

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kerjasama orangtua dan guru merupakan sesuatu yang dapat diukur dari kegiatan belajar mengajar selama peserta didik mengikutinya, memantau perkembangan belajar serta hubungan keduanya secara komunikatif. Hal-hal tersebut yaitu: 1. Orang tua dan guru mempunyai arus komunikasi yang baik, 2. Peserta didik dapat menyelesaikan masalahnya dengan melibatkan orang tuanya. 3. Menegakkan aturan sekolah yang mengikutsertakan orang tua. Orang tua merupakan awal dari lahirnya seorang anak hingga dewasa, pendidikan yang diterima oleh anak, orang tua juga sebagai guru untuk anak-anaknya, memberikan nafkah serta kasih sayang.¹

Kerjasama orangtua dan guru dalam hal pengawasan merupakan kegiatan yang paling pokok dalam kegiatan belajar mengajar, seluruh proses pendidikannya di sekolah serta aktivitas yang tidak mengganggu belajarnya. Untuk semakin giat dalam belajar orangtua perlu memotivasi dan mendorong anaknya. Sebagai peserta didik motivasi belajar pada anak sesungguhnya orang tua memiliki sikap andil dan kontribusi terhadap anaknya. Proses pendidikan anak akan sangat dipengaruhi kerjasama yang dilakukan oleh orangtua dan guru.²

¹ H. Syarif Hidayat, "Pengaruh Kerjasama Orang Tua Dan Guru Terhadap Disiplin Peserta Didik Di Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri Kecamatan Jagakarsa - Jakarta Selatan," *Jurnal Ilmiah WIDYA* 1, no. 2 (2013): 94–95.

² Rofiatun Nisa' and Eli Fatmawati, "Kerjasama Orang Tua Dan Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik," *Ibtida'* 1, no. 2 (2020): 137.

Sekolah merupakan upaya menciptakan peserta didik dibawah pengawasan guru yang dirancang sebuah lembaga untuk pembelajaran peserta didik. Melalui proses pembelajaran sekolah mengalami kemajuan dan perkembangan. Kerjasama yang dilakukan oleh orangtua dengan sekolah yaitu: Menampung usulan-usulan guru dalam bentuk rapat yang sudah dirancang melalui sosialisasi program kerjasama antara kepala sekolah dan guru. Dalam sebuah keluarga hubungan saudara kandung, hubungan sosial sehari-hari, hubungan harmonis yang diciptakan kerjasama antara guru dan guru. Akademik maupun non akademik hal kerjasama yang dilakukan sekolah dengan masyarakat.³

Berdasarkan hasil yang telah dikemukakan bahwa kerjasama antara orangtua dan sekolah perlu adanya komunikasi yang baik, mendorong serta memotivasi anak-anak agar termotivasi untuk lebih meningkatkan prestasi dan keberagamaan mereka. Demi suksesnya proses pembelajaran pentingnya dilakukan penilaian dan evaluasi yang dilakukan oleh guru. Memikirkan dunia kerja siswa ataupun alumni, pemenuhan dasar kebutuhan guru, penghargaan dan teguran, review perangkat pembelajaran, kesiapan guru mengajar, prinsip pembelajaran sukses, serta pembelajaran yang berhasil melalui prasyarat pembelajaran secara konseptual.⁴

Berdasarkan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional nomor 20 tahun 2003 pasal 3 memiliki tujuan pendidikan baik level makro dan mikro, pelaksana guru, manajemen serta penyelenggaraan pendidikan diberbagai level yaitu: *Berkembangnya peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggungjawab.* Pendidikan di Indonesia dalam konteks posisinya sebagai

³ Yusni Sari, "Peningkatan Kerjasama Di Sekolah Dasar," *Jurnal Administrasi Pendidikan* 1, no. 1 (2013): 307, <http://ejournal.unp.ac.id/>.

⁴ Ahmad Halid, *Ahmad Khalid Membangun Sekolah: Prinsip Pembelajaran Sukses, Siswa Kreatif*, ed. Siti Muflihatul Hasanah, I. (Jawa timur: UIJ-KYAI MOJO, 2020).

acuan centralnya tujuan pendidikan di Indonesia. Tujuan pendidikan nasional secara substansional semua orientasi mengacu kepada kegiatan pendidikan nasional.⁵

Pendidikan merupakan yang berfungsi untuk mengembangkan yang diadakan dengan berbagai institusi dari berbagai masyarakat secara terpadu yang dilakukan dengan sebaik-baiknya. Pekerjaan mendidik itu berlangsung di suatu keadaan atau di lapangan yang terjadi setiap pergaulan antara anak-anak dengan anak-anak.⁶

Berdasarkan hasil yang telah dikemukakan bahwa tujuan pendidikan Indonesia untuk mencerdaskan anak-anak bangsa. Dalam pergaulan anak-anak juga harus bisa dikontrol dan diawasi sebaik mungkin. Anak-anak pengguna game sangat menyukai tantangan yang sangat mereka sukai. Dalam game online mereka bisa meluapkan perasaan sedih, senang serta marah bagi para pemainnya.⁷

Pembentukan sikap keberagaman ini dilakukan dalam pembentukan sikap yang akan sangat berpengaruh terhadap perkembangan karakteristik setiap individu yang berbeda. Setiap individu dilahirkan mempunyai sikap bawaan bukan karena sikap keberagaman. Faktor-faktor yang mempengaruhi, komponen, karakteristik, hakikat, sangat penting guru dipahami. Solusi terhadap berbagai persoalan-persoalan pendidikan agama islam mampu hadir sebagai

⁵ Tajuddin Noor, "Rumusan Tujuan Pendidikan Nasional Pasal 3 Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No 20 Tahun 2003," *Wahana Karya Ilmiah Pendidikan* 2, no. 1 (2018): 124.

⁶ Nur Kholis, "Paradigma Pendidikan Islam Dalam Undang-Undang Sisdiknas 2003," *Kependidikan* 7, no. 2 (2014): 73, <http://observatorio.epacartagena.gov.co/wp-content/uploads/2017/08/metodologia-de-la-investigacion-sexta-edicion.compressed.pdf>.

⁷ Endah Permatasari, Tutut Handayani, and Amir Hamzah, "Kerjasama Orang Tua Dan Guru Di MI Hijriyah IVPalembang Dalam Upaya Pencegahan Penyalahgunaan Smartphone," *Primary Education Journal (Pej)* 3, no. 1 (2019): 1–10, <http://pej.ftk.uinjambi.ac.id/index.php/PEJ/article/view/32>.

dimensi kehidupan yang mengglobalisasi. Kepribadian masyarakat menjadi cerminan dari sebuah pendidikan, pemerintah juga sebagai penggerak, sumber daya manusia dicetak oleh sebuah pendidikan, kemajuan suatu bangsa diukur dari pendidikannya, kelangsungan kehidupan suatu bangsa dan perkembangannya menjamin peran yang sangat penting pada dasarnya pendidikan.⁸

Menurut para pemain game online mempunyai daya tarik sendiri bagi penikmatnya. Para penggemar game online sangat tertarik dengan tampilan dan tantangan game yang disajikan untuk penggemarnya. Menggunakan perangkat yang tidak berat dan tidak sulit game online sangat mudah untuk dimainkan dimana saja dan kapan saja. Para pengguna game online hanya membutuhkan smartphone dan kuota untuk memainkannya.⁹

Berdasarkan hasil yang telah dikemukakan bahwa meningkatkan keberagaman melalui proses yang bukan dari lahir tapi pengaruh dari luar seperti motivasi, lingkungan serta kebiasaan yang didapat dari anak-anak. anak-anak pengguna game online sangat menikmati permainan tersebut dikarenakan sudah terbawa oleh arus zaman yang dikatakan permainan tradisional hilang satu persatu oleh waktu. Game online terjadi diakibatkan oleh teknologi informasi yang semakin canggih.¹⁰

⁸ Khoirunnisa Shidqiyyah Zainab, "Desain Program Pembelajaran Perspektif Keberagaman Peserta Didik Sekolah Menengah Atas," *Attractive : Innovative Education Journal* 2, no. 2 (2020): 142.

⁹ Dianah Rofifah, "Penggunaan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Peningkatan Kualitas Pembelajaran," *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents* 31;3, no. 2 (2020): 12–26.

¹⁰ Nada Kurnada and Rossi Iskandar, "Analisis Tingkat Kecanduan Bermain Game Online Terhadap Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 5, no. 6 (2021): 5660–5670.

Berbagai variasi dalam game online sangat mudah digunakan. Game online sering mengadakan turnamen. Orang-orang mengikuti turnamen game online untuk sekedar bermain saja dan banyak juga yang bermain demi uang juga. Dikehidupan sehari-hari menjadi fenomena yang hadir dalam masyarakat.¹¹

Permasalahan yang ada di SDN Mandirancan yaitu pendidikan agama islam bagi siswa sekolah dasar itu sangat penting. Segala pengontrol tingkah laku bagi anak-anak, pengendali serta dibimbing oleh agama. Mengarahkan manusia ke jalan yang baik yang dapat mengendalikan hanya agama. Eksistensi diri serta pegangan hidup di dalam kondisi hidup yang penuh guncangan. Pendidikan agama islam sangat efektif dalam pembinaan dan pendidikan. Selain itu pada masa sekarang di SDN Mandirancan para pelajar memainkan game online. Anak-anak yang masih pengawasan penuh dari orangtua yaitu anak-anak sekolah dasar khususnya SDN Mandirancan. Anak-anak SDN Mandirancan banyak menggunakan game online.¹²

Permasalahan yang terjadi pada siswa SDN Mandirancan yaitu sulit berkonsentrasi, sulit makan, tidak bersemangat, susah tidur dan malas merupakan ketergantungan dari game online. Cara pengasuhan orang tua ada yang secara otoriter yang begitu memaksa anak-anaknya harus mnegikuti perkataan orang tuanya, ada juga orang tua yang memberikan pengasuhan anaknya dengan memberikan pengarahan dan bimbingan kepada anaknya,

¹¹ Y Sawitri, E., Astiti, M. S., & Fitriani, "Hambatan Dan Tantangan Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi," *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang* Vol. 1, no. 1, pp. 221–228 (2019): 202–213.

¹² Fahlepi Roma Doni and Prodi, "Dampak Game Online Bagi Penggunaanya," *IJSE – Indonesian Journal on Software Engineering Implementasi* 4, no. 2 (2018): 6–13, <https://ijse.web.id/jurnal/index.php/ijse/article/view/77/77>.

mereka hanya diam ketika orang tua mereka berkata dengan keras dan kemudian mereka baru menjawabnya setelah sekian lama, mereka suka bermain bersama temannya dan mengikuti zaman, anak tidak bisa membagi waktunya ketika jika bermain game, anak-anak sering berdebat dengan orang tua serta harus memenuhi keinginannya. Jika keinginannya tidak dituruti, ia akan menampilkan berbagai perilaku, mulai dari merajuk hingga tidak mau makan, pergi tanpa pamit atau bahkan menggumam hingga marah saat meninggalkan rumah. Pengaruh buruk dari game online merupakan hal yang tidak benar sedangkan pengaruh yang baik jika game online dipergunakan dengan baik dan bijak. Hal-hal yang berdampak buruk dalam game online membutuhkan kebijakan dalam menggunakannya.¹³

Berdasarkan permasalahan di atas solusi alternative yang dapat diberikan melalui kerjasama orang tua dan sekolah dalam meningkatkan keberagaman pengguna game online di SDN Mandirancan di dalam pengasuhan, pengawasan serta interaksi orangtua serta sekolah yang diberikan kepada anak-anaknya harus selalu terjaga. Orangtua dan sekolah harus selalu belajar hal-hal yang baru dari teknologi terkini. Orangtua dan sekolah dapat melihat meningkatnya keberagaman yang berada dalam siswa. Manfaat positive dan negative yang dapat diberikan dari sebuah teknologi di SDN Mandirancan.¹⁴

¹³ Ryan, Cooper, and Tauer, "Dampak Game Online Bagi Perilaku Siswa Sekolah Dasar Di Kelurahan Gunung Pangilun Kecamatan Padang Utara Kota Padang," *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents* (2013): 12–26.

¹⁴ Richa Julia Santi, Deka Setiawan, and Ika Ari Pratiwi, "Perubahan Tingkah Laku Anak Sekolah Dasar Akibat Game Online," *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan* 5, no. 3 (2021): 385.

B. Rumusan Masalah

Di dalam proposal tesis dibagi dalam beberapa bagian dalam perumusan masalahnya yaitu:

1. Identifikasi Masalah

a. Wilayah Kajian Penelitian

Proposal tesis ini wilayah kajian penelitiannya yaitu dibidang psikologi anak.

b. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan lapangan. Pendekatan penelitian tentang kerjasama orang tua dengan sekolah dan peningkatan keberagaman anak pengguna game online.

c. Jenis Masalah

Penelitian ini mempunyai permasalahannya yaitu upaya orang tua dan guru dalam meningkatkan keberagaman serta keberadaan para pengguna game online untuk meningkatkan sikap keberagaman mereka.

2. Pembatasan Masalah

Dalam proposal tesis ini agar tidak meluas dan sistematis maka dalam permasalahannya dibatasi. Permasalahan ini difokuskan pada kerjasama orangtua dan sekolah serta pengguna game online dalam meningkatkan keberagaman di SDN Mandirancan.

3. Pertanyaan Penelitian

Dalam penelitian ini untuk lebih memudahkan dalam pembahasan masalah, maka masalah tersebut akan dianalisis sebagai berikut:

- a. Bagaimana kerjasama orang tua dan sekolah dalam meningkatkan sikap keberagaman pengguna game online di SDN Mandirancan?
- b. Bagaimanakah dampak kerjasama orang tua dan sekolah terhadap keberagaman pengguna game online di SDN Mandirancan?
- c. Bagaimanakah kendala kerjasama orang tua dan sekolah dalam meningkatkan keberagaman pada siswa pengguna game online di SDN Mandirancan?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini menjelaskan dan mendeskripsikan tentang tujuan dan kegunaan yang ingin dicapai yaitu:

- a. Untuk menganalisis kerjasama orang tua dan sekolah dalam meningkatkan keberagaman bagi pengguna game online
- b. Untuk menyelesaikan dampak kerjasama dalam meningkatkan sikap keberagaman bagi pengguna game online
- c. Untuk menyelesaikan kendala kerjasama orang tua dan sekolah dalam meningkatkan keberagaman bagi pengguna game online

D. Kegunaan Penelitian

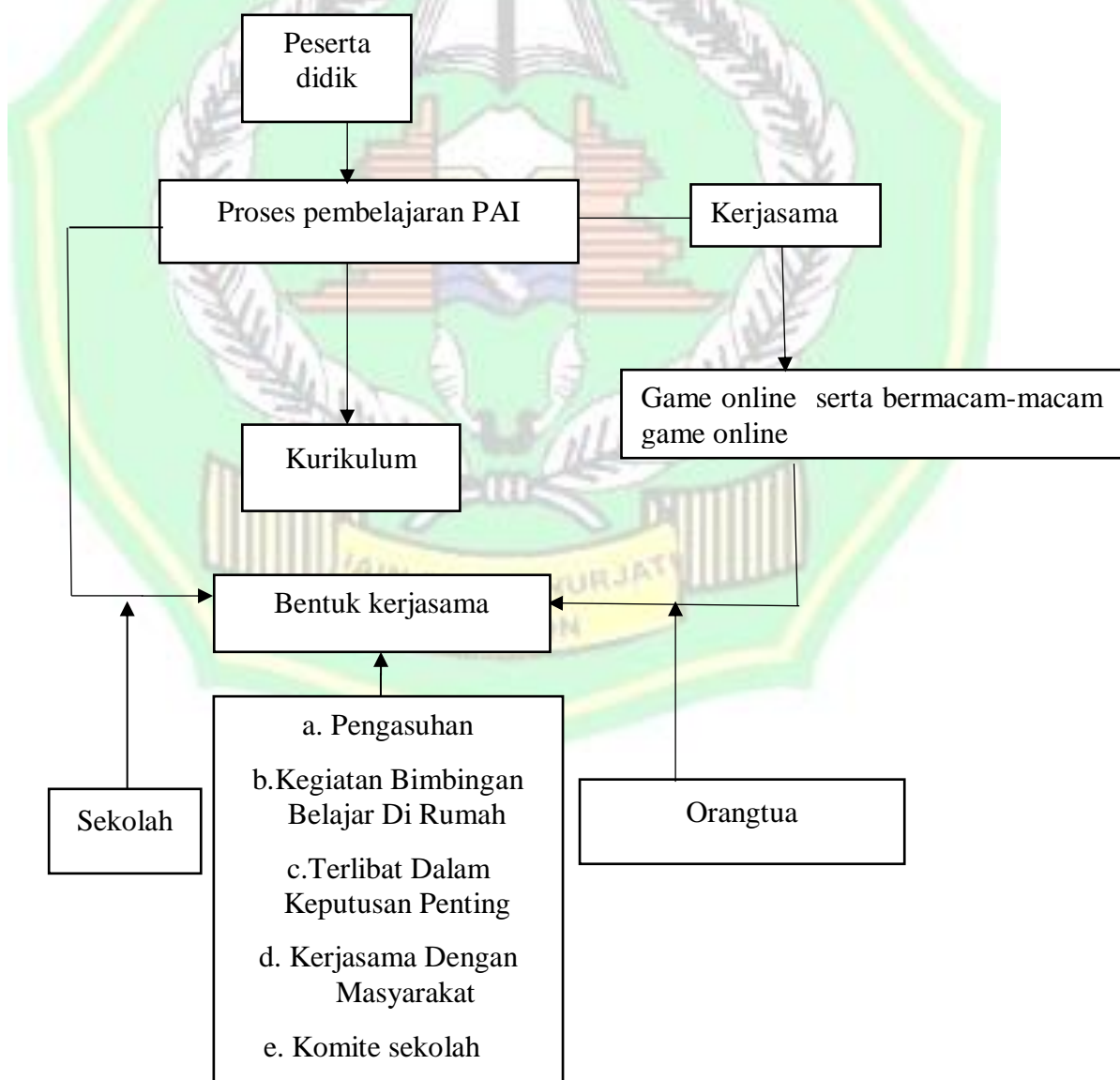
Manfaat yang dapat diberikan serta diharapkan dalam penelitian ini yaitu:

- a. Secara teoritis yaitu dalam perkembangan psikologi anak yang terus berkembang sesuai dengan tuntutan masyarakat dan kurikulum

- b. Secara praktis yaitu melalui kerjasama orang tua dapat meningkatkan keberagaman anak-anak pengguna game online serta pengawasan terhadap anak dari segi wawasan dan pengalaman langsung peneliti.

E. Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran suatu tulisan yang berupa konsep ditulis oleh penulis sehingga menjadi kerangka pemikiran. Tulisan yang disusun lalu dikembangkan isinya oleh penulis untuk memudahkan dalam pengerjaanya. Kerangka pemikiran tersebut tergambar dalam berupa bagan yaitu:



Di dalam kerangka berfikir di atas dijelaskan bahwa hal pertama yang ada dalam sebuah kerjasama orang tua dan sekolah dalam meningkatkan keberagaman pengguna game online di SDN Mandirancan yaitu peserta didik. Peserta didik merupakan seseorang yang dalam pembentukan sikap moral dan kepribadian yang didapatkan dari sebuah arahan dan bimbingan. Peserta didik sebagai insan kamil yang dalam perkembangan, pembentukan moral ditunjang dari filsafat hidup, curhat, berprestasi, mandiri, mendapatkan status, sosial serta berupa kebutuhan fisik peserta didik.¹⁵

Peserta didik disebut insan kamil serta berakhlak mulia dikarenakan dicetak oleh pendidik yang memperhatikannya secara baik dimensi inilah yang akan mempengaruhi peserta didik. Peserta akan mendapatkan kecerdasan agama merupakan kecerdasan yang melebihi tingkatan kecerdasan qalbiyah dan beberapa kecerdasan yang akan dilampaui oleh siswa yaitu kecerdasan intelektual dan emosional. Tingkah laku peserta didik yang insan kamil juga akan dicapai dan berkembang yang merupakan sangat penting dalam proses pendidikan islam.¹⁶

Dalam proses pembelajaran PAI yang dilaksanakan oleh guru terkadang mengalami ketidakkonsisten yang muncul dalam beberapa kendala. Pada setiap pertemuan di kelas guru diharapkan memperhatikan dan meningkatkan semua aspek penilaian, lebih menguasai kelas, teknologi pada pembelajaran, pemanfaatan

¹⁵ Ganda Yogi Wiguna and Yohanes Kartika Herdiyanto, "Coping Pada Remaja Yang Kecanduan Bermain Game Online," *Jurnal Psikologi Udayana* 5, no. 2 (2018): 450.

¹⁶ Nur Azizah, "Perilaku Moral Dan Religiusitas Siswa Berlatar Belakang Pendidikan Umum Dan Agama," *Jurnal Psikologi* 33, no. 2 (2015): 1–16.

media dioptimalkan, variasi metode pembelajaran serta pembelajaran di sesuaikan dengan RPP yang telah disusun.¹⁷

Siswa juga harus nampak pada pembelajaran di kelas, berpartisipasi aktif, mendemonstrasikan pembelajaran di depan kelas, tugas dari guru dikerjakan dengan baik, jika materi tidak dipahami sebaiknya banyak bertanya, serta dapat mengemukakan pendapat di depan kelas. Guru-guru agar lebih dinamis dan professional mengajar di dalam kelas maka kepala sekolah perlu mengikutsertakan guru-guru tersebut ke dalam berbagai pelatihan seperti pelatihan media, teknologi serta proses pembelajaran PAI di dalam kelas. Proses pembelajaran yang baik akan berpengaruh terhadap bidang akademik serta kompetensi siswa hal tersebut yang dapat dikatakan keberhasilan seorang guru dalam mengajar.¹⁸

Kurikulum merupakan hal tidak dapat dirubah. Kurikulum merupakan hal yang harus dicapai dalam suatu pendidikan. Meningkatkan harkat dan martabat manusia seutuhnya merupakan tujuan dari pendidikan secara universal. Tenaga terampil untuk pembangunan fisik dalam memenuhi kualitas sumber daya manusia saja bukan hanya cita-cita dari pendidikan semata. Kurikulum merupakan amanat undang-undang yang diemban oleh pemerintah sebagai langkah yang strategis untuk perubahan kurikulum.¹⁹

¹⁷ Lety Febriana and Amnah Qurniati, "Pendidikan Agama Islam Berbasis Religiusitas," *El Ta'dib: Journal of Islami Education* 1, no. 1 (2021): 3.

¹⁸ Ahmad Hariandi, "Strategi Guru Dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Alquran Siswa Di SDIT Aulia Batanghari," *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar* 4, no. 1 (2019): 19.

¹⁹ Mujianto Solichin and F Fujirahayu, "Problematika Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Di SMP," *Jurnal Pendidikan Islam* 2, no. 1 (2018): 88–113.

Kurikulum menuntut sebuah respon perubahan, kompleks, serta semakin canggih di masa depan. Kurikulum juga mengikuti akselerasi, sikap terbuka, serta pemberlakuan kebijakan para pemangku kepentingan agar kurikulum bisa berhasil dalam pelaksanaannya. Kurikulum akan menggunakan model operasional yang baru, para guru harus mempersiapkan diri dengan kurikulum baru yang akan diterapkan. Hal-hal yang harus dipersiapkan seperti berbagai perangkat dan sistem yang dilakukan oleh manajemen sekolah.²⁰

Bentuk kerjasama orang tua dan sekolah dalam pengguna game online di sekolah dasar yaitu membuat program aturan kelas, solat duha berjamaah, di setiap kelas membuat aturan tentang sikap yang baik, membuat buku catatan harian yang memantau perilaku disiplin siswa, orang tua dilibatkan dalam kerjasama disekolah, membuat komite sekolah serta iklim kelas yang kondusif. Bukan hal itu saja yang harus diterapkan di sekolah. Sekolah juga menyiapkan program-program yang harus diperkuat dengan menegakan aturan kelas di sekolah serta pelaksanaan program sekolah yang secara konsisten dilaksanakan oleh seluruh warga sekolah.²¹

F. Penelitian Terdahulu

Dalam penulisan proposal tesis sangat diperlukan kajian pustaka. Penelitian yang akan dilakukan ada hubungannya dengan penelitian yang terdahulu sehingga hasil-hasil penelitian yang didapat perlu dibandingkan melalui kajian pustaka ini. Dengan tema proposal tesis ini semua data serta karya-karyanya sangat relevan yang kegunaannya untuk mempertajam dan menganalisis konsep-

²⁰ Stanner Architects and Poltekkes Kemenkes, *Pedoman Pengelolaan Sumber Daya Manusia (Sdm) Tenaga Pendidik Dan Kependidikan*, 2016.

²¹ Yeni Wulandari and Muhammad Kristiawan, "Strategi Sekolah Dalam Penguatan Pendidikan Karakter Bagi Siswa Dengan Memaksimalkan Peran Orang Tua," *JMKSP (Jurnal Manajemen, Kepemimpinan, dan Supervisi Pendidikan)* 2, no. 2 (2017): 294.

konsep yang akan dibandingkan Pertama Jurnal yang diteliti oleh Diah Andika Sari dan Ari Lela Nurjanah (2020) dengan judul:” Hubungan Antara Game Online dengan Perkembangan Emosional Anak Usia 5-6 Tahun.” Penelitian ini bertujuan Ada hubungan antara perkembangan emosi anak usia 5-6 tahun dengan game online. Penggunaan gadget pada anak usia dini pasti berdampak negatif. Kecanduan game online saat ini banyak digandrungi oleh anak-anak. Perkembangan otak anak yang akan pertama kali dipengaruhi oleh kecanggihan teknologi. Mengontrol emosi, pengendalian diri, tanggung jawab dan pengembalian keputusan merupakan bagian dari sistem otak. Penggunaan smartphone pada anak harus adanya pengendalian dan pengawasan. Sikap seperti tidak memberikan smartphone dan tidak bermain smartphone di depan anak merupakan hal-hal yang harus diperhatikan oleh para orang tua.²²

Kedua Jurnal yang diteliti oleh Eldi Akbar Kurniawan, dkk (2019) dengan judul: “Analisis Perubahan Perilaku Sosial Akibat Game Online (Studi Kasus di Mahasiswa Semester 7 STIA Sebelas April Sumedang). “Penelitian ini bertujuan alasan bermain game online antara lain untuk bersenang-senang atau menyegarkan diri, untuk sejenak melupakan penat dari pekerjaan, untuk mengisi waktu luang dan tidak dianggap ketinggalan zaman. Game online juga mempengaruhi cara kita berinteraksi dengan orang lain. Namun, dengan begitu banyak efek buruk yang tidak sebanding dengan efek baik, kita perlu mengetahui cara mengendalikan diri, pikiran, dan perilaku kita. Game online tidak mengarahkan perilaku kita ke hal yang salah. Mengatasi ketergantungan pada

²² Diah Andika Sari and Ari Lela Nurjanah, “Hubungan Game Online Dengan Perkembangan Emosional Anak Usia 5-6 Tahun,” *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 4, no. 2 (2020): 994.

game online membutuhkan semua pihak, mulai dari diri sendiri, keluarga bahkan pemerintah penelitian ini adalah pendekatan ditelaah secara kualitatif berdasarkan perspektif subjek yang dipilih. Oleh karena itu, temuan ini sangat kontekstual.²³

Ketiga Jurnal yang diteliti oleh Antonius SM Simamora (2016) dengan judul:

“Persepsi Orangtua Terhadap Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Pendidikan Dasar Di Perumahan Bukit Kemiling Permai Kecamatan Kemiling Bandar Lampung. “Penelitian ini mengemukakan bahwa dampak negative gadget pada anak sebanyak 46% merupakan hasil dari persetujuan orangtua serta komunikasi anak dengan orangtua berkurang. Penggunaan gadget pada anak usia pendidikan dasar sebagai variabel. Pada anak usia pendidikan dasar penggunaan gadget sangat berdampak besar serta persepsi orangtua yang ikut berperan serta terhadap hal tersebut. Psikomotorik anak berkurang karena menggunakan gadget bahwa hal tersebut telah diakui oleh orangtua dan respon tersebut sebanyak 65,4%.²⁴

Dari ketiga penelitian di atas sangat membantu dalam memecahkan masalah yang terjadi saat ini. Terdapat perbedaan penelitian yang dilakukan sebelumnya dengan peneliti lakukan sekarang yaitu melihat aspek keberagaman. Setiap individu bentuknya sangat beragam hal tersebut merupakan aspek perkembangan psikologi. Masing-masing individu berproses

²³ Teddy Aprilianto, “Dampak Game Online Terhadap Pola Belajar Anak: Studi Di Desa Ujung Tanjung III Kabupaten Lebong,” *Jurnal Hawa : Studi Pengarus Utamaan Gender dan Anak* 2, no. 1 (2020): 75.

²⁴ Marcos Moshinsky, “Persepd ORANG TUA TERHADAP PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK USIA DINI DI TK SURABAYA,” *Nucl. Phys.* 13, no. 1 (1959): 104–116.

melalui belajar dan berkembang. Bertanggung jawab, tidak bergantung kepada orang lain, mengambil keputusan, menelaah masalah, mengelola pikiran untuk menjadi lebih percaya diri dan menjadi lebih baik merupakan kemandirian yang sebenarnya. Sebab itu peneliti mengungkap penelitian yang berjudul: “Kerjasama Orang tua Dan Sekolah Dalam Meningkatkan Keberagaman Pengguna Game Online (Studi Kasus Di SDN Mandirancan).²⁵

G. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian metode campuran yaitu pengumpulan data kuantitatif yang memulai penelitiannya yang peletakannya secara terpisah. Di akhir penelitian atau disepanjang penelitian biasanya istilah tersebut penelitian kualitatif. Dari dua jenis penelitian tersebut salah satunya diberikan prioritas ini artinya penelitian tersebut ditulis pengumpulan datanya secara kuantitatif dan kualitatif. Peneliti mencoba mengkaji mendalam secara individu. Peneliti mencoba untuk mencari tahu semua variabel penting.²⁶

Adapun sumber data yang diambil yaitu sumber data merupakan subjek berasal mana data tadi bisa diperoleh serta mempunyai berita kejelasan perihal bagaimana mengambil data tadi serta bagaimana data tadi diolah). Jenis-jenis sumber data ada dua macam yaitu:

²⁵ Suyanto Totok Putri, Fellinda Arini, “Strategi Guru Dalam Mengatasi Perilaku Pengguna Game Online Di SDN 01 Mojokerto,” *Kajian Moral dan Kewarganegaraan* 1, no. 4 (2016): 62–76, <https://core.ac.uk/download/pdf/230709873.pdf>.

²⁶ Hengki Wijaya, “Metode Penelitian Pendidikan Teologi,” *Alfabeta Pres* 2, no. 2 (2012): 1.

1. Sumber Primer merupakan data yang diperoleh sendiri dari hasil pengukuran, observasi, survey dan lain – lain. Sumber primer pula dapat dikatakan sumber berita yang berasal sumbernya, yaitu yang didapatkan penulis atau peneliti.²⁷
2. Sumber Sekunder merupakan ulasan, ringkasan, atau kritik terhadap karya atau penelitian seseorang. Informasi tentang sumber-sumber utama diatur secara sistematis sehingga mudah diakses.²⁸

Adapun teknik pengumpulan data yang diambil secara kuantitatif dan kualitatif yaitu:

1. Kuesioner

Kuesioner berisi pertanyaan terbuka dan tertutup yang disesuaikan kebutuhan. Kuesioner berkaitan dengan berbagai masalah, para persepsi narasumber, minat, serta bertujuan menangkap motivasi. Dalam pembuatan kuesioner dapat memberikan wawasan.²⁹

2. Wawancara

Sumber data yang diambil yaitu wawancara. Wawancara dilakukan dibeberapa orang sebagai sumber informan yang penting. Peneliti mewancarai kepala sekola, wali kelas dan beberapa wali murid. Perihal tentang para responden yang bertujuan untuk menggali informasi merupakan situasi yang dihipi oleh pewawancara.³⁰

²⁷ S. Bawelle, J. Sinolungan, and R. Hamel, "Hubungan Pengetahuan Dan Sikap Perawat Dengan Pelaksanaan Keselamatan Pasien (Patient Safety) Di Ruang Rawat Inap Rsud Liun Kendage Tahuna," *Jurnal Keperawatan* 1, no. 1 (2013): 3.

²⁸ Galuh Kartikasari, "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Materi Sistem Pencernaan Manusia," *Jurnal Dinamika Penelitian* 16, no. 1 (2016): 63.

²⁹ Zainal Abidin Achmad and Rachmah Ida, "Etnografi Virtual Sebagai Teknik Pengumpulan Data Dan Metode Penelitian," *The Journal of Society & Media* 2, no. 2 (2018): 136.

³⁰ Lukman Nul Hakim, "Ulasan Metodologi Kualitatif: Wawancara Terhadap Elit," *Aspirasi* 4, no. 2 (2013): 165–172, <https://jurnal.dpr.go.id/index.php/aspirasi/article/view/501>.

3. Observasi

Observasi kegiatan yang dilakukan oleh guru untuk mengumpulkan informasi tentang anak. Seorang pengamat yang efektif harus bisa menunggu dan melihat apa yang sebenarnya terjadi, tanpa melompat ke kesimpulan dari situasi yang diamati.³¹

4. Dokumentasi

Dokumentasi tidak hanya terbatas pada dokumen fisik, tetapi juga mencakup semua yang memiliki potensi dan dianggap dokumen bahkan dalam bentuk virtual. Semuanya adalah dokumen jika memiliki atau memenuhi fungsi dokumen.³²

5. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan bahan-bahan yang telah dihimpun oleh peneliti secara sistematis dan melakukan proses pencarian data tersebut. Secara sistematis melaporkan apa yang diteliti, bermakna, mencari pola, mensintesis, mengelola menjadi satuan-satuan, menata, serta menelaah data. berkaitan dengan suatu program isi dokumen, keyakinan, sikap, sesuatu hal, pengalaman, pernyataan seseorang tentang perspective dari data-data yang dideskripsikan. Dalam menganalisis tesis ini langkah-langkah yang dilakukan yaitu antara yang satu dengan yang lainnya kajian-kajian yang mengenai pendapat-pendapat tersebut dibandingkan. Mengenai studi yang akan dibahas

³¹ Ria Novianti, "Teknik Observasi Bagi Pendidikan Anak Usia Dini," *Educhild* 01, no. 1 (2012): 22–29.

³² Blasius Sudarsono, "Memahami Dokumentasi," *Acarya Pustaka* 3, no. 1 (2017): 47.

terhadap pandangan-pandangan, penilaian diri serta mengemukakan pendapat. Kajian yang akan diteliti diberikan kesimpulan.³³

Dalam tesis ini menggunakan aplikasi SPSS versi 16 dan Excel dalam penelitiannya. Data-data tersebut akan dianalisis dan diproses agar mengetahui hal-hal berikut ini yaitu:

a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk normal atau tidaknya suatu data yang diperoleh. Hasil uji normalitas akan melihat statistic parametris dan non parametris yang akan berpengaruh terhadap hal tersebut. Apabila hasil yang dianalisis yaitu tidak normal maka alat yang digunakan yaitu statistik parametris. Apabila hasil yang dianalisis tersebut normal maka menggunakan statistik nonparametris. Penelitian ini menggunakan uji normalitas Kolmogorov Smirnov dari variable x terhadap y .³⁴

b. Uji Korelasi Bivariate

Korelasi Bivariate merupakan menghitung statistik seperti korelasi Pearson. Korelasi tersebut untuk mengurutkan serta mengukur peringkat variable yang terikat. Korelasi bivariate bernilai dari +1 serta -1 yang keduanya menunjukkan hubungan positif dan negative. Dalam korelasi bivariate jika menunjukkan tidak ada hubungan linier maka dinyatakan dengan nilai. Contohnya dalam

³³ Gito Supriyadi, "Reliabilitas Tes Hasil Belajar Dan Evaluasi Pembelajaran," *Himmah* VII, no. 18 (2006): 50–62.

³⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D, Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D)*, 22nd ed. (Bandung: CV. Alfabeta, 2015).

menggunakan korelasi bivariate untuk adakah hubungan linier yang kuat dalam gaji saat ini dan gaji awal awal di sebuah perusahaan.³⁵

c. Uji Homogenitas

Uji homogenitas merupakan serangkaian analisis yang populasinya berasal tidak jauh berbeda dari keragamannya serta dari varians yang sama atau berbeda. Komposisi serta distribusi datanya harus cocok dengan model serta bersifat prediktif untuk studi korelasi. Uji homogenitas mempunyai karakter yang sama serta memiliki ciri khas yang akan diteliti.³⁶

d. Uji Reabilitas Analitis dan Uji Validitas

Uji reabilitas yaitu selalu konsisten serta stabil dari waktu ke waktu. Dapat dikatakan seseorang dalam kuesioner selalu reliabel dan handal. Variabel dikatakan jika memberikan nilai Cronbach Alpha > 0.70 .³⁷

Uji reabilitas yaitu melakukan pengukuran konsisten, cermat, akurat jika pengukuran tersebut dikatakan reliabel. Hasil suatu pengukuran dikatakan percaya. Instrument tersebut dapat dipercaya sebagai alat ukur untuk mengetahui konsistensi dari instrument uji reabilitas.³⁸

³⁵ SPSS Incorporation, *SPSS Statistics 17. 0 Brief Guide*, 1st ed. (USA: Polar Engineering and Consulting, 2017).

³⁶ Wayan Widana and Putu Lia Muliani, *Uji Persyaratan Analisis*, ed. Teddy Fiktorius, *Analisis Standar Pelayanan Minimal Pada Instalasi Rawat Jalan Di RSUD Kota Semarang*, 1st ed. (Lumajang Jawa Timur: Klik Media, 2020).

³⁷ Umar Farouk Maulina Nailissyifa, Suryadi Poerbo*, "Pengaruh Pengetahuan Pajak Persepsi Atas Efektifitas Sistem Perpajakan Dan Sanksi Pajak Terhadap Kepatuhan Wajib Pajak PPh Pasal 21 Dalam Melapor SPT (Studi Pada Dosen ASN Di Politeknik Negeri Semarang)," *JOBS* 5, no. 1 (2019): 67.

³⁸ Imron Imron, "Analisa Pengaruh Kualitas Produk Terhadap Kepuasan Konsumen Menggunakan Metode Kuantitatif Pada CV. Meubele Berkah Tangerang," *Indonesian Journal on Software Engineering (IJSE)* 5, no. 1 (2019): 22.

Uji validitas merupakan alat yang digunakan untuk mengukur valid atau tidaknya suatu alat yang digunakan untuk mengukur validitas. Alat disini yaitu berupa pertanyaan-pertanyaan yang ada pada kuesioner.³⁹

H. Sistematika Pembahasan

Sistematika Pembahasan

Secara ringkas gambaran penelitian yang akan peneliti berikan supaya lebih mudah dalam penyusunan dan pembahasannya yaitu:

BAB I : Bab I ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian/kegunaan, identifikasi masalah, wilayah kajian penelitian, pendekatan penelitian, jenis masalah, pembatasan masalah.

BAB II : Bab ini berisi tentang hal-hal yang menjelaskan tentang kerjasama orang tua siswa, sekolah serta peran orangtua, dalam keberagaman anak-anak pengguna game online yang ada di lingkungan siswa sekolah dasar. Hal tersebut dilakukan agar menjadi lebih jelas bagaimana peran kerjasama, fungsi, dan interaksi orang tua dalam meningkatkan keberagaman penggunaan game online.

BAB III: Bab ini berisi tentang metode penelitian yang tetap sesuai dengan yang akan diteliti. Penelitian ini jenisnya metode campuran yaitu kuantitatif dan kualitatif pemaparannya secara deskriptif. Hal tersebut membutuhkan waktu, tempat dan penelitian yang mendalam.

BAB IV: Bab ini berisi tentang hasil analisis data yang memuat beberapa hal yang sudah dipaparkan dengan jelas dan komprehensif. Kesimpulan

³⁹ Nilda Miftahul Janna and Herianto, "Artikel Statistik Yang Benar," *Jurnal Darul Dakwah Wal-Irsyad (DDI)*, no. 18210047 (2021): 2.

tersebut akan memberikan hal yang bisa kita tarik inti dari apa yang dijelaskan dan dipaparkan dari hasil analisis data.

BAB V: Bab ini berisi penutup yang menjelaskan kesimpulan dan saran yang diberikan sebagai acuan untuk pemberharuan tentang materi psikologi pendidikan anak serta sebagai bahan lanjutan penelitian berikutnya.

