

BAB II
GAMBARAN UMUM DAN FENOMENA *GAME ONLINE*
DI KECAMATAN DAYEUHLUHUR

A. Letak Geografis dan Demografis

1. Letak Geografis

Kecamatan Dayeuhluhur adalah salah satu dari 24 kecamatan di Kabupaten Cilacap. Secara geografis Kecamatan Dayeuhluhur merupakan kecamatan yang terletak paling barat dan berbatasan langsung dengan provinsi Jawa Barat dengan batas-batas sebagai berikut:

- a. Sebelah Utara : berbatasan dengan Kabupaten Kuningan.
- b. Sebelah Selatan : berbatasan dengan Kota Banjar.
- c. Sebelah Barat :berbatasan dengan Kota Banjar dan Kabupaten Ciamis.
- d. Sebelah Timur : berbatasan dengan Kecamatan Wanareja.⁶³

Kecamatan Dayeuhluhur berjarak sekitar 123 km dari ibu kota Kabupaten dan dapat ditempuh dengan 180 – 210 menit (sekitar 3 sampai 3,5 jam) dengan kendaraan bermotor. Kecamatan Dayeuhluhur berada pada posisi strategis yang dilalui jalan Nasional lintas Provinsi Jawa Tengah – Jawa Barat dan jalan Provinsi lintas Temanggung – Banjarnegara – Purwokerto – Cilacap – Jawa Barat. Karena letaknya

⁶³ Hasil Wawancara dengan Bapak Saeful Uyun sebagai Staf Sie. Tata Pemerintahan Kec. Dayeuhluhur tanggal 8 September 2016 pukul 9.30 WIB.

yang berbatasan langsung dengan wilayah Jawa Barat, maka bahasa sehari-hari yang digunakan penduduk Kecamatan Dayeuhluhur adalah bahasa Sunda. Sekitar 90% penduduk Kecamatan Dayeuhluhur menggunakan bahasa Sunda sebagai bahasa sehari-hari dan kebudayaan yang dipakai pun adalah Kebudayaan Sunda sehingga menyebabkan Kebudayaan Jawa di Kecamatan Dayeuhluhur menjadi sesuatu hal yang sangat asing. Hal ini menyebabkan Kecamatan Dayeuhluhur dijuluki sebagai “Permata Parahyangan Kabupaten Cilacap”.

Luas wilayah Kecamatan Dayeuhluhur 18.506,10 hektar atau sekitar 8,2% dari wilayah Kabupaten Cilacap.⁶⁴ Wilayah Kecamatan Dayeuhluhur bertopografi perbukitan dengan hampir sebagian daerahnya dikelilingi hutan dan perkebunan. Wilayah Kecamatan Dayeuhluhur terbagi menjadi beberapa bagian antara lain sawah, hutan negara, tegalan dan perkebunan, serta perumahan. Untuk lebih jelasnya mengenai luas wilayah yang dimiliki Kecamatan Dayeuhluhur beserta bagian-bagiannya, penulis akan memaparkan dalam sebuah tabel sebagai berikut:

⁶⁴ Fadil Fauzi, *Statistik Daerah Kecamatan Dayeuhluhur 2015*, (Cilacap: Badan Pusat Statistik Kabupaten Cilacap, 2015), hal. 1.

Tabel III
Luas Wilayah Kecamatan Dayeuhluhur⁶⁵

No	Bagian-Bagian	Luas
1.	Sawah	2.981,77 Hektar
2.	Hutan Negara	5.371,40 Hektar
3.	Tegalan dan perkebunan	7.697,40 Hektar
4.	Perumahan	2.455,53 Hektar
Jumlah		18.506,10 Hektar

Sumber: Statistik Daerah Kecamatan Dayeuhluhur 2015

Kecamatan Dayeuhluhur terdiri dari 14 desa, yaitu: Desa Panulisan, Desa Panulisan Barat, Desa Panulisan Timur, Desa Ciwalen, Desa Matenggeng, Desa Dayeuhluhur, Desa Bingkeng, Desa Sumping Hayu, Desa Hanum, Desa Cijeruk, Desa Kuta Agung, Desa Bolang, Desa Cilumping, dan Desa Datar.⁶⁶

2. Keadaan Demografis

Secara demografi, jumlah penduduk Kecamatan Dayeuhluhur yang tercantum pada Dinas Kependudukan dan Pencatatan Sipil Kabupaten Cilacap selama kurun waktu 2012 - 2015 mengalami kenaikan. Jumlah penduduk Kecamatan Dayeuhluhur sampai pada tahun 2015 mencapai 49.749 jiwa,⁶⁷ dengan perincian sebagai berikut:

⁶⁵ *Ibid*

⁶⁶ Hasil Wawancara dengan Bapak Saeful Uyun sebagai Staf Sie. Tata Pemerintahan Kec. Dayeuhluhur tanggal 8 September 2016 pukul 9.34 WIB.

⁶⁷ Hasil Wawancara dengan Bapak Fadil Fauzi selaku Koordinator Statistik Kecamatan Dayeuhluhur pada tanggal 21 September 2016 pukul 14.22 WIB.

Tabel IV
Jumlah Penduduk Kecamatan Dayeuhluhur
Berdasarkan Jenis Kelamin⁶⁸

No	Jenis Kelamin	Jumlah Jiwa
1.	Laki-Laki	24.675 jiwa
2.	Perempuan	25.074 jiwa
Total		49.749 jiwa

Sumber: Statistik Daerah Kecamatan Dayeuhluhur 2015

Komposisi penduduk berdasarkan jenis kelamin seperti terlihat pada tabel di atas jumlah laki-laki lebih banyak dibandingkan jumlah perempuan, akan tetapi selisihnya tidak terlalu besar sehingga dapat dikatakanimbang antara penduduk laki-laki dan perempuan.

Adapun jumlah penduduk berdasarkan kelompok umur dan jenis kelamin pada tahun 2015, terdapat pada tabel berikut:

Tabel V
Jumlah Penduduk Berdasarkan Kelompok Umur
dan Jenis Kelamin⁶⁹

Kelompok Umur	Laki-Laki	Perempuan	Jumlah
0 – 4	1.751	1.615	3.366
5 – 9	2.064	1.895	3.959
10 – 14	1.804	1.705	3.509
15 – 19	1.645	1.738	3.383
20 – 24	1.387	1.477	2.864
25 – 29	1.318	1.365	2.683
30 – 34	1.152	1.407	2.559
35 – 39	1.669	1.808	3477
40 – 44	1.876	2.053	3.929
45 – 49	2.111	2.252	4.363
50 – 54	2.018	2.106	4.124

⁶⁸ Fadil Fauzi, *Statistik Daerah ...*, hal. 3.

⁶⁹ Hasil Data dari Bapak Fadil Fauzi selaku Koordinator Statistik Kecamatan, *Dayeuhluhur dalam Angka 2016*, pada tanggal 21 September 2016.

Tabel V (lanjutan)
Jumlah Penduduk Berdasarkan Kelompok Umur dan Jenis Kelamin

Kelompok Umur	Laki-Laki	Perempuan	Jumlah
55 – 59	1.724	1.768	3.492
60 – 64	1.655	1.470	3.125
65 +	2.501	2.415	4.916
Jumlah	24.675	25.074	49.749

Sumber: Dayeuhluhur dalam Angka 2016

Dari total jumlah penduduk Kecamatan Dayeuhluhur yang berjumlah 49.749 jiwa itu tersebar di 14 Desa. Data statistik penduduk yang ada di Kecamatan Dayeuhluhur ini merupakan data yang bersifat relative yang masih bisa berubah-ubah karena data ini dibuat tahun 2016 namun menjelaskan data tahun 2015 sehingga suatu saat memungkinkan adanya perubahan.

B. Sosial Ekonomi

Sarana perekonomian yang dimiliki suatu daerah mampu menjadi pendorong roda perekonomian. Hal ini dikarenakan sarana perekonomian termasuk salah satu faktor produksi yang mampu menciptakan nilai tambah. Berikut sarana ekonomi di Kecamatan Dayeuhluhur tahun 2015:

Tabel VI
Sarana Ekonomi Kecamatan Dayeuhluhur⁷⁰

Kategori	Jumlah
Industri Besar dan Sedang	2
Industri Kecil dan Rumah tangga	624
Pasar Tradisional	1

⁷⁰ Fadil Fauzi, *Statistik Daerah...*, hal. 7

Tabel VI (lanjutan)
Sarana Ekonomi Kecamatan Dayeuhluhur

Katagori	Jumlah
Minimarket	2
Jumlah	628

Sumber: Statistik Daerah Kecamatan Dayeuhluhur 2015

Dari tabel VI dapat dilihat bahwa Kecamatan Dayeuhluhur mempunyai 2 industri besar dan sedang serta mempunyai 624 industri kecil dan industri rumah tangga. PTPN (PT. Perkebunan Nusantara) IX Wanasari dan PT Waroeng Batok Industri sebagai industri besar dan sedang di Kecamatan Dayeuhluhur yang kedua-duanya bertempat di Panulisan Timur. Untuk pasar tradisional hanya ada satu yaitu di Desa Dayeuhluhur. Dan untuk mini market ada di Desa Panulisan dan Panulisan Timur.

Sarana perdagangan yang ada di Kecamatan Dayeuhluhur meliputi satu pasar tradisional dan dua mini market. Hal ini menyebabkan Kecamatan Dayeuhluhur berada di sektor industri yang kurang berkembang. Oleh karena itu, sesuai dengan kondisi geografisnya, perekonomian masyarakat Kecamatan Dayeuhluhur umumnya bergerak pada bidang pertanian.

Umumnya penduduk Kecamatan Daeyuhluhur bekerja sebagai buruh tani baik sebagai petani penggarap maupun sebagai petani pemilik. Untuk bidang-bidang lain, penduduk Kecamatan Dayeuhluhur bekerja sebagai buruh industri, buruh bangunan, PNS, TNI/POLRI, pensiunan dan

pengusaha. Berikut data banyaknya penduduk dan mata pencaharian menurut desa tahun 2015:

Tabel VII
Banyaknya Penduduk dan Mata Pencaharian Menurut Desa⁷¹

Desa	Buruh Tani	Buruh Industri	Buruh Ba- ngunan	PNS	TNI/ POL RI	Pen- siunan	Pengu- saha
Panulisan	547	47	93	61	22	22	74
Matenggeng	538	61	53	41	19	19	74
Ciwalen	658	52	26	33	25	25	58
Dayeuhluhur	1,276	128	23	119	102	102	155
Hanum	564	23	73	47	7	7	54
Datar	626	16	15	21	2	2	66
Bingkeng	668	21	26	22	3	3	57
Bolang	423	11	12	23	6	6	35
Kutaagung	129	9	10	6	1	1	15
Cijeruk	284	5	8	7	1	1	16
Cilumping	147	7	9	6	1	1	8
Sumping Hayu	231	14	8	8	-	-	10
Panulisan Barat	136	160	54	44	6	6	44
Panulisan Timur	780	115	74	97	11	11	54
Jumlah	7.007	669	484	535	18	206	720

Sumber: Dayeuhluhur Dalam Angka 2016

Seperti yang terlihat pada tabel VII, sebagian penduduk Kecamatan Dayeuhluhur bekerja sebagai pengusaha, buruh industri, dan PNS. Pengusaha-pengusaha tersebut bergerak di bidang angkutan/komunikasi dan jasa. Sedangkan untuk buruh industri, rata-rata penduduk Kecamatan

⁷¹ Hasil Data dari Bapak Fadil Fauzi ..., pada tanggal 21 September 2016.

Dayeuhluhur menjadi buruh di PTPN (PT. Perkebunan Nusantara) IX Wanasari dan PT Waroeng Batok Industri.

C. Pendidikan dan Kehidupan Beragama

1. Pendidikan

Pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting dalam suatu pembangunan di suatu Negara. Melalui pendidikan akan lahir generasi yang unggul dan trampil dalam segala bidang yang dibutuhkan suatu Negara sesuai dengan perkembangan zaman.

Pendidikan dapat berjalan lancar apabila masyarakat bersedia menerima perubahan yang terjadi akibat dari pembangunan. Oleh karena itu, pemerintah seyogyanya memperhatikan segala sesuatu yang berkaitan dengan pendidikan seperti sarana dan prasarana dalam pendidikan. Adapun jenis sarana pendidikan yang ada di Kecamatan Dayeuhluhur:

Tabel VIII
Jenis Sarana Pendidikan⁷²

No	Sarana	Jumlah
1.	TK	8
2.	SD/MI	39
3.	SMP	6
4.	SMA/SMK	2
5.	Lembaga Kursus	2
Jumlah		57

Sumber: Statistik Daerah Kecamatan Dayeuhluhur 2015

⁷² Fadil Fauzi, *Statistik Daerah...*, hal. 4.

Dari tabel di atas, dapat dilihat bahwa ada 57 buah sarana pendidikan di Kecamatan Dayeuhluhur. Madrasah Tsanawiyah (MTs) dan Madrasah Aliyah (MA) belum ada di Kecamatan Dayeuhluhur. Semua desa di Kecamatan Dayeuhluhur telah memiliki satu Sekolah Dasar. Jumlah Sekolah Dasar/ sederajat yang ada di Kecamatan Dayeuhluhur yaitu 39 sekolah terdiri SD negeri sebanyak 37 sekolah, MI Negeri 1 sekolah dan MI Swasta 1 sekolah.

Tingkat SMP/Sederajat terdapat 6 sekolah terdiri dari 2 SMP Negeri dan 4 SMP swasta. Banyaknya siswa dan guru di Sekolah Menengah Pertama menurut Desa pada tahun 2016, terdapat pada tabel berikut:

Tabel IX
Jumlah Siswa dan Guru Sekolah Menengah Pertama
Menurut Desa⁷³

Desa	SMP Negeri			SMP Swasta		
	Seko- lah	Murid	Gu- -ru	Se- kolah	Mu- rid	Guru
Panulisan	-	-	-	-	-	-
Matenggeng	-	-	-	-	-	-
Ciwalen	-	-	-	-	-	-
Dayeuhluhur	1	605	28	2	558	36
Hanum	-	-	-	-	-	-
Datar	-	-	-	1	136	7
Bingkeng	-	-	-	-	-	-
Bolang	-	-	-	1	124	11
Kutaagung	-	-	-	-	-	-
Cijeruk	-	-	-	-	-	-
Cilumping	-	-	-	-	-	-
Sumping Hayu	-	-	-	-	-	-

⁷³ Badan Pusat Statistik Kabupaten Cilacap, *Kecamatan Dayeuhluhur dalam Angka 2015*, (Cilacap: Badan Pusat Statistik Kabupaten Cilacap, 2015), hal. 28.

Tabel IX (lanjutan)
Jumlah Siswa dan Guru Sekolah Menengah Pertama
Menurut Desa

Desa	SMP Negeri			SMP Swasta		
	Seko- lah	Murid	Gu- -ru	Se- kolah	Mu- rid	Guru
Panulisan Barat	-	-	-	-	-	-
Panulisan Timur	1	679	29	-	-	-
Jumlah	2	1.284	57	4	818	52

Sumber: Kecamatan Dayeuhluhur dalam Angka 2015

SMP Negeri hanya ada di Desa Dayeuhluhur dan Panulisan Timur yang di desa tersebut masing-masing terdapat 1 sekolah. Sedangkan untuk SMP swasta, 2 SMP terdapat di Desa Dayeuhluhur, 1 SMP di Desa Datar dan 1 SMP lagi di Desa Bolang. Total siswa SMP negeri di Kecamatan Dayeuhluhur Kabupaten Cilacap adalah 1.284 siswa dengan 57 guru sedangkan total siswa SMP swasta sebanyak 818 siswa dengan 54 guru.

Untuk tingkat SMA/SMK terdapat 2 sekolah terdiri dari 1 SMA Negeri dan 1 SMK PGRI, yang kedua-duanya berlokasi di Desa Dayeuhluhur. Jumlah siswa dan guru SMA Negeri 1 Dayeuhluhur adalah 625 siswa dan 34 guru. Sedangkan jumlah siswa dan guru SMK PGRI Dayeuhluhur adalah 66 siswa dan 6 guru.

Mengenai tingkat pendidikan penduduk Kecamatan Dayeuhluhur, penduduk usia 5 tahun ke atas menurut pendidikan tertinggi yang ditamatkan tahun 2015 terdapat pada tabel berikut:

Tabel X
Tingkat Pendidikan Peduduk⁷⁴

No	Desa	Akademi/PT	SMA	SMP	SD
1.	Panulisan	94	487	748	1.515
2.	Matenggeng	93	354	663	1.782
3.	Ciwalen	79	392	92	1.694
4.	Dayeuhluhur	318	847	1.572	2.793
5.	Hanum	39	409	627	986
6.	Datar	49	224	357	1.368
7.	Bingkeng	38	312	359	859
8.	Bolang	13	359	625	689
9.	Kutaagung	6	148	196	393
10.	Cijeruk	7	117	189	583
11.	Cilumping	5	113	115	244
12.	Sumping Hayu	4	79	79	580
13.	Panulisan Barat	77	262	589	2.289
14.	Panulisan Timur	84	594	1.018	1.534
Jumlah		906	4.697	7.229	17.303

Tabel X (lanjutan)
Tingkat Pendidikan Peduduk⁷⁵

No	Desa	Tidak Tamat SD	Belum Tamat SD	Tidak/Belum Sekolah
1.	Panulisan	830	543	447
2.	Matenggeng	495	349	213
3.	Ciwalen	487	489	474
4.	Dayeuhluhur	735	1,029	866
5.	Hanum	524	396	177
6.	Datar	691	473	176
7.	Bingkeng	730	332	149
8.	Bolang	418	254	94
9.	Kutaagung	172	98	62
10.	Cijeruk	273	131	87
11.	Cilumping	181	116	71
12.	Sumping Hayu	207	121	53
13.	Panulisan Barat	882	238	107
14.	Panulisan Timur	851	608	619
Jumlah		7.476	5.177	3.595

⁷⁴ Badan Pusat Statistik Kabupaten Cilacap, *Kecamatan Dayeuhluhur dalam Angka 2015*, (Cilacap: Badan Pusat Statistik Kabupaten Cilacap, 2015), hal. 2.

⁷⁵ *Ibid*, hal. 38.

Dari tabel X, dapat dilihat bahwa penduduk yang menamatkan SD sebanyak 34.83% dari keseluruhan penduduk, penduduk yang menamatkan SMP 14,70%, penduduk yang menamatkan SMA 9.46% dan penduduk yang menamatkan perguruan tinggi sebanyak 1.82%⁷⁶.

Dari data di atas ditemukan bahwa penduduk Kecamatan Dayeuhluhur yang mencapai taraf pendidikan tinggi sangat sedikit. Mayoritas tingkat pendidikan penduduk Kecamatan Dayeuhluhur hanya berakhir pada tingkat SMP saja bahkan tingkat Sekolah Dasar (SD). Bahkan penduduk yang tidak tamat SD lebih banyak daripada penduduk yang tingkat pendidikannya setaraf SMP. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa tingkat pendidikan penduduk Kecamatan Dayeuhluhur dapat dikategorikan minim.

Hal di atas sedikitnya menggambarkan bahwa minimnya kesadaran penduduk Kecamatan Dayeuhluhur tentang betapa pentingnya pendidikan. Penduduk Kecamatan Dayeuhluhur sangat sedikit yang melanjutkan sekolah ke jenjang yang lebih tinggi yaitu Perguruan Tinggi dikarenakan setelah lulus SMA mereka lebih memilih mencari kerja, baik mencari kerja di kawasan Dayeuhluhur sendiri ataupun merantau ke luar Dayeuhluhur seperti Jakarta, Bandung, Karawang dan Bekasi. Pengaruh biaya pendidikan yang cenderung mahal juga mempengaruhi minat penduduk Kecamatan

⁷⁶ Hasil Wawancara dengan Bapak Fadil Fauzi selaku Koordinator Statistik Kecamatan Dayeuhluhur pada tanggal 21 September 2016 pukul 14.40 WIB.

Dayeuhluhur untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi.

Namun seiring dengan berjalannya waktu, tidak menutup kemungkinan penduduk Kecamatan Dayeuhluhur berubah pola pikir dan sadar akan betapa pentingnya pendidikan sehingga minat penduduk untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi dapat meningkat.

2. Kehidupan Beragama

Penduduk Kecamatan Dayeuhluhur mayoritas beragama Islam, hanya 0.08% penduduk yang menganut agama lain di luar Agama Islam. Meskipun begitu, kerukunan antar umat beragama di Kecamatan Dayeuhluhur cukup baik, penduduk saling menghormati dan saling menghargai antara satu dengan yang lain, antara minoritas dan mayoritas.

Penduduk Kecamatan Dayeuhluhur memeluk agama Islam, Katolik, dan Protestan. Tidak ada pemeluk agama Hindu, Budha dan Konghucu di Kecamatan Dayeuhluhur. Pemeluk agama Katolik dan Protestan pun sangat sedikit dan hanya ada di Desa Panulisan, Panulisan Timur, dan Bolang.⁷⁷ Berikut tabel data Pemeluk Agama Kecamatan Dayeuhluhur Tahun 2015:

⁷⁷ Hasil Wawancara dengan Ibu Siti Syamsiah., S.Ag sebagai Penyuluh Agama Islam pada tanggal 8 September 2016 pukul 11.10 WIB.

Tabel XI
Data Pemeluk Agama Kecamatan Dayeuhluhur⁷⁸

No	Desa	Islam	Ka- tolik	Protes- tan	Hin- du	Bud ha	Kong hucu
1.	Panulisan	4749	3	22	-	-	-
2.	Matenggeng	4004	-	-	-	-	-
3.	Ciwalen	4328	-	-	-	-	-
4.	Dayeuhlu- hur	8219	-	-	-	-	-
5.	Hanum	3451	-	-	-	-	-
6.	Datar	3605	-	-	-	-	-
7.	Bingkeng	3285	-	-	-	-	-
8.	Bolang	2424	-	-	-	-	-
9.	Kutaagung	1060	-	-	-	-	-
10.	Cijeruk	1473	-	-	-	-	-
11.	Cilumping	789	-	-	-	-	-
12.	Sumping Hayu	1047	-	-	-	-	-
13.	Panulisan Barat	4359	-	-	-	-	-
14.	Panulisan Timur	574	10	-	-	-	-
Jumlah		48505	16	22	0	0	0

Sumber: Data Pemeluk Agama Kecamatan Dayeuhluhur 2015

Mayoritas penduduk Kecamatan Dayeuhluhur sebagai pemeluk agama Islam mempunyai beberapa rutinitas kegiatan keagamaan yang bertujuan untuk syiar Islam, seperti mengadakan kegiatan pengajian rutin di setiap desa. Di beberapa Desa pengajian rutin ini dilaksanakan setiap hari Jum'at pagi dan diikuti oleh masyarakat umumnya ibu-ibu. Selain itu pengajian rutin ini juga dilaksanakan ketika memperingati hari-hari besar seperti Maulid Nabi, Isra' Mi'raj dan Tahun Baru Islam.

⁷⁸ Hasil Data dari Ibu Siti Syamsiah., S.Ag sebagai Penyuluh Agama Islam, pada tanggal 8 September 2016

D. Fenomena *Game Online* di Kecamatan Dayeuhluhur Kabupaten Cilacap

Di era globalisasi ini, kecanggihan teknologi informasi dan komunikasi sudah menjadi perbincangan yang menarik dikalangan masyarakat. Salah satu akibat dari kecanggihan teknologi informasi dan komunikasi yaitu di bidang hiburan dan permainan. Permainan yang dahulu bersifat tradisional sekarang sudah serba elektronik disebabkan oleh perkembangan teknologi. Permainan elektronik ini dapat dilakukan di dalam ruangan tanpa harus keluar rumah. Salah satu permainan yang sekarang sedang *booming* dikalangan anak dan remaja sebagai sarana hiburan dan permainan adalah *game online*.

Kecamatan Dayeuhluhur sebagai salah satu kecamatan di Kabupaten Cilacap yang sedang berkembang dipengaruhi oleh arus globalisasi menyebabkan banyak pengaruh yang dirasakan masyarakat terutama pada bidang teknologi informasi dan komunikasi. *Game online* yang kini hadir akibat dari kemajuan teknologi ini sangat disenangi oleh anak di Kecamatan Dayeuhluhur. Mudahnya akses internet dan mulai bertambahnya *game center* di Kecamatan Dayeuhluhur membuat anak semakin leluasa untuk memainkan *game online*. *Game center* (warinet) memberi kemudahan anak untuk memainkan jenis permainan online apapun yang mereka sukai dengan harga yang relatif murah yaitu Rp2.500,00 per jam.

Game center (warnet) yang biasa dikunjungi anak, buka dari pukul 08.00 – 21.00 setiap hari dan selalu penuh oleh pengunjung. Pengunjung *game center* di Kecamatan Dayeuhluhur didominasi oleh anak laki-laki usia 6 – 15 tahun yaitu usia SD dan SMP.⁷⁹ Rata-rata anak tersebut mengunjungi *game center* untuk bermain *game online*. Anak biasanya bermain di *game center* itu berangkat selepas pulang sekolah dan pulang menjelang magrib.

Maraknya permainan *game online* menyebabkan anak merasa malas untuk belajar dan ingin segera pulang dari sekolah untuk memainkan bermain *game online* di *game center*. Bahkan anak yang sudah kecanduan *game online* menjadi malas dan rela membolos dari sekolah untuk bermain *game online*.

Selain itu, dampak negatif yang diakibatkan oleh *game online* adalah menjadikan anak tidak konsentrasi saat mengikuti pelajaran karena terbayang-bayang *game* yang biasa dimainkannya di *game center*. Anak lebih tertarik berpikir untuk menyelesaikan bagaimana caranya agar dia bisa memecahkan masalah yang berkaitan dengan *game online* dibandingkan dengan belajar. Tentu saja hal ini dapat menyebabkan minat belajar anak menjadi rendah.

⁷⁹ Hasil Wawancara dengan Bapak Koko selaku pengelola warnet pada tanggal 14 September 2016 pukul 15.35 WIB.

BAB III

ANALISIS DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini, peneliti akan menguraikan data dan hasil penelitian tentang permasalahan yang dirumuskan pada bab I yaitu fenomena kecanduan *game online* pada anak dan pengaruhnya terhadap minat belajar pendidikan agama islam (studi kasus di Kecamatan Dayeuhluhur Kabupaten Cilacap).

Hasil penelitian diperoleh dengan teknik wawancara secara mendalam dengan informan sebagai bentuk pencarian data dan observasi langsung dilapangan serta menggunakan kuesioner untuk memperkuat hasil temuan wawancara dan observasi yang kemudian peneliti analisis.

A. Fenomena Kecanduan *Game online* di Kecamatan Dayeuhluhur Kabupaten Cilacap

1. Tempat Bermain *Game Online*

Di Kecamatan Dayeuhluhur khususnya di Desa yang telah mengalami banyak kemajuan di bidang teknologi dan informasi, *game online* telah menjadi fenomena yang menarik untuk semua kalangan dari mulai kalangan anak-anak sampai kalangan dewasa. *Game online* sedang menjadi tren baru yang menarik minat anak yang ada di Kecamatan Dayeuhluhur.

Salah satu tempat yang bisa dijadikan tempat untuk bermain *game* atau *game center* adalah warnet. Mulai berkembangnya *game center* seperti warnet di Kecamatan Dayeuhluhur menyebabkan anak tertarik

untuk mendatangi tempat tersebut untuk bermain *game*, apalagi warnet tersebut menawarkan harga yang relative murah seharga Rp3.000,00 per jam dan buka setiap hari. Seperti yang dikatakan Koko selaku pengelola warnet di Desa Panulisan mengatakan bahwa:

“buka sekitar tabuh dalapan dugi wengi karena ini konter sampai tabuh salapan-an, seerna nu datang anak-anak main *game online Point Blank* rata-rata 2 – 3 jam sehari pasti aya wae nu datang”.⁸⁰ (buka sekitar pukul 08.00 WIB sampai malam pukul 21.00an, banyak anak-anak yang datang untuk bermain *game online Point Blank* rata-rata 2 – 3 jam sehari pasti ada saja anak yang datang).

Dari penuturan Bapak Koko, dapat diketahui bahwa warnet selalu penuh oleh pengunjung yang didominasi oleh anak-anak. Mereka mengunjungi warnet untuk bermain *game online* dengan durasi rata-rata 2 jam lebih perhari.

Selain di warnet, tempat untuk bermain *game online* selanjutnya adalah menggunakan gadget masing-masing. Rata-rata anak-anak di Kecamatan Dayeuhluhur Kabupaten Cilacap sudah fasih menggunakan gadget untuk bermain *game online*. Peneliti menemukan beberapa anak yang mengatakan bahwa mereka sudah mempunyai gadget dan leluasa untuk bermain *game online* dimana saja. Rifto 8 tahun, siswa SD Negeri Panulisan Barat 01 mengatakan bahwa: “abi mamajahan maen COC dina HP ti saentos dipasih HP umur 7 tahun”.⁸¹ (saya kadang-kadang

⁸⁰ Hasil Wawancara dengan Bapak Koko selaku pengelola warnet pada tanggal 14 September 2016 pukul 15.35 WIB.

⁸¹ Hasil wawancara dengan Rifto selaku siswa kelas 2 SD Negeri Panulisan Barat 01 pada tanggal 12 September 2016 pukul 11 57 WIB.

memainkan COC (*Clash of clans*) memakai HP dari sesudah diberi HP umur 7 tahun).

Di umur yang tergolong muda yaitu 7 tahun, Rifto telah di fasilitasi gadget untuk bermain *game online* oleh orangtuanya. Begitu pula anak-anak lainnya yang rata-rata saat ini sudah memiliki gadget yang berisi konten *game* berbasis *online*. Tentu saja hal ini semakin mempermudah anak dalam memainkan *game online* dimanapun dan kapanpun mereka inginkan.

Warnet dan gadget yang merupakan sebuah media atau tempat untuk bermain *game online* dimana anak di Kecamatan Dayeuhluhur Kabupaten Cilacap sudah merasa tidak asing lagi terhadap keberadaan dan fungsinya. Bermain *game online* di warnet tentu berbeda dengan bermain *game online* menggunakan gadget. Di warnet, peneliti melihat dan mewawancarai anak yang rela mengantri berjam-jam dan menunggu temannya untuk bergantian bermain *game*. Penuturan David 11 tahun, SD Negeri Panulisan Barat 01: “nuju ngantosan rerencangan maen *game*, ke bade gantian. Nya sekitar 2 jam-an”.⁸² (sedang menunggu teman bermain *game*, nanti mau gantian. Ya sekitar 2 jam-an).

David tidak hanya rela menunggu temannya selesai bermain *game*, namun ia juga rela mengantri berjam-jam agar ia dapat bermain *game* di warnet tersebut. Berbeda dengan anak yang mempunyai gadget dan paket

⁸² Hasil wawancara dengan David selaku siswa kelas 6 SDN Panulisan Barat 01 pada tanggal 14 September 2016 pukul 15.55.

internet, mereka tidak perlu mengantri bermain *game online* di warnet karena bermain *game online* dapat dilakukan menggunakan gadget mereka sendiri dimana saja dan kapan saja sehingga mereka tidak perlu repot-repot dan jauh-jauh pergi ke warnet.

2. Waktu Bermain *Game Online*

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti, rata-rata anak-anak mengunjungi warnet selama lebih dari dua jam perhari untuk bermain *game* yaitu pada jam pulang sekolah sekitar pukul 13.00 – 17.00 WIB, seperti penuturan Indra Permana 12 tahun, SD Negeri Panulisan Barat 01: “tos uih sakola, da sok bareng sareng rereancangan nungguan di sampeur, jam hiji nepi jam lima-an da sok ngantri di warnetna”.⁸³ (sesudah pulang sekolah, suka bareng-bareng bersama teman-teman menunggu di jemput, dari jam 13.00 – 17.00 WIB).

Berbeda dengan Indra Permana, Widi Sugiarto 12 tahun, SMP PGRI 12 Dayeuhluhur menuturkan: “main *game* teh sok nepi ka 6 jam ai ker teu aya kerjaan mah da sok beda-beda waktuna kadang nepi 8 jam”.⁸⁴ (main *game* sampai 6 jam kalau lagi tidak ada pekerjaan, waktu mainnya suka beda-beda (tiap hari) kadang sampai 8 jam).

Indra bermain *game online* di warnet dengan durasi minimal 2 jam sedangkan Widi bermain *game* menggunakan gadget dengan durasi

⁸³ Hasil wawancara dengan Indra Permana selaku siswa kelas 6 SDN Panulisan Barat 01 pada tanggal 24 November 2016 pukul 13.20.

⁸⁴ Hasil wawancara dengan Widi Sugiarto selaku siswa kelas VIII SMP PGRI 12 Dayeuhluhur pada tanggal 24 November 2016 pukul 15.13 WIB.

sampai 8 jam sehari. Hal ini sangat ironis sekali, karena apabila ia bermain *game online* selama 8 jam sehari ditambah waktu sekolah selama 6 jam sehari berarti ia hanya mempunyai sisa waktu 10 jam sehari untuk melakukan aktivitas lain. Padahal secara medis, waktu untuk bermain itu tidak lebih dari 2 jam sehari.

Tersedianya fasilitas gadget dan paket data internet dapat digunakan anak untuk bermain *game online*. Di rumah anak leluasa bermain *game online* kapan saja, dari pulang sekolah hingga menjelang tidur. Berikut penuturan Ramadhan 12 tahun, SD Negeri Panulisan Timur 02: “6 jam, dua jam saentos sakola, dua jam sorena, dua jam deui peutingna, sok saseepna batre HP kadang bari di cas maenna”⁸⁵ (6 jam, dua jam setelah pulang sekolah, dua jam sore hari, dua jam lagi malam harinya, sehabisnya baterai HP kadang sambil di cas mainnya).

Meskipun banyak anak yang sangat menyukai *game online*, namun anak-anak tersebut tidak ada yang berani menggunakan waktu sekolah untuk bermain *game online*, alasannya yaitu takut dimarahi oleh orangtua dan guru. Selain itu juga pihak warnet tidak membebaskan anak usia sekolah untuk memasuki warnet pada jam sekolah. Berikut penuturan dari Ibu Elis Kurniawati selaku pengelola warnet di Desa Panulisan Timur:

⁸⁵ Hasil wawancara dengan Ramadhan selaku siswa kelas 6 SD Negeri Panulisan Timur 02 pada tanggal 27 November 2016 pukul 14.20 WIB.

“teu aya budak sakola main *game* pas jam sekolah mah”⁸⁶ (tidak ada anak sekolah yang main *game* pas jam sekolah).

Seperti penuturan Ibu Elis, anak sekolah tidak ada yang berani membolos untuk bermain *game online* sehingga waktu-waktu yang digunakan mereka untuk bermain *game* adalah selepas pulang sekolah sampai menjelang magrib untuk anak yang bermain *game* di warnet, dan untuk anak yang mempunyai gadget biasa bermain *game online* selepas pulang sekolah sampai menjelang tidur.

3. Jenis *Game Online* Yang Banyak Diminati

Game online mempunyai banyak jenis, jenis yang banyak diminati anak di Kecamatan Dayeuhluhur Kabupaten Cilacap adalah jenis *game* yang menekankan pada penggunaan senjata seperti *Point Blank* dan *Counter Strike*. Seperti penuturan Muhammad Abdillah Fajri 9 tahun, SD Negeri Panulisan 01: “sok ka warnet Pak Yaya maen PB, resep da perang-perang kitu *game* na senjatana sarae”⁸⁷ (suka ke warnet Pak Yaya main PB (*Point Blank*), suka karena *gamenya* tentang perang dan senjatanya bagus).

Point Blank adalah jenis *game online* yang banyak diminati oleh pengunjung warnet. Rata-rata anak di Kecamatan Dayeuhluhur Kabupaten Cilacap mengunjungi warnet untuk bermain *game* tersebut. *Game* ini sangat populer sehingga banyak anak yang sudah pandai dalam

⁸⁶ Hasil wawancara dengan Ibu Elis Kurniawati selaku pengelola warnet di Desa Panulisan Timur tanggal 28 November 2016 pukul 15.30 WIB.

⁸⁷ Hasil wawancara dengan Muhammad Abdillah Fajri selaku siswa kelas 3 SD Negeri Panulisan 01 pada tanggal 15 September 2016 pukul 15.03 WIB.

memainkan *game Point Blank* ini. Berbeda dengan anak yang bermain *game online* di warnet, anak yang bermain *game online* menggunakan gadget lebih senang memainkan *game Clash of Clans* atau yang biasa di singkat COC. Penuturan Wildan Bayu Nugraha 12 tahun, SD Negeri Bingkeng 01: “na HP biasana maen COC, resep hade dijual”.⁸⁸ (di HP biasanya main COC (*Clash of Clans*), senang karena bisa dijual).

Kedua *game* ini adalah *game* yang banyak diminati oleh anak di Kecamatan Dayeuhluhur Kabupaten Cilacap. Anak penggemar *game online* banyak memainkan kedua *game* ini dikarenakan banyaknya tantangan sehingga membuat anak penasaran dan ingin terus menerus memainkan. Selain itu *game Point Blank* mengandalkan skill kecepatan dan ketepatan menembak dikarenakan *game* ini berhubungan dengan penggunaan senjata-senjata untuk melawan dan membunuh musuh.

4. Analisis Aspek-Aspek Kecanduan *Game Online* Pada Anak

Mudah dan lancarnya akses internet untuk bermain *game* di warnet serta gadget sebagai fasilitas untuk memainkan *game online* di rumah inilah yang menjadi penyebab anak cepat beradaptasi dengan *game* sehingga menyebabkan anak kecanduan. Efek kecanduan *game* ini menyebabkan anak merasa bahwa *game* adalah sesuatu yang penting yang harus dipenuhi oleh anak tersebut. Berikut aspek-aspek kecanduan *game online* pada anak di Kecamatan Dayeuhluhur Kabupaten Cilacap:

⁸⁸ Hasil wawancara dengan Wildan Bayu Nugraha selaku siswa kelas 6 SD Negeri Bingkeng 01 pada tanggal 25 November 2016 pukul 15.30 WIB.

a. *Salience* (Ciri Khas)

Penuturan Rian Julianto siswa SD Negeri Panulisan Barat 01 tentang ciri khas yang ada pada dirinya ketika sedang tidak mengerjakan apa-apa, mengatakan bahwa: “pami nuju luang nya sok kapikiran main *game* terus ngajakan rereancangan ka warnet”⁸⁹ (kalau lagi luang ya suka kepikiran ingin main *game* terus mengajak teman untuk ke warnet).

Penuturan Dani Febri Yanto 11 tahun, SD Negeri Matenggeng 01 tentang seringnya mencari kesempatan untuk bermain *game online*: “osok, lamun keur aya PR terus teu tiasa ngerjakeun sok maen *game heula*”⁹⁰ (iya, kalau lagi ada PR terus tidak bisa mengerjakan suka main *game* dulu).

Penuturan Nasywan Nur Hadiyoso 12 tahun, SD Negeri Panulisan Timur 02 tentang pilihan bermain *game online* atau bermain bersama teman-teman: “maen *game online*, leuwih seru”⁹¹ (main *game online*, lebih seru).

Salience atau ciri khas ini mendominasi pikiran, perasaan dan tingkah laku anak sehingga anak memiliki keinginan atau angan-angan memainkan *game online* ketika ada waktu luang, mencari-cari kesempatan untuk bermain *game* meskipun ada pekerjaan lain yang

⁸⁹ Hasil wawancara dengan Rian Julianto selaku siswa kelas 5 SD Negeri Panulisan Barat 01 tanggal 24 November 2016 pukul 13.30 WIB.

⁹⁰ Hasil wawancara dengan Dani Febri Yanto selaku siswa kelas 6 SD Negeri Matenggeng 01 tanggal 26 November 2016 pukul 14.30 WIB.

⁹¹ Hasil wawancara dengan Nasywan Nur Hadiyoso selaku siswa kelas 6 SD Negeri Panulisan Timur 02 pada tanggal 27 November 2016 pukul 15.10 WIB.

harus diselesaikan dan lebih memilih bermain *game* daripada bermain dengan teman-teman.

b. *Mood Modification* (Modifikasi Suasana Hati)

Selain sering membayangkan ingin bermain *game online*, anak juga mencari kesempatan dan sering menunda kegiatan lain untuk bermain *game online*. *Game online* ini menjadi pelarian ketika sedang mengalami tekanan atau stress dan mempunyai permasalahan-permasalahan. Kegiatan-kegiatan yang sering ditunda-tunda oleh anak diantaranya adalah mengerjakan PR, membantu orangtua dan sholat. Penuturan Herlambang 10 tahun, siswa SD Negeri Panulisan 01: “main PB di warnet, kadang pami aya PR PAI tara langsung dikerjakeun.”⁹² (main PB (*Point Blank*) di warnet, kadang kalau ada PR PAI tidak langsung dikerjakan).

Penuturan serupa dari Ade Fajar 11 Tahun, siswa SD Negeri Panulisan 01: “lamun aya PR PAI tara langsung dikerjakeun sok malem jaba jarang sholat mah”.⁹³ (kalau ada PR PAI tidak langsung dikerjakan, dikerjakannya malam hari dan jarang sholat).

⁹² Hasil wawancara dengan Herlambang selaku siswa kelas 4 SD Negeri Panulisan 01 pada tanggal 15 September 2016 pukul 15.30 WIB.

⁹³ Hasil wawancara dengan Ade Fajar selaku siswa kelas 6 SD Negeri Panulisan 01 pada tanggal 15 September 2016 pukul 15.41 WIB.

Kemudian penuturan Aji 10 Tahun, siswa SD Negeri Matenggeng 02: “tara ngabantosan mamah, leuwih resep main *game*”⁹⁴ (tidak pernah membantu ibu, lebih senang bermain *game*).

Dari penuturan-penutuan tersebut dapat diketahui bahwa *game online* lebih menarik perhatian anak-anak Kecamatan Dayeuhluhur Kabupaten Cilacap dibandingkan dengan melakukan tugas-tugas yang telah dibebankan kepada mereka.

Selain itu, jawaban anak ketika ditanya bagaimana perasaan mereka ketika bermain *game* yaitu senang, bahagia dan bisa menghilangkan stress akibat pelajaran di sekolah seperti penuturan Ari 12 tahun, siswa SD Negeri Matenggeng 02 mengatakan bahwa perasaan yang rasakan ketika bermain *game* adalah: “seru, resep bisa ngaleungitkeun stress komo lamun loba PR di sakola”⁹⁵ (seru, senang bisa menghilangkan stress apalagi kalau banyak PR di sekolah).

Dari penuturan-penuturan di atas dapat dilihat bahwa anak cenderung lebih senang bermain *game* dari pada melakukan kegiatan lain. *Game* dapat menjadi pelarian dari berbagai masalahnya seperti PR dan tugas-tugas yang ia dapatkan dari sekolah. Selain itu *game* juga bisa menjadikan anak malas melakukan kegiatan lain seperti sholat dan membantu orangtua.

⁹⁴ Hasil wawancara dengan Aji selaku siswa kelas 3 SD Negeri Matenggeng 01 pada tanggal 26 November 2016 pukul 14.50 WIB.

⁹⁵ Hasil wawancara dengan Ari selaku siswa kelas 6 SD Negeri Matenggeng 02 pada tanggal 23 November 2016 pukul 14.15 WIB.

c. *Tolerance* (Daya Tahan Penggunaan)

Kecanduan *game online* ini dapat pula diakibatkan oleh daya tahan penggunaan *game* yang terus meningkat. Beberapa anak mengaku memainkan *game online* secara rutin setiap hari dengan durasi lebih dari 2 jam perhari, 5 sampai 6 jam perhari bahkan ada yang sampai 8 jam perhari seperti penuturan Bintang Pratama Putra 7 tahun, siswa SD Negeri Panulisan Timur 01: “abi mah 5 jam sehari, nambah tiap hari soalnya resep”⁹⁶ (saya (main *game online*) 5 jam sehari, (waktu mainnya) bertambah tiap hari karena senang (memainkan)).

Berbeda dengan penuturan Anggra Anwar 9 tahun, siswa SD Negeri Panulisan Timur 01: “sok nepi ka 6 jam”⁹⁷ ((main *game online*) sampai 6 jam).

Anak yang telah kecanduan *game online* akan memainkan *game online* dengan durasi yang sangat lama tidak akan mengalami rasa bosan meskipun *game* tersebut terus menerus dimainkan. Terbukti dengan lamanya waktu yang dihabiskan untuk bermain *game* perhari adalah lebih dari 2 jam dengan intensitas penggunaannya meningkat dari hari ke hari.

⁹⁶ Hasil wawancara dengan Bintang Pratama Putra selaku siswa kelas 2 SD Negeri Panulisan Timur 01 pada tanggal 23 November 2016 pukul 14.15 WIB.

⁹⁷ Hasil wawancara dengan Anggra Anwar selaku siswa kelas 3 SD Negeri Panulisan Timur 01 pada tanggal 23 November 2016 pukul 14.27 WIB.

d. *Withdrawal Symptoms* (Gejala Penarikan)

Gejala penarikan ini terjadi apabila aktivitas bermain *game online* dikurangi. Berikut penuturan Andre 8 tahun, SD Negeri Matenggeng 02 ketika ditanya bagaimana perasaannya apabila kegiatan bermain *game online* dikurangi: “sok kesel, bosan. Teu resep lamun maen *gamena* dikurangi. Uhun kadang-kadang”. (suka bingung mau ngapain, bosan. Tidak suka kalau waktu main *gamenya* di kurangi. Iya kadang-kadang (suka uring-uringan)).

Perasaan mudah marah yang diakibatkan *game online* ini menjadi salah satu tanda bahwa anak sudah kecanduan *game online*. Apalagi jika ia memainkan *game* berkonten kekerasan seperti menembak, memukul dan membunuh tentu akan berpengaruh terhadap agresivitas anak tersebut.

e. *Conflict* (Perselisihan) dan *Relapse* (Kambuh)

Banyak anak yang mengaku bahwa ia mempunyai berbagai masalah yang diakibatkan oleh *game online*. Kebanyakan dari mereka mempunyai masalah dengan orangtua akibat terlalu banyak bermain *game*. Ada yang sampai bertengkar dengan orangtuanya kemudian orangtua mereka menghukum dengan cara tidak memberi uang untuk pergi ke warnet dan menyita gadget yang sering digunakan anaknya untuk bermain *game*. Namun setelah gadgetnya dikembalikan mereka mulai bermain *game* lagi. Hal ini sesuai dengan penuturan Dani 9 tahun, SD Negeri Panulisan Timur 02: “sering pasea sareng mamah,

terus HPna di sita sadinten tapi tos eta maen deui”⁹⁸ (sering bertengkar dengan mamah, terus HPnya disita sehari tapi setelah itu main lagi).

Penuturan serupa dari Andre 8 tahun, SD Negeri Matenggeng 02: “dihukum henteu dipasih anartos kanggo main *game*, terus pernah ereun pedah dicarekan saentos teu dicarekan mah maen deui”⁹⁹ (dihukum tidak diberi uang untuk bermain *game*, terus pernah berhenti main karena dimarahin tapi main lagi setelah tidak dimarahin).

Berbeda dengan penuturan Fajar Sidik 12 tahun, SD Negeri Ciwalen 01: “ayeunamah henteu maen *game* da tos janji ka pak guru soalna tos bade ujian. Tapi tos ujian mah bade lanjut deui”¹⁰⁰ (sekarang tidak bermain *game online* karena sudah janji sama pak guru soalnya mau ujian. Tapi setelah ujian mau lanjut lagi).

Hasil wawancara di atas menjelaskan bahwa anak akan bermain *game* lagi walaupun sudah diberi hukuman seperti HP disita dan tidak diberi uang jajan untuk bermain *game online*. Bahkan janji untuk tidak bermain *game* hanya dilakukan ketika akan ada Ujian Nasional saja, setelah itu anak akan melanjutkan kebiasaannya bermain *game*.

Dengan melihat keterangan-keterangan tersebut di atas, kecanduan *game online* pada anak di Kecamatan Dayeuhluhur Kabupaten Cilacap

⁹⁸ Hasil wawancara dengan Dani selaku siswa kelas 3 SD Negeri Panulisan Timur 02 pada tanggal 27 November 2016 pukul 14.43 WIB.

⁹⁹ Hasil wawancara dengan Dani selaku siswa kelas 2 SD Negeri Matenggeng 02 pada tanggal 23 November 2016 pukul 14.30 WIB.

¹⁰⁰ Hasil wawancara dengan Fajar Sidik selaku siswa kelas 6 SD Negeri Ciwalen 01 pada tanggal 25 November 2016 pukul 13.41 WIB.

sedang menjadi fenomena yang sedang populer akibat dari kemajuan teknologi informasi dan komunikasi. Besarnya minat anak terhadap *game online* mendorong mereka untuk terus bermain sampai berjam-jam hingga mereka lalai dan lupa waktu. Bahkan orangtua yang melarang mereka bermain *game* terus menerus, tidak didengarkan sehingga memicu timbulnya konflik dengan keluarga dan menyebabkan terjadinya pertengkaran yang diakibatkan oleh *game online*. Tidak adanya rasa jera karena dihukum menunjukkan bahwa anak sudah benar-benar sulit melepaskan diri dari *game online* yang mereka mainkan.

B. Minat Belajar Pendidikan Agama Islam

1. Katagori Responden

Sebelum masuk pada analisis minat belajar anak kiranya perlu peneliti jabarkan responden yang menjadi sampel dalam penelitian ini. Responden dalam penelitian ini adalah 100% anak yang berjenis kelamin laki-laki. Hal ini dikarenakan seluruh anak yang datang ke *game center* adalah anak laki-laki. Peneliti tidak menemukan anak perempuan di Kecamatan Dayeuhluhur Kabupaten Cilacap yang mengalami kecanduan *game online*.

Untuk katagori anak berdasarkan usia, peneliti mengklasifikasikan usia anak mulai 6 – 12 tahun. Data responden berdasarkan katagori usia dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel XII
Katagori Sampel Berdasarkan Usia

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	7 Tahun	2	4.0	4.0	4.0
	8 Tahun	5	10.0	10.0	14.0
	9 Tahun	4	8.0	8.0	22.0
	10 Tahun	4	8.0	8.0	30.0
	11 Tahun	12	24.0	24.0	54.0
	12 Tahun	23	46.0	46.0	100.0
	Total	50	100.0	100.0	

Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa responden sebagai anak yang kecanduan *game online* di Kecamatan Dayeuhluhur paling banyak adalah anak usia 12 tahun dengan frekuensi 46%, kemudian disusul dengan anak usia 11 tahun dengan frekuensi 24%, kemudian usia 8 tahun dengan frekuensi 10%, selanjutnya usia 9 dan 10 tahun dengan frekuensi 8% dan terakhir anak usia 7 tahun dengan frekuensi 4%. Peneliti menemukan anak usia 6 tahun yang mengalami kecanduan *game online* di Desa Panulisan Timur, namun anak tersebut tidak dapat dijadikan responden karena masih sekolah di Taman Kanak-Kanak sehingga belum mempelajari Pendidikan Agama Islam. Penuturan Elno (6 tahun):

“maen *game* dina tab, 3 jam sehari kadang-kadang leuwih. Sok dipangmeserkeun paketan terus lamun siang sok *wifi*-an jeung babaturan. Tara dicarekan ku mamah jadi unggal poe maen terus”¹⁰¹. (main *game* di tab, 3 jam sehari kadang-kadang lebih.

¹⁰¹ Hasil wawancara dengan Elno selaku siswa di TK Panulisan Timur pada tanggal 24 November 2016 pukul 15.16.

Suka dibeliin paketan (paket data internet) terus kalau siang suka *wifi*-an (di warnet) sama teman-teman. Tidak pernah dimarahin mamah jadi setiap hari main (*game online*) terus.

Adapun katagori responden berdasarkan Desa di Kecamatan Dayeuhluhur adalah sebagai berikut:

Tabel XIII
Katagori Sampel Berdasarkan Alamat

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Panulisan	9	18.0	18.0	18.0
Panulisan Barat	8	16.0	16.0	34.0
Panulisan Timur	7	14.0	14.0	48.0
Ciwalen	2	4.0	4.0	52.0
Matenggeng	11	22.0	22.0	74.0
Dayeuhluhur	8	16.0	16.0	90.0
Bingkeng	5	10.0	10.0	100.0
Total	50	100.0	100.0	

Dari tabel tersebut dapat disimpulkan bahwa kebanyakan anak yang menjadi subyek dalam penelitian ini adalah dari Desa Matenggeng dengan frekuensi 22%, kemudian Desa Panulisan dengan frekuensi 18%, disusul Panulisan Barat dan Dayeuhluhur dengan frekuensi 16%, kemudian Panulisan Timur dengan frekuensi 14%, selanjutnya Bingkeng dengan frekuensi 10% dan terakhir Ciwalen dengan frekuensi 4%.

Matenggeng sebagai Desa yang kebanyakan anaknya mengalami kecanduan *game* adalah karena di usia mereka yaitu usia 7 – 12 tahun sudah banyak yang mempunyai gadget yang mendukung mereka bermain *game online*. Seperti penuturan Nasar Alamsah 12 tahun, SD Negeri Matenggeng 01: “tara ka warnet da teu aya warnet, jadi maena di bumi

na HP. Rata-rata da babaturan oge maena na HP”¹⁰² (tidak main di warnet karena tidak ada warnet, jadi mainnya di rumah pakai HP. Rata-rata teman-teman mainnya juga pakai HP).

Sedangkan anak yang ada di Desa Panulisan, Panulisan Barat dan Panulisan Timur banyak mengalami kecanduan *game online* karena dipengaruhi oleh adanya *game center* di Desa tersebut. Selain warnet, tempat tersebut juga menawarkan *wifi* untuk anak yang mempunyai gadget sendiri dengan harga Rp2.000,00 sepuasnya. Seperti penuturan David (11 tahun, SD Panulisan Barat 01): “kadiu lamun pinuh mah teu maen *game* na komputer tapi *wifi*-an terus maen *game* na HP. Murah, Rp2.000,00 sapuasna”.¹⁰³ (kesini (warnet) kalau penuh tidak main *game* di komputer tapi *wifi*-an terus main *game* di HP. Murah, Rp2.000,00 sepuasnya).

Delapan Desa lainnya tidak tercantum dalam penelitian ini yaitu Desa Hanum, Desa Datar, Desa Sumping Hayu, Desa Bolang, Desa Cijeruk, Desa Cilumping dan Desa Kutoagung. Satu Desa diantaranya adalah Desa Bolang yang mempunyai satu warnet yang dikelola oleh Wiwin mengaku bahwa tidak ada anak usia 6 – 12 tahun yang datang ke warnet: “teu aya didieu mah, paling budak SMA-an nu maen *game* na oge,

¹⁰² Hasil wawancara dengan Nasar Alamsah selaku siswa kelas 6 di SD Negeri Matenggeng 01 pada tanggal 24 November 2016 pukul 14.00.

¹⁰³ Hasil wawancara dengan David selaku siswa SDN Panulisan Barat 01 pada tanggal 14 September 2016 pukul 16.05.

barudak alit mah tara kadariu”.¹⁰⁴ (tidak ada (anak kecil yang main *game*) disini, paling anak SMA-an yang main *game*, anak kecil tidak ada yang kesini).

Di tujuh Desa lainnya peneliti tidak menemukan *game center* atau warnet sehingga peneliti mewawancarai warga sekitar untuk mengetahui perilaku keseharian anak-anak yang ada di Desa tersebut. Berikut hasil wawancara dengan Ibu Julaeha yang sedang menjemput anaknya di sekolah:

“teu aya warnet didieu mah, barudakna oge teu acan diparasihan HP ku kolotna. Masih sok bebelokan keneh, ngojay, arameng bareng-bareng rame-rame. Teu aya *game online game online*-an, didieu mah masih desa pisan teu siga di Panulisan nu tos rada ngota”.¹⁰⁵ (tidak ada waret disini, anak-anaknya belum dikasih HP sama orangtuanya. Masih suka main kotor-kotoran, berenang (di kali) main bersama-sama ramai-ramai. Tidak ada *game online*, disini masih kampung sekali, tidak seperti di Panulisan yang sudah agak seperti kota).

Penuturan serupa dari Ibu Tijah (warga Desa Hanum): “teu aya (warnet). Barudakna masih arameng biasa sok ngalabring. Nu garaduheun HP mah biasana budak arageung.”¹⁰⁶ (tidak ada (warnet). Anak-anaknya masih main rame-rame. Yang punya HP biasanya anak yang sudah besar (bukan anak SD))

¹⁰⁴ Hasil wawancara dengan Ibu Wiwik selaku pengelola warnet di Desa Bolang pada tanggal 29 November 2016 pukul 14.10 WIB.

¹⁰⁵ Hasil wawancara dengan Ibu Julaeha selaku warga Desa Datar pada tanggal 29 November 2016 pukul 11.45 WIB.

¹⁰⁶ Hasil wawancara dengan Ibu Tijah selaku warga Desa Hanum pada tanggal 29 November 2016 pukul 15.30 WIB.

Berdasarkan hasil observasi dan hasil wawancara tersebut peneliti menyimpulkan bahwa tidak ada anak yang kecanduan *game online* di Desa Hanum, Desa Datar, Desa Sumping Hayu, Desa Bolang, Desa Cijeruk, Desa Cilumping dan Desa Kutoagung dikarenakan tidak adanya fasilitas yang menunjang anak untuk memainkan *game online* seperti *game center* atau warnet dan gadget.

2. Uji Coba Instrumen dan Hasil Uji Coba Instrumen

Angket minat belajar Pendidikan Agama Islam untuk anak, disebar di delapan Desa di Kecamatan Dayeuhluhur Kabupaten Cilacap yang berjumlah 12 pertanyaan dengan skor tertinggi 48 dan skor terendah 12. Berdasarkan angket tersebut jumlah skor minat belajar Pendidikan Agama Islam ini adalah sebagai berikut:

Tabel XIV
Jumlah Skor Angket Minat Belajar Pendidikan Agama Islam

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	17.00	1	2.0	2.0	2.0
	18.00	2	4.0	4.0	6.0
	19.00	4	8.0	8.0	14.0
	20.00	3	6.0	6.0	20.0
	21.00	2	4.0	4.0	24.0
	22.00	6	12.0	12.0	36.0
	23.00	6	12.0	12.0	48.0
	24.00	2	4.0	4.0	52.0
	25.00	4	8.0	8.0	60.0
	26.00	1	2.0	2.0	62.0
	27.00	1	2.0	2.0	64.0
	29.00	1	2.0	2.0	66.0
	30.00	2	4.0	4.0	70.0
	31.00	4	8.0	8.0	78.0
	32.00	2	4.0	4.0	82.0
	34.00	1	2.0	2.0	84.0
	36.00	1	2.0	2.0	86.0

37.00	3	6.0	6.0	92.0
40.00	2	4.0	4.0	96.0
41.00	1	2.0	2.0	98.0
44.00	1	2.0	2.0	100.0
Total	50	100.0	100.0	

Tabel XV
Skor Tertinggi, Skor Terendah,
Mean Empirik dan Standar Deviation Empirik

N	Valid	50
	Missing	0
Mean		26.5000
Median		24.0000
Mode		22.00 ^a
Std. Deviation		6.99052
Minimum		17.00
Maximum		44.00

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

Tabel di atas menunjukkan bahwa skor empirik terendah dari angket yang telah di sebar adalah 17 dengan frekuensi 1 anak dan skor empirik tertinggi adalah 44 dengan frekuensi 1 anak. Standar Deviasi (SD) empirik adalah 6.9 dengan mean empiriknya 24. Skor yang paling banyak dicapai adalah 22 dan 23 dengan frekuensi 6 anak.

Tabel XVI
Skor Hipotetik Angket Minat Belajar Pendidikan Agama Islam

Variabel	Jumlah Item	Skor Hipotetik			
		Max	Min	Mean	SD
Minat Belajar Pendidikan Agama Islam	12	48	12	30	6

Skor Minat Belajar Pendidikan Agama Islam terdiri dari 12 item dengan skor pada setiap itemnya berkisar mulai dari 1, 2, 3, dan 4. Perhitungan skor minimal secara hipotetik yang diperoleh adalah $1 \times 12 = 12$, sedangkan skor maksimal secara hipotetik yang diperoleh adalah $4 \times$

12 = 48. Besarnya rentang skor adalah $48 - 12 = 36$. Dengan demikian Standar Deviasi (SD) yang diperoleh adalah $1/6 (48 - 12) = 6$ dan mean hipotetiknya adalah $(48 + 12) : 2 = 30$.

Dari penjelasan di atas dapat diketahui katagorisasi minat belajar Pendidikan Agama Islam yang dibagi ke dalam 3 katagori yaitu tinggi, sedang dan rendah. Berikut tabel rumus dan hasil katagorisasi minat belajar Pendidikan Agama Islam:

Tabel XVII
Rumus Katagorisasi Minat Belajar Pendidikan Agama Islam

Katagorisasi	Rumus	Skor
Rendah	$X < M - 1,0 \text{ SD}$	$X < 24$
Sedang	$M - 1,0 \text{ SD} < X < M + 1,0 \text{ SD}$	$24 < X < 36$
Tinggi	$X > M + 1,0 \text{ SD}$	$X > 36$

Tabel XVIII
Hasil Katagorisasi Minat Belajar Pendidikan Agama Islam

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Tinggi	7	14.0	14.0	14.0
Sedang	17	34.0	34.0	48.0
Rendah	26	52.0	52.0	100.0
Total	50	100.0	100.0	

Tabel tersebut menunjukkan bahwa, dari total sampel secara keseluruhan yaitu 50 anak, 7 anak memiliki minat belajar Pendidikan Agama Islam yang tinggi (14%), 17 anak memiliki minat belajar yang sedang (34%) dan 26 anak memiliki minat belajar yang rendah (52%). Sehingga dapat disimpulkan bahwa sebagian besar anak memiliki minat belajar Pendidikan Agama Islam yang rendah.

C. Pembahasan

Berdasarkan temuan-temuan yang telah disampaikan di atas, selanjutnya akan peneliti bandingkan dengan teori-teori digunakan dalam penelitian ini. Hasil dari penelitian ini yaitu adanya fenomena kecanduan *game online* pada anak di Kecamatan Dayeuhluhur Kabupaten Cilacap dibuktikan dengan temuan-temuan peneliti dari wawancara yang telah dilakukan. Hasil wawancara menunjukkan tempat bermain *game online* yaitu *game center* atau warnet dan gadget sebagai fasilitas penunjang untuk bermain *game* dengan waktu bermain selepas pulang sekolah sampai sebelum magrib untuk anak yang bermain *game online* di warnet, dan selepas pulang sekolah hingga menjelang tidur untuk anak yang mempunyai gadget. Durasi untuk bermain *game online* sangat bervariasi, namun dari hasil wawancara yang dilakukan, anak bermain *game online* melebihi batas waktu normal untuk bermain yaitu 2 jam perhari.

Hasil temuan selanjutnya adalah jenis *game online* yang banyak diminati anak di Kecamatan Dayeuhluhur Kabupaten Cilacap yaitu *Point Blank* (PB) dan *Clash of clans* (COC). Kedua *game* ini menekankan pada penggunaan senjata, banyaknya tantangan serta menonjolkan kekerasan dan agresifitas terutama pada *game Point Blank* (PB). *Game Point Blank* (PB) banyak diminati anak laki-laki karena *game* ini mengandalkan skill kecepatan, ketepatan menembak dan memompa adrenalin.

Hasil temuan lainnya yaitu adanya aspek-aspek kecanduan pada anak yang memainkan *game online*. Hasil temuan ini sesuai dengan apa yang diungkapkan oleh Mark Griffiths dalam *Journal Cyber Psikology & Behavior*, Vol. 3 No. 2 tahun 2000¹⁰⁷ tentang aspek-aspek Kecanduan *game online* yaitu sebagai berikut:

a. *Salience* (Ciri Khas)

Ciri khas yang menonjol ini terjadi ketika sebuah aktivitas menjadi sesuatu yang paling penting dalam kehidupan seseorang, mendominasi pikiran (gangguan kognitif), perasaan (merasa sangat ingin) dan tingkah lakunya (kemunduran dalam perilaku sosial). Contohnya: ketika seseorang tidak memainkan *game online*, mereka akan terus memikirkannya.

b. *Mood Modification* (Modifikasi Suasana Hati)

Ini mengacu pada pengalaman subyektif orang-orang yang terlibat dalam kegiatan tertentu yang menyebabkan mereka kecanduan. Biasanya perilaku seorang yang kecanduan akan merasa senang melakukan kebiasaannya saat mengalami tekanan atau stres. Contohnya pecandu *game* akan menjadikan *game* sebagai alat untuk melarikan diri dari permasalahannya.

c. *Tolerance* (Daya Tahan Penggunaan)

Ini merupakan proses terjadinya penambahan jumlah aktivitas penggunaan. Kepuasan akan didapatkan secara terus menerus meskipun jumlah pemakaian meningkat (tidak ada rasa bosan dalam menggunakan).

d. *Withdrawal Symptoms* (Gejala Penarikan)

Perasaan tidak senang apabila aktivitasnya dikurangi dan akan berpengaruh pada fisik dan psikologisnya seperti pusing dan mudah marah.

e. *Conflict* (Perselisihan)

Ini mengacu pada konflik yang terjadi antara pecandu dengan lingkungan sekitarnya (konflik interpersonal) dan konflik dalam dirinya sendiri (merasa kurang kontrol).

f. *Relapse* (Kambuh)

Ini adakah kondisi dimana perilaku tersebut muncul kembali setelah lama ditahan.

¹⁰⁷ Mark Griffiths, "Does Internet and Computer "Addiction" Exist? Some Case Study Evidence", dalam *Journal Cyber Psikology & Behavior*, Vol. 3 No. 2, 2000, hal. 211-212.

Kemudian hasil analisa dalam penelitian ini tidak jauh beda dengan penelitian sebelumnya yaitu seperti pada hasil penelitian Khairani Harahap¹⁰⁸ yang menemukan bahwa adanya pengaruh *game online* terhadap prestasi belajar siswa kelas VIII SMP Nurul Hasanah, Medan. Kemudian hasil penelitian dari Devi Pranasningtias Indriani¹⁰⁹ yang menyimpulkan bahwa adanya hubungan negatif yang signifikan antara intensitas penggunaan *game online* dengan prestasi belajar anak.

Berikutnya, hasil dari penelitian ini menunjukkan besaran minat belajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam pada anak yang kecanduan *game online* diketahui minat belajar anak yang masuk katagori tinggi adalah 14%, minat belajar anak yang masuk katagori sedang adalah 34% dan minat belajar anak yang masuk katagori rendah adalah 52%. Setengah lebih dari responden penelitian mempunyai minat belajar Pendidikan Agama Islam yang rendah sehingga dapat disimpulkan bahwa kecanduan *game online* pada anak dapat mempengaruhi minat belajar Pendidikan Agama Islam di Kecamatan Dayeuhluhur Kabupaten Cilacap.

Pengaruh rendahnya minat belajar Pendidikan Agama Islam yang ditimbulkan dari kecanduan *game online* ini karena anak malas belajar, menunda-nunda tugas dan pekerjaan rumah, serta menunda bahkan tidak

¹⁰⁸ Khairani Harahap, “*Game Online* dan Prestasi Belajar (Studi Korelasional Pengaruh *Game online* Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas VIII SMP Nurul Hasanah Kelurahan Padang Bulan Medan””, dalam *Jurnal Ilmu Komunikasi Flow*, Vol. 2 No. 5, 2013.

¹⁰⁹ Devi Pranasningtias Indriani, “Hubungan Intensitas Penggunaan *Game Online*, Pengawasan Orangtua terhadap Anak, dengan Prestasi Belajar Anak”, *Skripsi*, Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Diponegoro, 2013.

mengikuti kegiatan keagamaan seperti sholat dan mengaji. Bahkan saat mengikuti pembelajaran mereka tidak konsentrasi dan memperhatikan dengan baik dikarenakan membayangkan dan memikirkan *game online*. Intensitas bermain *game online* yang tinggi dan daya penggunaan bertambah dari hari kehari menyebabkan anak semakin kecanduan terhadap *game* tersebut. Oleh karena itu, semakin besar intensitas atau waktu yang dihabiskan untuk bermain *game online*, semakin rendah pula minat belajar Pendidikan Agama Islam pada anak.

Rendahnya minat belajar Pendidikan Agama Islam pada anak yang kecanduan *game online* harus menjadi perhatian khusus bagi semua pihak, khususnya orangtua dalam mengawasi dan membatasi penggunaan gadget untuk bermain *game online*. Mengingat pentingnya Pendidikan Agama Islam di zaman modern seperti sekarang, meningkatkan minat belajar Pendidikan Agama Islam menjadi sebuah alternatif solusi untuk meningkatkan kecerdasan emosional anak agar anak mampu mengenali, menghormati dan mengendalikan dirinya sendiri dari ancaman-ancaman yang membahayakan dirinya seperti kecanduan *game online*.

Kelemahan penelitian ini adalah terletak pada lokasi penelitian yaitu di Kecamatan Dayeuhluhur Kabupaten Cilacap yang belum semua daerahnya sudah dimasuki oleh hal-hal yang berbasis teknologi. Masih ada beberapa tempat yang sama sekali belum ditemukan adanya perkembangan teknologi seperti tidak adanya warnet. Oleh karena itu, untuk peneliti selanjutnya dapat melakukan penelitian di lokasi yang sudah banyak

berkembang di bidang teknologi sehingga penelitian akan lebih menunjukkan ada tidaknya pengaruh *game online* terhadap minat belajar Pendidikan Agama Islam pada anak.

Selanjutnya adalah faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar yang diambil dalam penelitian ini hanya faktor internal saja seperti perasaan tertarik atau senang pada kegiatan, rasa perhatian, dan adanya aktivitas dari rasa senang, sehingga ada kemungkinan faktor eksternal juga dapat mempengaruhi minat belajar Pendidikan Agama Islam pada anak yang kecanduan *game online*. Oleh karena itu, untuk peneliti selanjutnya dapat melakukan penelitian dengan mengambil faktor eksternal yang mempengaruhi minat belajar anak, agar penelitian menjadi lebih komperhensif.