

PENGARUH PENGGUNAAN KOMPUTER GAME TERHADAP MINAT DAN KREATIVITAS BELAJAR ANAK TINGKAT SD DAN SLTP

(Studi di dua pusat permainan anak di Sampit)

SKRIPSI

Diajukan untuk melengkapi tugas-tugas dan memenuhi syarat-syarat guna mencapai Gelar Sarjana dalam Ilmu Tarbiyah

Oleh :

NUR 'AINUN. HM

NIM : 9115011731



**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI ANTASARI
FAKULTAS TARBIYAH PALANGKARAYA
JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
1996**

MOTTO :

عَلِّمُوا أَوْلَادَكُمْ فَإِنَّهُمْ يَخْلُقُونَ
لِزَمَنِ غَيْرِ زَمَانِكُمْ (الحديث)

"DIDIKLAH ANAK-ANAKMU, KARENA MEREKA ITU
DIJADIKAN BUAT MENGHADAPI JAMAN YANG
SAMA SEKALI LAIN DARI JAMANMU INI"

(Umar Hasyim, 1983 : 14)

PERSETUJUAN SKRIPSI

JUDUL : PENGARUH PENGGUNAAN KOMPUTER GAME
TERHADAP MINAT DAN KREATIVITAS BELAJAR
ANAK TINGKAT SD DAN SLTP (Studi di Dua
Pusat Permainan di Sampit)

N A M A : NUR AINUN. H.M.

N I M : 9115011731

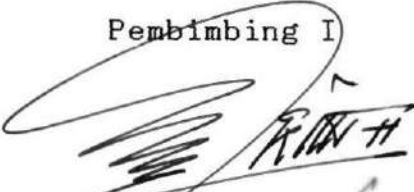
JURUSAN : Pendidikan Agama Islam

PROGRAM : STRATA 1 (S1)

Palangkaraya, Januari 1996

Mengetahui

Pembimbing I


Drs. Ahmad Syar'i
NIP. 150 222 661

Pembimbing II


Dra. Hamdanah
NIP. 150 246 249

Ketua Jurusan

Mengetahui

Dekan


Dra. H. Zurinal.Z.
NIP. 150 170 330




Drs. H. Syamsir S. MS
NIP. 150 183 048

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul "PENGARUH PENGGUNAAN KOMPUTER GAME TERHADAP MINAT DAN KREATIVITAS BELAJAR ANAK TINGKAT SD DAN SLTP (Studi di dua pusat permainan anak di Sampit)" telah dimunagasyahkan pada sidang panitia ujian Skripsi Fakultas Tarbiyah IAIN Antasari Palangkaraya pada :

H a r i : Kamis
Tanggal : 25 Januari 1996
4 Ramadhan 1416 H.
dan diyudisiumkan pada :
H a r i : Kamis
Tanggal : 25 Januari 1996
4 Ramadhan 1416 H.

Dekan Fakultas Tarbiyah
IAIN Antasari Palangkaraya



Drs. H. SYAMSIR S. MS
NIP. 150 183 084

P e n g u j i

1. Drs. Abubakar H.M
Penguji/Ketua Sidang
2. Drs. H.M. Ramli
Penguji
3. Drs. Ahmad Syar'i
Penguji
4. Dra. Hamdanah
Penguji/Sekretaris Sidang

1.
2.
3.
4.

**PENGARUH PENGGUNAAN KOMPUTER GAME TERHADAP MINAT DAN
KREATIVITAS BELAJAR ANAK TINGKAT SD DAN SLTP
(Studi di dua pusat permainan anak
di Sampit)**

Abstraksi

Pusat Komputer Game pada 2 (dua) lokasi di Sampit tampaknya mendapat kunjungan yang cukup besar dari anak-anak usia sekolah, terutama pada usia SD dan SLTP, karena jam-jam bermain yang disediakan berlangsung sepanjang hari. Kunjungan dan keterlibatan anak di dua pusat tersebut diduga dapat mengganggu kesempatan dan konsentrasi belajar mereka, yang pada akhirnya diduga dapat mengganggu minat dan kreativitas belajar mereka. Oleh sebab itu maka perlu diteliti dengan permasalahan pokok Penggunaan Komputer Game, minat dan kreativitas belajar anak tingkat SD dan SLTP serta pengaruh penggunaannya terhadap minat dan kreativitas. Untuk itu diajukan hipotesa : Penggunaan Komputer Game berpengaruh terhadap minat dan kreativitas belajar anak tingkat SD dan SLTP, makin tinggi keterlibatan anak tingkat SD dan SLTP dalam penggunaan Komputer Game, maka semakin rendah minat dan kreativitas belajar anak tingkat SD dan SLTP.

Untuk menjawab permasalahan di atas, maka dikumpulkan data dari sumber tertulis dan tidak tertulis, dengan sampel penelitian anak yang terlibat penggunaan Komputer Game berjumlah 45 (empat puluh lima) orang anak. Penggalan data menggunakan teknik observasi, wawancara, angket dan dokumenter, selanjutnya diolah, disajikan, dan dianalisa baik secara kualitatif maupun kuantitatif. Untuk menguji hubungan antara penggunaan Komputer Game dengan minat dan kreativitas belajar anak digunakan uji korelasi product moment, dilanjutkan dengan t hitung dan rumus analisa regresi linier.

Setelah diadakan penelitian di dua pusat Komputer Game di Sampit, hasil penelitian menunjukkan Penggunaan Komputer Game oleh anak SD dan SLTP di dua pusat permainan anak di Sampit ternyata prosentase terbesar berada pada kualifikasi tinggi dengan interval skoring 11.63 - 15 (48.89 %), sedang dengan interval 8.34 - 11.67 (28,89%), dan rendah dengan interval 5.0 - 8.33 (22,22%).

Selanjutnya minat belajar anak tingkat SD dan SLTP yang terlibat penggunaan Komputer Game di dua pusat permainan di Sampit ternyata prosentase terbesar berada pada kualifikasi tinggi dengan interval skoring 9 (44,45%), sedangkan dengan interval 10 - 13 (31,11%) dan tinggi dengan interval 14 (24,44%).

Sedangkan kreativitas belajar anak SD dan SLTP yang terlibat penggunaan Komputer Game di dua pusat permainan di Sampit ternyata prosentase terbesar pada kualifikasi rendah dengan interval skoring 4.0 - 6.66 (66.67%), sedangkan dengan interval 6.67 - 9.33 (24,44%), dan tinggi dengan interval 9.34 - 12 (8,89%).

Setelah diadakan penelitian di dua pusat Komputer Game di Sampit, hasil penelitian menunjukkan ada hubungan antara penggunaan Komputer Game dengan minat dan belajar anak tingkat SD dan SLTP, dimana diperoleh nilai $r = -0.95$ lebih besar dari r tabel = 0,288 selanjutnya setelah nilai $r = -0.95$ dianalisis dengan t hitung, maka diperoleh nilai sebesar = 4.70, yang bila dikonsultasikan dengan t tabel pada df terdekat 45 dengan taraf kepercayaan 99 % = 2,69 dan ternyata t hitung lebih besar dari t tabel, sehingga H_a diterima yang berarti pengaruh penggunaan Komputer Game terhadap minat belajar anak tingkat SD dan SLTP cukup meyakinkan. Kemudian mengenai tingkat pengaruh kedua variabel di atas diperoleh nilai regresi yaitu $= Y = 22.71 + - 1.06 (X)$ yang berarti setiap kenaikan satu satuan pada variabel X akan menyebabkan penurunan satu satuan pada variabel Y , dengan demikian semakin tinggi keterlibatan anak tingkat SD dan SLTP dalam penggunaan Komputer Game, maka semakin rendah minat belajar anak tingkat SD dan SLTP.

Kemudian mengenai hubungan antara penggunaan Komputer Game dengan kreativitas belajar anak tingkat SD dan SLTP, diperoleh nilai r sebesar = - 0.89 lebih besar dari r tabel = 0,288, selanjutnya setelah nilai $r = -0.89$ dianalisis dengan t hitung, maka diperoleh nilai sebesar 7.26, yang berarti bila dikonsultasikan dengan t tabel pada df terdekat 45 dengan taraf kepercayaan 99 % = 2,69 dan ternyata t hitung lebih besar dari t tabel, sehingga H_a diterima yang berarti pengaruh penggunaan Komputer Game terhadap kreativitas belajar anak tingkat SD dan SLTP cukup meyakinkan. Kemudian mengenai tingkat pengaruh ke dua variabel di atas diperoleh nilai regresi yaitu $= 12.58 + - 0.62 (X)$, yang berarti setiap kenaikan satu satuan pada variabel X , akan menyebabkan penurunan pada satu satuan Y , dengan demikian semakin tinggi keterlibatan anak tingkat SD dan SLTP dalam penggunaan Komputer Game, maka semakin rendah kreativitas belajar anak tingkat SD dan SLTP.

Selanjutnya hasil mengenai hubungan antara penggunaan Komputer Game terhadap minat dan kreativitas belajar anak tingkat SD dan SLTP, dimana diperoleh nilai r sebesar = - 0.95 lebih besar dari r tabel = 0,288 selanjutnya setelah nilai $r = -0.95$ dianalisis dengan t hitung, maka diperoleh nilai sebesar $r = 4.70$, yang bila dikonsultasikan dengan t tabel pada df terdekat 45 dengan taraf kepercayaan 99 % = 2,69 dan ternyata t hitung lebih besar dari t tabel, sehingga H_a diterima yang berarti pengaruh penggunaan Komputer Game terhadap minat dan kreativitas belajar anak tingkat SD dan SLTP cukup meyakinkan. Kemudian mengenai tingkat pengaruh kedua variabel di atas diperoleh nilai regresi yaitu $= 35.35 + - 1.70 (X)$, yang berarti setiap kenaikan satu satuan pada variabel X , akan menyebabkan penurunan satu satuan pada variabel Y , dengan demikian semakin tinggi keterlibatan anak tingkat SD dan SLTP dalam penggunaan Komputer Game, maka semakin rendah minat dan kreativitas belajar anak tingkat SD dan SLTP.

KATA PENGANTAR

Berkat rahmat dan hidayah Allah SWT penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "PENGARUH PENGGUNAAN KOMPUTER GAME TERHADAP MINAT DAN KREATIVITAS BELAJAR ANAK TINGKAT SD DAN SLTP (Studi di dua pusat permainan anak di Sampit)".

Penulisan skripsi ini dilaksanakan dalam rangka penyelesaian studi program Strata satu (S 1) dan pemenuhan persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana dalam Ilmu Tarbiyah pada Fakultas Tarbiyah IAIN Antasari Palangkaraya.

Dalam penulisan skripsi ini penulis banyak mendapat dorongan dan masukan dari berbagai pihak, untuk itu penulis menyampaikan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya terutama :

1. Yang terhormat Bapak Drs. H. Syamsir Salam MS selaku pimpinan Fakultas Tarbiyah IAIN Antasari Palangkaraya yang telah membantu untuk kelancaran penulisan skripsi ini.
2. Yang terhormat Bapak Drs. Ahmad Syar'i selaku pembimbing I dan Dra. Handanah selaku pembimbing II yang telah banyak memberikan bimbingan sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.
3. Yang terhormat Bapak dan Ibu Dosen beserta karyawan dan karyawan Fakultas Tarbiyah IAIN Antasari Palangkaraya.

4. Yang terhormat rekan Mahasiswa yang turut memberikan dorongan dan saran-saran yang berguna untuk penyempurnaan penulisan skripsi ini.
5. Dan semua pihak yang tidak dapat disebutkan namanya satu persatu yang telah memberikan bantuan moral dan material demi terwujudnya penulisan skripsi ini.

Dan atas segala bantuan yang telah diberikan, penulis ucapkan terima kasih yang setinggi-tingginya, mudah-mudahan Allah SWT memberikan balasan kebajikan yang berlipat ganda. Amin.

Penulisan menyadari dalam penulisan ini masih banyak terdapat kekurangan dan kelemahan, untuk itu kritik dan saran demi kesempurnaan skripsi ini sangat diharapkan.

Demikianlah penulisan ini disajikan kepada pembaca semoga ada manfaatnya bagi kita semua.

Palangkaraya, Januari 1995

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
MOTTO	ii
NOTA DINAS	iii
PERSETUJUAN SKRIPSI	iv
ABSTRAKSI	v
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
 BAB I : PENDAHULUAN	 1
A. Latar belakang	
B. Perumusan masalah	
C. Tinjauan pustaka	
1. Pengertian Komputer Game	
2. Pengertian minat dan kreativitas belajar	
3. Pentingnya minat dan kreativitas belajar	
4. Faktor-faktor yang mempengaruhi minat dan kreativitas belajar	
5. Pengaruh Komputer Game kaitannya dengan minat dan kreativitas belajar	
D. Tujuan dan kegunaan penelitian	
E. Perumusan Hepotesa	
F. Konsep dan pengukuran	
 BAB II : BAHAN DAN METODE	
A. Bahan dan macam data yang digunakan ...	
B. Metodologi peneitian	

	1. Populasi dan sampel
	2. Tehnik pengumpulan data
	3. Pengolahan data dan uji hepotesa ...
BAB	III : GAMBARAN UMUM LOKASI PENELITIAN
	A. GEOGRAFI
	B. DEMOGRAFI
	1. Jumlah penduduk
	2. Kehidupan keagamaan
	3. Mata pencaharian
	4. Bahasa
	5. Tingkat pendidikan
	C. GAMBARAN TENTANG PUSAT KOMPUTER GAME ..
	1. New Golden Theatre
	2. Mentaya Theatre
BAB	IV : PENGARUH PENGGUNAAN KOMPUTER GAME TERHADAP
	MINAT DAN KREATIVITAS BELAJAR ANAK TINGKAT
	SD DAN SLTP (Studi di dua pusat permainan
	anak di Sampit)
	A. KETERLIBATAN ANAK SD / SLTP DALAM
	PENGGUNAAN KOMPUTER GAME
	B. MINAT DAN KREATIVITAS BELAJAR ANAK
	TINGKAT SD DAN SLTP DI DUA PUSAT
	1. Minat belajar anak tingkat SD dan
	SLTP yang terlibat penggunaan
	Komputer Game di dua pusat permainan
	anak di Sampit
	2. Kreativitas belajar anak tingkat SD
	dan SLTP yang terlibat penggunaan
	Komputer Game di Sampit
	C. PENGARUH PENGGUNAAN KOMPUTER GAME
	ANAK TINGKAT SD DAN SLTP (Studi di dua
	pusat permainan anak di Sampit)

C. PENGARUH PENGGUNAAN KOMPUTER GAME
TERHADAP MINAT DAN KREATIVITAS BELAJAR
ANAK TINGKAT SD DAN SLTP DI DUA PUSAT
PERMAINAN ANAK DI SAMPIT

1. Pengaruh penggunaan Komputer Game
terhadap minat belajar anak tingkat
SD dan SLTP 68
2. Pengaruh penggunaan Komputer Game
terhadap kreativitas belajar anak
tingkat SD dan SLTP 75
3. Pengaruh penggunaan Komputer Game
terhadap minat dan kreativitas
belajar anak tingkat SD dan SLTP ... 82

BAB V : PENUTUP 89

A. KESIMPULAN 89

B. SARAN - SARAN 92

DAFTAR KEPUSTAKAAN

LAMPIRAN - LAMPIRAN

TABEL

HALAMAN

1. JUMLAH PENDUDUK KOTA SAMPIT TAHUN 1994/1995 ...	28
2. JUMLAH PENDUDUK KOTA SAMPIT MENURUT KELOMPOK UMUR DAN JENIS KELAMIN	29
3. JUMLAH PEMELUK AGAMA MASYARAKAT KOTA SAMPIT TAHUN 1994/1995	30
4. JUMLAH TEMPAT IBADAH PADA TAHUN 1994/1995	31
5. TINGKAT PENDIDIKAN MASYARAKAT SAMPIT TAHUN 1994/ 1995	34
6. FASILITAS TEMPAT PENDIDIKAN TAHUN 1994/1995	35
7. TINGKAT KUNJUNGAN ANAK SD DAN SLTP DALAM PENGUNAAN KOMPUTER GAME MENJELANG CATUR WULAN I SEJAK TANGGAL 23 SEPTEMBER SAMPAI 9 OKTOBER 1995.	41
8. WAKTU YANG DIHABISKAN ANAK SD DAN SLTP SETIAP KALI BERKUNJUNG / BERMAIN KOMPUTER GAME DI DUA PUSAT PERMAINAN ANAK	42
9. HARI-HARI KUNJUNGAN ANAK TINGKAT SD DAN SLTP PENGUNAAN KOMPUTER GAME DI DUA PUSAT PERMAINAN ANAK DI SAMPIT	43
10. WAKTU YANG DIGUNAKAN ANAK TINGKAT SD DAN SLTP DI PUSAT PERMAINAN ANAK DI SAMPIT	44
11. UANG YANG DIHABISKAN ANAK TINGKAT SD DAN SLTP SETIAP KALI BERKUNJUNG DALAM PENGUNAAN KOMPUTER GAME DI SAMPIT	46
12. JENIS PERMAINAN YANG DIGUNAKAN ANAK TINGKAT SD DAN SLTP KETIKA BERKUNJUNG DI KOMPUTER GAME DI SAMPIT	47
13. WAKTU YANG DIGUNAKAN ANAK TINGKAT SD DAN SLTP DALAM BERKUNJUNG DI DUA PUSAT PERMAINAN ANAK DI SAMPIT	48

TABEL

HALAMAN

14. SKOR PENGGUNAAN KOMPUTER GAME ANAK TINGKAT SD DAN SLTP DI DUA PUSAT PERMAINAN ANAK DI SAMPIT	49
15. KEHADIRAN ANAK SD DAN SLTP YANG TERLIBAT PENGGUNAAN KOMPUTER GAME DI SEKOLAHNYA	52
16. KEGIATAN BELAJAR SECARA INDIVIDUAL ANAK TINGKAT SD DAN SLTP DI LUAR JAM SEKOLAH	53
17. KONSISTENSI ANAK TINGKAT SD DAN SLTP DALAM KEGIATAN BELAJAR TERJADWAL DI RUMAH YANG TERLIBAT PENGGUNAAN KOMPUTER GAME	54
18. KONSISTENSI BELAJAR KELOMPOK ANAK TINGKAT SD DAN SLTP YANG TERLIBAT DALAM PENGGUNAAN KOMPUTER GAME DI DUA PUSAT PERMAINAN ANAK	55
19. AKTIVITAS ANAK TINGKAT SD DAN SLTP YANG TERLIBAT DALAM PENGGUNAAN KOMPUTER GAME DI SAMPIT MENGERJAKAN TUGAS RUMAH	56
20. AKTIVITAS BERTANYA ANAK TINGKAT SD DAN SLTP YANG TERLIBAT DALAM PENGGUNAAN KOMPUTER GAME DALAM PROSES BELAJAR MENGAJAR DI SEKOLAH	57
21. SKOR MINAT BELAJAR ANAK TINGKAT SD DAN SLTP YANG TERLIBAT PENGGUNAAN KOMPUTER GAME DI DUA PUSAT PERMAINAN ANAK DI SAMPIT	58
22. AKTIVITAS ANAK TINGKAT SD DAN SLTP YANG TERLIBAT DALAM PENGGUNAAN KOMPUTER GAME DI SAMPIT DALAM MENGOREKSI/MEMPELAJARI ULANG HASIL PEKERJAAN RUMAH YANG BELUM BENAR	61
23. ADA TIDAKNYA CATATAN KHUSUS PELAJARAN DI SEKOLAH BAGI ANAK YANG TERLIBAT PENGGUNAAN KOMPUTER GAME DI SAMPIT	62
24. AKTIVITAS ANAK TINGKAT SD DAN SLTP YANG TERLIBAT DALAM PENGGUNAAN KOMPUTER GAME DALAM MEMPELAJARI SOAL-SOAL ULANGAN SEBELUMNYA MENJELANG ULANGAN ..	63

25. AKTIVITAS BERTANYA DAN MENJAWAB DALAM BELAJAR KELOMPOK TERHADAP ANAK TINGKAT SD DAN SLTP YANG TERLIBAT DALAM PENGGUNAAN KOMPUTER GAME DI DUA PUSAT PERMAINAN ANAK DI SAMPIT 64
26. SKOR KREATIVITAS BELAJAR ANAK TINGKAT SD DAN SLTP YANG TERLIBAT PENGGUNAAN KOMPUTER GAME DI DUA PUSAT PERMAINAN ANAK DI SAMPIT 65
27. PENGARUH PENGGUNAAN KOMPUTER GAME TERHADAP MINAT BELAJAR ANAK TINGKAT SD DAN SLTP DI DUA PUSAT PERMAINAN ANAK DI SAMPIT 68
28. PENGARUH PENGGUNAAN KOMPUTER GAME TERHADAP KREATIVITAS BELAJAR ANAK TINGKAT SD DAN SLTP DI PUSAT PERMAINAN ANAK DI SAMPIT 75
29. PENGARUH PENGGUNAAN KOMPUTER GAME TERHADAP MINAT DAN KREATIVITAS BELAJAR ANAK TINGKAT SD DAN SLTP DI DUA PUSAT PERMAINAN ANAK DI SAMPIT 85

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam rangka meningkatkan kualitas pendidikan diperlukan adanya kerja sama dari berbagai pihak, antara lain kerjasama pemerintah, masyarakat dan keluarga.

Hal ini telah dituangkan dalam Garis-Garis Besar Haluan Negara (GBHN) ketetapan Majelis Permusyawaratan Rakyat (MPR) Tahun 1993 sebagai berikut :

Pembangunan pendidikan diarahkan untuk meningkatkan harkat dan martabat manusia serta kualitas sumber daya manusia Indonesia dan memperluas serta meningkatkan pemerataan kesempatan memperoleh pendidikan termasuk di daerah terpencil. Peningkatan kualitas pendidikan dan kesejahteraan pendidik dan tenaga kependidikan lainnya, pembaharuan kurikulum sesuai dengan ilmu pengetahuan dan teknologi tuntutan zaman dan tahapan pembangunan, serta penyediaan sarana dan prasarana pendidikan yang memadai. Pendidikan yang berlangsung seumur hidup dan dilaksanakan sedini mungkin merupakan tanggung jawab keluarga, masyarakat, dan pemerintah. Oleh karena itu, peran aktif masyarakat dalam semua jalur, jenis dan jenjang pendidikan perlu didorong dan ditingkatkan. (GBHN, 1993 : 37).

Dalam hal ini keluarga khususnya orang tua memegang peranan yang cukup penting dalam membentuk kepribadian anak untuk mewujudkan cita-citanya sekaligus sebagai aset bangsa. Oleh karena itu orang

tua harus memerankan dirinya dalam proses pengembangan potensi dan pembentukan kepribadian anak. Hal ini selaras dengan sabda Rasulullah SAW yang diriwayatkan oleh Imam Muslim dari Abu Hurairah :

عَنْ أَبِي هُرَيْرَةَ أَنَّه كَانَ يَقُولُ قَالَ رَسُولُ اللَّهِ ﷺ
مَا مِنْ مَوْلُودٍ إِلَّا يُولَدُ عَلَى الْفِطْرَةِ فَأَبَوَاهُ يُهَيِّدَانِهِ وَ
يُنْصِرَانِهِ وَيَجَسَّسَانِهِ (رواه مسلم)

(Imam Muslim, tanpa tahun : 458)

Artinya : Dari Abu Hurairah RA berkata :
Sesungguhnya Rasulullah SAW bersabda :
Tidaklah kelahiran seorang anak itu
melainkan hanya dengan fitnah, maka
orang tuanyalah yang menjadikan ia
Yahudi, Nasrani, atau Majusi.

Komunikasi pergaulan antara orang tua dan anak, serta sikap tanggung jawab orang tua terhadap anak dapat membawa dampak pada kehidupan anak di masa kini dan di masa yang akan datang. Ketika anak sudah memasuki pendidikan sekolah, peranan dan partisipasi orang tua masih tetap dibutuhkan baik berupa bimbingan maupun pengawasan di luar jam sekolah.

Pada jenjang pendidikan sekolah dasar dan Sekolah Lanjutan Tingkat Pertama, anak sudah disibukkan atau dipengaruhi oleh lingkungan sekitar tempat tinggal mereka. Mereka semua ingin melakukan apa yang dapat

mereka kerjakan, mereka senang bekerja untuk mengembangkan keterampilan yang ada pada diri mereka. Pada usia ini anak sudah mulai menyukai suasana hidup dan berteman secara berkelompok, karena itu anak harus mendapatkan perhatian khusus dari orang tua sehingga mereka tidak hanya disibukkan dengan berbagai pergaulan dan permainan saja, melainkan mereka juga harus memperhatikan pelajaran-pelajaran sekolah.

Ciri khas yang dimiliki anak pada usia ini cenderung terhadap pekerjaan-pekerjaan praktis dan relatif mereka mudah dididik. Dalam penyelesaian tugas, mereka memerlukan bantuan guru atau orang dewasa lainnya untuk memenuhi keinginannya, karena kemampuan anak pada usia ini belum berkembang penuh, anak mudah dipengaruhi oleh ajakan-ajakan yang menjurus kepada keburukan dan kejahatan, tetapi anak juga melakukan hal-hal yang bersifat baik dan mudah dididik. Di samping itu pula pengetahuan yang dimiliki anak bertambah dengan pesat.

Dalam keadaan demikian, banyak keterampilan-keterampilan mulai dikuasainya dan kebiasaan tertentu mulai dikembangkannya. Anak mulai memasuki dunia obyektif dan dunia orang lain. Hasrat untuk mengetahui benda dan peristiwa mendorong anak melakukan eksperimen-eksperimen.

Dari beberapa ciri khas yang dipaparkan diatas dapatlah diketahui bahwa minat dan kreativitas belajar

anak pada usia ini berkembang dan harus dikembangkan. Salah satunya adalah hasrat/keinginan untuk mengetahui benda dan peristiwa-peristiwa yang ada disekitar tempat tinggal mereka. Dra. Kartini Kartono dalam bukunya Psikologi Anak mengatakan :

Minat anak pada priode ini terutama sekali tercurah pada segala sesuatu yang dinamis bergerak. Anak pada usia ini aktif dinamis; dan segala sesuatu bergerak akan sangat menarik minat perhatian anak. Lagi pula minatnya banyak tertuju pada macam-macam aktivitas. Dan makin banyak berbuat, makin bergunalah aktivitas tersebut bagi usaha pengembangan kepribadiannya. (Kartini Kartono, 1982 : 14).

Anak pada usia ini juga memiliki ciri khas bermain, permainan anak sudah tidak terikat dengan yang sifatnya tradisional, melainkan mereka sudah membuat peraturan tersendiri.

Di dalam buku Perkembangan Individu yang dikarang oleh Sumadi Suryabrata dijelaskan sebagai berikut :

Anak-anak pada usia ini gemar membentuk kelompok sebaya, biasanya untuk dapat bermain bersama-sama, di dalam permainan itu biasanya anak tidak lagi terikat kepada peraturan permainan tradisional mereka membuat peraturan sendiri. (Sumadi Suryabrata, 1992 : 29).

Sehubungan dengan perkembangan teknologi di era globallisasi dan informasi yang semakin maju disegala bidang maka penemuan-penemuan teknologi khususnya dibidang permainan anak-anak juga berkembang cukup pesat. Permainan anak-anak disini bermacam-macam jenisnya, baik yang berhubungan dengan elektronik maupun jenis permainan yang tidak ada hubungannya dengan elektronik. Contohnya : mobil-mobilan, pedang-

pedangan, robot-robotan, boneka dan lain-lain.

Salah satu jenis permainan yang disukai anak-anak pada saat sekarang ini seperti Komputer Game dengan berbagai jenis permainannya yang berkembang dan bermunculan di berbagai tempat. Munculnya Komputer Game ini diduga dapat menyita waktu belajar anak karena dapat membuat anak kecanduan menggunakannya dan sudah tentu tidak menguntungkan dalam perkembangan minat dan kreativitas belajar anak.

Berdasarkan hasil pengamatan sementara, kecenderungan kehadiran anak-anak, khususnya mereka yang masih bersekolah di Tingkat Dasar (SD) dan Tingkat Lanjutan Pertama (SLTP) di dua pusat permainan cukup tinggi, sehingga diasumsikan dapat berpengaruh terhadap minat dan kreativitas belajar, sebab tidak menutup kemungkinan kunjungan atau kehadiran anak terjadi pada jam-jam sekolah. Kehadiran anak Tingkat Dasar (SD) dan Tingkat Lanjutan Pertama (SLTP) pada Komputer Game di dua pusat permainan anak di Sampit yang diperkirakan cukup berpengaruh terhadap minat dan kreativitas belajar anak, mendorong penulis untuk melakukan penelitian dengan judul : "PENGARUH PENGGUNAAN KOMPUTER GAME TERHADAP MINAT DAN KREATIVITAS BELAJAR ANAK TINGKAT SD DAN SLTP" (Studi di dua pusat permainan anak di Sampit).

B. Perumusan Masalah

Dari latar belakang tersebut di atas dapat dirumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana keterlibatan anak Tingkat SD dan SLTP dalam penggunaan Komputer Game di dua pusat permainan anak di Sampit.
2. Bagaimana minat dan kreativitas belajar anak Tingkat SD dan SLTP yang terlibat dalam penggunaan Komputer Game di dua pusat permainan anak di Sampit.
3. Adakah pengaruh penggunaan Komputer Game terhadap minat dan kreativitas belajar anak Tingkat SD dan SLTP yang terlibat dalam penggunaan Komputer Game di dua pusat permainan anak di Sampit.

C. Tinjauan Pustaka

1. Pengertian Komputer Game

a. Pengertian Komputer

Kata Komputer berasal dari bahasa latin " Compute " (Dedy Rusmadi, 1986 : 2). Sedangkan dalam Kamus Lengkap Praktis Indonesia - Inggris 2.200.000 kata Komputer berasal dari kata " Compute " artinya menghitung, memperhitungkan (Harun Asnawi, 1987 : 78). Di dalam buku Pengenalan Mikrokomputer Dalam Pendidikan yang dikarang oleh M. Husnan dijelaskan bahwa " Komputer dalam bahasa sehari-hari sama saja dengan kalkulator (alat) hitung. (M. Husnan, 1985 : 1).

Menurut Dedy Rusmadi di dalam bukunya Manusia dan Komputer mengatakan :

Pengertian Komputer dihubungkan dengan proses sistem informasi akan mempunyai arti sebagai berikut : Komputer adalah suatu alat yang dapat mengolah data dengan perantara program dan memberikan hasil informasi yang diinginkan. (Dedy Rusmadi, 1986 : 3).

Menurut M. Husnan di dalam buku karangannya yang berjudul Pengenalan Mikrokomputer Dalam Pendidikan adalah sebagai berikut :

Sebuah alat yang melaksanakan pekerjaan science secara cermat dan logic dengan kecepatan tinggi dalam pemecahan masalah-masalah tanpa petunjuk manusia, atas dasar instruksi logic yang terdapat dalam memory. (M. Husnan, 1985 : 1).

b. Pengertian Game

Di dalam Kamus Lengkap Modern 999.000 kata " Game " berasal dari bahasa Inggris yang mempunyai arti permainan. (M. Kaisar Ibrahim, tt : 174).

Kata permainan itu sendiri dalam Kamus Bahasa Indonesia II dijelaskan adalah " alat untuk bermain, atau sesuatu yang dimainkan " (Dep. P dan K, 1993 : 1311).

Menurut Sarjana Amerika Stanley Hall dalam teori Atavistis yang dikutip oleh Dra. Kartini Kartono mengatakan :

Permainan itu merupakan penampilan dari semua faktor hereditas (warisan, sifat keturunan) : yaitu segala pengalaman jenis manusia sepanjang sejarah akan diwariskan kepada anak keturunannya. Mulai dari pengalaman hidup digua-gua, berburu, menangkap ikan, berperang, bertani, berhuma, membangun rumah dan seterusnya.

Semua bentuk pengalaman ini dihayati oleh anak dalam bentuk-bentuk permainannya.

(Kartini Kartono, 1993 : 118).

Dari beberapa pengertian di atas dapatlah disimpulkan bahwa yang dimaksud Komputer Game adalah suatu alat bermain atau sesuatu yang dipergunakan yang dapat memberikan hasil informasi yang diinginkan dengan perentaraan program/memory.

2. Pengertian Minat dan Kreativitas Belajar

a. Pengertian Minat

Menurut Kurt Singer dalam bukunya Membina Hasrat Belajar di Sekolah yang diterjemahkan oleh Bergman Sitorus mengatakan :

Minat adalah suatu landasan yang paling meyakinkan demi keberhasilan suatu proses belajar. Jika seorang murid memiliki rasa ingin belajar, ia akan cepat mengerti dan mengingatnya, belajar akan merupakan suatu siksaan dan tidak akan memberi manfaat jika tidak disertai sifat terbuka bagi bahan-bahan pelajaran. Guru yang berhasil membina kesediaan belajar murid-muridnya berarti telah melakukan hal yang terpenting yang dapat dilakukan demi kepentingan belajar murid-muridnya. Sebab minat bukanlah suatu yang ada begitu saja melainkan suatu yang dapat dipelajari.
(Bergman Sitorus, 1987 : 78).

Menurut Drs. Slameto dalam bukunya Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya mengatakan :

Minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh . Minat pada dasarnya adalah penerimaan suatu hubungan antara diri sendiri dengan suatu di luar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minat.
(Slameto, 1987 : 182).

Dari kedua definisi di atas dapat disimpulkan, minat adalah kegembiraan atau kesukaan, kecenderungan dan keterikatan terhadap sesuatu, sehingga menjadi landasan yang paling meyakinkan demi keberhasilan suatu kegiatan proses belajar mengajar Minat pada dasarnya suatu aktivitas tanpa disuruh, melainkan suatu hubungan antara diri sendiri dan yang ada di luar diri seseorang.

b. Pengertian Kreativitas

Menurut Conny Semiawan dalam bukunya *Memupuk Bakat dan Kreativitas Siswa Menengah* mengatakan :

1. Kemampuan untuk memberikan gagasan-gagasan baru dan menerapkannya dalam pemecahan masalah.
2. Kemampuan untuk mencipta suatu produk baru.

(Conny Samiawan, 1992 : 7 - 8).

Menurut SC. Utami Munandar dalam bukunya *Memupuk Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah* mengatakan :

Secara operasional kreativitas dapat dirumuskan sebagai kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan, (fleksibelitas) orsinalitas dalam berfikir serta kemampuan untuk mengelaborasi (mengembangkan, memperkaya, merinci).
(SC. Utami Munandar, 1992 : 50).

Dari beberapa defenisi di atas dapat disimpulkan yang dimaksud dengan kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk memberikan gagasan-gagasan baru atau mengembangkan, memperkaya dan merinci gagasan yang ada dan dapat diterapkan dalam pemecahan masalah.

c. Pengertian Belajar

Untuk mengetahui apa yang dimaksud dengan belajar di bawah ini dikemukakan beberapa pendapat para ahli yang diterjemahkan oleh Wasty Soemanto sebagai berikut :

1. Menurut James O. Whittaker, belajar dapat didefinisikan sebagai proses dimana tingkah laku ditimbulkan atau diubah melalui latihan dan pengalaman.
2. Cronbach dalam bukunya yang berjudul Educational Psychology sebagai berikut : Belajar yang efektif adalah melalui pengalaman. Dalam proses belajar, seseorang berintegrasi langsung dengan obyek belajar, dengan menggunakan semua panca inderanya.
3. Menurut L. Kingsley sebagai berikut : Belajar adalah proses dimana tingkah laku (dalam artian luas) ditimbulkan atau diubah melalui praktek dan latihan.
(Wasty Soemanto, 1990 : 99).

Dari beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud belajar adalah proses perubahan tingkah laku baik itu melalui panca indera atau berdasarkan latihan dan pengalaman.

Dari pengertian-pengertian yang telah dikemukakan di atas dapatlah dirumuskan bahwa pengertian minat belajar adalah kecenderungan, kesukaan, ketertarikan seseorang untuk belajar tanpa disuruh, sehingga ia melakukan berbagai aktivitas guna melakukan perubahan sekaligus mencapai suatu keberhasilan dalam belajar itu sendiri seperti waktu yang dihabiskan untuk belajar, disiplin mengikuti pelajaran tersebut, rajin mengerjakan tugas-tugas yang terkait dan lain-lain.

Sedangkan yang dimaksud dengan kreativitas belajar adalah kemampuan seseorang untuk memberikan gagasan-gagasan baru atau mengembangkan, memperjaya atau merinci

gagasan-gagasan baru agar dalam proses belajar mengajar tercipta aktivitas belajar yang bervariasi, contohnya belajar individu, belajar kelompok dan lain-lain.

3. Pentingnya Minat dan Kreativitas dalam Belajar

Minat dan kreativitas dalam belajar sangat diperlukan untuk keberhasilan belajar itu sendiri. Minat dalam belajar merupakan salah satu faktor pendorong seseorang untuk mencapai prestasi yang tinggi misalnya seorang anak menyenangi pelajaran menggambar maka ia senang melakukan latihan menggambar agar pelajaran menggambar tersebut mendapat hasil yang memuaskan. Sementara pentingnya kreativitas dalam belajar agar dalam kegiatan tersebut anak tidak menerima apa adanya melainkan dapat membuat kreasi-kreasi baru agar terciptanya belajar mengajar yang bervariasi dan mendapatkan hasil yang maksimal.

Dari beberapa konsep tersebut di atas, jelaslah bahwa minat dan kreativitas dalam belajar mempunyai peranan yang sangat penting guna keberhasilan dalam belajar itu sendiri.

4. Faktor-Faktor yang mempunyai Minat dan Kreativitas Belajar.

Faktor-faktor yang mempengaruhi Minat dan Kreativitas Belajar antara lain :

a. Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar

- 1). Faktor Internal, ialah : Faktor timbul dari dalam diri anak itu sendiri, seperti kesehatan, rasa aman, kemampuan, minat dan sebagainya.
- 2). Faktor Eksternal, ialah : Faktor yang timbul dari luar diri anak seperti kebersihan rumah, udara yang panas, lingkungan dan sebagainya.
(Ny. Roestiyah N.K, 1982 : 151).

Salah satu faktor yang mempengaruhi minat belajar tersebut di atas adalah lingkungan tempat tinggal anak. Contohnya seorang anak yang pada mulanya mempunyai sifat yang susah diatur dan suka membangkang, namun karena dia tinggal dilingkungan terpelajar maka akan berdampak positif bagi perkembangan minat belajar anak.

Sebaliknya anak yang pada mulanya mempunyai prestasi belajar yang tinggi, apabila dia tinggal dilingkungan yang tidak menunjang dalam perkembangan minat anak belajar maka akan berdampak negatif bagi diri anak.

b. Faktor-Faktor yang mempengaruhi Kreativitas Belajar

Beberapa faktor yang mempengaruhi kreativitas belajar antara lain guru dan orang tua di rumah, keduanya merupakan faktor yang tidak dapat dipisahkan satu dengan yang lainnya, karena keduanya sangat berpengaruh dalam pengembangan kreativitas anak, baik fisik,

mental maupun intelektual anak.

SC. Utami Munandar mengatakan :

Jika orang tua terutama bertanggung jawab terhadap kesejahteraan fisik dan mental anak selama berada di rumah, maka dilingkungan sekolah guru terutama bertugas merangsang dan membina pertumbuhan sikap-sikap dan nilai-nilai diri anak.
(SC. Utami Munandar, 1992 : 59).

Dari uraian tersebut di atas dapat disimpulkan orang tua dan guru merupakan faktor yang sangat penting dalam pengembangan kreativitas belajar anak, baik fisik, mental, maupun intelektual anak. Selain kedua faktor di atas masih ada sejumlah faktor lain, misalnya lingkungan bermain, teman bermain, teman belajar dan sebagainya.

5. Penggunaan Komputer Game kaitannya dengan Minat dan Kreativitas Belajar

Permainan mempunyai pengaruh yang sangat besar terhadap perkembangan anak. Kalau pada orang dewasa permainan merupakan suatu alat untuk pencapaian tujuan dan prestasi dalam bentuk kerja, maka kegiatan permainan bagi anak jelas tidak terkendali dengan baik dapat mengganggu prestasinya, terutama prestasi belajarnya.

Walaupun Komputer Game tidak bertujuan khusus, namun ia memegang peranan yang sangat penting dalam pembentukan fungsi - fungsi yang ada pada diri anak. Permainan apabila dikaitkan

dengan minat dan kreativitas belajar anak pengaruhnya sangat besar.

Komputer Game memegang peranan yang cukup penting dalam mempengaruhi minat dan kreativitas belajar anak. Karena permainan tersebut mengakibatkan anak menjadi kecanduan sehingga dapat mengganggu konsentrasi belajar anak. Dengan menggunakan Komputer Game, waktu-waktu belajar mereka sering tersita karena pengoperasionalannya memakan waktu berjam-jam, sehingga menimbulkan kelelahan yang dapat mengakibatkan minat dan kreativitas belajar mereka terganggu.

D. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan Penelitian

- a. Untuk mengetahui keterlibatan anak tingkat SD dan SLTP dalam penggunaan Komputer Game di dua pusat permainan anak di Sampit.
- b. Untuk mengetahui minat dan kreativitas belajar anak tingkat SD dan SLTP yang terlibat dalam penggunaan Komputer Game di dua pusat permainan anak di Sampit.
- c. Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penggunaan Komputer Game terhadap minat dan kreativitas belajar anak tingkat SD dan SLTP yang terlibat dalam penggunaan Komputer Game di dua pusat permainan anak di Sampit.

2. Kegunaan Penelitian

- a. Untuk menambah ilmu pengetahuan tentang pengaruh penggunaan Komputer Game terhadap minat dan kreativitas belajar anak.
- b. Untuk mengembangkan ilmu pengetahuan khususnya tentang penemuan-penemuan dibidang mainan anak-anak kaitannya dengan pengembangan kegiatan belajar anak.
- c. Sebagai bahan masukkan pada instansi yang terkait seperti Departemen Sosial dan Departemen Perindustrian.
- d. Sebagai hasanah perbendaharaan perpustakaan IAIN Antasari umumnya Fakultas Tarbiyah IAIN Antasari Palangkaraya khususnya.

E. Perumusan Hipotesa

Adapun hipotesa yang diajukan dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut :

1. Penggunaan Komputer Game berpengaruh terhadap minat belajar anak tingkat SD dan SLTP, makin tinggi keterlibatan anak tingkat SD dan SLTP dalam penggunaan Komputer Game, maka semakin rendah minat belajar anak tingkat SD dan SLTP.
2. Penggunaan Komputer Game berpengaruh terhadap kreativitas belajar anak tingkat SD dan SLTP, makin tinggi keterlibatan anak tingkat SD dan SLTP dalam penggunaan Komputer Game, maka semakin rendah kreativitas belajar anak tingkat SD dan SLTP.
3. Penggunaan Komputer Game berpengaruh terhadap minat

dan kreativitas belajar anak tingkat SD dan SLTP, makin tinggi keterlibatan anak tingkat SD dan SLTP dalam penggunaan Komputer Game, maka semakin rendah minat dan kreativitas belajar anak tingkat SD dan SLTP.

F. Konsep dan Pengukuran

1. Penggunaan Komputer Game adalah keterlibatan anak SD dan SLTP dalam penggunaan jenis permainan elektro yang tersedia di dua pusat Komputer Game di Sampit yang diukur dari indikator sebagai berikut :

a. Frekuensi kunjungan anak menjelang pelaksanaan catur wulan I sejak tanggal 25 September sampai 7 Oktober 1995

- Berkunjung minimal 1 kali sehari atau minimal 7 kali dalam satu minggu skor 3
- Berkunjung minimal 1 kali dalam 2 hari atau 4 - 6 kali dalam satu minggu skor 2
- Berkunjung minimal 1 kali dalam 3 hari atau 1 - 3 kali dalam satu minggu skor 1

b. Waktu yang dihabiskan anak dalam setiap kunjungan bermain Komputer Game

- Bermain selama > 2 jam setiap kunjungan skor 3
- Bermain selama 1 - 2 jam setiap kunjungan skor 2
- Bermain selama < 1 jam setiap kunjungan skor 1

c. Uang yang dihabiskan dalam setiap kunjungan bermain Komputer Game

- Anak yang bermain menghabiskan uang > Rp 2000 skor 3
 - Anak yang bermain menghabiskan uang Rp 1000 - 2000 skor 2
 - Anak yang bermain menghabiskan uang < Rp 1000 skor 1
- d. Jenis permainan yang digunakan di dua pusat permainan
- > 4 jenis permainan yang dimainkan skor 3
 - 3 - 4 jenis permainan yang dimainkan skor 2
 - < 3 jenis permainan yang dimainkan skor 1
- e. Jam yang digunakan dalam berkunjung di dua pusat permainan pada hari minggu terakhir
- Lebih banyak pada jam pelajaran skor 3
 - Lebih banyak di luar jam pelajaran skor 2
 - Selalu di luar jam pelajaran skor 1
2. Minat belajar anak adalah kesukaan anak dalam melaksanakan aktivitas belajar tanpa paksaan dalam rangka peningkatan penguasaan materi atau bahan pelajaran yang diikuti, diukur dari kegiatan anak menjelang catur wulan I sejak tanggal 25 September sampai 7 Oktober 1995.
- a. Kehadiran di sekolah
- Selalu hadir ke sekolah setiap hari skor 3
 - Tidak hadir ke sekolah 1 kali skor 2
 - Lebih dari satu kali tidak hadir ke sekolah skor 1

- b. Kegiatan belajar individu di luar jam sekolah
 - Belajar terjadwal secara konsisten skor 3
 - Belajar terjadwal tidak konsisten skor 2
 - Tidak memiliki jadwal belajar di luar jam sekolah skor 1
- c. Konsistensi siswa dalam kegiatan belajar terjadwal
 - Tidak diingatkan setiap sampai jadwal belajar skor 3
 - Kadang-kadang diingatkan setiap sampai jadwal belajar skor 2
 - Selalu diingatkan setiap sampai jadwal belajar skor 1
- d. Konsistensi belajar kelompok
 - Memiliki belajar kelompok dan selalu hadir skor 3
 - Memiliki belajar kelompok kadang-kadang hadir skor 2
 - Tidak memiliki kelompok belajar skor 1
- e. Aktivitas mengerjakan tugas rumah
 - Selalu mengerjakan skor 3
 - Kadang-kadang mengerjakan skor 2
 - Tidak mengerjakan skor 1
- f. Aktivitas bertanya dalam proses belajar mengajar
 - Selalu bertanya setiap ada kesempatan skor 3
 - Kadang-kadang bertanya skor 2
 - Tidak bertanya skor 1

3. Kreativitas belajar siswa adalah aktivitas mengembangkan cara-cara belajar dalam rangka peningkatan penguasaan materi pelajaran.

a. Meneliti atau mengoreksi ulang pekerjaan rumah yang oleh guru masih dinilai keliru

- Selalu mengoreksi skor 3
- Kadang-kadang mengoreksi skor 2
- Tidak mengoreksi skor 1

b. Pemilikan catatan khusus terhadap bahan pelajaran yang dianggap penting

- Memiliki catatan khusus skor 2
- Tidak memiliki catatan khusus skor 1

c. mempelajari soal-soal ulangan sebelumnya setiap menghadapi ulangan

- Selalu mempelajari skor 3
- Kadang-kadang mempelajari skor 2
- Tidak mempelajari skor 1

d. Aktivitas bertanya dan menjawab dalam belajar kelompok

- Selalu bertanya dan menjawab skor 3
- Kadang-kadang bertanya dan menjawab skor 2
- Tidak bertanya dan menjawab skor 1

BAB II

BAHAN DAN METODE

A. Bahan dan Macam Data yang digunakan

Dalam penelitian ini digunakan dua macam data yaitu data tertulis yang diperoleh dari sumber data tertulis dan data tidak tertulis yang bersumber melalui observasi, wawancara dan angket.

1. Data tertulis meliputi :

- a. Sejarah singkat berdirinya lokasi dua pusat Komputer Game di Sampit.
- b. Identitas anak-anak yang sering bermain di dua pusat Komputer Game di Sampit.

2. Data tidak tertulis meliputi :

- a. Cara menggunakan Komputer Game di dua pusat permainan anak.
- b. Jenis permainan yang digunakan di dua pusat permainan anak.
- c. Waktu yang digunakan anak dalam bermain di dua pusat permainan Komputer Game.
- d. Lamanya bermain anak di dua pusat Komputer Game.
- e. Biaya yang dihabiskan selama bermain Komputer Game
- f. Minat belajar anak yang terlibat Komputer Game
- g. Kreativitas belajar anak yang terlibat Komputer Game

B. Metodologi Penelitian

1. Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah anak yang terlibat dalam Komputer Game di dua pusat Komputer Game yang berada di Sampit masing-masing sebagai berikut :

- a. Mentaya Theatre berlokasi di Jalan S. Parman
- b. New Golden Theatre berlokasi di Jalan Rahadi Usman.

Adapun jumlah pengunjungnya tidak dapat dipastikan sehingga jumlah populasi yang diteliti juga belum dapat dipastikan dalam arti tidak terbatas, namun sekedar patokan berdasarkan informasi yang didapatkan dari pengelola di dua pusat Komputer Game tersebut, bahwa kunjungan anak setiap hari sebagai berikut :

- a. Mentaya Theatre yang berlokasi di Jalan S. Parman anak-anak yang berkunjung setiap hari sekitar 100 orang.
- b. New Golden Theatre berlokasi di Jalan Rahadi Usman anak-anak yang berkunjung setiap hari sekitar 200 orang.

Berdasarkan informasi kunjungan anak-anak di dua pusat permainan tersebut di atas, maka populasi dalam penelitian ini tidak dapat dipastikan, namun diperkirakan sekitar 300 orang.

DR. Nana Sudjana mengatakan :

Populasi dan sampel dalam penelitian merupakan sumber data. Artinya, sifat-sifat atau karakteristik dari sekelompok subjek. Sifat dan karakteristik tersebut dijangkau melalui instrumen yang telah dipilih dan dipersiapkan oleh peneliti. Populasi tidak terbatas luasnya, bahkan ada yang tak dapat dihitung jumlah dan besarnya sehingga tidak mungkin diteliti. Walaupun akan diteliti, memerlukan biaya, tenaga, waktu yang sangat mahal, dan tidak praktis. Oleh karena itu, perlu dipilih sebagian saja asal memiliki sifat-sifat yang sama dengan populasinya.
(Nana Sudjana, 1987 : 71)

Mengingat jumlah populasi lebih dari 100 orang, maka besarnya sampel ditetapkan 15 % dari masing-masing pusat permainan anak-anak atau 45 orang anak yang bermain di dua pusat permainan anak. Hal ini sesuai dengan pendapat Dr. Suharsimi Arikunto sebagai berikut :

Untuk sekedar ancer-ancer maka apabila subyeknya kurang dari 100, lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi. Selanjutnya jika jumlah subyeknya besar dapat diambil antara 10 - 15 %, atau 20 - 25 % atau lebih.
(Suharsimi Arikunto, 1992 : 107).

Pemilihan sampel dilakukan dengan menggunakan tehnik Random Sampling, sehingga semua anak pada lokasi tersebut memiliki hak yang sama untuk terpilih menjadi sampel.

Dalam pemilihan sampel ini peneliti selama beberapa hari berkunjung ke dua pusat permainan tersebut untuk menentukan anak yang berhak untuk dijadikan sampel, misalnya untuk mendapatkan 15 orang anak yang dijadikan sampel diperlukan waktu

selama 3 hari, sedangkan untuk mendapatkan sampel 30 orang diperlukan waktu 6 hari.

2. Teknik Pengumpulan Data

Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah :

a. Observasi

Yaitu mengadakan pengamatan secara langsung terhadap keadaan dan kondisi di dua pusat permainan anak di Sampit.

b. Wawancara

Peneliti secara langsung berwawancara dengan sejumlah informen dan responden, dengan menggunakan teknik ini diperoleh informasi langsung tentang :

- 1). Sejarah singkat berdirinya dua pusat permainan anak di Sampit.
- 2). Identitas anak-anak yang datang bermain di dua pusat permainan anak.
- 3). Data tentang waktu bermain anak di dua pusat permainan anak di Sampit.
- 4). Jenis permainan yang digunakan di dua pusat permainan anak di Sampit.

c. Angket

Yaitu memberikan daftar pertanyaan kepada anak yang terlibat dalam Komputer Game dan orang tuanya. Dengan teknik ini dapat digali data tentang :

- 1). Tingkat keseringan anak berkunjung di dua pusat permainan anak di Sampit
- 2). Lama anak bermain
- 3). Uang yang dihabiskan
- 4). Waktu bermain anak
- 5). Jenis permainan yang dimainkan
- 6). Minat belajar anak
- 7). Kreativitas belajar anak

d. Dokumentasi

Yaitu pengambilan data melalui catatan yang ada sehingga didapatkan data yang relevan. Dengan tehnik data meliputi :

- 1). Sejarah singkat berdirinya dua pusat permainan anak di Sampit
- 2). Identitas anak yang bermain di dua pusat permainan anak di Sampit

3. Pengolahan Data dan Uji hepotesa

a. Pengolahan data

- 1). Editing, peneliti melakukan pengecekan terhadap kemungkinan kesalahan pengisian daftar atau ketidakserasian informasi.
- 2). Coding dan Klasifikasi, peneliti memberi kode dan mengklasifikasikan semua data menurut macam-macamnya guna mempermudah pengolahan data
- 3). Tabulating, peneliti menyusun tabel-tabel baik

tabel frekuensi maupun tabel korelasi untuk tiap variabel atau data serta menghitungnya dalam frekuensi dalam persentase sehingga tersusun data yang konkrit

- 4). Analizing, peneliti membuat analisa sebagai dasar penarikan kesimpulan yang dibuat dalam bentuk uraian dan penafsiran

b. Analisa Uji Hepotesa

Untuk menguji ada tidaknya hubungan penggunaan Komputer Game terhadap minat dan kreativitas belajar anak digunakan rumus produc moment :

$$r_{XY} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Kemudian setelah diketahui harga r, untuk mengetahui korelasi tersebut signifikan atau tidak, maka dilanjutkan dengan uji signifikan dengan memakai rumus t hitung sebagai berikut :

$$t = r \sqrt{n - 2}$$

$$1 - r^2$$

Untuk menguji ada tidaknya pengaruh penggunaan Komputer Game terhadap minat dan kreativitas belajar anak digunakan rumus regresi sebagai berikut :

$$a = \frac{(\sum Y) (\sum X^2) - (\sum X) (\sum XY)}{n \sum X^2 - (\sum X)^2}$$

$$b = \frac{n \sum XY - (\sum X) (\sum Y)}{n \sum X^2 - (\sum X)^2}$$

Persamaan untuk dugaan garis regresinya
adalah :

$$Y = a + b (X)$$

BAB III

GAMBARAN UMUM LOKASI PENELITIAN

A. Geografi

Sampit merupakan Ibu Kota Daerah Tingkat II Kotawaringin Timur yang menempati dua Kecamatan yaitu Kecamatan Ketapang dan Kecamatan Baamang, terletak dibagian Selatan Propinsi Kalimantan Tengah dengan dibatasi oleh :

1. Sebelah Utara berbatasan dengan Kecamatan Kota Besi
2. Sebelah Selatan berbatasan dengan Kecamatan Pulau Hanau Hanaut
3. Sebelah Timur berbatasan dengan Kecamatan Hanau dan Kecamatan Mentaya Hilir Utara
4. Sebelah Barat berbatasan dengan Kabupaten Administrasi Katingan dan Kecamatan Katingan Kuala

Luas Wilayah Kota Sampit yang tergabung dari dua Kecamatan Ketapang dan Kecamatan Baamang adalah 1596 Km² dengan rincian sebagai berikut :

Kecamatan Ketapang terdiri dari empat Kelurahan yaitu :

1. Kelurahan Mentaya Seberang
2. Kelurahan Ketapang
3. Kelurahan Mentaya Baru Hilir
4. Kelurahan Mentaya Baru Hulu

Kelurahan Ketapang yang terdiri dari empat kelurahan tersebut mempunyai luas wilayah 772 Km², sedangkan Kecamatan Baamang mempunyai luas wilayah 774 Km², terdiri dari tiga kelurahan yaitu :

1. Kelurahan Baamang Hilir
2. Kelurahan Baamang Tengah
3. Kelurahan Baamang Hulu.

B. Demografi

1. Jumlah Penduduk

Menurut sensus penduduk 1994/1995 Kota Sampit yang terdiri dari laki-laki dan perempuan 94744 jiwa. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

TABEL I
JUMLAH PENDUDUK KOTA SAMPIT TAHUN 1995/1995

No	Jenis kelamin	Jumlah	Prosentase
1	Laki-laki	49.277 jiwa	52.01 %
2	Perempuan	45.467 jiwa	47.98 %
	Jumlah	94.744 jiwa	100 %

Sumber data : Kantor Statistik Dati II Kotim Sampit Tahun 1994/1995

Dari tabel di atas dapat diketahui jumlah penduduk dilihat dari jenis kelamin, dimana yang terbanyak adalah jenis kelamin laki-laki yaitu 49.277 jiwa (52.01 %).

Adapun jumlah penduduk Sampit dilihat dari kelompok umur dan jenis kelamin, dapat dilihat pada tabel berikut ini :

TABEL 2

JUMLAH PENDUDUK KOTA SAMPIT MENURUT KELOMPOK
UMUR DAN JENIS KELAMIN

No	Kelompok Umur	Jenis Kelamin			
		Lk	Pr	Jmh	P
1	2	3	4	5	6
1	0 - 4	6323	6095	12418	13.10 %
2	5 - 9	5574	5562	11136	11.75 %
3	10 - 14	4833	4709	9542	10.17 %
4	15 - 19	5240	4709	9949	10.50 %
5	20 - 24	4763	4348	9111	9.61 %
6	25 - 29	3875	6976	10851	11.45 %
7	30 - 34	3000	6339	9339	9.85 %
8	35 - 39	2804	2515	5319	5.61 %
9	40 - 44	2429	2174	4609	4.88 %
10	45 - 49	1711	1516	3227	3.40 %
11	50 - 54	1355	1191	2546	2.69 %
12	55 - 59	1003	869	1872	2.00 %
13	60 - 64	780	666	1446	1.52 %
14	65 - 69	645	639	1284	1.35 %
15	70 - 74	643	522	1165	1.22 %
16	75 ke atas	522	414	936	1.00 %
	Jumlah	45.500	49.244	94.744	100 %

Sumber data : Kantor Statistik Dati II Kotim Sampit Tahun
1994/1995

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa jumlah penduduk Kota Sampit secara keseluruhan (laki-laki dan perempuan) yang terbanyak pada kelompok umur 0 - 4 dengan jumlah keseluruhan 12418 (29.26 %) orang, sedangkan yang terkecil adalah kelompok umur 75 ke atas dengan jumlah 936 (1.00 %) orang.

2. Kehidupan Keagamaan

Masyarakat Kota Sampit mayoritas beragama Islam, meskipun begitu masih ada yang memeluk agama lain seperti Kristen protestan, Khatolik, Hindu, Budha, dan lain-lain. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

TABEL 3

JUMLAH PEMELUK AGAMA MASYARAKAT KOTA SAMPIT TAHUN
1994/1995

No	Agama	F	P
1	Islam	83.867	88,52 %
2	Kristen Protestan	4.103	4,33 %
3	Khatolik	2.752	2,90 %
4	Hindu	1.270	1,34 %
5	Budha	2.734	2,90 %
6	Dan lain-lain	18	0,01 %
	Jumlah	94.744	100 %

Sumber data : Kantor Depag Kotim Sampit Tahun 1994/1995

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa pemeluk agama Islam yang terbanyak pemeluknya yaitu : 83.867 (88,52 %), sedangkan penganut agama lainnya yang terkecil adalah 18 (0,01 %).

Di samping itu kepedulian pemerintah dan masyarakat terhadap agama khususnya yang berkenaan dengan tempat ibadah cukup baik, terbukti dengan banyaknya tempat ibadah yang selalu dibangun dan diperbaharui, sehingga masyarakat Sampit hidup dalam beragama saling hormat menghormati terhadap agama lain.

Untuk lebih jelasnya jumlah tempat ibadah yang ada di Sampit dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

TABEL 4
JUMLAH TEMPAT IBADAH PADA TAHUN
1994/1995

No	Tempat Ibadah	Jumlah
1	Mesjid	44 buah
2	Langgar	128 buah
3	Gereja	11 buah
4	Vihara	3 buah
	Jumlah	186 buah

Sumber data : Kantor Depag Kotim Sampit Tahun 1994/1995

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa tempat ibadah bagi umat Islam yang terbanyak yaitu : Masjid 44 buah dan Langgar 128 buah dengan demikian

tempat untuk umat Islam di Sampit tahun 1994/1995 berjumlah 172 buah, sedangkan yang terkecil jumlah tempat ibadahnya adalah Vihara yaitu 3 buah.

3. Mata Pencaharian

Mata pencaharian masyarakat Sampit adalah sebagai berikut :

a. Dagang

Masyarakat Sampit kebanyakan mencari nafkah hidup melalui dagang. Pedagang-pedagang yang ada di Sampit mayoritas berasal dari luar daerah (perantauan), adapun usaha-usaha yang diperdagangkan itu bermacam-macam bentuk antara lain :

- 1). Dagang Kain
- 2). Dagang Bahan Pokok
- 3). Dagang Emas dan Perak
- 4). Dagang Bahan Bangunan
- 5). Dagang barang pecah belah dan lain-lain

b. Berkebun

Diantara masyarakat Sampit yang berkebun seperti kebun nenas, kebun kelapa, kebun rambutan, kebun salak, kebun sayur mayur dan lain sebagainya, sedangkan untuk ditanami padi tidak cocok karena tanahnya banyak bercampur akar pepohonan. Tetapi berkebun ini hanyalah usaha sampingan saja.

c. Mencari kayu hutan

Menebang atau mencari kayu hutan juga merupakan salah satu dari usaha masyarakat Sampit mencari nafkah, hal ini mereka lakukan karena daerah Sampit dapat dibilang daerah yang masih banyak pohon-pohon yang dapat dijadikan papan , serta bahan bangunan lainnya. Hasil yang diperoleh dari menebang pohon sangat besar sekali.

d. Pegawai/Karyawan

Diantara masyarakat Sampit banyak juga yang menjadi pegawai baik negeri maupun swasta dan banyak pula menjadi karyawan pada perusahaan-perusahaan. Perusahaan di Sampit yang disebut PMDN (penanaman modal dalam negeri) berjumlah 19 buah, tempat-tempat atau perusahaan seperti itulah yang banyak dimasuki oleh masyarakat Sampit baik laki-laki maupun perempuan.

4. Bahasa

Bahasa yang dipergunakan oleh masyarakat di Sampit dalam pergaulan sehari-hari adalah bahasa Banjar. Pemakaian bahasa daerah (bahasa Sampit) jarang sekali, walaupun ada hanya pada orang-orang tertentu saja.

Bahasa daerah itu jarang dipergunakan dikarenakan masyarakat yang mendiami daerah Sampit tidak atau kurang mengerti, hal ini disebabkan

masyarakatnya kebanyakan dari luar daerah (perantauan) seperti Bima, Jawa, Sumatra dan juga dari Kalimantan Selatan (Hulu Sungai).

5. Tingkat Pendidikan

Tingkat pendidikan masyarakat Kota Sampit bermacam-macam dari Tingkat Pendidikan Sekolah Dasar sampai dengan Perguruan Tinggi. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut ini :

TABEL 5

TINGKAT PENDIDIKAN MASYARAKAT SAMPIT TAHUN
1994/1995

No	Tingkat Pendidikan	F	P
1	Tidak/belum sekolah	3.383	3,57 %
2	Tidak/belum tamat SD	32.373	34,16 %
3	SD	40.661	42,91 %
4	SLTP	10.915	11,52 %
5	SLTA	6.413	6,79 %
6	Perguruan Tinggi	999	1,05 %
	Jumlah	94.744	100 %

Sumber data : Kantor Statistik Dati II Kotim Sampit
Tahun 1994/1995

Dari tabel di atas dapat dilihat tingkat pendidikan masyarakat Sampit yang terbanyak adalah SD/Sederajat yaitu : 40.661 (42,91 %), sedangkan yang paling sedikit adalah Perguruan Tinggi 999 (1,05 %).

Di samping tingkat pendidikan, masalah tempat pendidikan di Sampit cukup banyak bahkan selalu ditambah dan diperbaharui. Untuk lebih jelasnya jumlah fasilitas tempat pendidikan dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

TABEL 6
FASILITAS TEMPAT PENDIDIKAN TAHUN
1994/1995

No	Tempat Ibadah	Jumlah
1	Taman Kanak-Kanak	14 buah
2	Sekolah Dasar/Sederajat	27 buah
3	Sekolah Menengah Pertama dan Sederajat	19 buah
4	Sekolah Menengah Atas dan Sederajat	13 buah
5	Perguruan Tinggi	3 buah
	Jumlah	76 buah

Sumber data : Kantor P dan K Kotim Sampit Tahun 1994/1995

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa di Sampit terdapat fasilitas tempat pendidikan sebanyak 76 buah, yang lebih banyak tempat pendidikannya adalah Sekolah Dasar/Sederajat yaitu 27 buah, sedangkan yang terkecil adalah jumlah fasilitas tempat pendidikannya adalah Perguruan Tinggi yaitu 3 buah.

C. Gambaran tentang Pusat Komputer Game

1. New Golden Theatre.

New Golden Theatre merupakan suatu pusat hiburan berupa pemutaran film yang disajikan buat masyarakat kota Sampit dan sekitarnya.

New Golden Theatre berdiri sekitar tahun 1980-an didirikan di atas tanah seluas kurang lebih 1500 m (25 x 60) hingga sekarang New Golden Theatre tetap berdiri tegak dibawah pimpinan E.R. Tony Wijaya.

Kepemilikan New Golden Theatre pertama adalah seorang yang berkebangsaan Hongkong yang bernama K. Khong, namun pada tahun 1986-an K. Khong mengalami kemerosotan ekonomi akibat penyalahgunaan uang yang didapatkannya. Pada akhirnya dia mendapat kesulitan masalah uang sehingga banyak utang-utang di Bank, karena tidak dapat menutupi/melunasi hutangnya maka dia melarikan diri ke tempat kelahirannya yaitu kota Hongkong dan New Golden Theatre terpaksa disita oleh Bank.

Selama kurang lebih tiga (3) tahun New Golden Theatre mutlak milik negara, tetapi tahun 1991 seorang berkebangsaan Cina bersedia untuk membeli dia adalah E.R. Tony Wijaya.

Kepemilikan, sekaligus sebagai pimpinan New Golden Theatre dari tahun 1991 hingga sekarang masih dipegang oleh E.R. Tony Wijaya.

New Golden Theatre dilegkapi dengan tiga buah ruangan besar berupa antara lain :

a. Ruangan pemutaran film (Bioskop)

Ruangan pemutaran film di New Golden Theatre kadang kala dipinjam/disewa oleh instansi/lembaga negeri atau perayaan khusus misalnya : Hari Ulang Tahun KNPI atau Peringatan Hari-Hari Besar Islam, dan lain-lain.

Aktivitas pemutaran film di New Golden Theatre tiga kali sehari yaitu pukul 16.00 Wib, pukul 18.00 Wib dan pukul 20.00 Wib, kecuali malam minggu pemutaran film mulai pukul 10.00 Wib, pukul 12.00 Wib, pukul 14.00 Wib, 16.00 Wib, pukul 18.00 Wib dan pukul 20.00 Wib. Khusus malam minggu di New Golden Theatre di putar film pertunjukkan tengah malam (mid night) yaitu pukul 22.00 Wib.

b. Ruang permainan

Ruang permainan di New Golden Theatre bersamaan dengan ruang tunggu dan loket kerja tempat pemajangan poster-poster film dan dari ruangan ini pula menuju ruang Bilyard yang berada dilantai dua.

Berdasarkan hasil wawancara penulis dengan informan bahwa tujuan mereka mendirikan Komputer Game adalah antara lain :

1). Tidak adanya hiburan atau permainan anak berupa

Komputer Game

- 2). Menjadikan anak kota Sampit menjadi terampil dan cerdas serta cepat memecahkan masalah
- 3). Menghilangkan ketegangan berpikir / Stress.

Aktivitas dari pada Komputer Game yang ada di New Golden Theatre mulai pukul 08.00 sampai dengan 22.00 Wib. Jumlah Komputer di New Golden Theatre 12 buah. Anak-anak yang berkunjung ketempat tersebut setiap hari kurang lebih 200 orang. Disamping Komputer Game ada juga permainan elektronik lain, namun tidak pantas bagi anak sekolah sebab permainan itu seperti mengadu nasib yaitu suatu permainan dengan cara mengambil rokok yang ada dalam kotak kaca dengan menggunakan alat penangkap yang ada di dalam kotak kaca tersebut.

c. Ruang Bilyar.

Ruang Bilyar yang ada di New Golden Theatre berada di lantai dua. Mereka yang berkunjung untuk bermain Bilyar mayoritas orang dewasa (bukan anak-anak), namun tidak menutup kemungkinan pelajar SLTA ada juga yang bermain.

2. Mentaya Theatre

Mentaya Theatre terletak di Jalan S. Parman milik Pemerintah Daerah. Gedung ini dibangun sekitar tahun 1960-an. Namun yang mengelola gedung ini adalah pihak swasta.

Mentaya Theatre ini juga tempat hiburan bagi masyarakat kota Sampit dan sekitarnya yang tertua.

Mengingat di kota Sampit tidak ada hiburan berupa Komputer Game maka pihak pimpinan berpikir untuk menyediakan Komputer Game untuk menghibur anak tingkat pelajar khususnya dan anak-anak tingkat masyarakat kota Sampit pada umumnya.

Bentuk bangunan Mentaya Theatre Sampit semi permanen yaitu berlantaikan semen untuk bagian depan dan berlantaikan kayu bagian dalam, berdinding kayu dan beratapkan seng.

Mentaya Theatre memiliki dua (2) ruang yang dapat digunakan untuk berproduksi, yaitu :

a. Ruang Pemutaran film (Bioskop)

Aktivitas pemutaran film di Mentaya Theatre tidak beda dengan aktivitas pemutaran film yang berada di New Golden Theatre.

b. Ruangan Bermain Anak (Komputer Game)

Aktivitas dari pada Komputer Game yang ada di Mentaya Theatre mulai dari pukul 08.00 sampai 22.00 Wib. Jumlah Komputer Game di Mentaya Theatre 7 buah meja. Anak-anak yang berkunjung ketempat tersebut setiap hari kurang lebih 100 orang.

Adapun pimpinan dari pada Mentaya Theatre adalah : E.R. Tony Wijaya, namun pelaksana atau pengendalian dari aktivitas Mentaya Theatre ditangani oleh Roviq.

BAB IV

PENGARUH PENGGUNAAN KOMPUTER GAME TERHADAP MINAT DAN KREATIVITAS BELAJAR ANAK TINGKAT SD DAN SLTP (Studi di dua pusat permainan anak di Sampit)

A. Keterlibatan anak SD / SLTP dalam penggunaan Komputer Game

Sarana untuk bermain bagi anak-anak khususnya tingkat SD dan SLTP di Sampit sangat kurang sehingga pantas dan wajar, pusat permainan New Golden Theatre dan Mentaya Theatre selalu dikunjungi anak tingkat SD dan SLTP setiap waktu.

Hasil penelitian setiap sejumlah 45 orang anak tingkat SD dan SLTP yang terlibat dalam penggunaan Komputer Game di dua pusat permainan anak di Sampit, secara kuantitatif kunjungan anak tingkat SD dan SLTP menjelang pelaksanaan catur wulan I sejak tanggal 25 September sampai 7 Oktober 1995 dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

TABEL 7

TINGKAT KUNJUNGAN ANAK SD DAN SLTP DALAM PENGGUNAAN
KOMPUTER GAME MENJELANG CATUR WULAN I SEJAK TANGGAL
25 SEPTEMBER SAMPAI 7 OKTOBER 1995

No	Alternatif	F	P
1	Berkunjung minimal 1 kali sehari / 7 kali dalam satu minggu	29	64 % ✓
2	Berkunjung minimal 1 kali dalam 2 hari atau 4 - 6 kali dalam satu minggu	12	27 % ✓
3	Berkunjung minimal 1 kali dalam 3 hari atau 1 - 4 kali dalam satu minggu	4	9 % ✓
	Jumlah	45	100 %

Dari tabel di tersebut di atas diketahui 45 orang anak tingkat SD dan SLTP berkinjung minimal 1 kali sehari / 7 kali dalam satu minggu (64 %), berkunjung minimal 1 kali dalam 2 hari / 4 kali dalam satu minggu (27 %) dan berkunjung minimal 1 kali dalam 3 hari atau 1 - 4 kali dalam satu minggu hanya (9 %).

Dari data di atas tersebut (64 %) anak berkunjung minimal 1 kali sehari atau 7 kali dalam satu minggu, sehingga frekuensi kunjungan cukup tinggi dan ini dikhawatirkan dapat mengganggu kegiatan anak lainnya, terutama belajar. Sementara disisi lain frekuensi kunjungan tersebut justru dilakukan anak usia SD dan SLTP, dapat dibayangkan bagaimana pengendalian kegiatan belajar anak.

Kemudian lama waktu yang dihabiskan an SD dan SLTP yang terlibat penggunaan Kompute dua pusat permainan anak di Sampit. Untuk hal tersebut di atas dapat dilihat pada tabel berikut :

TABEL 8
WAKTU YANG DIHABISKAN ANAK SD DAN SLTP SETIAP KALI BERKUNJUNG / BERMAIN GAME DI DUA PUSAT PERMAINAN ANAK

No	Alternatif	F	P
1	Bermain selama lebih dari dua jam	21	47 %
2	Bermain selama 1 - 2 jam dalam 2 hari atau 4 - 6	15	33 %
3	Bermain selama kurang dari 1 jam	9	20 %
	Jumlah	45	100 %

Tabel di atas menunjukkan anak tingkat SD dan SLTP setiap kali berkunjung bermain Komputer Game di dua pusat permainan anak, ternyata dari 45 orang yang bermain selama lebih dari 2 jam (47 %), dan anak yang bermain selama 1 - 2 jam (33 %), sedangkan yang bermain selama kurang dari 1 jam hanya (20 %).

Dari data di atas, yang menghabiskan waktu untuk bermain selama lebih dari 2 jam dalam setiap kunjungan (47 %), sehingga waktu yang dihabiskan untuk bermain diperkirakan cukup mengganggu aktivitas sehari-hari anak, terutama belajar. Hal ini dikhawatirkan

mengganggu prestasi belajar anak, karena waktu yang dihabiskan dalam bermain Komputer Game tersebut mengakibatkan kelelahan pada diri anak sehingga dapat mengganggu konsentrasi belajar anak.

Perlu juga diketahui hari-hari yang selalu dikunjungi anak tingkat SD dan SLTP yang terlibat dalam penggunaan Komputer Game di dua pusat permainan anak di Sampit. Untuk mengetahui hal tersebut dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

TABEL 9

HARI-HARI KUNJUNGAN ANAK TINGKAT SD DAN SLTP DALAM
PENGUNAAN KOMPUTER GAME DI DUA PUSAT PERMAINAN
ANAK DI SAMPIT

No	Alternatif	F	P
1	Minggu	23	51,1 %
2	Senin	2	4,4 %
3	Selasa	4	9 %
4	Rabu	2	4,4 %
5	Kamis	3	6,7 %
6	Jum'at	1	2,2 %
7	Sabtu	10	22,2 %
	Jumlah	45	100 %

Pada tabel di atas diketahui bahwa dari sejumlah 45 orang anak yang bermain Komputer Game di dua pusat permainan anak di Sampit, khususnya anak tingkat SD dan SLTP yang berkunjung dan bermain Komputer Game

pada hari minggu (51.1 %), dan yang diluar hari minggu ; senin sampai dengan hari sabtu (48.9 %).

Dari data di atas, hari yang digunakan anak untuk berkunjung dan bermain Komputer Game selain hari libur 48,9 %, ini menunjukkan frekwensi kunjungan anak di dua pusat permainan tersebut cukup menyita waktu-waktu belajar mereka, sudah tentu kunjungan anak selain hari minggu (libur) dapat mengakibatkan minat dan kreativitas belajar anak terganggu.

Tidak selamanya anak yang bermain Komputer Game di dua pusat permainan anak di Sampit setiap saat berada dipusat permainan, akan tetapi ada saat-saat atau waktu yang dapat digunakan anak untuk berkunjung dan bermain Komputer Game. Untuk mengetahui hal ini lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut ini :

TABEL 10

WAKTU YANG DIGUNAKAN ANAK TINGKAT SD DAN SLTP
DI PUSAT PERMAINAN DI SAMPIT

No	Alternatif	F	P
1	Pagi	4	8.89 %
2	Siang	19	42.20 %
3	Sore	12	26.69 %
4	Malam	10	22.22 %
	Jumlah	45	100 %

Terlihat pada tabel di atas bahwa dari 45 orang anak yang bermain Komputer Game di dua pusat permainan

anak di Sampit, anak yang bermain Komputer Game waktu pagi sekitar pukul 08.00 - 09.30 WIB, (8,9 %), waktu siang sekitar pukul 11.00 - 12.30 WIB, (42,2 %), pada waktu sore pukul 15.00 - 17.00 WIB sekitar (26,7 %), sedangkan yang berkunjung malam hari sekitar pukul 18.30 - 21.00 WIB, (22,2 %).

Dari data di atas, kunjungan anak pada siang hari diduga pada waktu jam sekolah sehingga dikhawatirkan dapat mengakibatkan anak tidak hadir ke sekolah / membolos pada waktu jam pelajaran sekolah berlangsung.

Kunjungan anak pada waktu sore dan malam hari yang dapat mengganggu belajar anak, karena pada sore dan malam hari dapat mereka gunakan untuk belajar di rumah atau belajar kelompok lainnya.

Berdasarkan data yang diperoleh bahwa setiap kali anak tingkat SD dan SLTP berkunjung kepusat permainan dalam penggunaan Komputer Game, maka tidak sedikit menghabiskan uang, untuk mengetahui lebih jelas tentang hal ini dapat dilihat pada tabel berikut :

TABEL 11

UANG YANG DIHABISKAN ANAK TINGKAT SD DAN SLTP
SETIAP KALI BERKUNJUNG DALAM PENGGUNAAN
KOMPUTER GAME DI SAMPIT

No	Alternatif	F	P
1	Lebih dari 2000	19	42 %
2	1000 - 2000	16	36 %
3	Kurang dari 1000.	10	22 %
	Jumlah	45	100 %

Dari sejumlah 45 orang anak tingkat SD dan SLTP yang terlibat dalam penggunaan Komputer Game yang menghabiskan uang lebih dari Rp 2000 (42 %), menghabiskan uang Rp 1000 - 2000 (36 %), menghabiskan uang kurang dari Rp 1000 (22 %).

Dari data di atas kunjungan anak ke Komputer Game menghabiskan uang Rp 1000 - 2000 atau sampai dengan lebih dari Rp 2000 cukup besar, hal ini bagaimanapun dapat mengganggu kebutuhan sekolah anak, misalnya pembayaran SPP dan lain-lainnya.

Selanjutnya untuk mengetahui jenis permainan yang dimainkan anak tingkat SD dan SLTP dalam penggunaan Komputer Game di dua pusat permainan anak di Sampit, dapat dilihat pada tabel berikut :

TABEL 12

JENIS PERMAINAN YANG DIGUNAKAN ANAK TINGKAT
SD DAN SLTP KETIKA BERKUNJUNG DI
KOMPUTER GAME DI SAMPIT

No	Alternatif	F	P
1	Lebih dari 4 jenis	21	42 %
2	3 - 4 jenis	16	35 %
3	Kurang dari 3 jenis	8	18 %
	Jumlah	45	100 %

Pada tabel di atas menunjukkan jenis permainan yang dimainkan anak tingkat SD dan SLTP lebih dari 4 jenis permainan (42 %), adapun yang 3 - 4 jenis permainan (35 %), sedangkan yang kurang dari 3 jenis (18 %).

Dari data di atas, anak yang terlibat dalam penggunaan Komputer Game yang bermain lebih dari 4 jenis permainan (42 %), menunjukkan tingkat kecenderungan anak cukup tinggi dalam penggunaan Komputer Game, dikhawatirkan tingkat penggunaan tersebut dapat mengganggu aktivitas belajar, dan dapat mengganggu waktu-waktu belajar anak, pada akhirnya berpengaruh terhadap prestasi belajar anak.

Anak tingkat SD dan SLTP yang berkunjung ke dua pusat permainan anak di Sampit ada tiga (3) alternatif waktu yang digunakan anak dalam berkunjung, sebagaimana pada tabel berikut :

TABEL 13

WAKTU YANG DIGUNAKAN ANAK TINGKAT SD DAN SLTP DALAM
BERKUNJUNG DI DUA PUSAT PERMAINAN ANAK DI SAMPIT

No	Alternatif	F	P
1	Lebih bannyak pada jam pelajaran	3	7 %
2	Lebih banyak di luar jam pelajaran	19	42 %
3	Selalu di luar jam-jam pelajaran	23	51 %
	Jumlah	45	100 %

Dari sejumlah 45 orang anak tingkat SD dan SLTP tabel di atas yang berkunjung lebih banyak pada jam pelajaran (7 %), anak yang berkunjung lebih banyak di luar jam pelajaran (42 %), sedangkan yang berkunjung di luar jam pelajaran (51 %).

Dari data di atas bahwa ada (49 %) anak yang menggunakan waktu jam pelajaran di sekolah untuk berkunjung ke Komputer Game, walaupun ternyata 42% diantaranya lebih banyak menggunakan di luar jam pelajaran, hal ini jelas dapat mengganggu aktivitas, minat dan kreativitas belajar anak dalam mengikuti pelajaran-pelajaran di sekolah.

Selanjutnya untuk mengetahui jumlah keseluruhan dari aspek penggunaan Komputer Game yang telah digunakan anak tingkat SD dan SLTP di dua pusat permainan anak di Sampit dapat dilihat pada tabel berikut ini :

TABEL 14

SKOR PENGGUNAAN KOMPUTER GAME ANAK TINGKAT SD DAN
SLTP DI DUA PUSAT PERMAINAN ANAK
DI SAMPIT

No	Responden	X1	X2	X3	X4	X5	Jumlah
1	2	3	4	5	6	7	8
1	1	3	3	3	3	2	14 <i>2,8</i>
2	2	3	3	3	3	2	14 <i>2,8</i>
3	3	3	2	2	2	1	10 <i>2</i>
4	4	3	2	2	3	3	13 <i>2,6</i>
5	5	3	2	1	1	1	8 <i>1,6</i>
6	6	3	3	3	3	3	15 <i>3</i>
7	7	3	2	2	2	2	11
8	8	3	3	3	3	2	14
9	9	3	3	3	3	3	15
10	10	3	1	1	1	1	7
11	11	3	2	2	2	1	10
12	12	3	2	2	2	1	10
13	13	3	3	3	3	1	13
14	14	3	2	1	1	1	8
15	15	3	3	3	3	1	13
16	16	3	3	3	3	2	14
17	17	1	1	1	1	1	5
18	18	2	2	2	2	2	10
19	19	3	3	3	3	2	14
20	20	3	3	3	3	2	14
21	21	3	3	3	3	2	14
22	22	3	3	3	3	2	14
23	23	1	1	1	1	1	5

1	2	3	4	5	6	7	8
24	24	2	2	2	2	2	10
25	25	3	3	3	3	2	14
26	26	2	2	2	2	1	9
27	27	3	3	3	3	2	14
28	28	1	1	1	1	1	5
29	29	3	3	3	3	1	13
30	30	3	3	2	3	2	13
31	31	1	1	1	1	1	5
32	32	3	3	3	3	2	14
33	33	2	2	2	2	1	9
34	34	2	1	2	1	1	7
35	35	3	3	2	2	2	12
36	36	3	3	3	3	2	14
37	37	2	1	2	1	1	7
38	38	2	2	2	2	1	9
39	39	2	2	2	2	1	9
40	40	2	2	2	2	1	9
41	41	2	2	2	2	1	9
42	42	3	3	3	3	2	14
43	43	3	3	3	3	2	14
44	44	2	1	1	1	1	6
45	45	2	2	2	2	1	9
Jumlah							490

Dari tabel di atas dapat diketahui penggunaan Komputer Game oleh anak tingkat SD dan SLTP di dua

pusat permainan anak di Sampit dapat dikualifikasikan 3 (tiga) kategori, masing-masing yang memperoleh interval skoring :

5. 0 - 8.33 / rendah = 10 orang 22,22 %

8.34 - 11.67 / sedang = 13 orang 28,89 %

11.68 - 15.0 / tinggi = 22 orang 48,89 %

Berdasarkan interval skoring di atas, ternyata anak yang menggunakan Komputer Game lebih banyak (48,89 %) berada pada kualifikasi tinggi.

Selanjutnya jika dilihat perolehan skoring rata-rata penggunaan Komputer Game oleh anak tingkat SD dan SLTP ternyata berada pada angka 10,88 yang berarti berada pada interval 8.34 - 11.67 yang berarti sedang / cukup.

B. Minat dan kreativitas belajar anak tingkat SD dan SLTP yang terlibat penggunaan Komputer Game di dua pusat permainan anak di Sampit.

1. Minat Belajaran Anak Tingkat SD dan SLTP yang Terlibat penggunaan Komputer Game di Dua Pusat Permainan Anak di Sampit.

Mengenai kehadiran anak tingkat SD dan SLTP yang terlibat penggunaan Komputer Game ke sekolah menjelang catur wulan I sejak tanggal 25 September sampai 7 Oktober 1995 seperti pada tabel dibawah ini :

TABEL 15

KEHADIRAN DI SEKOLAH ANAK SD DAN SLTP YANG TERLIBAT
PENGUNAAN KOMPUTER GAME

No	Alternatif	F	P
1	Hadir setiap hari	28	62,2 %
2	Tidak hadir ke sekolah 1 kali	13	28,8 %
3	Tidak hadir lebih dari 1 kali	4	9 %
	Jumlah	45	100 %

Pada tabel di atas tergambar dari sejumlah 45 anak tingkat SD dan SLTP yang terlibat penggunaan Komputer Game, yang hadir setiap hari ke sekolah (62,2 %), selama 2 minggu terakhir tidak hadir 1 kali ke sekolah (28,8 %), tidak hadir lebih dari 1 kali ke sekolah (9 %).

Dari data di atas ada (37,8 %) anak tingkat SD dan SLTP yang terlibat dalam penggunaan Komputer Game yang tidak hadir ke sekolah 1 kali atau lebih dalam 2 minggu terakhir, sehingga dapat dikatakan frekwensi kunjungan anak ke Komputer Game tersebut mengganggu minat belajar anak untuk mengikuti pelajaran di sekolah, dapat dibayangkan akibat dari kunjungan ke Komputer Game tersebut berdampak negatif terhadap kedisiplinan anak, khususnya dalam mengikuti pelajaran di sekolah. Selanjutnya untuk mengetahui kegiatan belajar anak secara individual di luar jam sekolah seperti tabel dibawah ini :

TABEL 16

KEGIATAN BELAJAR SECARA INDIVIDUAL ANAK TINGKAT
SD DAN SLTP DI LUAR JAM SEKOLAH

No	Alternatif	F	P
1	Belajar terjadwal secara konsisten	7	16 %
2	Belajar terjadwal tidak konsisten	10	22 %
3	Tidak memiliki jadwal belajar	28	62 %
	Jumlah	45	100 %

Dari tabel di atas terlihat bahwa sejumlah 45 orang anak yang terlibat penggunaan Komputer Game yang sampel tentang kegiatan belajar secara individual di luar jam sekolah, ternyata yang belajar terjadwal secara konsisten dari anak tingkat SD dan SLTP (16 %), sedangkan belajar terjadwal tidak konsisten (22 %), yang tidak memiliki jadwal belajar (62 %).

Dari data di atas (84 %) anak yang tidak konsisten / tidak memiliki jadwal belajar, hal ini dikhawatirkan dapat berpengaruh terhadap penguasaan materi pelajaran yang diberikan di sekolah. Mengingat tidak dilakukannya aktivitas anak mengulang kembali pelajaran yang dipelajarinya di sekolah.

Dari 45 orang anak tingkat SD dan SLTP yang terlibat dalam penggunaan Komputer Game terhadap konsistensi anak dalam kegiatan belajar terjadwal dapat dilihat pada tabel berikut ini :

TABEL 17

KONSISTENSI ANAK TINGKAT SD DAN SLTP DALAM KEGIATAN
BELAJAR TERJADWAL DI RUMAH YANG TERLIBAT DALAM
PENGUNAAN KOMPUTER GAME.

No	Alternatif	F	P
1	Tidak diingatkan sampai jadwal belajar	12	27 %
2	Kadang-kadang diingatkan setiap sampai jadwal belajar	19	42 %
3	Selalu diingatkan setiap sampai jadwal belajar	14	31 %
	Jumlah	45	100 %

Dari tabel di atas terlihat konsistensi anak dalam kegiatan belajar terjadwal yang tidak diingatkan (27 %), kadang-kadang diingatkan setiap sampai jadwal belajar (42 %), sedangkan selalu diingatkan setiap sampai jadwal belajar (31 %).

Dari data di atas sejumlah (73 %) anak tingkat SD dan SLTP yang tidak/kurang konsisten terhadap jadwal belajar di rumah berarti dapat mengganggu upaya peningkatan prestasi belajar anak.

Kemudian mengenai konsistensi belajar kelompok anak tingkat SD dan SLTP dalam hal ini dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

TABEL 18

KONSISTENSI BELAJAR KELOMPOK ANAK TINGKAT SD DAN SLTP
YANG TERLIBAT DALAM PENGGUNAAN KOMPUTER GAME DI DUA
PUSAT PERMAINAN ANAK

No	Alternatif	F	P
1	Memiliki belajar kelompok dan selalu hadir	6	13 %
2	Memiliki belajar kelompok kadang-kadang hadir	11	25 %
3	Tidak memiliki belajar kelompok	15	62 %
	Jumlah	45	100 %

Dari tabel di atas terlihat bahwa konsistensi anak dalam belajar kelompok yang memiliki belajar kelompok dan selalu hadir (13 %), memiliki belajar kelompok kadang-kadang hadir (25 %), sedangkan yang tidak memiliki belajar kelompok (62 %).

Dari data di atas dapat diketahui (25 %) anak tingkat SD dan SLTP yang kurang aktif dalam belajar kelompok, sehingga dikhawatirkan dapat mengganggu prestasi belajar anak.

Adapun masalah aktivitas anak tingkat SD dan SLTP dalam hal mengerjakan tugas rumah dapat dilihat pada tabel berikut ini :

TABEL 19

AKTIVITAS ANAK TINGKAT SD DAN SLTP YANG TERLIBAT
DALAM PENGGUNAAN KOMPUTER GAME DI SAMPIT
MENERJAKAN TUGAS RUMAH

No	Alternatif	F	P
1	Selalu mengerjakan	7	15 %
2	Kadang-kadang mengerjakan	17	38 %
3	Tidak mengerjakan	21	47 %
	Jumlah	45	100 %

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa anak tingkat SD dan SLTP yang terlibat penggunaan Komputer Game tentang aktivitas mengerjakan tugas rumah, ternyata yang selalu mengerjakan tugas (15 %), kadang-kadang mengerjakan tugas (38 %), sedangkan yang tidak mengerjakan tugas (47 %).

Dari data anak tingkat SD dan SLTP yang terlibat penggunaan Komputer Game (85 %) tidak / atau kurang aktif mengerjakan tugas rumah, hal ini sudah barang tentu dapat mempengaruhi terhadap hasil belajar anak, mengingat PR merupakan salah satu upaya peningkatan prestasi dan kemampuan anak.

Dalam proses belajar mengajar anak diberikan kesempatan bertanya. Untuk mengetahui aktivitas bertanya anak tingkat SD dan SLTP yang terlibat penggunaan Komputer Game dapat dilihat pada tabel berikut ini :

TABEL 20

AKTIVITAS BERTANYA ANAK TINGKAT SD DAN SLTP YANG
TERLIBAT PENGGUNAAN KOMPUTER GAME DALAM PROSES
BELAJAR MENGAJAR DI SEKOLAH

No	Alternatif	F	P
1	Selalu bertanya setiap kali ada kesempatan	12	27 %
2	Kadang-kadang bertanya	15	33 %
3	Tidak bertanya	18	40 %
	Jumlah	45	100 %

Pada tabel di atas tergambar aktivitas bertanya dalam proses belajar mengajar di sekolah yang selalu bertanya setiap kali ada kesempatan (27 %), kadang-kadang bertanya (33 %), sedangkan yang tidak bertanya (40 %).

Dari data di atas dapat diketahui bahwa (73 %) anak tingkat SD dan SLTP yang terlibat penggunaan Komputer Game yang kurang menggunakan kesempatan bertanya, padahal kesempatan bertanya dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah merupakan salah satu media peningkatan wawasan dan keterampilan anak.

Dapat dibayangkan apabila dalam proses belajar mengajar anak yang kurang/tidak bertanya padahal mereka tidak/kurang mengerti, maka proses belajar mengajar tersebut tidak dapat mencapai hasil yang maksimal.

Selanjutnya untuk mengetahui minat belajar anak tingkat SD dan SLTP yang terlibat penggunaan Komputer Game dapat dilihat pada tabel berikut ini :

TABEL 21

SKOR MINAT BELAJAR ANAK TINGKAT SD DAN SLTP
YANG TERLIBAT DALAM PENGGUNAAN KOMPUTER GAME
DI DUA PUSAT PERMAINAN ANAK DI SAMPIT

No	Responden	Y1	Y2	Y3	Y4	Y5	Y6	Jumlah
1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	1	1	1	2	2	1	1	8
2	2	2	1	2	1	1	1	8
3	3	3	2	1	1	2	2	11 ✓
4	4	2	1	1	2	2	2	10
5	5	3	3	3	1	3	3	16 ✓
6	6	2	1	2	2	1	1	9
7	7	3	2	3	1	2	2	13
8	8	3	1	2	1	1	1	9
9	9	2	1	1	1	1	1	7
10	10	3	3	2	1	3	2	14 ✓
11	11	3	1	2	1	2	3	12
12	12	3	1	3	1	2	3	13 ✓
13	13	2	1	1	1	1	1	7
14	14	3	2	3	1	2	3	14 ✓
15	15	2	1	2	1	1	2	9
16	16	1	1	1	1	1	1	6
17	17	3	3	3	3	3	3	18 ✓
18	18	3	1	2	2	2	2	12 ✓
19	19	1	1	3	1	1	1	8

Dari tabel di atas dapat diketahui minat belajar anak tingkat SD dan SLTP yang terlibat penggunaan Komputer Game di dua pusat permainan anak di Sampit dapat dikualifikasikan menjadi 3 (tiga) kategori, masing-masing memperoleh interval skoring :

≤ 9 / rendah = 20 orang 44,45 %

10 - 13 / sedang = 14 orang 31,11 %

≥ 14 / tinggi = 11 orang 24,44 %

Berdasarkan interval skoring di atas ternyata anak tingkat SD dan SLTP yang terlibat penggunaan Komputer Game di dua pusat permainan anak di Sampit minat belajarnya lebih banyak (44,45 %) berada pada kualifikasi rendah.

Selanjutnya jika dilihat perolehan pada kualifikasi penggunaan Komputer Game di dua pusat permainan anak di Sampit berada pada angka 11,08 yang berarti pada interval 10 - 13 yang berarti sedang / cukup.

2. Kreativitas Belajar Anak Tingkat SD dan SLTP yang terlibat Penggunaan Komputer Game di Sampit.

Dalam rangka pengembangan cara belajar dan meningkatkan penguasaan materi belajar anak, khususnya anak tingkat SD dan SLTP, maka guru memberikan tugas atau pekerjaan rumah kemudian hasilnya dinilai guru ada kalanya hasilnya baik dan ada kalanya nilai jauh dari apa yang diharapkan.

Mengenai tugas atau pekerjaan rumah yang menurut hasil koreksi guru yang dinilai masih keliru/salah, sekarang anak mengoreksi ulang pekerjaan/tugas rumah tersebut untuk penguasaan lebih lanjut.

Mengenai hal tersebut dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

TABEL 22

AKTIVITAS ANAK TINGKAT SD DAN SLTP YANG TERLIBAT
DALAM PENGGUNAAN KOMPUTER GAME DI SAMPIT DALAM
MENGOREKSI/MEPELAJARI ULANG HASIL PEKERJAAN
RUMAH YANG BELUM BENAR

No	Alternatif	F	P
1	Mengoreksi	4	9 %
2	Kadang-kadang mengoreksi	10	22 %
3	Tidak mengoreksi	31	69 %
	Jumlah	45	100 %

Dari 45 orang anak tingkat SD dan SLTP yang terlibat dalam penggunaan Komputer Game yang mengoreksi ulang pekerjaan rumah yang dinilai guru masih keliru, ternyata hanya (9 %), yang kadang-kadang mengoreksi (22 %), sedangkan yang tidak mengoreksi (69 %).

Dari data di atas bahwa (69 %) anak tingkat SD dan SLTP yang tidak mengoreksi ulang pekerjaan rumah yang dinilai guru masih keliru padahal kegiatan mengoreksi merupakan alat intropeksi anak, dengan demikian tingkat frekwensi atau kepasifan siswa cukup

tinggi dalam menerima pelajaran yang diberikan oleh guru di sekolah sehingga tidak dapat menambah penguasaan materi yang diajarkan.

Kemudian mengenai ada tidaknya memiliki catatan khusus terhadap bahan pelajaran yang dianggap penting bagi anak tingkat SD dan SLTP yang terlibat dalam penggunaan Komputer Game dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

TABEL 23

ADA TIDAKNYA CATATAN KHUSUS PELAJARAN DI SEKOLAH
BAGI ANAK YANG TERLIBAT DALAM PENGGUNAAN
KOMPUTER GAME DI SAMPIT

No	Alternatif	F	P
1	Ada	20	44 %
2	Tidak ada	25	56 %
	Jumlah	45	100 %

Tabel di atas menunjukkan bahwa dari jumlah 45 orang anak tingkat SD dan SLTP yang terlibat penggunaan Komputer Game, yang memiliki catatan khusus (44 %), sedangkan yang tidak memiliki catatan khusus (56 %).

Dari data di atas (56 %) anak tingkat SD dan SLTP yang tidak memiliki catatan khusus terhadap bahan pelajaran yang dianggap penting, hal ini menunjukkan bahwa anak tingkat SD dan SLTP yang terlibat penggunaan Komputer Game belum belajar secara

intensif/koreksi dalam belajar. Sehingga akan berpengaruh terhadap penerimaan materi pelajaran yang akan diajarkan selanjutnya.

Selanjutnya mengenai aktivitas anak tingkat SD dan SLTP yang terlibat penggunaan Komputer Game dalam mempelajari soal-soal ulangan sebelumnya setiap menghadapi ulangan baik formatif maupun sumatif dapat dilihat pada tabel berikut ini :

TABEL 24

AKTIVITAS ANAK TINGKAT SD DAN SLTP YANG TERLIBAT
DALAM PENGGUNAAN KOMPUTER GAME DALAM MEMPELAJARI
SOAL-SOAL SEBELUMNYA MENJELANG ULANGAN

No	Alternatif	F	P
1	Selalu mempelajari	9	20 %
2	Kadang-kadang mempelajari	10	22,22 %
3	Tidak mempelajari	26	57,78 %
	Jumlah	45	100 %

Dari tabel di atas tergambar bahwa anak tingkat SD dan SLTP yang terlibat penggunaan Komputer Game yang selalu mempelajari soal-soal ulangan sebelumnya setiap menghadapi ulangan formatif maupun sumatif selalu mempelajari (20 %), kadang-kadang mempelajari (22,22 %), sedangkan yang tidak mempelajari (57,78 %).

Dari data di atas (80 %) anak tingkat SD dan SLTP yang terlibat penggunaan Komputer Game kreativitas belajarnya kurang, sehingga dikhawatirkan prestasinya rendah, oleh karena itu perhatian guru

diperlukan. Selanjutnya mengenai aktivitas anak bertanya dan menjawab dalam kegiatan belajar kelompok dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

TABEL 25

AKTIVITAS BERTANYA DAN MENJAWAB DALAM BELAJAR
KELOMPOK TERHADAP ANAK TINGKAT SD DAN SLTP
YANG TERLIBAT DALAM PENGGUNAAN KOMPUTER GAME
DI DUA PUSAT PERMAINAN ANAK DI SAMPIT

No	Alternatif	F	P
1	Selalu bertanya dan menjawab	3	6,67 %
2	Kadang-kadang bertanya dan menjawab	10	22,22 %
3	Tidak bertanya dan menjawab	32	71,11 %
	Jumlah	45	100 %

Dari tabel di atas terlihat bahwa sejumlah 45 orang tingkat SD dan SLTP yang terlibat penggunaan Komputer Game yang dimiliki kelompok belajar, bertanya yang selalu bertanya dan menjawab (6,67 %), kadang-kadang bertanya dan menjawab (22,22 %), sedangkan yang tidak bertanya dan menjawab (71,11 %).

Dari data di atas (71,11 %) anak tingkat SD dan SLTP yang terlibat penggunaan Komputer Game yang tidak bertanya dan menjawab dalam belajar kelompok, hal ini dapat dikatakan bahwa kreativitas anak tersebut kurang, dan diduga dapat berpengaruh terhadap penerimaan materi pelajaran yang diajarkan di sekolah,

karena anak akan menerima pelajaran yang diajarkan apa adanya, tanpa memberikan respon terhadap pelajaran yang diberikan.

Selanjutnya untuk mengetahui kreativitas belajar anak tingkat SD dan SLTP yang terlibat dalam penggunaan Komputer Game dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

TABEL 26

SKOR KREATIVITAS BELAJAR ANAK TINGKAT SD DAN
SLTP YANG TERLIBAT DALAM PENGGUNAAN KOMPUTER
GAME DI DUA PUSAT PERMAINAN ANAK DI SAMPIT

No	Responden	Y1	Y2	Y3	Y4	Jumlah
1	2	3	4	5	6	7
1	1	1	1	1	1	4 8,88.
2	2	1	1	1	1	4 8,88.
3	3	1	2	1	1	5 11,11
4	4	1	2	1	1	5
5	5	2	2	3	2	9
6	6	1	1	1	1	4
7	7	1	2	2	1	6
8	8	1	1	1	1	4
9	9	1	1	1	1	4
10	10	3	2	3	2	10
11	11	1	2	3	1	6
12	12	2	2	2	1	7
13	13	1	1	1	2	5
14	14	2	2	2	1	7

1	2	3	4	5	6	7
15	15	1	1	1	1	4
16	16	1	1	1	1	4
17	17	3	2	3	3	11
18	18	1	1	2	2	6
19	19	1	1	1	1	4
20	20	1	1	1	1	4
21	21	1	1	1	1	4
22	22	1	1	1	1	4
23	23	3	2	2	1	8
24	24	1	1	1	1	4
25	25	1	1	1	1	4
26	26	2	2	2	2	8
27	27	1	1	1	1	4
28	28	3	2	3	3	11
29	29	1	1	1	1	4
30	30	1	1	1	1	4
31	31	2	2	3	3	10
32	32	1	1	1	1	4
33	33	2	1	1	1	5
34	34	2	2	3	2	9
35	35	1	1	1	1	4
36	36	1	1	1	1	4
37	37	2	2	3	2	9
38	38	1	1	1	1	4
39	39	1	2	2	2	7
40	40	1	2	3	2	8

1	2	3	4	5	6	7
41	41	1	2	1	1	5
42	42	1	1	1	1	4
43	43	1	1	2	1	5
44	44	2	2	2	2	8
45	45	2	2	2	1	7
Jumlah						260

Dari tabel di atas dapat diketahui kreativitas anak tingkat SD dan SLTP yang terlibat penggunaan Komputer Game di dua pusat permainan anak di Sampit dapat dikualifikasikan menjadi 3 (tiga) kategori, masing-masing memperoleh interval skoring :

4.0 - 6.66 = 30 orang 66,67 %

6.67 - 9.33 = 11 orang 24,44 %

9.34 - 12.0 = 4 orang 8,89 %

Berdasarkan interval skoring di atas, ternyata anak tingkat SD dan SLTP yang terlibat penggunaan Komputer Game di dua pusat permainan anak di Sampit kreativitas belajarnya lebih banyak (66,67 %) berada pada kualifikasi rendah.

Selanjutnya jika dilihat perolehan skoring rata-rata anak tingkat SD dan SLTP yang terlibat penggunaan Komputer Game di dua pusat permainan anak di Sampit berada pada angka 5,77 yang berarti pada interval 6.67 - 9.33 yang berarti sedang / cukup.

C. Pengaruh penggunaan Komputer Game terhadap minat dan kreativitas belajar anak tingkat SD dan SLTP di dua pusat permainan anak di Sampit

TABEL 27

1. PENGARUH PENGGUNAAN KOMPUTER GAME TERHADAP
MINAT BELAJAR ANAK TINGKAT SD DAN SLTP DI
DUA PUSAT PERMAINAN ANAK DI SAMPIT

No	Responden	X	Y	XY	X ²	Y ²
1	2	3	4	5	6	7
1	1	14 ✓	8	112	196	64
2	2	14 ✓	8	112	196	64
3	3	10 ✓	11	110	100	121
4	4	13 ✓	10 ✓	130	169	100
5	5	8 ✓	16 ✓	128	64	256
6	6	15 ✓	9 ✓	135	225	81
7	7	11 ✓	13 ✓	143	121	169
8	8	14 ✓	9 ✓	126	196	81
9	9	15 ✓	7 ✓	105	225	49
10	10	7 ✓	14 ✓	98	149	196
11	11	10 ✓	12 ✓	120	100	144
12	12	10 ✓	13	130	100	169
13	13	13 ✓	7 ✓	91	169	49
14	14	8 ✓	14 ✓	112	64	196
15	15	13 ✓	9 ✓	117	169	81
16	16	14 ✓	6 ✓	84	196	36
17	17	5 ✓	18	90	25	324
18	18	10 ✓	12	120	100	144
19	19	14 ✓	8	112	196	64

		$\times$	γ	$\times\gamma$	$\times^2$	γ^2
1	2	3	4	5	6	7
20	20	14 ✓	7 ✓	98	196	49
21	21	14 ✓	6 ✓	84	196	36
22	22	14 ✓	7 ✓	98	196	49
23	23	5 ✓	17 ✓	85	25	289
24	24	10 ✓	11 ✓	110	100	121
25	25	14 ✓	8 ✓	112	196	64
26	26	9 ✓	13 ✓	117	81	169
27	27	14 ✓	7 ✓	98	196	49
28	28	5 ✓	17 ✓	85	25	289
29	29	13 ✓	7 ✓	91	169	49
30	30	13 ✓	8 ✓	104	169	64
31	31	5 ✓	18 ✓	90	25	324
32	32	14 ✓	8 ✓	112	196	64
33	33	9 ✓	13 ✓	117	81	169
34	34	7 ✓	13 ✓	91	49	169
35	35	12 ✓	11 ✓	132	144	121
36	36	14 ✓	8 ✓	112	196	64
37	37	17 ✓	16 ✓	112	49	256
38	38	9 ✓	12 ✓	108	81	144
39	39	9 ✓	13 ✓	117	81	169
40	40	9 ✓	14 ✓	126	81	196
41	41	9 ✓	13 ✓	117	81	169
42	42	14 ✓	8 ✓	112	196	64
43	43	14 ✓	9 ✓	126	196	81
44	44	6 ✓	17 ✓	102	36	289
45	45	9 ✓	14 ✓	126	81	196
Jumlah		490	499	4957	5782	6091

Selanjutnya hasil sajian data di atas dapat dilihat dengan rumus product Moment sebagai berikut :

$$r_{XY} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{N \sum X^2 - (\sum X)^2} \sqrt{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2}}$$

$$r_{XY} = \frac{45 \times 4957 - (490 \times 499)}{\sqrt{45 \times 5782 - (490)^2} \sqrt{45 \times 6091 - (499)^2}}$$

$$r_{XY} = \frac{223065 - 244510}{\sqrt{(260190 - 240100)(274095 - 249000)}}$$

$$r_{XY} = \frac{-21445}{\sqrt{20090 \times 25094}}$$

$$r_{XY} = \frac{-21445}{22453.0278}$$

$$r = -0.95510503$$

$$r = -0.95.$$

Hasil perhitungan di atas, ternyata diketahui nilai r sebesar -0.95 . Hasil r tersebut jika dimasukkan ke interval angka Index Korelasi atau angka interpretasi r ternyata berada diantara :

" $0.90 - 1.00$ yang berarti antara variabel X dan Y terdapat korelasi yang sangat kuat atau sangat tinggi. (Anas Sudijono, 1992 : 180).

Dengan demikian, berarti penggunaan Komputer Game oleh anak tingkat SD dan SLTP mempunyai hubungan dengan minat belajar anak. Kemudian jika nilai r hitung sebesar -0.95 dikonsultasikan dengan r tabel product moment, pada df terdekat yaitu 45, tabel tersebut menunjukkan angka sebesar 0,288 dengan

demikian maka dapat diketahui bahwa nilai r hitung - 0.95 lebih besar dari r tabel 2,88, dengan demikian maka dapat diketahui bahwa terdapat hubungan antara variabel X dan Y .

Kemudian untuk lebih meyakinkan taraf signifikansi hasil dari perhitungan product moment tersebut, maka diuji dengan menggunakan rumus t hitung sebagai berikut :

$$t_{\text{hit}} = r \sqrt{n - 2}$$

$$\begin{array}{r} \sqrt{1 - (r^2)} \\ t_{\text{hit}} = -0.95 \cdot \sqrt{43} \\ t_{\text{hit}} = 6.557438524 \times (-0.95) \end{array}$$

$$\begin{array}{r} \sqrt{1 - (-0.95)^2} \\ t_{\text{hit}} = -5.607438524 \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 0.903 \\ t_{\text{hit}} = 4.707438524 \\ t_{\text{hit}} = 4.70 \end{array}$$

Selanjutnya nilai t hitung = 4.70 dikonsultasikan dengan t tabel pada derajat kebebasan df 43, tidak ditemukan maka dicari nilai df terdekat yaitu df 45, dan ditemukan sebagai berikut :

- Pada taraf signifikan 5 % diperoleh t tabel sebesar 2,02
- Pada taraf signifikan 1 % diperoleh t tabel sebesar 2,69

Dengan demikian t hitung lebih besar dari t tabel baik pada taraf signifikan 5 % maupun taraf signifikan 1 % masing-masing 2,02 dan 2,69 sehingga H_a diterima dan H_o ditolak. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa pengaruh penggunaan Komputer Game terhadap minat belajar anak tingkat SD dan SLTP cukup meyakinkan.

Kemudian untuk menguji sejauh mana pengaruh penggunaan Komputer Game terhadap minat belajar anak tingkat SD dan SLTP di dua pusat permainan anak di Sampit dilanjutkan dengan menggunakan rumus regresi linier.

Sebelum diadakan regresi, terlebih dahulu dicari koefesien antara nilai a dan b dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$a = \frac{(\sum Y)(\sum X^2) - (\sum X)(\sum XY)}{n \cdot \sum X^2 - (\sum X)^2}$$

$$a = \frac{499 \times 5782 - 490 \times 4957}{45 \times 5782 - 490^2}$$

$$a = \frac{2885218 - 2428930}{260190 - 240100}$$

$$a = \frac{456288}{20090}$$

$$a = 22.71219512$$

$$a = 22.71$$

Selanjutnya untuk mencari nilai koefesien b dengan menggunakan rumus :

$$b = \frac{n \cdot \sum XY - (\sum X) (\sum Y)}{n \cdot \sum X^2 - (\sum X)^2}$$

$$b = \frac{45 \times 4957 - 490 \times 499}{45 \times 5782 - 490^2}$$

$$b = \frac{223065 - 244510}{260190 - 240100}$$

$$b = \frac{-21445}{20090}$$

$$b = -1.067446491$$

$$b = -1.06.$$

Dari hasil perhitungan di atas dapat diketahui bahwa $Y = a + b (X)$ sehingga persamaan garis regresinya adalah sebagai berikut :

$$Y = a + b (X)$$

$$Y = 22.71 + - 1.06 (X)$$

Dengan menggunakan garis regresi tersebut di atas maka dapat diramalkan minat belajar anak (Y) berdasarkan banyaknya penggunaan Komputer Game yang dimainkan anak tingkat SD dan SLTP di dua pusat permainan anak di Sampit. Jika dimisalkan dari variabel bebas (X) adalah 0 maka persamaan regresinya sebagai berikut :

$$Y = 22.71 + - 1.06 (0)$$

$$Y = 22.71 + 0$$

$$Y = 22.71$$

$$Y = 22.71 \text{ koordinat I (0 ; 22.71)}$$

Jika dimisalkan variabel Y adalah 1 maka persamaan garis regresinya adalah sebagai berikut :

$$0 = 22.71 + - 1.06 (1)$$

$$0 = 22.71 + - 1.06 (X)$$

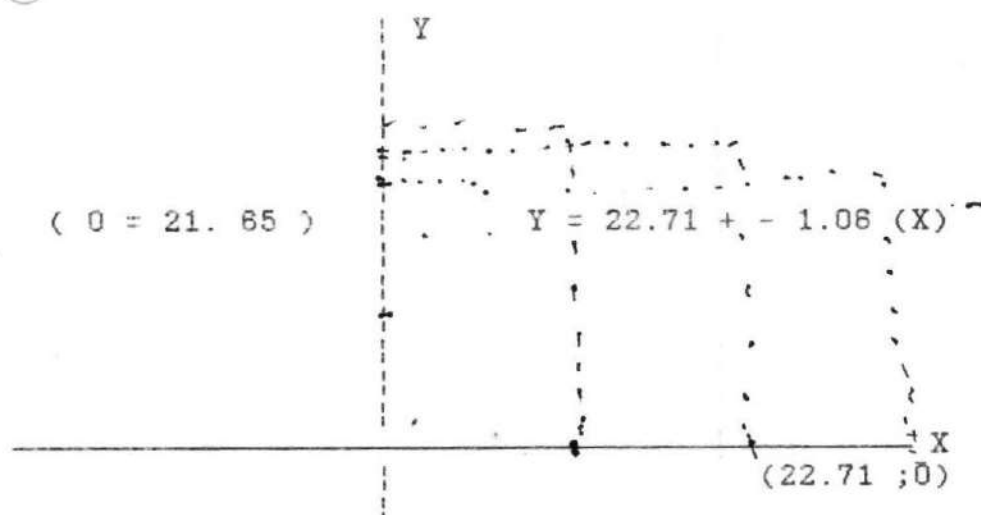
$$1.06 X = 22.71$$

$$22.71$$

$$1.06$$

$$= 21.65 \text{ koordinat II } (21.65 ; 0)$$

Dengan demikian maka setiap kenaikan satu satuan X akan menyebabkan penurunan Y satu satuan secara konstan, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan Komputer Game terhadap minat belajar anak tingkat SD dan SLTP atau semakin tinggi penggunaan Komputer Game maka semakin rendah minat belajar anak tingkat SD dan SLTP si dua pusat permainan anak di Sampit.



TABEL 28

2. PENGARUH PENGGUNAAN KOMPUTER GAME TERHADAP
KREATIVITAS BELAJAR ANAK TINGKAT SD DAN SLTP
DI DUA PUSAT PERMAINAN ANAK DI SAMPIT

No	Responden	X	Y	XY	X ²	Y ²
1	2	3	4	5	6	7
1	1 ✓	14	4	56	196	16
2	2 ✓	14	4	56	196	16
3	3 ✓	10	5	50	100	25
4	4 ✓	13	5	65	169	25
5	5 ✓	8	9	72	64	81
6	6 ✓	15	4	60	225	16
7	7	11 ✓	6	66	121	36
8	8	14 ✓	4	56	196	16
9	9	15 ✓	4	60	225	16
10	10	7 ✓	10	70	49	100
11	11	10 ✓	6	60	100	36
12	12	10 ✓	7	70	100	49
13	13	13 ✓	5	65	169	25
14	14	8 ✓	7	56	64	49
15	15	13 ✓	4	52	169	16
16	16	14 ✓	4	56	196	16
17	17	5 ✓	11	55	25	121
18	18	10 ✓	6	60	100	36
19	19	14 ✓	4	56	196	16
20	20	14 ✓	4	56	196	16
21	21	14 ✓	4	56	196	16
22	22	14 ✓	4	56	196	16
23	23	5	8	40	25	69

1	2	3	4	5	6	7
24	24	10 ✓	4	40	100	16
25	25	14 ✓	4	56	196	16
26	26	9 ✓	8	72	81	64
27	27	14 ✓	4	56	196	16
28	28	5 ✓	11	55	25	121
29	29	13 ✓	4	52	169	16
30	30	13 ✓	4	52	169	16
31	31	5 ✓	10	50	25	100
32	32	14 ✓	4	56	196	16
33	33	9 ✓	5	48	81	25
34	34	7 ✓	9	45	49	81
35	35	12 ✓	4	48	144	16
36	36	14 ✓	4	56	196	16
37	37	7 ✓	9	63	49	81
38	38	9 ✓	4	36	81	16
39	39	9 ✓	7	63	81	49
40	40	9 ✓	8	72	81	64
41	41	9 ✓	5	45	81	25
42	42	14 ✓	4	56	196	16
43	43	14 ✓	4	56	196	16
44	44	6 ✓	8	48	36	64
45	45	9 ✓	7	63	81	49
Jumlah		490	260	2552	5782	1722

980 520

10,29

Selanjutnya hasil sajian data di atas dapat dilihat dengan rumus product moment sebagai berikut :

$$r_{XY} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{N \sum X^2 - (\sum X)^2} \sqrt{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2}}$$

$$r_{XY} = \frac{45 \times 2552 - 490 \times 260}{\sqrt{45 \times 5782 - (490)^2} \sqrt{45 \times 1722 - (260)^2}}$$

$$r_{XY} = \frac{114840 - 127400}{\sqrt{(260190 - 240100)(77490 - 67600)}}$$

$$r_{XY} = \frac{-12560}{\sqrt{20090 \times 9890}}$$

$$r_{XY} = \frac{-12560}{14095.74759}$$

$$r = -0.89104887$$

$$r = -0.89.$$

Hasil perhitungan di atas, ternyata diketahui nilai r sebesar -0.89 . Hasil r tersebut jika dimasukkan ke interval angka Index Korelasi atau angka interpretasi r ternyata berada diantara :

" $0.70 - 0.90$ yang berarti antara variabel X dan Y terdapat korelasi yang kuat atau tinggi. (Anas Sudijoni, 1992 : 180).

Dengan demikian, berarti penggunaan Komputer Game oleh anak tingkat SD dan SLTP mempunyai hubungan dengan kreativitas belajar anak. Kemudian jika nilai r hitung sebesar -0.89 dikonsultasikan dengan r tabel

product moment, pada df terdekat yaitu 45, tabel tersebut menunjukkan angka sebesar 0,288 dengan demikian maka dapat diketahui bahwa nilai r hitung - 0.89 lebih besar dari r tabel 0.288 dengan demikian maka dapat diketahui bahwa terdapat hubungan antara variabel X dan Y.

Kemudian untuk lebih meyakinkan taraf signifikan hasil dari perhitungan product moment tersebut, maka diuji dengan menggunakan t hitung sebagai berikut :

$$t_{hit} = r \sqrt{n - 2}$$

$$1 - r^2$$

$$t_{hit} = - 0.89 \sqrt{43}$$

$$t_{hit} = 6.557438524 \times (- 0.89)$$

$$1 - (- 1.78)$$

$$t_{hit} = 5.667438524$$

$$0.78$$

$$t_{hit} = 7.265946826$$

$$t_{hit} = 7.26.$$

Selanjutnya nilai t hitung 7.26 dikonsultasikan dengan t tabel dengan derajat kebebasan df 43, telah ditemukan maka dicari nilai df terdekat yaitu df 45, dan ditemukan sebagai berikut :

Dengan demikian t hitung lebih besar dari t tabel baik pada taraf signifikan 5 % maupun pada taraf

signifikan 1 %, masing-masing : 2,02 dan 2,68 sehingga H_a diterima dan H_o ditolak. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa pengaruh penggunaan Komputer Game terhadap kreativitas belajar anak tingkat SD dan SLTP cukup meyakinkan.

Kemudian untuk menguji sejauh mana pengaruh penggunaan Komputer Game terhadap kreativitas belajar anak tingkat SD dan SLTP di dua pusat permainan anak di Sampit maka akan dilanjutkan dengan menggunakan rumus regresi linier.

Sebelum diadakan regresi, terlebih dahulu dicari koefesien antara nilai a dan b dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$a = \frac{(\sum Y)(\sum X^2) - (\sum X)(\sum XY)}{n \cdot \sum X^2 - (\sum X)^2}$$

$$a = \frac{260 \times 5782 - 490 \times 2552}{45 \times 5782 - 490^2}$$

$$a = \frac{1503320 - 1250480}{260190 - 20090}$$

$$a = \frac{252840}{20090}$$

$$a = 12.58536585$$

$$a = 12.58$$

Selanjutnya untuk mencari nilai koefesien b dengan menggunakan rumus :

$$b = \frac{n \cdot \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{n \cdot \sum X^2 - (\sum X)^2}$$

$$b = \frac{45 \times 2552 - 490 \times 260}{45 \times 5782 - 490^2}$$

$$b = \frac{114840 - 127400}{260190 - 240100}$$

$$b = \frac{-12560}{20090}$$

$$b = -0.62518666$$

$$b = -0.62$$

Dari hasil perhitungan di atas dapat diketahui bahwa $Y = a + b(X)$ sehingga persamaan regresinya adalah sebagai berikut :

$$Y = a + b(X)$$

$$Y = 12.58 + -0.62(X)$$

Dengan menggunakan garis regresi tersebut di atas maka dapat diramalkan kreativitas belajar anak (Y) berdasarkan banyaknya penggunaan Komputer Game yang dimainkan anak tingkat SD dan SLTP di dua pusat permainan anak di Sampit. Jika dimisalkan dari variabel bebas (X) adalah 0 maka persamaan garis regresinya sebagai berikut :

$$Y = 12.58 + -0.62(0)$$

$$Y = 12.58 + 0$$

$$Y = 12.58$$

$$Y = 12.58 \text{ koordinat I (0 ; 12.58)}$$

Jika dimisalkan variabel Y adalah 1 maka persamaan garis regresinya adalah sebagai berikut :

$$0 = 12.58 + -0.62 (1)$$

$$0 = 12.58 + -0.62 (X)$$

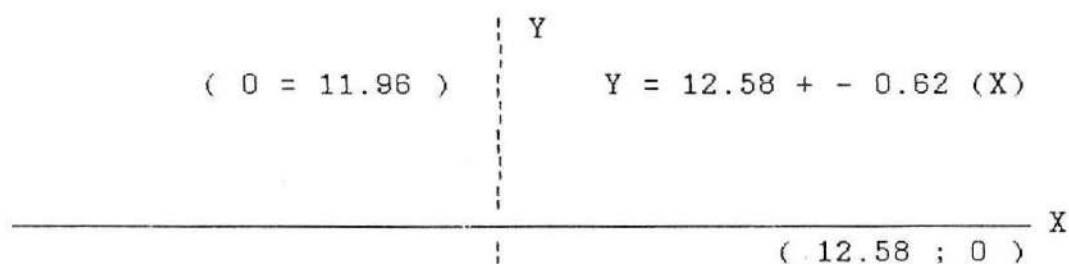
$$0.62 X = 12.58$$

$$12.58$$

$$0.62$$

$$= 11.96 \text{ koordinat II } (11.96 ; 0)$$

Dengan demikian maka setiap kenaikan satu satuan X akan menyebabkan penurunan Y satu satuan secara konstan, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan Komputer Game terhadap kreativitas belajar anak tingkat SD dan SLTP atau semakin tinggi penggunaan Komputer Game maka semakin rendah kreativitas belajar anak tingkat SD dan SLTP di dua pusat permainan anak di Sampit.



3. Pengaruh penggunaan Komputer Game Terhadap Minat dan Kreativitas Belajar Anak Tingkat SD dan SLTP di dua Pusat Permainan Anak di Sampit.

Untuk mengetahui pengaruh penggunaan Komputer Game terhadap minat dan kreativitas belajar anak tingkat SD dan SLTP di dua pusat permainan anak di Sampit dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

TABEL 29

PENGARUH PENGGUNAAN KOMPUTER GAME TERHADAP MINAT
DAN KREATIVITAS BELAJAR ANAK TINGKAT SD DAN SLTP
DI DUA PUSAT PERMAINAN ANAK
DI SAMPIT

No	Responden	X	Y	XY	X ²	Y ²
1	2	3	4	6	7	8
1	1	14	12	154	196	144
2	2	14	12	168	196	144
3	3	10	16	160	100	256
4	4	13	15	195	169	225
5	5	8	25	200	64	625
6	6	15	13	195	225	169
7	7	11	19	209	121	361
8	8	14	13	168	196	169
9	9	15	11	150	225	121
10	10	7	24	168	49	576
11	11	10	18	180	100	324
12	12	10	20	200	100	400
13	13	13	12	156	169	144
14	14	8	21	168	64	441
15	15	13	13	156	169	169
16	16	14	10	140	196	100
17	17	5	29	145	25	841
18	18	10	18	180	100	324
19	19	14	12	154	196	144
20	20	14	11	154	196	121
21	21	14	10	140	196	100

1	2	3	4	5	6	7
22	22	14	11	140	196	121
23	23	5	25	125	25	625
24	24	10	15	150	100	225
25	25	14	12	154	196	144
26	26	9	21	189	81	441
27	27	14	11	140	196	121
28	28	5	28	140	25	784
29	29	13	11	143	169	121
30	30	13	12	156	169	144
31	31	5	28	140	25	784
32	32	14	12	154	196	144
33	33	9	18	162	81	324
34	34	7	22	154	49	484
35	35	12	14	168	144	196
36	36	14	12	154	198	144
37	37	7	25	175	49	625
38	38	9	16	144	81	256
39	39	9	20	180	81	400
40	40	9	22	198	81	484
41	41	9	18	162	81	324
42	42	14	12	154	196	144
43	43	14	12	168	198	144
44	44	6	25	150	36	125
45	45	9	21	189	81	441
	Jumlah	490	757	7483	5782	14143

Selanjutnya hasil sajian data di atas dapat dilihat dengan rumus product moment sebagai berikut :

$$\begin{aligned}
 r_{XY} &= \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{N \sum X^2 - (\sum X)^2} \sqrt{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2}} \\
 r_{XY} &= \frac{45 \times 7483 - (490 \times 757)}{\sqrt{(45 \times 5782 - (490)^2) \cdot (45 \times 14143 - (757)^2)}} \\
 r_{XY} &= \frac{336735 - 370930}{\sqrt{(260190 - 240100) (636435 - 573049)}} \\
 r_{XY} &= \frac{-34195}{\sqrt{(20090 \times 63386)}} \\
 r_{XY} &= \frac{-34195}{\sqrt{1273424740}} \\
 r_{XY} &= \frac{-34195}{35685,07727} \\
 r &= -0.95824368 \\
 r &= -0.95.
 \end{aligned}$$

Hasil perhitungan tersebut di atas, ternyata diketahui nilai r sebesar -0.95 . Hasil r tersebut jika dimasukkan ke interval angka atau angka interpretasi r ternyata berada diantara :

" $0.90 - 1.00$ yang berarti antara variabel X dan Y terdapat korelasi yang sangat kuat atau sangat tinggi" (Anas Sudiyono, 1992 : 180).

Dengan demikian, berarti penggunaan Komputer Game oleh anak tingkat SD dan SLTP mempunyai hubungan dengan minat dan kreativitas belajar anak. Kemudian

jika nilai r hitung sebesar -0.95 dikonsultasikan dengan nilai r tabel product moment, pada df terdekat yaitu 45, tabel tersebut menunjukkan angka sebesar 0,288 dengan demikian maka dapat diketahui bahwa nilai r hitung -0.95 lebih besar dari 0,288, dengan demikian maka dapat diketahui bahwa terdapat hubungan antara variabel X dan Y .

Kemudian untuk lebih meyakinkan taraf signifikan hasil dari perhitungan product moment tersebut, maka akan diuji dengan menggunakan t hitung sebagai berikut :

$$t_{\text{hit}} = r \sqrt{n - 2}$$

$$1 - r^2$$

$$t_{\text{hit}} = -0.9 \quad 43$$

$$t_{\text{hit}} = 6.557438524 \times (-0.95)$$

$$1 - (-0.95)$$

$$t_{\text{hit}} = 5.657438522$$

$$-0.9$$

$$t_{\text{hit}} = 4.707438524$$

$$t_{\text{hit}} = 4.70$$

Selanjutnya nilai t hitung 4.70 dikonsultasikan dengan t tabel dengan derajat kebebasan df 43, tidak ditemukan maka dicarikan nilai df terdekat yaitu df 45, dan ditemukan sebagai berikut :

a. Pada taraf signifikan 5 % diperoleh t tabel sebesar 2,02

b. Pada taraf signifikan 1 % diperoleh t tabel sebesar 2,69

Dengan demikian t hitung = 4.70 lebih besar dari t tabel baik pada taraf signifikan 5 % maupun pada taraf signifikan 1 % masing-masing : 2,02 dan 2,69, sehingga H_a diterima dan H_o ditolak. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa pengaruh penggunaan Komputer Game terhadap minat dan kreativitas belajar anak tingkat SD dan SLTP cukup meyakinkan.

Kemudian untuk menguji sejauh mana pengaruh penggunaan Komputer Game terhadap minat dan kreativitas belajar anak tingkat SD dan SLTP di dua pusat permainan anak di Sampit maka dilanjutkan dengan menggunakan rumus regresi linier.

Sebelum diadakan regresi, terlebih dahulu dicari koefisien antara nilai a dan b dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$a = \frac{(\sum Y)(\sum X^2) - (\sum X)(\sum XY)}{n \cdot \sum X^2 - (\sum X)^2}$$

$$a = \frac{757 \times 5782 - 490 \times 7483}{45 \times 5782 - 490^2}$$

$$a = \frac{4376974 - 3666670}{260190 - 240100}$$

$$a = \frac{710304}{20090}$$

$$a = 35.35609756$$

$$a = 35.35.$$

Selanjutnya untuk mencari nilai koefesien b dengan menggunakan rumus :

$$b = \frac{n \cdot \sum XY - (\sum X) (\sum Y)}{n \cdot \sum X^2 - (\sum X)^2}$$

$$b = \frac{45 \times 7483 - 490 \times 757}{45 \times 5782 - 490^2}$$

$$b = \frac{336735 - 370930}{260100 - 240100}$$

$$b = \frac{- 34195}{20090}$$

$$b = - 1.70209059$$

$$b = - 1.70.$$

Dari hasil perhitungan di atas dapat diketahui bahwa $Y = a + b (X)$ sehingga persamaan garis regresinya adalah sebagai berikut :

$$Y = a + b (X)$$

$$Y = 35.35 + - 1.70 (X)$$

Dengan menggunakan garis regresi tersebut di atas maka dapat diramalkan minat dan kreativitas (Y) berdasarkan banyaknya penggunaan Komputer Game yang dimainkan anak tingkat SD dan SLTP di dua pusat permainan anak di Sampit. Jika dimisalkan dari variabel bebas (X) adalah 0 maka persamaan regresinya sebagai berikut :

$$Y = 35.35 + - 1.70 (0)$$

$$Y = 35.35 + 0$$

$$Y = 35.35$$

$$Y = 35.35 \text{ koordinat I (0 ; 35.35)}$$

Jika dimisalkan variabel Y adalah 1 maka persamaan garis regresinya adalah sebagai berikut :

$$0 = 35.35 + - 1.70 (1)$$

$$0 = 35.35 + - 1.70 (X)$$

$$1.70 X = 35.35$$

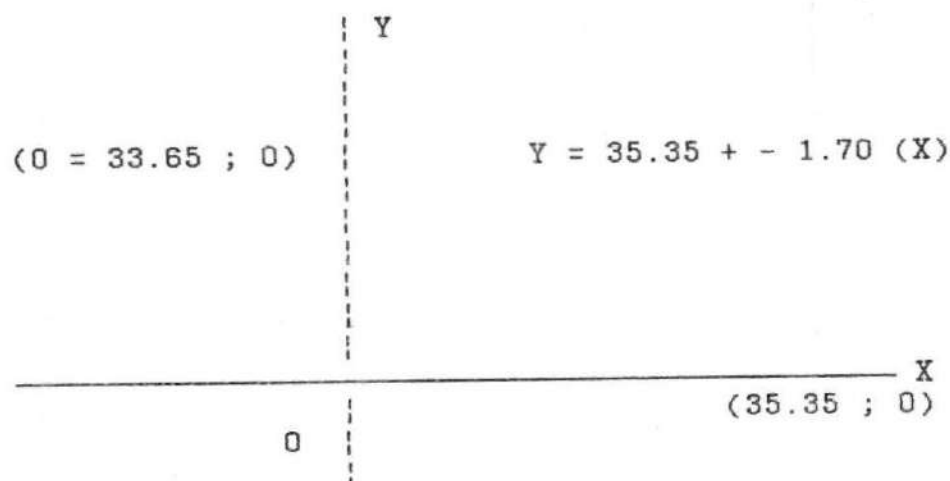
$$35.35$$

$$X = \frac{\quad}{\quad}$$

$$1.70$$

$$= 33.65 \text{ koordinat II } (33.65 ; 0).$$

Dengan demikian maka setiap kenaikan satu satuan X akan menyebabkan penurunan Y satu satuan secara konstan, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan Komputer Game berpengaruh terhadap minat dan kreativitas belajar anak tingkat SD dan SLTP atau semakin tinggi tingkat penggunaan Komputer Game maka semakin rendah minat dan kreativitas belajar anak tingkat SD dan SLTP di dua pusat permainan anak di Sampit.



minat belajar anak tingkat SD dan SLTP di dua pusat permainan anak di Sampit, dimana diperoleh nilai r sebesar -0.95 lebih besar dari r tabel $= 0,288$, selanjutnya setelah nilai $r = -0.95$ dianalisis dengan t hitung, maka diperoleh nilai sebesar $= 4.70$, yang bila dikonsultasikan dengan t tabel pada df terdekat 45 dengan taraf kepercayaan 99 % $= 2.69$ dan ternyata t hitung $> t$ tabel, sehingga H_a diterima yang berarti pengaruh penggunaan Komputer Game terhadap minat belajar anak tingkat SD dan SLTP cukup menyakinkan. Kemudian mengenai tingkat pengaruh ke dua variabel di atas diperoleh nilai regresi yaitu $= 22,71 + - 1.06$, yang berarti setiap kenaikan satu satuan pada variabel X , akan menyebabkan penurunan satu satuan pada variabel Y , dengan demikian semakin tinggi keterlibatan anak tingkat SD dan SLTP dalam penggunaan Komputer Game, maka semakin rendah minat belajar anak tingkat SD dan SLTP.

- 5 Ada hubungan antara penggunaan Komputer game dengan kreativitas belajar anak tingkat SD dan SLTP di dua pusat permainan anak di Sampit, dimana diperoleh nilai r sebesar -0.89 lebih besar dari t tabel $= 0,288$ selanjutnya setelah nilai $r = 0.89$ dianalisis dengan t hitung, maka diperoleh nilai sebesar $= 7,26$ yang bila dikonsultasikan dengan t tabel pada df terdekat 45 dengan taraf kepercayaan 99 % $= 2.69$

BAB V

P E N U T U P

A. Kesimpulan

1. Penggunaan Komputer Game oleh anak tingkat SD dan SLTP di dua pusat permainan anak di Sampit ternyata prosentase terbesar berada pada kualifikasi tinggi dengan interval skoring 11.63 - 15.0 (48,89 %), sedang dengan interval 8.34 - 11.67 (28,89 %) dan rendah dengan interval 5.0 - 8.33 (22.22 %).
2. Minat belajar anak tingkat SD dan SLTP yang terlibat penggunaan Komputer Game di dua pusat permainan anak di Sampit ternyata prosentase terbesar berada pada kualifikasi rendah dengan interval skoring ≤ 9 (44,45 %), sedang dengan interval 10 - 13 (31,11 %) dan tinggi dengan interval ≥ 14 (24,44 %).
3. Kreativitas belajar anak tingkat SD dan SLTP yang terlibat penggunaan Komputer Game di dua pusat permainan anak di Sampit ternyata prosentase terbesar pada kualifikasi rendah dengan interval skoring 4.0 - 6.66 (66.67 %), sedang dengan interval 6.67 - 9.33 (24.44 %) dan tinggi dengan interval 9.34 - 12 (8.89 %).
4. Ada hubungan antara penggunaan Komputer game dengan

dan ternyata $t_{hitung} > t_{tabel}$, sehingga H_a diterima yang berarti pengaruh penggunaan Komputer Game terhadap kreativitas belajar anak tingkat SD dan SLTP cukup menyakinkan. Kemudian mengenai tingkat pengaruh ke dua variabel di atas diperoleh nilai regresi yaitu $= 12.58 + - 0.62 (X)$, yang berarti setiap kenaikan satu satuan pada variabel X, akan menyebabkan penurunan satu satuan pada variabel Y, dengan demikian semakin tinggi keterlibatan anak tingkat SD dan SLTP dalam penggunaan Komputer Game, maka semakin rendah kreativitas belajar anak SD dan SLTP.

6. Ada hubungan antara penggunaan Komputer Game dengan minat dan kreativitas belajar anak tingkat SD dan SLTP di dua pusat permainan anak di Sampit, di mana diperoleh nilai r sebesar $= - 0.95$ lebih besar dari tabel $= 0,288$ selanjutnya setelah nilai $r = -0.95$ dianalisis dengan t_{hitung} , maka diperoleh nilai sebesar $r = 4.70$, yang bila dikonsultasikan dengan t_{tabel} pada df terdekat 45 dengan taraf kepercayaan 99 % $= 2,69$ dan ternyata $t_{hitung} > t_{tabel}$, sehingga H_a diterima yang berarti pengaruh penggunaan Komputer Game terhadap minat dan kreativitas belajar anak tingkat SD dan SLTP cukup menyakinkan. kemudian mengenai tingkat pengaruh ke dua variabel di atas diperoleh nilai regresi yaitu $= 35,35 + - 1.70 (X)$, yang berarti setiap kenaikan

Sampit 20...

satu satuan pada variabel X, akan menyebabkan penurunan satu satuan pada variabel Y, dengan demikian semakin tinggi keterlibatan anak tingkat SD dan SLTP dalam penggunaan Komputer Game, maka semakin rendah minat dan kreativitas belajar anak tingkat SD dan SLTP.

B. Saran-saran.

1. Kepada para pengelola pusat permainan, hendaknya dapat mengatur jadwal bermain yang ada di dua pusat permainan tersebut agar tidak terjadi pada waktu-waktu sekolah, sehingga anak-anak sekolah tidak terganggu kegiatan sekolahnya.
2. Kepada lembaga atau instansi terkait hendaklah memperhatikan pengaruh negatif daripada penggunaan Komputer game yang tidak diatur dengan baik agar anak-anak dapat tumbuh dan berkembang sesuai dengan harapan bangsa dan negara.
3. Kepada anak-anak yang bermain Komputer Game, khususnya yang bersekolah tingkat SD dan SLTP hendaknya bermain di luar jam sekolah agar pelajaran-pelajaran di sekolah tidak terganggu dan dapat mencapai prestasi yang gemilang baik masa kini maupun di masa yang akan datang.
4. Kepada para orang tua hendaklah lebih meningkatkan pengawasan kepada anak-anak dapat dikontrol kapan waktu belajar, dan kapan waktu bermainnya, ini semua untuk kepentingan bersama dan rasa tanggung jawab bersama.

DAFTAR KEPUSTAKAAN

- Arikunto, Suharsimi., (1982), Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik, Rineka Cipta, Jakarta
- Asnawi, Harun, Drs., (1987), et. al., Kamus Lengkap Praktis 2.200.000, Putra Bangsa, Surabaya.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, (1993), Kamus Bahasa Indonesia II, Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa, Jakarta.
- Hadi, Sutrisno, Prof. Drs, M.A., (1989), Metodologi Re Search, Andi Offset, Jakarta.
- Husnan, M, Drs., (1995), Pengenalan Mikrokomputer dalam Pendidikan, Angkasa, Bandung.
- Ibrahim, Kasir,M, Drs., (tt), Kamus Lengkap Modern 999000, Putra Karya, Surabaya.
- Kartono, Kartini, Dra., (1982), Psykologi Anak, Alumni, Bandung.
- _____, (1990), Peranan Keluarga Memandu Anak, Rajawali Pres, Jakarta.
- Majelis Permusyawaratan Rakyat RI, (1993), Ketetapan MPR 1993 GBHN Tahun 1993. Pustaka Pelajar.
- Munandar, SC, Utami., (1992), Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah, Gramedia Widia, Jakarta.
- Muslim, Imam., (tt), Shabih Muslim, Usaha Keluarga, Semarang.
- Rusmadi, Dedy.drs., (1996), Manusia dan Komputer, Sinar Baru, Bandung.
- Roestiyah,NK, Dra., (1982), Masalah-masalah Ilmu Keguruan, Rineka Cipta, Jakarta.
- Salam, Syamsir, MS, Drs., (1994), Pedoman Penulisan Skripsi Fakultas Tarbiyah, Palangkaraya.
- Semiawan, Conny., et. al, (1992), Memupuk Bakat dan Kreativitas Siswa Sekolah Menengah, Gramedia, Jakarta.
- Sitorus, Brigman., (1987), Membina Hasrat Belajar di Sekolah, Remaja Karya, Bandung.
- Slameto, Drs., (1987), Belajar dan Faktor-Faktor yang mempengaruhinya, Rineka Cipta, Jakarta.

Soemanto, Wasty, Drs., (1990), Interaksi dan Motivasi Belajar, Rajawali Pers, Jakarta.

Sudjana, Nana., DR., (1987), Tuntunan Penyusunan Karya Ilmiah, Sinar Baru, Bandung.

Sudijono, Anas, Drs., (1987), Pengantar Statistik Pendidikan, Rajawali Pers, Jakarta.

Suryabrata, Sumadi., (1992), Perkembangan Individu, CV Rajawali, Jakarta.