Sehingga ia bisa bermain *game online* kapan saja sesuai dengan keinginannya. Yang terpenting ia sudah belajar baru bisa mengakses *game online*.

“Kedua orang tua memang sibuk bekerja namun, sosok ibu masih memberikan sedikit perhatian yang lebih kepada saya. Pernah ketika di sekolah ada kegiatan menari untuk ditampilkan pada saat ulang tahun sekolah. Saya sudah izin kalau pulang telat tetapi ibu tiba-tiba muncul dan mencari. Memang di rumah saya mendapat fasilitas yang bagus itu semua karena orang tua perhatian kepada saya. Sehingga saya memanfaatkan hal tersebut untuk bermain *game online*, dengan syarat saya sudah selesai belajarnya.”<sup>125</sup>

---

<sup>124</sup> Wawancara dengan Icha kelas IV pada tanggal 14 Desember 2018 pukul 10.00 wib

<sup>125</sup> Wawancara dengan Akmal kelas IV pada tanggal 13 Desember 2018 pukul 09.00 wib

Lain halnya lagi dengan yang diungkapkan oleh Fajar kelas V. Menurutnya orang tua tidak terlalu peduli dengan kegiatan yang ada di sekolahnya. Selama ia di sekolah baik-baik saja maka orang tuanya tidak cemas. Sehingga membuatnya lebih leluasa untuk membuka *account game online* di rumah. Ia berpendapat kalau belajar hanya pas ada PR atau mau ujian saja. Kalau ia sedang bisa fokus belajar maka *game online* akan terlupakan. Begitu juga sebaliknya kalau sudah membuka *game online* maka belajarnya ditinggalkan. Karena ia tidak mau terlalu dipaksa untuk belajar. Karena orang tuanya tahu kegiatan belajar di sekolah sudah memakan waktu kurang lebih 6 jam. Sisanya ia gunakan untuk mencari hiburan dan bermain *game online* dan bermain dengan teman.

“Orang tua tidak terlalu memaksa saya untuk belajar saja waktu di rumah. Mereka juga mengerti bahwa saya sudah belajar kurang lebih 6 jam di sekolah. Sisanya saya gunakan untuk bermain dengan teman dan membuka *account game online*. Saya belajarnya pas ada PR dan menjelang ujian saja. Ketika saya bisa fokus untuk belajar maka waktu tersebut digunakan semaksimal mungkin untuk belajar. Namun ketika sudah main *game online* membuat saya lupa segalanya.”<sup>126</sup>

Seperti pendapat yang dikemukakan Natasya kelas VI . Peserta didik yang memiliki segudang prestasi baik akademik dan non akademik ini kurang setuju apabila ada peserta didik yang sudah memiliki *account game online*. Walaupun ia sendiri juga memilikinya.

“Ya menurut saya belum pantas peserta didik sekolah dasar sudah memiliki *account game online* sendiri, sebenarnya tidak apa-apa karena itu hak individunya. Tapi menurut saya bagaimana begitu kalau anak usia sekolah dasar sudah memiliki *account game online*. Walaupun saya juga memiliki *account game online*.”<sup>127</sup>

---

<sup>126</sup> Wawancara dengan Fajar kelas V pada tanggal 15 Desember 2018 pukul 09.45 wib

<sup>127</sup> Wawancara dengan Natasya kelas VI pada tanggal 09 Januari 2019 pukul 10.00 wib

Dani kelas VI juga hampir sependapat dengan Natasya. Menurutnya anak sekolah dasar yang usia di bawahnya belum wajib untuk mempunyai *account game online* sendiri. Untuk anak seusianya boleh memulai mengenal *game online*. Tapi pada kenyataannya banyak yang usia di bawahnya dan yang seajar sudah memiliki *account game online* tak terkecuali dengan dirinya sendiri.

“Pada dasarnya memiliki *account game online* tidak begitu perlu, pengennya juga tidak memiliki *account game online* dulu tapi karena banyak teman-teman yang punya *account game online* saya jadi ikut-ikutan membuat *akun game online* supaya tetap mengikuti *trand* yang sama dengan apa yang dilakukan oleh teman-teman saya.”<sup>128</sup>



Gambar 4.11

Dokumentasi kegiatan siswa bermain *game online* pulang sekolah<sup>129</sup>

Peserta didik yang memiliki hobi bermain bola volley ini juga mengungkapkan kalau sudah membuka *game online* harus hati-hati agar tidak tergantung dengan *game online* tersebut dan kalau bisa jangan membuat *account game online* dulu untuk menghindari hal-hal yang tidak diinginkan.

<sup>128</sup> Wawancara dengan Dani kelas VI pada tanggal 08 Januari 2019 pukul 08.45 wib

<sup>129</sup> Dokumentasi pada tanggal 13 Desember 2018 pukul 13.07

“ Pokoknya ketika sudah membuka *game online* jangan berlama-lama berada di depannya, takutnya nanti kecanduan. Awalnya mencoba-coba tapi lama-lama menjadi tergantung. Untuk peserat didik yang lain diharapkan jangan membuat *account game online* dulu. Kalau sudah terlanjur punya sebaiknya dikurangi intensitas penggunaannya.”<sup>130</sup>

Laila kelas IV juga setuju dengan pendapatnya Dani. Menurutnya jangan memiliki *account game online* sampai waktunya benar-benar dibutuhkan. Kalau yang sudah terlanjur memilikinya dan menjadi pengguna aktif diharapkan untuk mengurangi intensitas penggunaannya. Carilah nilai plus dari *game online*. Kalau tidak perlu jangan membuka *game online*. Kita tidak tahu bahaya yang akan datang dan jangan sampai ada kejadian jadi kita harus mencegahnya terlebih dahulu.

“Harapan saya untuk peserta didik yang lain jangan memiliki *account game online* dulu sampai benar-benar dibutuhkan. Untuk yang sudah terlanjur punya sebisa mungkin untuk mengurangi intensitas penggunaannya. Karena kita kan belum tahu bahaya yang akan terjadi di masa yang akan datang dan jangan sampai ada kejadian sehingga kita harus mencegahnya terlebih dahulu. Dengan selalu waspada dengan apa yang ada di lingkungan sekitar kita.”<sup>131</sup>

3. Persepsi peserta didik tentang penggunaan game online pada perilaku sosial dengan teman sebaya di MI Nurul Islam Mirigambar Sumbergempol Tulungagung.

Mengingat perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang terus berinovasi, sehingga memudahkan pengguna untuk melakukannya. Berkat teknologi baru seperti *internet* segala kebutuhan manusia dapat dipenuhi. Mulai dari kebutuhan untuk bersosialisasi, mengakses informasi sampai kepada pemenuhan kebutuhan hiburan. Kini,

---

<sup>130</sup> *Ibid.*

<sup>131</sup> Wawancara dengan Laila kelas IV pada tanggal 14 Desember 2018 pukul 09.00 wib

kehadirannya lebih dimanfaatkan sebagai media sosial oleh masyarakat. Karena dengan media sosial kehidupan dunia nyata dapat ditransformasi ke dalam dunia maya. Masyarakat bisa dengan bebas berbagi informasi dan berkomunikasi dengan orang banyak tanpa perlu memikirkan hambatan dalam hal biaya, jarak dan waktu. Namun dari kemudahan yang ditawarkan media tersebut, terdapat sisi lain yang dapat merugikan penggunaannya dan orang-orang disekitarnya.

Senada dengan hal itu bapak khoirul selaku Waka Kurikulum dan guru kelas V menganggap persoalan *game online* belum pernah ada. Jika ada peserta didik sudah lapor kepada guru kelasnya masing-masing. Dari pihak guru yang lain juga belum pernah ada. Kalaupun ada kami selalu memberikan nasehat tentang bagaimana cara menggunakan *game online* secara bijak. Untuk sosialisasi tentang menjalin pertemanan yang sehat di sekolah kami sudah melakukannya di kelas dengan pesan moral kalau bergaul dengan teman yang rukun seperti itu.

“Yang jelas kalau ada masalah tentang *game online* di sekolah kami belum ada. Peserta didik tidak ada yang melapor maka kami pihak guru kelas juga tidak menegatuhinya. Seandainya ada kami juga sudah melakukan persiapan untuk menanganinya. Di dalam kelas guru juga menyampaikan pesan moral. Sehingga peserta didik tahu pelajaran apa saja yang bisa diambil agar tidak terjerumus hal-hal negatif. Kami juga mengingatkan kalau berteman jangan kebanyakan memilih karena bisa berdampak buruk bagi teman yang tidak terpilih. Peserta didik juga seharusnya sudah tahu kalau bergaul dengan teman yang rukun. Kami selalu mengingatkan pesan moral di sela-sela kegiatan pembelajaran.”<sup>132</sup>

---

<sup>132</sup> Wawancara dengan Pak Khoirul wali kelas V sekaligus waka kurikulum pada tanggal 10 Januari 2019 pukul 10.00 wib



Gambar 4.12

Foto aktivitas wawancara dengan Waka Kurikulum<sup>133</sup>

Orang yang terbuai dalam komunikasi di dalam dunia *cyber* bisa tenggelam di dalamnya dan terbawa arus gaya komunikasi yang ada, hingga tak jarang bisa seolah menjadi sosok lain, yang jauh beda dengan dunia nyatanya.. Terpaan media, interaksi dalam media di abad informasi saat ini, seringkali membuat diri orang yang terlibat di dalamnya tak lebih dari bentukan media. Hal ini dibuktikan dengan hasil wawancara dengan Akmal kelas IV:

“Kriteria dalam memilih teman, seperti pandai dalam hal akademik dan non akademik karena bisa membuat eksistensi kita naik dan menjadi pusat perhatian, terus diajak curhat nyambung, bisa menjaga rahasia, dan berpenampilan gaul. Teman bermain *game online* juga hampir sama seperti disebutkan di atas hanya saja kalau di *game* saya cenderung memilih yang banyak pengikut dan selalu update.”<sup>134</sup>

Hal ini juga diperkuat oleh pernyataan dari Aril kelas V yang pernah mengalami rasanya dijauhi oleh temannya berikut pernyataannya :

“Dulu saya juga pernah dijauhi oleh teman sekelas gara-gara cara berpakaian saya tidak rapi dan kurang bisa bergaul dengan teman

<sup>133</sup> Dokumentasi 10 Januari 2019

<sup>134</sup> Wawancara dengan Akmal kelas IV pada tanggal 13 Desember 2018 pukul 09.45 wib

yang lain. Waktu itu saya tidak berani cerita kepada siapa-siapa di sekolah. Tapi saya bercerita kepada orang tua. Orang tua memberikan solusi kalau bajunya sebelum sekolah harus di setrika terlebih dahulu biar rapi. Agar bisa lebih dekat dengan teman saya mencoba berkomunikasi lewat *game online*. Tapi ia secara sembunyi-sembunyi membuat *account game online* sendiri. Awalnya ia kecewa karena dijauhi tapi orang tua saya selalu mendukung dan berpikir positif. Mungkin itu yang membuat saya bisa bertahan dengan adanya dukungan dari orang tua dengan selalu berpikir positif. Orang tua juga berpesan ada kalanya berteman ada proses cocok dan tidak cocoknya.”<sup>135</sup>



Gambar 4.13

Foto aktivitas siswa saat istirahat<sup>136</sup>

Dari pernyataan tersebut membuktikan bahwa dengan adanya kriteria pemilihan teman yang berlebihan semakin membuat jarak atau batas sosial antar teman sebaya semakin jauh. Kejadian seperti ini sebenarnya sepele tapi semoga saja di masa yang akan datang tidak semakin parah lagi.

Dari hasil wawancara tersebut, data yang diperoleh diperkuat dengan observasi yang dilakukan oleh peneliti, yaitu sebagai berikut :

<sup>135</sup> Wawancara dengan Aril kelas V pada tanggal 15 Desember 2018 pukul 08.45 wib

<sup>136</sup> Dokumentasi 15 Desember 2018

Peneliti datang ke MI Nurul Islam Mirigambar Sumbergempol Tulungagung. Sebelumnya memang sudah janji dengan guru yang mengajar di kelas V. Peneliti melakukan pengamatan baik di dalam kelas maupun di luar kelas. Perilaku dari peserta didik ketika sudah bergaul dengan teman sekelasnya cenderung bergerombol menurut teman yang dipilihnya. Ketika teman yang tidak disukai tidak dipilih mereka membentuk kelompok sendiri. Tak jarang juga terjadi pertengkaran kecil karena terdapat perbedaan pendapat. Hal ini semakin membuat jarak antar teman semakin jauh.<sup>137</sup>

Gibran kelas V mengakui kalau dalam memilih teman dekat ia memiliki beberapa kriteria. Seperti harus pandai, penampilannya rapi, bisa diajak curhat, dan tidak ketinggalan mempunyai *account game online*. Tidak memiliki *account game online* juga tidak apa-apa. Tetapi kalau memiliki *game online* akan menjadi nilai plus. Biar nanti kalau mengobrol nyambung dengan apa yang sedang dibicarakan. Untuk kriteria teman di media sosial sama saja dengan teman dekat.

“Seseorang akan memiliki kriterianya dalam memilih teman tak terkecuali dengan saya. Kalau bisa teman dekat saya harus pandai, penampilannya rapi, bisa diajak curhat kalau bisa juga memiliki *account game online*. Seandainya kriteria itu tidak ada juga tidak apa-apa yang terpenting bisa membuat nyaman. Ketika diajak berbincang-bincang bisa klop. Teman di *game online* juga harus memiliki kriteria yang di atas.”<sup>138</sup>

Serupa dengan yang dikatakan oleh Gibran, Natasya kelas VI juga menganggap seseorang memiliki kriteria masing-masing dalam memilih

---

<sup>137</sup> Observasi, di kelas V pada tanggal 12 Desember 2018 pukul 09.30 wib

<sup>138</sup> Wawancara dengan Gibran kelas V pada tanggal 08 Januari 2019 pukul 09.00 wib



teman dekat. Ia juga memiliki kriteria tersendiri dalam memilih teman dekat. Temannya itu harus pandai secara akademik maupun non akademik, diajak curhat nyambung, bisa menjaga rahasia, berpenampilan gaul karena bisa menjadi pusat perhatian teman-teman satu kelas. Karena eksistensi itu perlu untuk mengeksplor potensi seseorang. Teman yang ada di game online cukup memiliki kriteria banyak pengikut dan selalu update.

“Kriteria dalam memilih teman, seperti pandai dalam hal akademik dan non akademik karena bisa membuat eksistensi kita naik dan menjadi pusat perhatian, terus diajak curhat nyambung, bisa menjaga rahasia, dan berpenampilan gaul. Teman di media sosial juga hamper sama seperti disebutkan di atas hanya saja kalau di *game online* saya cenderung memilih yang banyak pengikut dan selalu update.”<sup>139</sup>



Gambar 4.14

Foto kegiatan belajar bersama teman sebaya<sup>140</sup>

Berbeda dengan yang disampaikan Gibran dan Natasya. Akmal kelas IV mengungkapkan memilih teman itu perlu menurutnya kriterinyaa dalam memilih teman cukup sederhana contohnya harus pandai dan

<sup>139</sup> Wawancara dengan Natasya kelas VI pada tanggal 09 Januari 2019 pukul 09.45 wib

<sup>140</sup> Dokumentasi 09 Januari 2019

nyaman diajak bicara. Alasannya karena dengan teman yang pandai ia berharap bisa meniru cara belajarnya dan apabila diajak bicara membuat nyaman tanpa ada keraguan. Dengan teman yang ada di *game online* juga sama apabila diajak bicara bisa membuatnya nyaman. Karena teman yang ada di *game online* hampir sama dengan teman dekatnya. Kebanyakan teman yang ada di *game online* adalah teman satu sekolah dan teman di lingkungan rumahnya.

“Persyaratan untuk jadi teman saya di rumah, di sekolah maupun pada saat bermain *game online* sama saja. Yang terpenting dia pandai dan bisa membuatnya merasa nyaman untuk berbicara tanpa ada yang perlu ditutupi sehingga tidak membosankan dalam berteman. Teman yang ada di sekolah dan di rumah sama dengan teman saat bermain *game online*.”<sup>141</sup>



Gambar 4.15

Dokumentasi kegiatan belajar kelompok siswa<sup>142</sup>

Senada dengan Akmal, Icha kelas IV juga hanya memiliki kriteria yang sederhana yang terpenting pengertian, bisa menjaga rahasia dan

---

<sup>141</sup> Wawancara dengan Akmal kelas IV pada tanggal 13 Desember 2018 pada pukul 10.00 wib

<sup>142</sup> Dokumentasi pada tanggal 14 desember 2018 pukul 15.09

nyaman untuk bercerita dan bermain dengannya. Kriteria teman saat bermain *game online* tidak jauh berbeda dengan yang ia sebutkan di atas.

“Menurut saya kriteria dalam memilih teman itu perlu agar bisa menghindari hal-hal yang tidak diinginkan seperti bertengkar atau sakit hati mendengar teman kita bicara tidak sesuai seperti apa yang kita inginkan. Kriteria dalam memilih teman di sekolah maupun teman saat bermain *game online* tidak berbeda jauh. Contohnya pengertian, bisa menjaga rahasia dan nyaman untuk bercerita dan bermain dengannya.”<sup>143</sup>

Berbeda dengan yang diungkapkan oleh Dani kelas VI.

Menurutnya ia tidak terlalu memikirkan kriteria yang harus dimiliki temannya. Karena ia bisa berbaur dengan siapa saja. Teman dekat adalah teman sebangku. Karena kemana-mana selalu bersama, jika mengerjakan tugas pasti juga satu kelompok. Kebetulan teman sebangku rumahnya dekat dengan rumahnya. Hal itu memudahkannya untuk lebih dekat. Dengan teman satu kelas juga hampir sama dekatnya. Ia juga senang bisa dekat dengan siapa saja. Teman saat bermain *game online* ada kriteria khusus karena kita kan juga tidak tahu kepribadian aslinya jadi perlu ada kriteria khusus seperti tahu teman yang berteman dengannya siapa saja.

“Memilih teman tidak terlalu penting, saya tidak memiliki kriteria yang khusus. Teman dekat saya adalah teman sebangku. Kebetulan kami juga tetangga, jadi kalau ada kerja kelompok juga selalu dengannya. Pada saat bermain *game online* saya memiliki kriteria yang khusus untuk mencegah hal-hal yang diinginkan. Misalnya teman yang berteman dengannya saya kenal.”<sup>144</sup>

Seperti yang dikatakan oleh Aril kelas V. Ia pernah mengalami hal yang serupa yaitu dijauhi oleh teman sekelasnya dengan alasan karena cara berpakaianya tidak rapi selain itu karena kurang bisa bergaul

---

<sup>143</sup> Wawancara dengan Ichha kelas IV pada tanggal 14 Desember 2018 pukul 08.45 wib

<sup>144</sup> Wawancara dengan Dani kelas VI pada tanggal 08 Januari 2019 pukul 10.00 wib

dengan teman yang lainnya. Kemudian ia berusaha agar bisa tampil rapi di sekolah dan mencoba berinteraksi dengan teman yang lain. Salah satu caranya dengan membuat *account gamenya* sendiri. Dulu ia tidak berani bilang kepada siapa-siapa. Untungnya kelompoknya lama kelamaan mau menerimanya kembali. Ia menuturkan hal tersebut sangat menyakitkan awalnya lalu ia berpikiran positif untuk mengubah dirinya menjadi lebih baik. Orang tuanya juga menasehati hal yang sama jangan diambil hati. Namanya berteman pasti ada cocok dan tidak cocoknya.

“Dulu saya juga pernah dijauhi oleh teman sekelas gara-gara cara berpakaian saya tidak rapi dan kurang bisa bergaul dengan teman yang lain. Waktu itu saya tidak berani cerita kepada siapa-siapa di sekolah. Tapi saya bercerita kepada orang tua. Orang tua memberikan solusi kalau bajunya sebelum sekolah harus di setrika terlebih dahulu biar rapi. Agar bisa lebih dekat dengan teman saya mencoba berkomunikasi lewat *game online*. Tapi ia secara sembunyi-sembunyi membuat *account game online* sendiri. Awalnya ia kecewa karena dijauhi tapi orang tua saya selalu mendukung dan berpikir positif. Mungkin itu yang membuat saya bisa bertahan dengan adanya dukungn dari orang tua dengan selalu berpikir positif. Orang tua juga berpesan ada kalanya berteman ada proses cocok dan tidak cocoknya.”<sup>145</sup>

Taggapan berbeda diungkapkan oleh Gibran kelas V. Ia

menyatakan kepeduliannya terhadap teman yang pernah dijauhi.

“Niat saya yang pertama supaya dia sadar dengan apa yang dilakukannya, sehingga secara sadar ya mengingatkan dia, supaya bisa merubah perilaku yang tidak di sukai temannya. Untuk menjadi jalan agar bisa intropeksi diri tanpa menjauhi perilakunya yang mungkin dimata orang lain perilakunya tersebut tidak sesuai atau menyimpang dari yang mereka inginkan.”<sup>146</sup>

Tanggapan yang berbeda diungkapkan oleh Akmal kelas IV. Ia

merasa takut apabila sampai dijauhi oleh temannya. Bagaimana perasaan

---

<sup>145</sup> Wawancara dengan Aril kelas V pada tanggal 15 Desember 2018 pukul 08.45 wib

<sup>146</sup> Wawancara dengan Gibran kelas V pada tanggal 08 Januari 2019 pukul10.00 wib

yang dirasakan oleh teman yang mengalaminya. Ia tidak bisa berpikir dengan baik.

“Saya sebenarnya jika berada di posisinya akan takut untuk mengalaminya, meskipun takut mengalaminya, tapi saya juga tidak bisa membayangkan bagaimana perasaan teman yang pernah dijauhi pasti akan bingung, merasa sendiri dan tertekan. Saya merasa kasihan dan prihatin, dan saya tidak tega melihat teman saya diperlakukan seperti itu.”<sup>147</sup>

Kejadian seperti ini sepele tapi di masa yang akan datang semoga tidak semakin parah. Jika anak dijauhi atau dikucilkan dari kelas sebagai orang tua harus membimbing dan mengajari cara bergaul secara baik dengan teman atau kelompok di sekolah atau di rumah. Orang tua bisa menggunakan empati untuk menyelesaikan masalah tersebut.



Gambar 4.16

Dokumentasi belajar mengajar di dalam kelas<sup>148</sup>

Sehubungan dengan sosialisasi tentang bahaya *game online* dan pentingnya menjalin pertemanan yang sehat di MI Nurul Islam Mirigambar Sumbergempol Tulungagung, pihak sekolah menjelaskan bahwa belum bisa mengadakan sosialisasi dampak *game online*

<sup>147</sup> Wawancara dengan Akmal kelas IV pada tanggal 13 Desember 2018 pukul 10.00 wib

<sup>148</sup> Dokumentasi pada tanggal 15 Desember 2018 pukul 08.11

dikarenakan peserta didik tidak ada yang melapor. Jadi belum tahu tentang permasalahan yang ada mengenai *game online*. Kalau tahu masalahnya seperti apakah guru bisa melakukan tindakan pencegahan. Untuk masalah sosialisasi tentang pentingnya menjalin pertemanan yang sehat itu bisa disampaikan pada saat guru mengajar di kelas.

“Kami belum bisa mengadakan sosialisasi tentang bahaya *game online* karena permasalahan belum jelas. Selain itu tidak ada laporan dari para guru kelas dan peserta didik mengenai masalah tersebut. Jika ada maka kami akan mengadakan pembinaan-pembinaan yang bersifat positif. Sosialisasi tentang menjalin pertemanan yang sehat itu bisa dilakukan pada saat guru mengajar di kelas bisa juga pada saat upacara pada hari senin di sekolah.”<sup>149</sup>

## **B. Temuan Hasil penelitian**

Seperti pada saat observasi peneliti menemukan adanya beberapa peserta didik yang sudah memiliki *account game* sendiri, selain itu intensitas penggunaan *game online* yang berlebih. Yang ditemukan peneliti bukanlah kasus yang besar. Namun sebuah kasus yang cukup untuk menjadi perhatian lebih bagi para pendidik dan orang tua. Bahwa ada keprihatinan langsung atas liarnya perkembangan teknologi yang sering menimbulkan pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan dengan moralitas dan kehidupan sosial.

1. Persepsi peserta didik tentang penggunaan game online pada pola pikir di MI Nurul Islam Mirigambar Sumbergempol Tulungagung.

Perkembangan teknologi dan informasi di era globalisasi ini berkembang dengan pesatnya. Banyak aplikasi baru tersedia, yang memudahkan masyarakat untuk menggunakannya. Tak terkecuali para

---

<sup>149</sup> Wawancara dengan Kepala Madrasah pada tanggal 12 Desember 2018 pukul 08.45 wib

peserta didik yang masih berusia dini (7-11 tahun) pun ikut menggunakannya.

*Game* bukanlah sesuatu yang baru lagi bagi masyarakat bahkan tingkatan peserta didik pun sudah mengenalnya dan menggunakannya. Teknologi merupakan usaha dan alat untuk kesejahteraan manusia. Meskipun demikian, terdapat pula efek yang tidak sesuai dengan nilai-nilai manakala terjadi penyalahgunaan atau tanpa pengendalian. Teknologi itu sendiri sesungguhnya dalam konteks pendidikan sangat bermakna guna meningkatkan kualitas proses memperoleh pengetahuan dan keterampilan. Namun jika teknologi tersebut tidak digunakan sesuai fungsinya atau disalahgunakan maka teknologi tidak akan bermanfaat.

Internet adalah penyedia informasi gratis untuk semua, dan begitu pula para penipu dan orang-orang yang ingin menyebarkan informasi yang keliru, dapat melakukannya dengan mudah. Dibutuhkan kecerdasan untuk berada satu langkah lebih jauh dari sampah dan akal bulus di Internet. Detektor kecurangan kita yang bekerja begitu baik dalam internet aksi tatap muka tidak bekerja dengan peliput bahan berita gaib yang dapat dengan mudah berpura-pura menjadi orang lain. Sehingga tugas utama sekolah yaitu mengajar peserta didik bagaimana cara menilai kredibilitas di internet dan proses ini harus dimulai selama bertahun-tahun sekolah dasar.

Hal ini juga tidak lepas dari peran orang tua di rumah. Suasana di lingkungan keluarga sangat memberikan dampak nyata pada pertumbuhan

dan perkembangan peserta didik. Pola komunikasi dalam keluarga bisa berupa, kebiasaan bertutur sapa, dan kebiasaan memberikan kesempatan untuk mengungkapkan pendapat. Keharmonisan dalam keluarga merupakan landasan berpikir, bertindak, dan kebiasaan-kebiasaan untuk belajar peserta didik. Ibu dan ayah tidak hanya secara genetis menurunkan sifat bawaan kepada anaknya melainkan juga menurunkan persoalan emosi seperti empati, simpati dan daya penyesuaian dengan masyarakat di sekitar lingkungan hidupnya.

Hal ini membuktikan bahwa game online masih eksis di kalangan peserta didik. Karena *game online* masih menjadi pilihan utama dalam menunjukkan eksistensi mereka dalam bermedia sosial. Mereka masih beranggapan bahwa “Saya bermain game, maka saya ada”. Jadi peserta didik senang bermain game sembari mengupload foto, chatting dengan kenalan, membuat status baru, dan memperoleh informasi di game online dengan alasan tersebut. Walaupun informasi atau berita yang mereka baca tidak terlalu penting mereka masih mau membukanya.

Perkembangan dalam dunia komunikasi menciptakan pengaruh yang sangat besar bagi perkembangan sosial dan peradaban manusia. Keberadaan game online dapat menimbulkan dampak positif dan dampak negative khususnya anak-anak dan remaja. Dampak positif game online adalah memperluas jaringan pertemanan, sebagai media penyebaran informasi dan sarana untuk mengembangkan keterampilan, sedangkan dampak negatif yang ditimbulkan akibat penggunaan game online secara



berlebihan antara lain kecanduan internet, pencurian identitas, dan meningkatnya sifat antisosial. Semakin banyak masyarakat yang menggunakan game online, maka semakin banyak hal positif maupun negatif yang dapat ditimbulkan baik untuk pengguna maupun lingkungan sekitarnya.

Pembelajaran pada dasarnya adalah melakukan suatu usaha eksplorasi dan memindahkan pengetahuan yang bermakna dari sumber belajar untuk proses pengembangan selanjutnya. Proses ini menekankan pada aktivitas pribadi pelajar, sumber belajar serta dibantu oleh media pembelajaran yang sesuai.

Proses transfer pengetahuan atau proses belajar dan mengajar di dalam kelas sering kali dipandang dalam kondisi ideal seperti di laboratorium. Pengajar sering kali lupa dalam pertimbangan batas proses belajar. Dengan kata lain setiap materi dalam waktu tertentu dapat diserap dan dicerna secara tepat. Seperti pada skema transfer informasi antara sumber, perantara, diolah, disimpan, dan dibuka kembali seperti *scanner*.

Persoalan dalam proses awal pengodean sebelum pengolahan dan penyimpanan informasi terkait dengan perhatian ("*attention*" dan "*consentration*"). Perhatian berhubungan kuat dengan "kesadaran" sebagai ruang kerja mental, suatu mekanisme yang sangat kuat dalam otak dalam mendaftar, menghubungkan peristiwa masa lalu, serta menirukan dan meramalkan masa depan atau rencana tindak lanjut.

Perhatian membantu seseorang untuk memilih dan fokus pada suatu objek yang dipandang penting dan mempertahankannya pada periode waktu. Seseorang dapat mengalami kurang perhatian dan konsentrasi. Hal itu dapat disebabkan oleh yang bersifat fisik seperti cedera otak atau hal yang bersifat mental.

Perhatian melibatkan konsentrasi sebagai aktivitas mental, lingkungan, dan mengabaikan hal lain yang dipandang tidak bermakna. Akan tetapi perhatian tidak berarti kesadaran, meski secara tumpang tindih. Perhatian dapat dirasakan sebagai objek, melalui pancaindra yang dimiliki dan sebagai presentasi intelektual.

2. Persepsi peserta didik tentang penggunaan game online pada motivasi di MI Nurul Islam Mirigambar Sumbergempol Tulungagung.

Setiap orang pasti memiliki motivasi yang kuat dalam menjalani hidupnya. Karena dalam hidup motivasi bisa membantu kita untuk memusatkan usaha dan perhatian kita. Seorang peserta didik bisa saja memiliki motivasi untuk membuat *account game online* sebagai penyemangat belajarnya.

Motivasi belajar pada dasarnya merupakan dorongan mental yang menggerakkan dan mengarahkan pada perilaku belajar. Peserta didik dalam belajar memerlukan dorongan mental yang kuat. Dorongan mental tersebut dapat berupa keinginan, kemauan atau cita-cita. Motivasi bisa diperoleh darimana saja seperti dari orang tua atau dari lingkungan

sekolah. Setiap peserta didik memiliki motivasi yang berbeda-beda ketika belajar maupun membuka *account game onlinenya*.

Di MI Nurul Islam Mirigambar Sumbergempol Tulungagung masih banyak kalangan yang berpandangan kalau sudah membuka *game online* maka kegiatan belajarnya akan ditinggalkan. Bahkan waktunya belajar digunakan untuk bermain *game online*. Fakta di lapangan membuktikan bahwa kebanyakan waktu yang dihabiskan di rumah hanya untuk bermain *game online*, bermain dengan teman sehingga jadwal waktu belajarnya tidak tersusun dengan baik. Karena mereka masih anak-anak jadi belum bisa terfokus belajar dengan baik. Orang tua di rumah juga berperan sangat penting dalam perkembangan peserta didik. Apa yang di ajarkan orang tua sangat berpengaruh terhadap pola pikir anak yang membuatnya semangat untuk belajar dan bisa bersosialisasi dengan teman sebayanya. Keluarga merupakan tempat belajar anak selain di sekolah. Di dalam keluarga ada banyak sekali pembelajaran yang di dapat. Seperti sopan santun, tepat waktu, bertanggung jawab atas tindakan yang dilakukan dan masih banyak lagi. Hal tersebut juga bisa dipelajari di rumah, di sekolah hanya di ulangi dan bagaimana penerapannya dalam kehidupan di kelas.

Kebanyakan masyarakat bahkan peserta didik cenderung lebih suka melakukan suatu kegiatan yang membebaskan ia untuk berekspresi tanpa adanya paksaan. Masih banyak yang beranggapan *game online* merupakan tempat untuk mengekspresikan perasaannya kepada publik.

Semakin banyak yang bergabung dalam permainan maka semakin banyak dia mendapat kenalan sehingga membuat dia mendapatkan banyak teman *chatting* dan semakin banyak pula intensitas penggunaannya. Serta semakin banyak orang yang tidak mau meninggalkan *game online*. Hal ini juga dirasakan para peserta didik.

Awalnya para peserta didik cuma ikut-ikutan membuat *account game online* karena teman yang lain punya. Karena kalau tidak punya akan dianggap kurang gaul. Hal ini hanya berlaku pada anak-anak tertentu. Misalnya di rumah ada fasilitas yang memadai untuk memungkinkan bisa membuat dan membuka *account* kapan saja. Lama-kelamaan setelah membuka *game online* peserta didik semakin menyukai media sosial ini karena aplikasinya yang ada di dalamnya membuat ia tertarik. Memang tampilan *game online* bisa membuat para penggunaannya untuk tidak cepat beranjak pergi. Tampilan *game online* terus diperbarui sehingga membuat masyarakat dan peserta didik bisa berlama-lama membukanya.

Hal ini juga Nampak dari pendapat-pendapat peserta didik yang peneliti wawancarai. Banyak dari mereka memiliki pemikiran jika sudah membuka *game online* akan membuat seseorang untuk membukanya lagi dan lagi. Jika tidak memiliki *account game online* maka dianggap ketinggalan zaman. Tak jarang peserta didik membuat *account game online* hanya untuk menghindari anggapan tersebut. Dimulai dari tuntutan

sosialnya lama lama anak semakin suka dan tidak mau meninggalkan kebiasaan bermain *game online*.

Saat ditanya tentang kewajaran peserta didik sekolah dasar sudah memiliki *account game online*, banyak peserta didik yang keberatan tapi juga banyak yang mendukung pernyataan tersebut. Kebanyakan yang mengatakan keberatan peserta didik yang tidak memiliki *account game online* dan yang mengatakan sebaliknya adalah peserta didik yang memiliki *account game online*.

Meskipun secara khusus belum ada kasus-kasus yang muncul seputar *game online* dan intensitas penggunaannya di MI Nurul Islam Mirigambar Sumbergempol Tulungagung, tetapi melihat dari pendapat-pendapat di atas, akan sangat membuka peluangnya ada masalah penggunaan *game online* bagi proses belajarnya. Tidak menutup kemungkinan dalam prakteknya telah terjadi penyalahgunaan *game online*, seperti pembicaraan-pembicaraan yang menjurus pada masalah penggunaan *game online* yang melebihi batas wajar selain itu masalah pemalsuan identitas diri baik yang dilakukan secara sadar maupun tidak sadar.

Untuk menghindari hal-hal yang tidak diinginkan kita harus selalu waspada. Karena kita tidak tahu kapan bahaya itu akan datang menghampiri. Maka diperlukan langkah preventif yang dilakukan oleh berbagai pihak di mulai dari guru dan orang tua peserta didik harus

bekerja sama. Guna memantau perkembangannya baik di sekolah maupun di rumah.

3. Persepsi peserta didik tentang penggunaan game online pada perilaku social dengan teman sebaya di MI Nurul Islam Mirigambar Sumbergempol Tulungagung

Waktu seorang anak berusia tujuh atau delapan tahun, ia mulai menjauh dari pengaruh orang tuanya, dan tahun demi tahun ia akan berpaling baik dengan teman-teman kelas maupun teman-teman lain untuk mendapatkan perhatian, persetujuan, dan dukungan. Sementara dukungan emosional diperoleh secara gratis dalam keluarga tertentu, pada sebagian anak ini harus diperjuangkan, dan umumnya keberhasilan perjuangan itu ditentukan oleh keterampilan emosional dan sosial mereka.

Pentingnya membantu anak menjalin persahabatan tidak perlu dipertanyakan lagi. Namun kita juga harus bisa membantu menyeleksi teman yang baik untuk bergaul dengan anak. Mana yang sekiranya membawa pengaruh yang buruk maka harus dihindari. Kebanyakan orang memiliki pendapat yang sama seperti itu. Pada kenyataannya teman yang kelihatan perilakunya buruk belum tentu buruk. Kadang anak yang memiliki kepribadian buruk bisa melakukan yang membuat kita terheran-heran. Misalnya prestasinya lumayan bagus di kelas, selain itu setia kawan dan banyak hal yang tidak terduga terjadi. Kita tidak boleh menilai penampilan dari luarnya. Kalau kita ikut menyeleksi teman yang dekat dengan anak maka harus dilakukan secara teliti. Jarang sekali ada orang

tua yang meneliti siapa saja anaknya bergaul. Kebanyakan dari orang tua masalah pertemanan biarlah anaknya yang memilih sendiri. Mana teman yang menurutnya nyaman maka ia akan berteman. Orang tua hanya bisa menasehati saja kalau memilih teman yang benar-benar tulus ingin berteman.

Di era modern seperti ini memilih teman bisa berasal dari mana saja. Seperti dari lingkungan keluarga, sekolah, lingkungan tempat tinggal bahkan dari media sosial. Untuk teman di lingkungan keluarga, sekolah dan lingkungan tempat tinggal mungkin sudah menjadi biasa. Tetapi teman dari media sosial ini menurut para peserta didik merupakan hal yang baru. Banyak peserta didik yang mencari teman di dunia maya seperti pada *game online*.

Intensitas komunikasi menggunakan *game online* yang berlebihan dapat menjadi ketergantungan karena kesenangan yang ditawarkan. Semakin tinggi intensitas dalam penggunaan *game online* maka semakin rendah intensitas komunikasi antar pribadi. Hal tersebut juga dirasakan oleh peserta didik di MI Nurul Islam Mirigambar Sumbergempol Tulungagung. Ketika sudah asyik di rumah membuka *game online* peserta didik tidak mau beranjak dari tempatnya. Apabila ada teman yang menghampiri untuk bermain pasti ditolaknya. Peserta didik cenderung mengutamakan *game online* dibanding bermain dengan teman-temannya.

Dalam penerapannya pemilihan teman di MI Nurul Islam Mirigambar Sumbergempol Tulungagung masih didasarkan pada

kecocokan pada saat mengobrol, kesamaan dalam hal-hal kecil seperti hobi, latar belakang keluarga dan hal yang baru seperti kesamaan memiliki *account game online*. Mereka memiliki kriteria masing-masing dalam masalah memilih teman. Tapi pada dasarnya dengan semua teman sekelasnya bisa bergaul dengan baik. Cuma apabila teman dekat mereka memiliki kriteria sendiri sesuai dengan kepribadiannya.

Begitu anak mulai menikmati kebersamaan dengan anak-anak lain, penting untuk menekankan nilai persahabatan. Pandanglah persahabatan anak secara serius dengan menunjukkan minat dalam hubungan mereka dan dengan mendorong mereka bercerita tentang pengalaman-pengalamannya. Penting untuk tidak mengurangi atau menghilangkan perasaan positif anak kepada temannya, meskipun sebagai orang tua meragukan temannya itu. Hindari memperbesar pandangan negatif anak dengan teman dekatnya, apabila temannya itu telah menggangukannya. Tolak godaan untuk memihak anak waktu ia mengeluh tentang teman kelasnya. Ini justru akan membuat anak dijauhi oleh teman-temannya. Sebagai orang tua dan guru cukup menjadi pendengar yang baik.

Terlalu memilih teman di sekolah atau di rumah juga tidak terlalu baik. dikucilkan oleh teman sebaya mungkin salah satu pengalaman paling menyakitkan seumur hidup. Ditolak oleh kelompok anak-anak yang dianggap “populer” dapat menyakitkan hati peserta didik, untungnya masih ada kelompok yang dapat menerima keberagaman. Umumnya ada dua macam anak yang mengalami kesulitan bergabung ke dalam



kelompok sebaya. Mereka ditolak karena situasi tetapi belakangan diterima dalam jangka waktu kurang dari setahun, dan mereka yang ditolak karena “perbedaan karakter” dan biasanya ditolak untuk waktu yang lama baru di terima.

Berdasarkan keadaan dalam kriteria pemilihan teman ini, tentunya masih diperlukan adanya perkembangan kesadaran peserta didik terkait pemilihan kriteria teman. Maka perlu diadakan sosialisasi tentang bahaya yang diakibatkan oleh *game online* dan mengenai pertemanan yang sehat itu seperti apa. Agar setiap peserta didik tahu perannya sebagai teman dekat seperti apa. Sehingga bisa saling menghargai dan menutupi kekurangan yang ada di dalam diri temannya.

### C. Analisis Data

1. Analisis persepsi peserta didik tentang penggunaan game online pada pola pikir di MI Nurul Islam Mirigambar Sumbergempol Tulungagung

Keterampilan berpikir sejalan dengan wacana meningkatkan mutu pendidikan melalui proses pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan tujuan hasil belajar. Oleh sebab itu, perlu suatu pendekatan, strategi, dan metode yang selaras dengan kebutuhan pencapaian tujuan dan potensi peserta didik.

Hal ini tidak berbeda jauh dengan penggunaan *game online* yang berlebih dapat menyebabkan pola pikirnya juga berubah. Tergantung dengan proposi penggunaannya dan sifat yang dimiliki pengguna. Ketika pola pikir seseorang berubah maka rutinitas kegiatannya juga akan ikut bergeser. Namun semua itu kembali kepada penggunaannya dan proporsi pengguna seberapa banyak.

Oleh karena itu, yang amat penting bagi remaja adalah memberikan bimbingan agar rasa ingin tahunya yang tinggi dapat terarah kepada kegiatan-kegiatan yang positif, kreatif, dan produktif, misalnya ingin menjelajah alam sekitar untuk kepentingan penyelidikan atau ekspedisi. Jika keinginan semacam itu mendapat bimbingan dan penyaluran yang baik, akan menghasilkan temuan ilmiah remaja yang bermutu, menghasilkan karya ilmiah yang berbobot, menghasilkan kolaborasi music dengan teman-temannya, dan sebagainya. Jika tidak, dikhawatirkan dapat menjurus kepada kegiatan atau perilaku negatif,

misalnya : mencoba narkoba, minum-minuman keras, penyalahgunaan obat atau perilaku seks .

Anak sekolah dasar berkisar antara usia 7-11 tahun termasuk tahap operasional konkret. Pada tahap ini anak mulai menyesuaikan diri dengan realitas konkret dan sudah mulai berkembang rasa ingin tahunya. Peserta didik mulai mengetahui suatu pengalaman karena ia mengalaminya dalam kehidupan sehari-harinya. Peserta didik sudah mampu mengimajinasikan sesuatu, meskipun biasanya masih memerlukan bantuan objek-objek konkret.

Dalam lingkup MI Nurul Islam Mirigambar Sumbergempol Tulungagung, terutama dari peserta didik yang peneliti wawancarai, dapat peneliti simpulkan bahwa mayoritas peserta didik berpandangan bahwa memiliki *account game online* merupakan hal yang sudah biasa. Ada yang berpendapat senang dan bangga memiliki *account game online* ada juga tidak setuju. Peserta didik sudah bisa memilih, mana kegiatan yang mau dilakukannya dan yang tidak mau dilakukan. Mereka sedang senang-senangnya mencoba hal-hal baru seperti *game online*. Disamping itu mereka memiliki pilihan antara “belajar” dahulu atau “bermain *game online*” dahulu. Karena di rumah ada fasilitas yang memadai jadi hal ini memudahkan peserta didik untuk mengaksesnya. Sehingga peserta didik bimbang dengan pilihannya. Rata-rata dari mereka memilih langsung membuka *game online* dibandingkan dengan belajar.

Semua peserta didik memiliki karakteristik dan sifat yang berbeda-beda. Ada yang cepat tanggap dengan hal-hal baru yang ada. Namun ada juga yang lama bisa menerima hal baru tersebut karena belum bisa lepas dari pantauan orang tua. Mereka mulai mencari jati dirinya. Peserta didik yang memiliki intensitas tinggi memilih membuka *game online* daripada pergi belajar. Pola pikir yang demikianlah yang harus menjadi perhatian para orang tua dan guru. Jika di rumah ia bisa leluasa membuka *game online* tapi tidak di sekolah. Karena pihak sekolah tidak mengizinkan untuk membawa *handphone*. Karena hanya di rumah peserta didik bisa mengakses internet maka menjadi PR untuk orang tua agar sering-sering memantau kegiatan yang dilakukan.

2. Analisis persepsi peserta didik tentang penggunaan game online pada motivasi di MI Nurul Islam Mirigambar Sumbergempol Tulungagung

Motivasi menyangkut berbagai tujuan yang memberikan daya penggerak dan arah bagi tindakan. Berbagai pandangan teori kognitif tentang motivasi memiliki perhatian yang sama pada pentingnya tujuan. Tujuan mungkin tidak dirumuskan dengan baik dan mungkin berubah seiring pengalaman, individu menyadari tentang sesuatu yang ia coba dapatkan atau pun dihindari.

Motivasi menuntut dilakukannya aktivitas (fisik atau mental). Aktivitas fisik memerlukan usaha, kegigihan, dan tindakan lainnya yang dapat diamati. Aktivitas mental mencakup berbagai tindakan kognitif seperti perencanaan, penghafalan, pengorganisasian, pemantauan,

pengambilan keputusan, penyelesaian masalah, dan penilaian kemajuan. Sebagian besar aktivitas yang dilakukan oleh peserta didik diarahkan pada pencapaian tujuan mereka.

Orang yang termotivasi mempunyai keinginan dan kemauan untuk menghadapi dan mengatasi rintangan-rintangan. Bagi banyak orang motivasi diri sama dengan kerja keras, dan kerja keras akan membuahkan hasil dan kepuasan pribadi. Anak-anak yang memiliki motivasi diri berharap akan berhasil dan tidak mengalami banyak kesulitan dalam menetapkan sasaran yang tinggi bagi dirinya sendiri. Sebaliknya, anak-anak yang tidak termotivasi hanya mengharapkan keberhasilan yang seadanya.

Potensi untuk mengembangkan keterampilan EQ pada internet hampir di luar jangkauan daya cipta kita. Internet sebenarnya dapat digunakan untuk memotivasi anak-anak untuk belajar, memberi kesempatan pada mereka untuk berteman dengan sesama anak di seluruh negeri bahkan di seluh dunia. Internet menjadikan belajar menjadi sebuah pengalaman interaktif yang melibatkan hampir seluruh indra dengan kemungkinan-kemungkinan yang terbatas. Dari cepatnya perkembangan internet dan penerimaannya oleh masyarakat umum, internet dan terutama komponen visualnya, *World Wide Web* (www) bisa memberikan pengaruh yang paling penting dalam perkembangan anak.

Internet memungkinkan peserta didik memperoleh akses ke semua perpustakaan, Koran-koran, dan majalah-majalah yang sengaja di buat

anak-anak. Internet dapat merangsang kecerdasan emosional, mengajarkan keterampilan sosial, memotivasi belajar peserta didik yang berprestasi rendah untuk belajar, menyadarkan anak-anak bahwa mereka sebetulnya mampu dan mempunyai daya. Internet mau tidak mau membuka sebuah dunia baru untuk mengajarkan keterampilan-keterampilan, baik kognitif maupun emosional dan sosial kepada anak-anak, tetapi kita masih harus menyadari lubang-lubang jebakan besar di jalur informasi super cepat itu.

Hal yang ditakutkan oleh semua orang adalah ketika *game online* sudah tidak bisa menjamin keamanan dan privasi selain itu efek ketagihan yang disebabkan karena penggunaan yang berlebihan. Akibat yang lain adalah berkaitan dengan mereka yang tidak memiliki akses internet maupun *game online*. Makin tersingkirnya mereka yang tidak mampu mengaksesnya. Jika teknologi ini hanya tersedia bagi kalangan menengah ke atas, maka kesenjangan dalam pertemanan peserta didik akan memisahkan jarak diantara mereka.

Walaupun demikian tidak ada yang bisa menggantikan peran orang tua. Karena di dalam keluarga anak mendapatkan pendidikan yang pertama melalui orang tua. Proses pembentukan kepribadian dan karakter seorang anak berawal dari orang tua. Orang tua merupakan motivator utama selain guru dan teman. Bila seorang anak mengalami kegagalan dalam proses perjalanan mencapai cita-citanya, orang tua adalah pihak pertama yang dapat memberikan motivasi dan dukungan. Motivasi dan

dorongan ini sangat penting bagi anak agar tidak terpuruk dan dapat bangkit lagi untuk meraih cita-citanya.

Ketika seorang anak merasa jenuh dengan sekolahnya, orang tua wajib membantu dengan memberikan motivasi bahwa sekolah merupakan hal penting untuk masa depannya. Jika anak mulai malas untuk belajar orang tua terlebih dahulu mengidentifikasi hal-hal yang menjadi penyebab anak menjadi malas belajar. kemudian mengingatkan dan memberi semangat belajar kepada anaknya tanpa kekerasan.

Pada peserta didik MI Nurul Islam Mirigambar Sumbergempol Tulungagung juga tidak terlepas dari anggapan-anggapan yang menempatkan penggunaan *game online* dapat membuat intensitas minat belajar juga berkurang. Sehingga dalam prakteknya kegiatan belajar di rumah semakin berkurang. Karena waktu yang seharusnya digunakan untuk mengulang pembelajaran di sekolah digunakan untuk bermain *game online* tanpa ada batasan yang pasti.

Oleh karena itu peneliti menggunakan studi kasus urgensi *game online* dalam perkembangan motivasi belajar peserta didik untuk melihat ada kasus kecil atau besar yang belum terungkap. Karena peserta didik belum tahu bahaya yang diakibatkan oleh *game online* sebesar apa. Dan tanpa sadar membuat intensitas motivasi belajar mulai berkurang.

3. Analisis persepsi peserta didik tentang penggunaan game online pada perilaku social dengan teman sebaya di MI Nurul Islam Mirigambar Sumbergempol Tulungagung

Dari hasil observasi peneliti terhadap bagaimana urgensi penggunaan *game online* dalam perkembangan sosial dengan teman sebaya di MI Nurul Islam Mirigambar Sumbergempol Tulungagung, peneliti bisa menyatakan bahwa memiliki *account game online* merupakan hal yang penting walaupun hanya beberapa peserta didik yang bisa mengaksesnya dengan mudah.

Ada beberapa peserta didik yang memiliki kriteria di dalam memilih teman dekatnya. Kriteria tersebut adalah harus memiliki *account game online* gunanya hanya untuk menyamakan kesamaan dan memudahkan untuk berinteraksi. Hal ini membuat peneliti merasa miris, sebab dalam pertemanan harus ada syarat yang memaksa seseorang untuk memilikinya.

Selain dengan anggota keluarganya, pada masa ini anak mulai mendekati diri kepada orang lain di lingkungannya. Meluasnya lingkungan sosial anak menyebabkan anak memperoleh pengaruh di luar pengawasan orang tuanya. Anak semakin luas bergaul dengan teman-temannya serta berhubungan dengan guru-guru yang memiliki pengaruh besar terhadap proses emansipasi anak. Hubungan sosial pada masa ini anak melakukan proses emansipasi dan sekaligus individualis. Dalam proses ini teman-teman sebaya mempunyai peranan yang sangat besar.



Di sisi lain kriteria pemilihan teman yang terlalu banyak syarat dapat menimbulkan ketimpangan dalam pergaulan anak, terutama anak yang tidak memiliki *account game online*. Dalam hubungan pertemanan, kelihatannya seleksi teman perlu tapi tidak perlu dengan kriteria yang berlebih. Karena pada dasarnya pertemanan dengan perbedaan itu indah. Karena tidak monoton penuh dengan kesamaan. Namun jika ditelusuri lebih dalam, akan nampak jelas seseorang yang tidak memiliki hal yang sama, atau kepribadian yang sedikit berbeda mereka tidak mau bergaul dengannya bahkan duduk bersama saja tidak mau. Butuh waktu yang lama agar individu tersebut mau diakui. Bahkan anak usia sekolah dasar sudah tahu kalau eksistensi menjadi suatu hal yang penting dalam memilih teman dan bergaul. Hal ini memperlihatkan bahwa adanya marginalisasi terhadap teman yang tidak memiliki kualifikasi tertentu dengan teman sebaya yang lainnya.

Hubungan sosial anak bisa terjadi dari lingkungan keluarga baru dilanjutkan dengan teman sebayanya, baru kemudian dengan teman-teman di sekolah. Kesulitan hubungan sosial dengan teman sebaya atau teman di sekolah sangat mungkin terjadi manakala individu dibesarkan dalam suasana pola asuh yang penuh kuasa dalam keluarga. Penyebab kesulitan hubungan sosial sebagai akibat dari pola asuh orang tua yang penuh dengan unjuk kuasa ini adalah timbul dan berkembangnya rasa takut yang berlebihan pada anak sehingga tidak berani mengambil

inisiatif, tidak berani mengambil keputusan, dan tidak berani memutuskan pilihan teman yang dianggap sesuai.

Situasi kehidupan dalam keluarga berupa pola asuh orang tua, pada umumnya masih dapat diperbaiki oleh orang tua itu sendiri, tetapi situasi pergaulan dengan teman-teman sebayanya cenderung sulit diperbaiki. Kemungkinan anak yang dibesarkan dalam lingkungan keluarga yang seperti ini akan kesulitan beradaptasi dengan situasi yang dianggap akan menimbulkan konflik pada dirinya. Ada dua kemungkinan kompensasi negatif yang dapat muncul pada anak ketika mengolah konfliknya itu, yaitu rasa rendah diri yang akan tetap melekat pada dirinya atau anak berbuat berlebih-lebihan. Dengan demikian tampak bahwa keluarga merupakan peletak dasar hubungan sosial anak, dan yang terpenting adalah pola asuh orang tua terhadap anak.