



Lampiran 1: Jadwal Penelitian

JADWAL PELAKSANAAN PENELITIAN

No.	Hari dan tanggal pelaksanaan	Tempat	Data yang dicari
1.	Kamis/ 13 mei 2010	Rumah	Pengamatan dan wawancara dengan orang tua siswa untuk memperoleh data.
2.	Sabtu/ 15 mei 2010	Sekolah	Pengamatan dan wawancara dengan subjek
3.	Kamis/ 10 juni 2010	Rumah, sekolah dan Warnet	Kegiatan sehari-hari siswa
4.	Selasa / 15 juni 2010	Rumah	Wawancara dan pengamatan dengan keluarga subjek
5.	Sabtu / 26 juni 2010	Sekolah	Wawancara dengan GBK
6.	Selasa/ 29 juni 2010	Warnet	Pengamatan dan wawancara dengan subjek
7.	Jum'at/ 9 juli 2010	Sekolah	Aktivitas subjek
8.	Rabu/ 14 juli 2010	Sekolah	Wawancara dengan teman subjek
9	Jum'at/16 juli 2010	Sekolah	Wawancara dan pengamatan
10	Senin/ 19 juli 2010	Sekolah	Wawancara dan pengamatan
11.	Rabu/ 28 juli 2010	Sekolah	Wawancara wakasek
12.	Senin/ 09 agustus 2010	Sekolah	Wawancara dengan GWK

13.	Kamis/ 12 agustus 2010	Sekolah	Wawancara dengan GBK
14.	Rabu/ 18 agustus 2010	Sekolah	Wawancara dengan teman sebaya
15.	Jum'at/ 20 agustus 2010	Sekolah, warnet	Wawancara dengan subjek
16.	Senin/ 23 agustus 2010	Sekolah, dan warnet	Wawancara, pengamatan terhadap AI
17.	Jum'at/ 3 september 2010	Rumah, sekolah, dan warnet	Wawancara dan pengamatan AI
18.	Selasa/ 7 september 2010	Warnet	Aktivitas AI berada di warnet
19.	Kamis/ 30 september 2010	Warnet	Wawancara dengan AI
20.	Minggu /3 oktober 2010	Warnet	Pengamatan AI , dan wawancara dengan penjaga warnet.



Lampiran 2: Display hasil triangulasi

DISPLAY TRIANGULASI DATA

VARIABEL	INDIKATOR	DATA HASIL WAWANCARA	DATA HASIL OBSERVASI	DATA HASIL STUDI DOKUMENTASI	KESIMPULAN HASIL PENELITIAN
<p>Faktor dominan yang melatar belakangi siswa pecandu <i>game online</i></p>	<p>Keadaan ekonomi</p>	<p>Kebutuhan pokok anak selalu saya utamakan terutama masalah sekolah. Saya memberikan bekal kepada anak sehari lebih dari lima belas ribu, kadang-kadang anak bilang bahwa ia akan melaksanakan pembelajaran tambahan. Sehingga saya memberikan uang tambahan buat anak jajan. Keadaan ekonomi dalam keluarga saya ya seperti yang anda lihat seperti ini. Saya punya anak dua dan yang satu sedang sekolah disekolah tinggi penerbangan. Memang dalam beberapa terakhir ini banyak sekali pengeluaran yang tidak</p>	<p>Berdasarkan pengamatan dan observasi yang saya lakukan bahwa keluarga subjek merupakan keluarga yang tergolong menengah. Semua kebutuhannya dapat terpenuhi, bahkan kebutuhan yang bersifat sekunder sudah terpenuhi.</p>	<p>Poto rumah subjek yang dijadikan kasus.</p>	<p>Dengan demikian maka dapat disimpulkan bahwa keluarga subjek merupakan keluarga yang berkecukupan dan mampu.</p>

		terduga baik dari anak yang gede maupun anak bungsu saya.		
Keadaan sosial	<p>sosialisasi merupakan sesuatu yang penting maka dari itu saya selaku ibu dari anak maka saya sangat mengharapkan bahwa anak saya bisa bersosialisasi dengan baik dimanapun dia berada. Interaksi dengan keluarga akhir-akhir ini kurang terjalin dengan baik. Pertama anak saya sering sekali pulang setelah magrib, dan setelah itu mandi, makan, diam di kamar, dan setiap kali saya lihat ke kamarnya anak sudah terlelap tidur. Saya tidak tahu apakah anak saya belajar dulu atau tidak, pada saat saya mau memberikan saran dan teguran anak udah tidur. Ketika bangun anak sering kesiangsan sehingga</p>	<p>Berdasarkan hasil observasi anak memang kelihatan sibuk sekali dalam menjalankan kesehariannya terutama yaitu mengunjungi warnet. Setelah pulang sekolah anak segera mengunjungi warnet dan tanpa mengganti pakaiannya terlebih dahulu. Sosial dengan lingkungan bermain terlihat baik dan anak kelihatan akrab dengan orang-orang yang ada disekitar warnet. Teman-teman</p>	<p>Poto-poto mengenai interaksi dan sosialisasi di lingkungan keluarga dan lingkungan pergaulan. Dilihat dari hasil foto maka anak kelihatan lebih akrab dengan lingkungan pergaulannya.</p>	<p>Maka dapat disimpulkan bahwa AI pada dasarnya memiliki sosialisasi yang baik akan tetapi semuanya dipengaruhi oleh keadaan lingkungan ketika AI bersosialisasi.</p>

	<p>Psikologis</p>	<p>saya susah untuk lebih lama berkomunikasi dengan ia. Menanyakan bekal sekolah. Mencium tangan, mengeluarkan motor dan pergi berangkat sekolah. Berdasarkan data yang diperoleh dari lingkungan bermain sosialisasi AI dengan teman-teman dan orang yang ada disekitar baik. Baiknya karena anak pendiam, tetapi suka lelucon.</p> <p>Hubungan antara anak dengan ibu kurang baik, anak saya selalu mengeluarkan nada yang tinggi ketika saya mengobrol dengan anak. Apalagi ketika saya memberikan nasehat yang kurang bisa diterima oleh anak</p>	<p>di warnet banyak yang menyukai AI. AI di lingkungan pergaulannya memiliki nilai yang baik. Karena dia solider terhadap temannya. Walau kadang teman-temannya juga suka merasa kesal dengan lelucon yang sering AI lakukan.</p> <p>Berdasarkan hasil observasi orang tua siswa kurang langgeng, hubungan antara ibu dan ayah tidak terlihat harmonis. Ibu yang</p>	<p>Dokumentasi foto dan data-data hasil wawancara.</p>	<p>Dapat disimpulkan bahwa AI menjadi pecandu game online karena ibu yang selalu mendikte semua kegiatannya</p>
--	-------------------	---	--	--	---

		<p>maka dia akan marah dengan mengeluarkan kata-kata yang kurang baik didengarnya dan anak selalu bilang bahwa saya selalu mendikte dia. Karena saya merasa sangat menyayanginya maka saya sangat memperhatikan anak, akan tetapi anak selalu salah mengartikannya. Karena suami saya kerjanya jauh maka anak kurang bersosialisasi dengan ayahnya. tetapi ketika ada ayahnya terkadang semua perintah ayahnya selalu diturutinya, walaupun ayahnya jarang bersosialisasi, berinteraksi, dan komunikasi akan tetapi anak terlihat sangat dekat. Saya selalu menjaga hubungan antara saya dengan suami saya, karena saya tahu anak akan meniru orang tuanya. Saya dengan suami kalau</p>	<p>sehari-harinya menjadi ibu rumah tangga dan ayah yang sehari-harinya berada di tempat kerja dengan jarak jauh membuat diantara keduanya sibuk dengan urusan masing-masing. Komunikasi yang terjalin pun kurang terjalin dengan baik. Waktu-waktu tertentu mereka berkomunikasi.</p>		<p>sehingga AI berpikiran bahwa ibunya selalu memperlakukan apa yang dia lakukan. Bukan seperti itu keadaannya, ibu yang sangat menyayangi anaknya mengkhawatirkan kegiatan anaknya. Dalam penyampaian dan caranya saja yang mungkin membuat keduanya menjadi miskomunikasi.</p>
--	--	---	--	--	--

<p>Pola permainan siswa pecandu <i>game online</i></p>	<p>Frekuensi</p>	<p>sedang ada masalah sebisa mungkin tidak memperlihatkan pada anak-anak kami. Saya memberikan kasih sayang sama baik pada anak yang gede maupun yang kecil karena keduanya saya sayangi. Saya selalu menanyakan apa saja yang dilakukan diluar rumah, menanyakan bagaimana disekolah, dan lain sebagainya.</p> <p>Anak sering bermain di luar, ketika berada di rumah anak hanya makan, dan melakukan kegiatan yang bisa dilakukan dirumah selebihnya anak lakukan diluar, saya sebagai orang tua sangat kesal dengan kebiasaannya bermain diwarnet. Sebelumnya anak</p>	<p>Berdasarkan hasil observasi AI sering sekali menghabiskan waktunya di warnet setelah pulang sekolah. Dalam sehari AI mampu mengakses dua sampai lima jam perharinya. Dengan</p>	<p>Data yang diperoleh yaitu foto-foto.</p>	<p>Kecocokan antara data-data yang didapatkan yaitu bahwa anak sering sekali berada di lingkungan warnet dan ketika berada di rumah hanya waktu-waktu tertentu. Dan dapat dikatakan</p>
--	------------------	---	--	---	---

	<p>Intensitas</p>	<p>bermain tidak sampai lupa waktu, setelah adanya warnet dan fasilitas yang lainnya maka anak saya senang sekali bermain di warnet. Dan memang warnet tempat bermainnya tidak jauh dari rumah. Dalam sehari saya mengasih uang jajan sekali ketika mau berangkat sekolah cukup tidak cukup saya memberikan uang jajan yang tetap yaitu sebesar Rp. 15000,- untuk bensin dan uang jajannya. Selain bermain anak saya juga punya kegiatan seperti main bola.</p> <p>anak sering sekali pergi mengunjungi warnet , dan berdasarkan hasil wawancara dengan penjaga warnet anak selalu berada di warnet dan</p>	<p>waktu yang lama itu AI gunakan untuk bermain game online, facebook, dan lain sebagainya. Akan tetapi AI paling banyak menggunakan waktunya bermain game online.</p> <p>Observasi yang dilakukan terhadap anak berhubungan dengan frekuensi dan intensitas, yaitu</p>	<p>Data –data yang didapat berupa dokumentasi.</p>	<p>bahwa anak sering sekali mengakses dengan menggunakan waktu yang lama. Sehingga semuanya memberikan dampak yang buruk dalam diri anak.</p>
--	-------------------	---	---	--	---

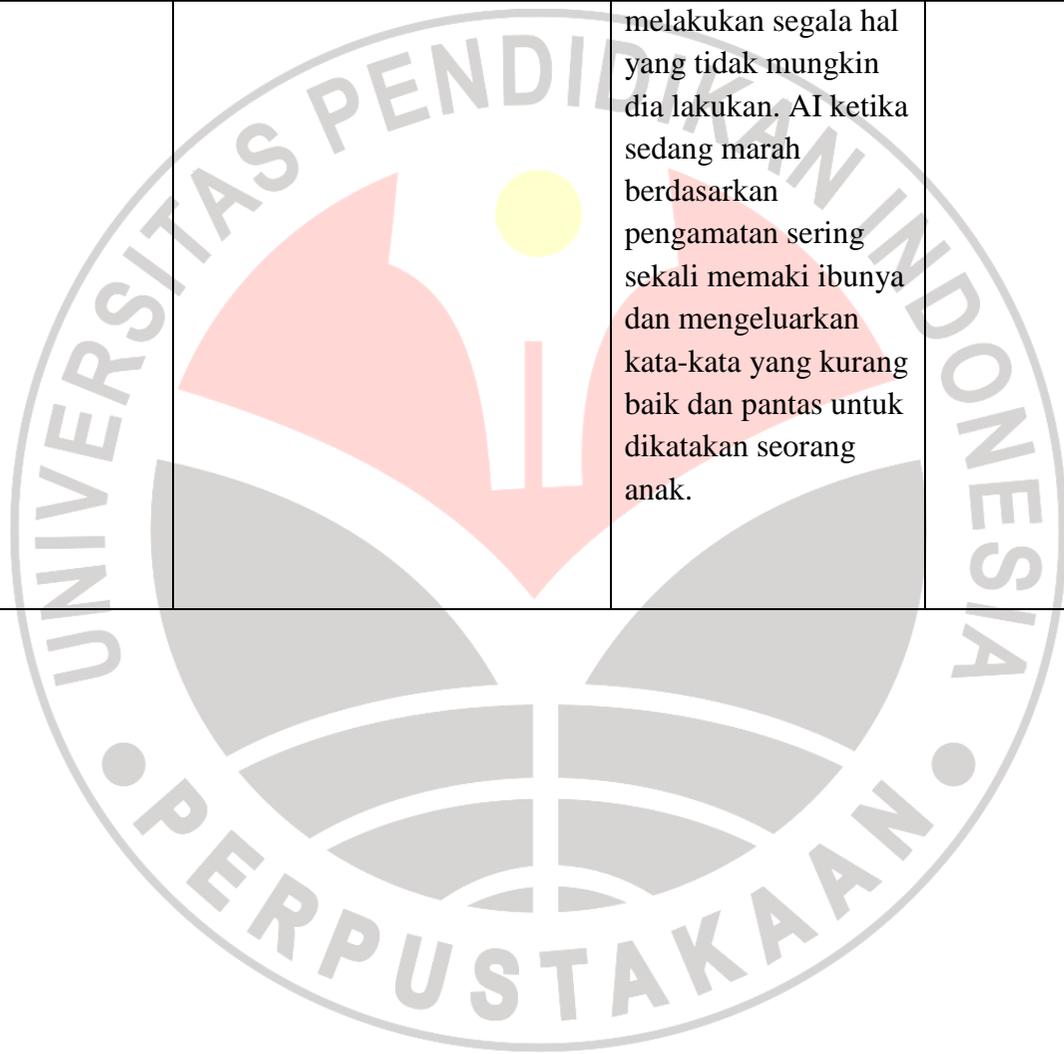
	<p>Komunitas</p>	<p>menunggu giliran untuk bermain. Bulak balik kerumahnya juga sering, bermain gitar dan lain sebagainya untuk menunggu giliran.</p> <p>Dalam bermain game online anak tidak terlibat dalam komunitas komunitas yang sering meresahkan warga. Anak hanya menjadi anggota pensnya persib itupun tidak ada</p>	<p>melihat semua kegiatan anak dari bangun tidur samapai dengan anak pulang kerumah. Anak ternyata sering mengunjungi warnet dan menggunakan waktu yang lama, waktu yang tersisa anak gunakan untuk bersosialisasi dan berinteraksi dengan teman yang ada di warnet.</p> <p>Yang menjadi teman anak dalam bermain berusia sama dengan anak lebih tua, dan bahkan lebih muda dari usia anak. Pergaulan anak</p>	<p>Data-data dokumentasi berupa foto-foto</p>	
--	------------------	--	--	---	--

<p>Karakteristik siswa pecandu game online</p>	<p>Akademik</p>	<p>yang kekerasan ataupun paksaan dalam melakukan kegiatannya. Hanya sebatas bermain dan menjadi penggemar yang senang terhadap persib.</p> <p>Setelah anak mengenal dan sering mengakses berbagai fasilitas yang di sediakan diwarnet prestasi anak lama kelamaan menurun. GWK mengatakan bahwa anak sering sekali terlihat kurang siap dalam menghadapi ujian, ketika mau ujian anak selalu duduk dengan anak yang lebih pintar, sehingga dia bisa dapat</p>	<p>dengan teman-temannya sangat rawan karena mereka berada dalam tahap remaja sehingga anak remaja sangat dikhawatirkan memiliki sifat yang egois dan segala ingin mencoba dalam melakukan sesuatu.</p> <p>Hasil observasi bahwa anak ketika pulang bermain jarang sekali terlihat belajar, waktu membereskan buku pagi-pagi ketika siswa berangkat kesekolah. Disekolah siswa terlambat masuk sekolah dan AI</p>	<p>Data yang didapatkan dari sekolah yaitu mengenai laporan anak, grafik prestasi, dan tabel sosiometri anak ketika berada di sekolah.</p>	<p>Dengan demikian maka dapat disimpulkan bahwa AI sebagai pecandu game online dapat membentuk karakteristik seperti apa yang telah didapatkan dari berbagai informasi, bahwa siswa yang</p>
--	-----------------	--	---	--	--

	Sosial	<p>contekan dari temannya. GWK sudah mengetahui taktik yang dimainkan anak karena hasil yang didapatkan ketika anak duduk bersama teman yang lebih pintar maka dia akan mendapatkan nilai yang bagus. Akan tetapi sebaliknya apabila anak duduk dengan yang biasa saja maka nilainya juga biasa saja. Ketika siswa sedang belajar siswa sering masuk kelas terlambat dan kadang terlihat anak menundukkan kepalanya.</p> <p>Sosialisasi antara anak dengan guru baik, dengan teman sebaya baik, dan dengan petugas sekolah pun baik. Akan tetapi anak agak pendiam ketika berinteraksi dengan guru, hanya guru-guru tertentu</p>	<p>terkena hukuman tidak bisa mengikuti pelajaran pada saat itu akhirnya pelajaran pada hari itu ketinggalan dan mengakibatkan AI malas untuk mengejar yang ketinggalannya, hingga pada saatnya ujian AI tidak menguasai pelajaran tersebut dan mendapatkan nilai yang kurang. Sering sekali hal demikian terjadi, dari pihak sekolah sudah berusaha untuk berkoordinasi dengan keluarga. Sosialisasi yang terbina antara AI dengan teman-temannya terjalin</p>		<p>menjadi pecandu game online memiliki karakteristik sebagai berikut terutama pada kasus AI, yaitu; dilihat dari aspek,</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Akademinya <p>AI mals belajar, prestasi akademiknya rendah, ketika dikelas sering menundukkan kepala, sering masuk sekolah telat.</p> 2. Sosialnya <p>Dapat terpengaruh oleh lingkungan yang dihadapinya, dan ketika berada di lingkungan</p>
--	--------	--	---	--	--

	Emosional	<p>yang bisa berinteraksi dengan anak. Komunikasi dengan GWK sering terutama dalam hal bercanda anak suka sekali bercanda sehingga ada teman yang suka dan tidak suka terhadap leluconnya.</p> <p>Emosi anak labil, anak cepat sekali marah apabila ada sesuatu yang tidak enak menurutnya. Emosi anak dipengaruhi oleh lingkungannya baik itu pergaulan maupun lingkungan keluarga. Ketika berada di lingkungan rumah anak kurang bisa mengendalikan emosinya.</p>	<p>dengan baik, mampu bersosialisasi dengan teman, walaupun kadang-kadang AI terlihat sering menyendiri.</p> <p>Keadaan emosinya nampak terlihat keras kepala terhadap sesuatu, mudah tersinggung ketika temannya sedang membicarakan yang menyinggung-nyinggung yang berhubungan dengan permainan game online.</p> <p>Anak dengan kondisi yang labil mampu</p>		<p>keluarga AI cenderung menarik diri dari lingkungan.</p> <p>3. Emosionalnya</p> <p>Keadaan emosi AI labil dan dapat dipengaruhi oleh faktor x, lingkungan yang dihadapi mempengaruhi emosi AI.</p>
--	-----------	---	---	--	--

			<p>melakukan segala hal yang tidak mungkin dia lakukan. AI ketika sedang marah berdasarkan pengamatan sering sekali memaki ibunya dan mengeluarkan kata-kata yang kurang baik dan pantas untuk dikatakan seorang anak.</p>		
--	--	--	--	--	--



Lampiran 3 :

- Kisi-kis instrumen penelitian
- Pedoman wawancara untuk orang tua siswa
- Pedoman wawancara untuk guru wali kelas
- Pedoman wawancara untuk guru bimbingan konseling
- Pedoman wawancara untuk siswa (subjek)
- Pedoman wawancara untuk teman sebaya
- Pedoman wawancara untuk penjaga warnet
- Pedoman observasi

Kisi-kisi Pedoman Wawancara dengan Orang tua, siswa yang diteliti, Guru Mata Pelajaran, Guru Wali kelas

Guru Bimbingan Konseling, Penjaga warnet, dan Teman sebaya siswa, Saudara Subjek.

No.	Aspek yang diteliti	Sub-aspek yang diteliti	Indikator sub-aspek yang diteliti	Pertanyaan penelitian	No. soal	Subjek informan
1.	Latar belakang pecandu game online	a. Faktor keluarga	1) Keadaan ekonomi	Apa faktor-faktor ekonomi yang menyebabkan anak menjadi pecandu game online? Mengapa demikian?	1	Orang tua siswa
			2) Keadaan sosial	Bagaimana pemenuhan kebutuhan ekonomis terhadap anak ibu/bapak? Mengapa demikian?	2	Orang tua siswa
			3) Psikologis	Bagaimana interaksi sosial anak dengan lingkungan masyarakat? Mengapa demikian?	3	Orang tua siswa
				Bagaimana hubungan antara anak dengan	4	Orang tua siswa
					5	Orang tua siswa
					6	Orang tua siswa

				orang tua? Mengapa demikian? Bagaimana keharmonisan antara kedua orang tua siswa? Mengapa demikian? Bagaimana cara orang tua menunjukkan kasih sayang kepada anaknya? Mengapa demikian? Bagaimanakah proteksi orang tua terhadap anaknya? Mengapa demikian?	7	Orang tua siswa
					8	Orang tua siswa
					9	Guru, guru BK, teman, subjek.
					10	Orang tua, saudara, subjek.
		b. Faktor pergaulan	1) Tempat bermain	Bagaimana anak bergaul ketika berada di lingkungan sekolahnya? Mengapa demikian?	11	Teman, orang tu, saudara, subjek.
				Bagaimana anak bergaul ketika berada di lingkungan rumah? Mengapa demikian?	12	Guru, temannya.
				Bagaimana anak bergaul ketika berada di lingkungan	13	Orang tua, teman.

2.	Kecenderungan bermain game online	a. Frekuensi	2) Teman bermain	masyarakatnya? Mengapa demikian? Dengan siapa anak bergaul ketika bermain di lingkungan sekolah? Dengan siapa anak bergaul ketika bermain di lingkungan tempat anak bermain? Bagaimana hubungan bermain dengan saudara-saudaranya? Mengapa demikian?	14	Penjaga warnet, orang tua, subjek, teman.
			1) Perminggu	Bagaimana frekuensi anak terhadap bermain game online? Apakah dalam 1 minggu anak bermain 3x atau bahkan lebih? Mengapa demikian?	15	Orang tua
			2) Reaksi orang tua	Bagaimana tindakan orang tua terhadap anak? Apakah tindakan itu tercapai?	16	Subjak, penjaga warnet, orang tua.
					17	Subjek
					18	Subjek
					19	Subjek

		b. Intensitas	1) Jam	Berapa sering anak bermain game online? Apakah dalam satu hari penuh anak mampu duduk diam di depan monitor? Mengapa demikian?	20	, teman sebaya.
			2) Psikologis	Adakah perasaan yang membuat anda menjadi lebih senang, tenang setelah anda bermain game online? Apaka anda lebih percaya diri setelah bermain game online? Mengapa demikian?	21	Subjek
		c. Komunitas	1) Dengan siapa	Apakah anak memiliki komunitas? Dengan siapa? Bagaimana komunitas anak bermain? Apakah dalam komunitas itu anak memiliki peran penting?	22	Orang tua, subjek.
					23	Subjek, saudara.
					24	Orang tua, teman, saudara.

3.	Karakteristik siswa pecandu game online	a. Lingkungan keluarga	2) Aktivitas yang dilakukan	Kegiatan apa saja yang dilakukan ketika anak berada dalam komunitasnya? Apakah ada ketentuan dalam bermainnya? Apakah dalam komunitasnya selalu melakukan pertemuan? Bagaimana pengaruh yang ditimbulkan dari komunitas dalam bermain game online?	25	Orang tua
			1) Komunikasi	Bagaimana komunikasi yang terjalin antara anak dengan orang tua? Menapa demikian? Bagaimana komunikasi yang terjalin dengan saudara anak?	26	Orang tua
					27	Orang tua
			2) Prilaku	Bagaimana prilaku anak dalam kesehariannya? Adakah penyimpangan prilaku yang anak lakukan?	28	Orang tua
					29	Guru, guru BK.
					30	Teman
			31	Guru, Guru BK.		

				<p>Bagaimana tindakan anda sebagai orang tua? Adakah upaya yang dilakuka? Apakah upaya itu berhasil?</p>	32	Guru, guru BK
			3) Emosional	<p>Ketika anak menghadapi masalah emosi apa yang muncul pada anak? Mengapa demikian? Adakah tindakan yang bapak/ibu lakukan? Sejauh mana keberhasilannya? Apakah ibu/ bapak resah menghadapi anak ibu ketika dia menghadapi masalah? Mengapa demikian?</p>	33	Guru mata pelajaran. Guru wali kelas.
				<p>Bagaimana anak menjalin hubungan dengan guru? Bagaimana anak menjalin hubungan</p>	34	Guru BK.
		b. Lingkungan sekolah	1) Pergaulan dalam menjalin hubungan		35	Guru, guru BK, guru wali kelas,

			<p>dengan teman? Mengapa demikian?</p> <p>2) Prilaku sekolah</p> <p>Bagaimana prilaku anak ketika berada di lingkungan sekolah? Adakah prilaku yang menyimpang dari peraturan sekolah? Atau norma yang berlaku? Mengapa demikian? Adakah tindakan yang dilakukan oleh pihak sekolah? Apakah tindakan tersebut berhasil?</p> <p>3) Prestasi akademik</p> <p>Bagaimana prestasi anak di sekolah? adakah pelajaran yang tidak tercapai oleh anak? Mengapa demikian? Usaha apa yang ibu lakukan ketika ada masalah dalam prestasi anak?</p>		<p>dan teman.</p>
--	--	--	---	--	-------------------

			<p>4) Emosional</p> <p>5) Sosial</p>	<p>Adakah masalah-masalah yang dimunculkan anak sehingga berpengaruh terhadap emosional anak? Bagaimana penanganannya? Sejauh mana hal tersebut ibu/bapak lakukan? Apakah berhasil?</p> <p>Bagaimana interaksi sosial yang anak lakukan ketika berada di lingkungan sekolah? Apakah anak melakukan hal yang tidak sesuai? Mengapa demikian?</p>		
--	--	--	--------------------------------------	---	--	--

PEDOMAN WAWANCARA

A. Pedoman wawancara untuk orang tua siswa

1. Adakah permasalahan-permasalahan yang berhubungan dengan sekolah?
2. Bagaimana cara mengatasinya?
3. Apakah faktor dari penyebab timbulnya masalah tersebut?
4. Apakah ibu mengetahui kegiatan anak setelah pulang sekolah?
5. Apakah anak selalu menceritakan kejadian yang dialaminya disekolahkan?
6. Bagaimana cara ibu menanggapi?
7. Usaha apa yang ibu lakukan supaya anak bisa belajar dengan baik?
8. Bagaimana emosi anak ketika marah?
9. Apakah semua itu akan menunjukkan kepada sosialnya?
10. Bagaimana menurut ibu mengenai aktivitas anak sehari-harinya?

B. Pedoman wawancara untuk guru wali kelas

1. Apakah anak memiliki masalah ketika belajar di dalam kelas?
2. Faktor apa saja yang menyebabkan?
3. Adakah sikap emosional yang ditunjukkan anak dalam berhubungan dengan guru?
4. Bagaimana cara menghadapi anak didik ibu?
5. Bagaimana prestasi anak di sekolah?
6. Apakah anak aktif dalam mengikuti kegiatan ekstrakurikuler

C. Pedoman wawancara untuk guru bimbingan konseling

1. Apakah anak disekolah memiliki masalah?
2. Masalah yang ada pada anak seperti apa?
3. Bagaimana perkembangan psikologis anak?
4. Apakah anak menunjukkan sikap yang kurang baik?
5. Bagaimana sosial pada anak didik ibu?

D. Pedoman wawancara untuk siswa (subjek)

1. Bagaimana kegiatan anda dalam sehari-hari?
2. Apa yang anda lakukan ketika anda berada di lingkungan bermain?
3. Dengan siapa anda bermain?
4. Apa yang akan anda lakukan ketika apa yang anda inginkan belum dipenuhi?
5. Kalau anda dimarahi orang tua kemana anda pergi?

E. Pedoman wawancara untuk teman sebaya

1. Bagaimana menurut anda mengenai AI?

2. Apakah AI sering bermain dengan anda?
3. Apakah sikap dan perilaku AI menyenangkan?
4. Bagaimana cara anda menghadapi AI?

F. Pedoman wawancara untuk penjaga warnet

1. Apakah AI sering mengunjungi warnet?
2. Waktu yang paling sering AI lakukan mengakses (*game online*) pada saat siang atau malam hari?
3. Mengapa demikian?
4. Apa yang anda lakukan ketika AI pada malam hari berada di lingkungan warnet, sementara waktunya belajar?



Pedoman Observasi

Aktivitas siswa di rumah dalam kehidupan sehari-hari

Hari /tanggal :

Waktu /tempat :

Aspek	Uraian
1. Kegiatan anak sebelum berangkat sekolah
2. Kegiatan anak setelah pulang sekolah

Pedoman Observasi

Aktivitas siswa di Sekolah dalam kehidupan sehari-hari

Hari /tanggal :

Waktu /tempat :

Aspek	Uraian
1. Kesiapan siswa ketika belajar disekolah
2. Prestasi siswa disekolah

Pedoman Observasi

Aktivitas siswa di lingkungan bermain dalam kehidupan sehari-hari

Hari /tanggal :

Waktu /tempat :

Aspek	Uraian
1. Teman bermain
2. Lingkungannya

Pedoman Observasi

Aktivitas siswa di warnet dalam kehidupan sehari-hari

Hari /tanggal :

Waktu /tempat :

Aspek	Uraian
1. Game yang dimainkan
2. Waktu yang digunakan (frekuensi, dan intensitas)

3. Komunitas



Lampiran 4

- Hasil wawancara dengan orang tua siswa
- Hasil wawancara dengan guru wali kelas
- Hasil wawancara dengan guru bimbingan konseling
- Hasil wawancara dengan teman sebaya
- Hasil wawancara dengan siswa (subjek)
- Hasil wawancara dengan petugas warnet
- Catatan lapangan (Observasi)

Hasil wawancara

Hari/tanggal : 14 juli 2010

Waktu : 15.00 s/d 17.00

Responden : orang tua siswa

Tempat : Rumah Siswa

Pertanyaan (P)

Jawaban (J)

P : Apa yang ibu kwatirkan ketika anak berada di luar rumah?

J : Banyak sekali yang saya khawatirkan mengenai anak saya, karena usianya yang remaja dan cara berpikirnya masih mudah di pengaruhi anak membuat saya menjadi semakin takut kalau anak saya bergaul dengan orang-orang yang kurang baik. Karena pengaruh yang mudah melekat pada diri anak dari lingkungan bermain.

P : Apakah anak ibu memiliki masalah-masalah yang berhubungan dengan sekolah?

J : Setahu saya tidak, Karena anak saya tidak pernah menceritakan mengenai keadaan disekolah, tetapi setiap pulang sekolah saya selalu menanyakan “bagaimana belajar di sekolah hari ini?” ya begitulah ga ada masalah. Kalaupun anak memiliki masalah yang berhubungan dengan sekolah saya mengetahuinya dari guru bimbingan kaliernya atau guru BP.

P : Bagaimana ibu menghadapi anak yang sering berada di luar rumah?

J : Pada awalnya saya tidak merasa terganggu dengan kegiatan anak yang sehari-harinya bermain setelah pulang sekolah. Atau kadang sering sekali pulang sekolah jam 6 sore ntah kemanaanak bermain. Kebiasaan yang terus menerus dilakukan seperti itu lama kelamaan membuat saya khawatir. Berkomunikasi pun dengan anak hanya dalam waktu-waktu tertentu. Karena anak setelah makan melakukan kegiatan di dalam kamar tidur, ternyata anak bukan belajar malah tidur terlentang dikasur. Memang anak suka cerita-cerita akan tetapi tidak setiap hari anak bisa melaporkan kegiatannya, waktu-waktu tertentu anak bercerita kepada saya.

P : Memang ibu tidak mengetahui anaknya bermain dengan siapa?

J : Karena anak selalu bilang bersama temannya maka saya percaya, dan saya memberikan kepercayaan supaya anak bersikap jujur dan mampu bertanggung jawab atas semua tindakan dan tingkah lakunya.

P : apakah ibu tidak merasa curuga dengan sikap atau gerak-gerik anak?

- J : ya curiga, soalnya anak pulang kerumah ketika waktunya adzan magrib setelah pulang dari sekolah dan tidak meminta izin terlebih dahulu untuk bermain.
- P : apakah ibu pernah sampai mengikuti anak bermain kemana dan dengan siapa?
- J : pernah, ternyata anak saya bermain dengan temannya yang tidak jauh dari rumahnya yang memang mereka satu sekolah hanya saja berbeda kelas. Tempat dia bermain memang tidak jauh juga dari rumah saya.
- P : apakah ibu tidak merasa khawatir anak ibu bermain lama-lama seperti yang ibu jelaskan?
- J : khawatir jelas sekali, karena anak muda zaman sekarang sangat berani dalam segala hal apalagi dalam masa pancaroba. Saya sangat mengkhawatirkannya kalau-kalau anak berbuat yang tidak diinginkan. Apalagi setelah tahu kalau anak saya bergaul dengan teman-teman yang sudah dewasa dari umur anak saya.
- P : upaya apa yang ibu lakukan supaya anak ibu tidak bermain diluar rumah lebih lama?
- J : segala upaya telah dilakukan contohnya memberikan kesibukan pada anak ketika pulang sekolah. Memberikan tugas menyapu dan mengepel, dengan tujuan anak mampu diam dirumah karena setelah membersihkan rumah menyita banyak waktu dan akhirnya anak merasa lelah dan setelah itu anak akan beristirahat sehingga tidak ada daya atau energi yang bisa dilakukan karena kecapean.
- P : apakah upaya itu berhasil?
- J : tidak tahu kenapa usaha itu gagal dan kurang berhasil untuk membuat anak berada dirumah dan bertindak sebagai anak yang penurut terhadap orang tuannya. Ya mungkin perlu usaha dan kesabaran dalam menghadapi anak. Semua orang tua berharap anaknya mampu menjadi anak yang baik. Tetapi buka masalah berhasil apa tidaknya yang penting saya sudah melakukan yang terbaik untuk saya.
- P : adakah permasalahan yang muncul selain anak suka bermain sampai larut malam?
- J : ya masalah yang saya sangat khawatirkan mengenai hobi barunya yang memang menyita dan memerlukan modal yang cukup besar. Saya mengetahui semua mengenai hobinya dari teman dan anak kaka saya. Karena mereka selalu bermain bersama lalu dia suka bercerita dan menceritakan anak saya. Kalau dibilang marah saya jelas marah, akan tetapi saya membiarkannya dan selalu mengingatkan anak saya supaya dia tidak lupa belajar. Ternyata anak saya disuruh belajar susah sekali. Contohnya saya menyuruh anak belajar, anak pun masuk kamar dikamar bukannya belajar anak

malah asyik mendengarkan musik sambil memainkan Hpnya sehingga saya secara replek marah kepada anak karena secara langsung anak telah membohongi saya.

Hasil wawancara

Hari/tanggal : 16 juli 2010

Waktu :15.00 s/d 17.00

Responden :orang tua siswa

Tempat : Rumah Siswa

Pertanyaan (P)

Jawaban (J)

P : apakah ibu selalu memanjakan anak?

J : dikatakan dimanja tidak ya. Karena kalau anak dimanja nanti susah dewasanya, makanya itu saya selalu mendidik anak untuk bisa melakukan apapun sendiri. Jangan selalu menyuruh dan ingin disuruh. Saya lebih mengutamakan kesadaran anak, karena dengan kesadaran anak akan melakukan sesuatu apapun dengan ikhlas.

P : apakah ibu selalu memehui semua kebutuhan anak?

J : yang berhubungan dengan kebutuhan sekolah saya selalu mementingkannya dan selalu memehainya. Tetapi apabila kebutuhan itu sekiranya bukan sesuatu yang menunjang buat belajar anak saya biasanya menundanya. Karena saya mempertimbangkan alasan-alasan dan resiko yang akan terjadi pada anak. Jadi tidak semua kebutuhan saya penuhi. Karena dengan alasan tertentu.

P : apa yang anak ibu lakukan ketika keinginannya tidak terpenuhi?

J : yang jelas anak marah. Dan setelah itu susah di ajak komunikasi sebelum keinginannya terpenuhi. Tapi hanya beberapa saat saja, setelah dia sadar dia akan kembali normal. Kalau marah anak tidak melakukan atau bertindak seperti melempar barang tidak. Hanya anak akan diam dan susah di ajak berbicara. Akan tetapi apabila anak mendapatkan pengaruh dari rekan atau teman-temannya maka dia akan susah untuk diberikan saran.

P : adakah upaya yang dilakuka ibu supaya anak ibu tidak marah?

J : saya berusaha membujuknya dengan memberikan gambaran dan pandangan mengenai orang-orang yang berada di bawah kita. Contohnya: menceritakan orang

yang kelaparan dan menjadi pengemis. Dengan tujuan anak menyadarinya bahwa keadaan dia lebih baik dari orang-orang yang kurang beruntung.

P : mengapa ibu tidak menuruti permintaannya?

J : saya tidak memenuhi permintaan karena saya memiliki alasan-alasan. pertama karena sebagai orang tua sudah seharusnya kita melindungi anak-anak kita. Apalagi anak masih dalam lindungan orang tua. Saya menginginkan yang terbaik buat anak saya.

P : mengenai sosial ketika anak berada dilingkungan rumah?

J : mengenai sosialisasi dengan lingkungan anak kadang susah menyesuaikan diri. Karena dia sudah terbiasa dengan candaan dan gurauan maka anak terkadang membuat orang lain menjadi kesal karena dengan candaan dan gurauan yang berlebihan suka membuat orang kesal terhadapnya. Walaupun demikian anak saya tidak nakal seperti anak remaja yang lainnya. Ketika dia berada di lingkungan masyarakat sampai sekarang ini anak tidak pernah melakukan yang membuat lingkungan menjadi resah. Karena kebiasaan anak yang selalu berada di suatu tempat dan tempat itu bisa menimbulkan nilai positif dan negatif.

P : bagaimana hubungan antara anak dengan orang tua khususnya ibu?

J : baik. Walaupun untuk berkomunikasi agak jarang tapi alhamdulillah hubungan dalam keluarga ini baik. Ya ayahnya kan selalu pergi dari rumah untuk bekerja paling seminggu sekali ayahnya datang. Tapi anak tidak terlihat canggung dengan ayahnya. dulu kana ayahnya kerja jauh dan kalau pulang berapa bulan sekali. Tapi semuanya tidak menjadikan anak menjadi canggung terhadap ayahnya. karena saya selalu ngomel dengan anak anak terkadang tidak mau mendengarkan nasihat dari saya. Ya akan tetapi semuanya itu bersifat sementara. Kalau kondisinya sedang baik anak baik.

P : bagaimana keharmonisan antara ibu dan ayah?

J : alhaamdulillah keharmonisan dalam keluarga saya dapat terjaga dengan baik. Antara saya dengan suami saya dalammm memecahkan masalah atau menentukan ssssuatu selalu dilakukan dengan musyawarah. Yang namanaya berumah tangga selama saya mengalaminya memang selalu dilanda masalah bukan masalah ekonomi saja tetapi masalah anak, hubungan sosial dan sebagainya. Tetapi alhamdulillah semuanya masih dapat kami selesaikan dengan jalan yang baik.

P : bagaimana cara ibu menunjukkan rasa kasih sayaaang pada anak-anak ibu?

J : selama ini saya tidak membeda-bedakan antara anak yang satu dengan yang lainnya karena keduanya merupakan anugerah yang harus saya jaga dan saya didik baaik dari segi ilmu yang bersifat ilmiah dan ilmu yang bersifat alamiah. Semua orang tua pasti menginginkan yang terbaik untuk anaknya.

P : bagaimana proteksi ibu kepada anak?

J : ya saya melindungi anak saya dengan cara selalu memantau setiap gerak-gerinya selama saya bisa mengawasinya. Karena dengan banyaknya pengaruh luar dizaman sekarang membuat saya selalu khawatir dengan anak saya.

Hasil wawancara

Hari/tanggal : 19 juli 2010

Waktu : 15.00 s/d 17.00

Responden : pemilik & penjaga warnet

Tempat : warnet

Pertanyaan (P)

Jawaban (J)

P : Apakah AI sering kewarnet yang anda kelola?

J : ya. Hampir setiap hari anak berada di tempat ini. Karena disini sudah dianggap keluarga oleh anak-anak yang suka bermain ke warnet. Kami selalu memberikan kebebasan pada anak yang sedang bermain disini. Karena kenyamanan merupakan modal dalam mencapai pelanggan yang banyak. Masalah bermain game online saya kurang begitu mengetahuinya. karena saya tidak mengawasi anak secara detail. Hanya garis besarnya mengenai aktivitas anak yang dilakukan dan anak datang dan kapan pulang saya mengetahuinya.

P : dengan siapa AI kalau ke warnet ini?

J : kadang sendiri dan kadang bersama temannya, dan yang lebih sering bersama temannya. Mereka kalau berada disini betah. Mungkin karena banyak teman dan disini mereka bukan hanya saja mengakses sesuatu. Akan tetapi mereka disini bermain gitar, ngobrol dan segala macam aktivitas sering dilakukan.

P : apakah anda mengetahui bahwa AI suka bermain game?

- J : ya. Mereka disini memang suka bermain game dan bukan saja bermain game online game off juga sering mereka lakukan. Mengenai permainan yang sering anak akses saya tidak mengetahuinya karena saya sedang menjaga jadi tidak saya perhatikan. Akan tetapi anak setiap hari pasti datang kesini. Bahkan di waktu liburpun anak suka bermain disini.
- P : jam berapakah anak pulang dari tempat ini (warnet)?
- J : biasanya anak pulang setelah adzan magrib. Dan itu pun kalau semua teman-temannya sudah pulang. Kadang anak pulang dulu kerumahnya dan tidak lama kemudian kembali lagi ke sini (warnet).
- P : berapa lama anak mampu duduk lama dan memainkan joy stiknya?
- J : kurang lebih lima jam anak mampu mengakses permainan tersebut tanpa ada yang menggangu. Anak menyewa biasanya dengan paket 3 yang dibayarnya hanya 10000per 5 jam. Dan itupun kalau warnetnya kosong, apabila penuh anak hanya mampu mengaksesnya 2 jam saja sesuai dengan tarif biasanya tiga ribu rupiah per jam. AI selalu menyesuaikan dengan keadaan. Tetapi walaupun penuh anak bermain disini sampai sore.
- P : setelah anak selesai mengakses game online, apakah anak alngsung pulang kerumah?
- J : tidak, anak selalu melakukan aktivitas yang lainnya di sini, main bulu tangkis , ngobrol dengan teman sebayanya. Karena sudah akrab lagi maka anak pulang setelah larut. Kegiatan yang sering dilakukan yaitu makan-makan(ngaliwet, ngerujuk dan lain sebagainya). Seperti keluarga saja, karena komunitas disini kebanyakan anak remaja yang duduk di bangku sekolah menengah atas. Sehingga mereka senang bermain dan melakukan berbagai aktivitas yang memang mereka sukai. Kalau memang kegiatan atau aktivitas yang bersifat negatif saya mendukung mereka, akan tetapi apabila sebaliknya maka saya akan melarangnya.

Hasil wawancara

Hari/tanggal : 9 agustus 2010

Waktu :08.00-0930

Responden : Guru Wali Kelas

Tempat : sekolah

Pertanyaan (P)

Jawaban (J)

P :Apakah anak memiliki masalah ketika belajar di dalam kelas?

J : kalau anak dikatakan memiliki masalah memang semua anak memiliki masalah karena permasalahan yang sangat kompleks maka saya sebagai gurunya hanya mengetahui kalau dilihat dari fisik anak tidak mengalami masalah, dari segi psikologis berdasarkan pengamatan saya anak tidak mengalami gangguan. Karena pada dasarnya anak memiliki humor yang tinggi sehingga ketika dia berada di lingkungan teman, atau tempat dimana anak selalu ramai. Dari ramai yang memang ramai dan ramai yang kurang begitu berseni. Permasalahan akademik anak memang kurang dalam akademiknya. Nilai-nilai yang seharusnya dicapai anak dalam pembelajaran tersebut anak harus selalu mengulanginya sehingga hal tersebut menjadi hambatan dalam pembelajarannya.

P :Faktor apa saja yang menyebabkan?

J :faktor yang menyebabkan dapat saja datang dari kedua orang tuanya yang kurang memberikan perhatian. Contohnya anak dibiarkan begitu saja tanpa pengawasan dari orangtua sehingga anak tidak takut atau tidak peduli terhadap pelajaran karena dia berfikir toh ibunya juga tidak memperhatikan dia, setiap ada atau tidak ada Pekerjaan rumah orang tua bersikap acuh tak acuh. Faktor yang kedua karena lingkungan, lingkungan bermain merupakan salah satu faktor yang sangat besar pengaruh yang buruk. Karena biasanya anak mudah sekali hal-hal yang bersifat negatif. Akan dengan mudah hal negatif melekat dalam diri anak. Faktor-faktor yang menyebabkan anak dalam prestasinya rendah antara lain:

1. karena anak humornya tinggi, sehingga dalam kelas pun anak selalu bercanda. Diibaratkan “tong kosong nyaring bunyinya”
2. karena tidak belajar di rumah
3. waktu bermainnya yang berlebihan dibandingkan dengan belajarnya.

Dan lain sebagainya.

P : Adakah sikap emosional yang ditunjukkan anak dalam berhubungan dengan guru?

J : ada, ketika anak mendapatkan kekecewaan yang teramat sangat. Saat saya menegur dengan keras. Pada saat itu semua orang yang ada di ruangan kelas matematika sedang melakukan pembelajaran. Ketika anak mendapatkan giliran saya menegurnya karena asaya emosi kepada anak dia tidak mengetahui perkalian dasar sehingga saya memberikan masuka-masukan berupa ucapan-ucapan dan dia malah cengengesaan sehingga saya tambah kesal akhirnya saya memarahinya dan anak setelah saya marahi kondisi emosionalnya muncul. Anak langsung menari diri dan kelihatan berkaca-kaca seerti tidak tertahankan lagi ingin eneteskan air mata. Dari kejadian itu ketika anak bertemu dengan saya anak terkadang menghindar dari muka saya.

P : Bagaimana cara menghadapi anak didik ibu?

J : saya memperlakukan anak didik saya biasa sebagaimana seharusnya seorang guru memperhatikan perkembangan anak, dalam hal prestasi, dan perkembangan sosial emosional. Saya tidak menganak emaskan seseorang karena apabila saya mendekati anak secara dekat sekali akan menimbulkan cemburu sosial antara siswa yang satu dengan yang lainnya. Jadi sewajarnya dan seperlunya saya memperhatikan anak.

P : Bagaimana prestasi anak di sekolah?

J : ya bisa dikatakan dalam batas yang sangat rawan, sebentar lagi anak akan measuki ujian akhir nasional maka sharusnya prestasi anak harus terus ditingkatkan.

P : Apakah anak aktif dalam mengikuti kegiatan ekstrakurikulier?

J : karena saya tidak mengetahui sejauh mana tentang keaktifan anak, hanya saja saya tahu anak suka mengikuti kegiatan karate.

Hasil wawancara

Hari/tanggal : 9 juli 2010

Waktu : 08.25-10.30

Responden : Guru Bimbingan Konseling

Tempat : Sekolah

Pertanyaan (P)

Jawaban (J)

P : apakah ibu mengetahui AI?

J : ya.

P : bagaimana menurut ibu mengenai AI?

J : kalau dilihat dari keseharian dia disekolah anak menunjukkan sikap yang baik. Dengan guru ia menghormati. Apabila anak diminta bantuan anak suka membantu, daya sosialnya tinggi. Memang anak pernah mengalami masalah keuangan pada saat itu sehingga saya sampai beberapa kali datang ke rumah anak. Dan berdasarkan keterangan dari ibunya memang ibunya belum bisa membayar karena tidak memiliki uang untuk membayarnya. Walaupun anak tidak bisa membayar anak tetap pergi kesekolah. Ddan sewaktu-waktu pernah anak tidak pernah sekolah sampai beberapa hari. Berdasarkan keterangan anak tidak memberikan keterangan.

P : apakah anak sering melakukan bimbingan?

J : jarang sekali kalau tidak dipaksa atau karena ada masalah anak tidak akan masuk ruangan ini. Kareana selama anak berada di sekolah anak jarang sekali melakukan bimbingan.

P : bagaimana upaya yang ibu lakukan sebagai guru bimbingan konseling terhadap sikap anak seperti itu?

J : upaya yang saya lakukan dengan mendatangi anak dan memberikan buku bimbingan. Karena buku bimbingan anak jarang sekali terisi dengan penuh. Permasalahan yang ada pada diri anak jarang dan susah sekali anak mengungkapkannya. Dengan berbagai alasan anak selalu menghindar dari bimbingan konseling.

P : apakah anak melakukan tindakan kriminal?

J : sampai saat ini alhamdulillah tidak ada anak yang menjadi kasus kriminal. Akan tetapi kasus yang menyangkut dengan permasalahan anak-anak remaja sangat

banyak sekali. Mulai dari kasus yang ringan sampai kasus yang tingkatannya tinggi. Akan tetapi semuanya masih dalam tingkat wajar. Setiap anak yang melanggar peraturan yang telah ditentukan oleh sekolah maka anak akan mendapatkan hukuman. Hukuman apabila anak berada dalam taraf yang parah biasanya sampa 2 minggu di rumahkan. Anak remaja yang suka sekali dengan hal-hal yang di dilarang. Faktor-faktor yang tidak mau diinginkan selalu muncul dengan sendirinya.

P : bagaimana pendapat guru-guru yang lainnya?

J : banyak guru-guru yang memperbincangkan anak ketika guru selesai mengajar di kelas yang anak tersebut ikuti. Masalah pelajaran anak sering sekali ketinggalan pelajaran sehingga hal tersebut menghambata dalam kegiatan pembelajaran yang lainnya. Dari pihak sekolah sendiri pun tidak ada upaya untuk melakukan reduksi terhadap anak.

Hasil wawancara

Hari/Tanggal : 26 juni 2010

Waktu : 10.00-1030

Responden : AI (Subjek)

Tempat : disekolah

Pertanyaan (P)

Jawaban (J)

P : apakah kegiatan anda ketika bangun tidur?

J : setelah bangun tidur saya mandi dan memang orang tua saya suka membangunkan ketika azdan subuh. Karena saya masih ngantuk maka saya tidur kembali. Tanpa sepengetahuan orang tua saya tidur kembali. Setelah jam 05.45 saya baru bangun dan segera saya menuju ruangan kosong yang terletak di sudut rumah saya yaitu kamar mandi. Dan setelah selesai mandi saya membereskan buku yang akan dipelajari hari ini. Setelah itu saya sarapan dan setelah selesai sarapan mengambil tas. Mengeluarkan motor yang akan saya pakai dan menyalakannya saya mencium tangan orang tua dan saya pergi berangkat sekolah. Kalau saya berangkat sekolah saya biasanya dengan teman karena kasian teman saya kadang dikasih uang oleh orang tuanya sedikit maka saya bawa saja biar uang buat ongkosnya di pakai buat beli makanan sewaktu anak

beristirahat. Setelah pulang sekolah kegiatan yang saya lakukan yaitu menyimpan tas dan ganti pakaian terlebih dahulu setelah itu saya langsung berangkat bersama si hitam menuju bascam. Bascam disini yaitu warnet yang dimana di warnet ini sudah saya anggap sebagai keluarga sendiri karena saya sudah merasa dekat dan amerasa seperti keluarga maka saya tidak segan-segan lagi masuk ruangan yang memanjang dan penuh dengan komputer.

P : apakah orang tua anda mengetahui anda bermain di tempat warnet tersebut?

J : ya. Ibu saya mengetahuinya karena pada awalnya mamah mengetahui dengan siapa saya bergaul sehingga kalau main kemanapun orang tua mengizinkan, karena menganggap ada yang menemani saya bermain jadi merasa aman.

P : apakah ibu anda memarahi anda ketika anda pulang sampai sore?

J : jelas marah. Baru saja saya melangkahkan kaki di depan rumah menuju ruangan tamu, ibu saya sudah mengeluarkan kata-kata dan dengan nada yang keras. Sehingga saya semakin ingin membuat ibunya menjadi kesal. Setiap pulang pasti ngomel-ngomel dengan alasan saya mainnya tidak ada batas waktu padahal saya Cuma bermain sebentar.

P : bagaimana usaha anda untuk menyakinkan orang tua?

J : ya udah karena orang tua saya ngomel terus dibiarkan saja. Dan kadang saya suka ikut-ikutan ngomel-ngomel karna saya kesal juga sama ibu. Ya saya juga ngerti orang tua saya mengomel karena sayang tapi kan bukan seperti itu.

Hasil wawancara

Hari/Tanggal : 18 agustus 2010

Waktu : 10.00-10.30

Responden : Teman Sebaya

Tempat : Sekolah

Pertanyaan (P)

Jawaban (J)

P : nama kamu sapa?

J : Rohman

P : apakah anda sekelas dengan AI?

J : ya

P : apakah anda tahu bagai mana AI?

J : ya saya mengetahui AI. Selama saya sekelas dengan dia dia jarang sekali berinteraksi dengan saya. Kalapun berinteraksi seperlunya. Kalau say hello ya sebagai teman suka, tapi kata-katanya juga seperlunya dia.

P : apa anda merasa canggung terhadap AI?

J : kalau canggung tidak karena kita sama-sama teman. Akan tetapi dia mmbatasi teman disekolahnya. Kalau beristirahat dia berinteraksi dengan teman dikelas hanya beberapa menit saja. Soalnya kalau waktunya istirahat anak suka bermain di kantin yang berada di luar lingkungan sekolah. Sehingga membuat saya dengannya hanya berkomunikasi disaat-saat tertentu. Pada waktu itu saya pernah duduk sebangku dengan dia. Akan tetapi ketika duduk sebangku dia selalu mengajak saya ngobrol dan akhirnya saya kurang memperhatikan apa yang guru sedang menjelaskannya. Karena keadaannya seperti itu maka keesokan harinya saya tidak mau sebangku dengannya. Bukan apa-apa, ketika belajar mengajak ngobrol menjadikan saya tidak berkonsentrasi.

P : apakah anda mengingatkannya?

J : ya saya sudah mengingatkannya, ketika saya mengingatkan anak langsung diam dan ketikan beberapa menit kemudian dia mengajak saya ngobrol kembali. Dengan keadaan seperti itu maka saya kesal. Maka saya ganti teman duduk, karena kelasnya berpindah-pindah maka setiap pelajaran kita berganti teman duduk dan berganti bangku. Itu membuat saya tidak usah susah-susah supaya tidak sebangku dengan dia.

P : bagaimana reaksi AI?

J : biasa saja dia tidak merasa sesuatu yang berbeda.

P : bagaimana menurut pengamatan anda mengenai AI?

J : kalau dilihat sepintas AI memang merupakan teman yang cenderung pendiam. Berkomunikasi dengan waktu dan batas tertantu. Setiap pagi biasanya AI suka telat masuk sekolah, tapi kadang juga tidak. Dia jarang sekali marah. Tetapi saya tidak tahu bagaimana komunikasi interaksi dan sosial emosi terhadap teman yang lainnya. Yang jelas pada wktu berkomunikasi dengan saya ketika ada sesuatu yang penting.

Hasil wawancara

Hari/Tanggal :10 juni 2010

Waktu : 10.00-10.30

Responden : Teman Sebaya

Tempat : warnet

Pertanyaan (P)

Jawaban (J)

P : anda temannya AI?

J : ya, saya teman dia.

P : apa anda sudah lama berteman dengan AI?

J : ya saya sudah lam berteman dengan AI, AI merupakan teman yang baik. Dari sekolah dasar saya sekelas dengan dia setelah sekolah menengah pertama saya berpisah karna saya masuk di SMP 1 Cimalaka sementara dia masuk SMP 2 Cimalaka. Tetapi stelah 3 tahun kita berpisah akhirnya kita bertemu lagi di SMA Negeri 1 Cimalaka.

P : dengan siapa saya berbicara?

J : oh... nama saya irfan,

P : fan, bagaimana menurut anda tentang AI?

J : AI orangnya baik. Karena kita sering bermain bareng maka saya menganggap dia seperti saudara sendiri. Apabila saya sedang tidak memiliki uang jajan maka terkadang apabila dia punya uang pasti dia yang membayar jajanan saya.

P : tempat bermain yang biasanya kalian jadikan tempat bermain dimana?

J : dekat rumah saya kebetulan ada warnet, dimana warnet tersebut biasa dijadikan tempat bermain. Selain itu kalau untuk melepaskan kepenatan kita sering bermaion game.

P : game? Permainan game apa ?

J : ya game di facebook.

P : seperti apa permainan game di facebook itu?

J : biasanya kita ke warnet untuk facebookan lama-kelamaan facebookan bosan. Di dalam face book suka ditawarkan untuk bermain game. Dari awal mencoba-coba akhirnya bisa diakses juga dan bermain game. Setelah bermain sekali entah kenapa

rasa penasaran itu muncul dan tumbuh sehingga kita sering kewarnet bebarengan karena untuk bermain game online. Bermain game online pada dasarnya memiliki kesamaan dengan permainan game-game yang lainnya akan tetapi dalam bermain game online lebih serunya karena bisa dengan teman-teman yang tidak ada orangnya di dekat kita. Dari seluruh penjuru dunia bisa memainkannya dengan bebas. Asalkan kita registrasi saja langsung bisa di akses dengan baik dan mudah.

P : sejak kapan anda dan AI menyukai permainan dan samapi tidak bisa lepas dari permainan game?

J : semenjak ada fasilitas game online.

P : apabila kalian bermain game online beapa lama?

J : dalam bermain game online kita bisa menghabiskan waktu 3 sampai 5 jam. tergantung situasi dan kondisi pada saat itu. Apabila saya mengalami kekalahan yang terus menerus maka saya segera mengakhirinya. Tetapi apabila AI yang terus kalah maka AI akan memainkan game onlinenya samapai anak mendapatkan kepuasan.

J : seberapa sering kalian pergi ke warnet?

P : hampir setiap hari, kalau tidak ada kegiatan di luar maka kita selalu bermain di warnet. Bermain diwarnet mengasyikkan. Bukan hanya dari permainannya akan tetapi lingkungannya yang ramah membuat semuanya menjadi seperti keluarga.

Hasil wawancara

Hari/Tanggal : 16 juni 2010

Waktu : 14.00 s.d selesai

Responden : teman bermain

Tempat : diwarnet

Pertanyaan (P)

Jawaban (J)

P : Bagaimana tanggapan anda mengenai AI?

J : AI baik tapi terkadang menyebalkan, karena saya tidak suka dengan orang yang suka bercanda.

P : memang bercanda seperti apa yang kamu tidak disukai dari AI?

- J : halnya sech,, sepele tapi kan saya sakit hati kalau terus-terusan dia bercandanya maen fisik, mentang-mentang di langsing saya yang jadi korbannya.teteh juga liat kan kondisi saya seperti apa. Saya sebenarnya suka malu kalau main sama anak-anak disini. Tapi karena saya sering suka maen game maka saya kenal ma dia. Karena kita suka bertukar chip.
- P : apa itu chip?
- J : kalau ini mah ya teh seperti point gitu. Yang bisa ditukar dan dijadikan uang.
- P : maksudnya dlam permainan game? Jenis apa?
- J : ya permainan game, jenis game online.
- P : memang permainannya seperti apa?
- J : seperti maen gapleh atau remi teh, nanti kita registrasi dulu masukan pin dah itu nanti ada foto kita dalam permainan tersebut, seolah-olah kita yang bermain di bangku tersebut.
- P : apa kamu suka dengan permainan ini?
- J : ya suka teh soalnya dalam permainan ini dapat menghasilkan chip yang nantinya bisa ditukar dengan uang asli.
- P : berapa uang yang kamu dapat dari hasil bermain game seperti ini?
- J : kurang lebih saya mendapat Rp.500.000,-
- P : uang tersebut kamu pakai buat apa?
- J : ya bermain game lagi, dan dipake buat beli roko. Lumayan teh kalau dah dapat chip banyak kita dapat menjualnya dan jadi duit sehingga saya suka dengan permainan ini.
- P : bukankah hal tersebut sama saja dengan judi? Akan tetapi judi disini bersifat lembut. Kan kalau orang yang terus menerus kalah akan bangkrut doang? Atau oarang yang tadinya serba kekurangan mungkin saja kan orang tersebut menjadi kaya?
- J : kalau masalah itu kan dilihatnya dari segi agama tidak boleh yang namanya judi ittu tidak dihalalkan kan?akan tetapi bila teteh mencobanya teteh akan menjadi kecanduan, soalnya permainan yang menantang. Tadinya kan kita iseng-iseng tetapi setelah kita diberikan kesempatan menang maka dengan sendirinya teh kita akan mengaksesnya lagi dan lagi.
- P : Apakah AI selalu bermain dengan anda?
- J : ya kita sering sekali main bareng,satu tempat dan satu waktu yang bersamaan.

P : Kapan AI pulang dari warnet?

J : setau saya AI pulang dari warnet ketika semua kegiatan diwarnet telah selesai anak lakukan. Misalnya setelah main gitar, bulu tangkis dan sebagainya.

Hasil wawancara

Hari/Tanggal : 29 juni 2010

Waktu : 14.00 s.d selesai

Responden : AI

Tempat : diwarnet

Pertanyaan (P)

Jawaban (J)

P : kenapa anda tidak ganti pakaian seragam terlebih dahulu sebelum pergi main?

J : karena kalau saya pulang kerumah dulu nantinya saya banyak didikte sama mamah, diyanya ini lah itu lah saya kan bukana nak kecil lagi.

P : bukan kah dengan kadaan itu berart menandakan bahwa mama kamu sayang ma anda?

J : yang namanya sayang bukan kaya gitu setiap mau pergi atau main terlalu lama saya yang suka dimarahi, ya sudah mending saya main begitu pulang sekolah saja, selain saya tidak kena omelan saya kan dapatkan sewa internet (game online) lebih cepat soalnya tempatnya masih banyak yang kosong. Kalau kita sampai telat maka kita tidak akan mendapatkan tempat yang nyaman dan strategis.

P : terus bagaimana tanggapan anda terhadap mama anda?

J : ya biarin saja, nanti juga omelannya ilang .

P : bagaimana kalau dalam sehari anda tidak pergi ke warnet?

J : ga bisa, soalnya di warnet semua teman saya dan selain itu saya suka sekali dengan bermain game, apalagi game sekarang kan enak dan rame soalnya kita main di tempat yang berbeda tapi kita bis abareng maen game. Saya suka teingat kalau saya belum bermain game, penasaran ingin memainkan dan melihat inves aku dalam permainan game itu.

- P : permainan game yang kamu senangi jenis apa?
- J : pada dasarnya saya sangat menyukai semua game tapi seteah saya bermain game online saya menemukan perbedaan dalam bermainnya. Selain gambar atau tampilannya yang lebih menarik dalam permainan game online ini bisa secara langsung kita bermain dengan orang lain tanpa harus menghadairkan orang tersebut. Selain itu saya senang karena seolah-olah kita yang bermain dalam permainan itu, saya senang main game seperti ragnarok, poker, point blank dan masih banyak yang aku suka.
- P : apakah ada game yang menjadi favorit kamu?
- J : ada, poker.
- P : kenapa ko poker yang kamu sukai?
- J : karena permainannya mudah, selain itu kita akan mendapatkan uang.
- P : maksud mendapatkan uang dari siapa? Dan bagaimana caranya?
- J : kita tinggal memainkan saja. Seperti permainan kartu remi setelah itu kalau kita menang mendapatkan chip dan chip tersebut bisa kita tukar dengan uang asli. Hasil dari penukaran tersebut salah pakai kembali untuk bermain game untuk membayar sewa dan jajan bersama teman-teman. Tapi nggak tiap hari saya mendapatkan uang hasil dari penukaran chip.
- P : kenapa kamu lebih senang bermain di warnet?
- J : ibu sering mendikte apa yang aku lakukan sehingga ya mening main di luar nggak ada yang marahin. Selain itu dirumahku ga ada teman dari pada saya bete juga sendirian mending maen ke warnet banyak disini yang aku temukan.
- P : bagaiman dengan ibu mu, apakah mengetahuinya?
- J : kadang-kadang aku bilang dan kadang-kadang aku pergi tanpa sepengetahuan orang tua ku.

Keterangan :

Untuk mempermudah pengecekan keabsahan data atau triangulasi, berikut ini adalah beberapa perkodean yang digunakan dalam pengecekan keabsahan data atau triangulasi pada teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu:

KW: kegiatan ketika anak berada di warnet

KR: kegiatan siswa ketika berada di lingkungan rumah

KS: kegiatan siswa ketika berada di lingkungan sekolah

Catatan lapangan

Catatan lapangan yang didapat melalui observasi langsung non partisipatori. Adapun kode-kode yang digunakan dalam catatan lapangan ini dibuat berdasarkan system pengkodean catatan lapangan yang disampaikan oleh Nasution (1996:93-94) diantaranya adalah:

CL : catatan lapangan

DLF : deskripsi lingkungan fisik

DD : deskripsi dialog

DK : deskripsi kejadian

RA : refleksi analisis

Untuk mempermudah proses penyusunan lapangan catatan lapangan. Berikut ini

adalah beberapa perkodean yang digunakan saya dalam penyusunan catatan lapangan .

RBK : Ruang bimbingan Konseling

GWK : Guru wali kelas

GBK : Guru bimbingan Konseling

SS :Siswa (subjek)

OTS : Orang tua siswa

TS : Teman Siswa

PW : Petugas Warnet

Catatan lapangan : no. 1
 Tanggal : 13 Mei 2010
 Hari : Kamis
 Waktu : 14.00 - 15.35
 Tempat : tempat beraktivitas (rumah, sekolah, lingkungan belajar)
 Informan : Orang tua
 Informasi yang di cari : meminta izin secara formal kepada orang tua siswa

Pukul 14.30 saya tiba ditempat siswa dilahirkan dan dibesarkan. Rumah dengan bentuk segitiga tak beraturan ini merupakan tempat siswa selama ini menjalankan kehidupan dan berkembang. Pada waktu saya mengetuk pintu seorang ibu yang cantik dan terlihat masih muda membukakan pintu dan mempersilahkan peneliti masuk. Segelas cangkir yang berwarna putihpun secara langsung menyaksikan pembicaraan antara ibu siswa dan peneliti. Pembicaraan yang dibahas mengenai kegiatan anak. Semenjak anak duduk di bangku SMA anak jarang sekali diam dirumah. Selalu ada kegiatan di luar rumah, sehingga ibunya menyayangkan kalau anaknya selalu berada di luar rumah. Pukul 14.45 ketika berlangsung obrolan anak pun datang dan mengambil sepatu berwarna hitam dengan gerigi besi dibawahnya. Setelah itu anak pergi dan dia meminta uang bekal kepada ibunya. Setelah itu karena peneliti penasaran maka peneliti menanyakan kepada ibunya apakah anak setelah pulang sekolah bermain sepak bola? Ibunya menjawab memang hari-hari tertentu anak melakukan kegiatan sepak bola. Karena kegiatannya yang padat dilakukan diluar rumah maka ibunya mengatakan saya kurang tau apa yang anak lakukan ketika berada diluar rumah setelah pulang sekolah. Kalau anak melakukan kegiatan sepak bola biasanya sampai jam 18.00 anak baru tiba dirumah. Setelah itu anak mandi. Selesai mandi anak makan dan beristirahat didepan tv.

Tak terasa waktu telah sore, sehingga peneliti harus berpamitan. Karena ibu memiliki tugas yang mulia yaitu memasak untuk keluarganya. Dan diakhir waktu ini peneliti meminta izin untuk melaksanakan penelitian terhadap anaknya. Dengan rasa tenang dan penuh kesadaran ibu anak mengizinkannya. Dan ibunya mempersilahkan dengan sangat ramah.

Catatan lapangan : no.2
 Tanggal : 15 Mei 2010
 Hari : Sabtu
 Waktu : 07.00 -14.00
 Tempat : Sekolah
 Informan : peneliti
 Informasi yang di cari : Kegiatan Subjek

Pukul 06.00 peneliti sudah bersiap-siap untuk melakukan penelitian. Di sudut yang menjadi jalan cagak merupakan tempat tinggal anak. Pukul 06.10 anak keluar dari rumah mengenakan pakaian putih abu. Setelah itu ia mendekati sebuah motor berwarna hitam gagah. Pukul 06.35 anak pergi dengan menggunakan motor yang gagah itu. Selama diperjalanan

anak memegang dan memainkan stang serta gasnya dan ditengah-tengah perjalanan anak bertemu dengan temannya dan sama menggunakan sepeda motor. Keduanya baik-baik tidak melakukan apa-apa. Diperjalanan kurang lebih 15 menit, tiba disekolah pukul 07.00. karena masuk sekolah anak pukul 07.00 maka waktunya sangat pas sekali. Tidak lama kemudian setelah anak sampai disekolah bel sekolah pun berbunyi menandakan bahwa sudah masuk sekolah. Anak dengan porat-parit berlari menuju ruang atau kelas tempat ia akan melaksanakan kegiatan belajar. Karena gurunya terlebih dahulu masuk kelas, maka anak dinyatakan kesiangan maka anak mendapatkan hukuman. Anak tidak boleh mengikuti pembelajaran selama 1 jam pelajaran karena anak dianggap menggap lalai kedisiplinan. Dilihat dari mimik mukanya, anak merasa menyesal karena terlambat beberapa menit saja. Tetapi semuanya tidak merubah konsekuensi apabila anak telat masuk sekolah. Sambil menunggu jam pelajaran berganti anak duduk di kursi kurang lebih 10 menit, 5 menit kemudian anak berjalan menuju ruang kecil yang berada dipojok bangunan. Ternyata anak menuju kamar mandi setelah 7 menit kemudian anak keluar. Setelah itu anak menuju bangunan yang melewati lorong ternyata anak menuju kantin sisa waktu anak habiskan berada dikantin. Setelah lama menunggu akhirnya jam menunjukkan Pukul 09.00 yang menandakan bahwa pembelajaran pun berganti sehingga pada jam pembelajaran anak bisa mengikuti pelajaran selanjutnya. Seperti biasa anak mengikuti kegiatan belajar mengajar. pukul 10.30 pembelajaran selesai, anak beserta teman-temannya beristirahat. Ketika beristirahat anak pergi dengan temannya menuju kantin tempat makan. Pukul 10.45 anak selesai makan dan menuju ruangan tempat ia akan melakukan pembelajaran. Anak terlihat berkomunikasi dengan temannya walaupun saya tidak mengetahui apa yang menjadi perbincangannya pada saat itu. Yang saya lihat anak terlihat senang dan sempat tertawa-tawa juga. Pukul 11.00 bunyi bel pun menyala menandakan anak-anak haru siap kembali duduk dibangku dan berdiam diruangan untuk melakukan kegiatan belajar mengajar. samapai waktu pulang pukul 12.00 peneliti melihat anak keluar dari ruangan dan saling bercanda bersama temannya. Anak ketika itu segera menuju sepeda motornya. Setelah itu anak berbincang dengan beberapa temannya dan dia membonceng salah satu temnnya sehingga mereka pulang bersamaan. Pukul 12.15 Setelah pulang sekolah anak hanya melewati ruahnya dan setelah ada perempatan anak belok ternyata anak pergi kewarnet. Pukul 15.00 anak terlihat keluar dari warnet dan menuju rumahnya ternyata anak pulang kerumah. Setelah 1 jam menunggu anak keluar lagi dan membawa motor kesayangannya itu, anak mengunjungi kembali warnet yang tadi abak kunjungi.

Catatan Lapangan	: no. 3
Tanggal	: 10 juni 2010
Hari	: kamis
Waktu	: 06.00-s/d selesai
Tempat	: lingkungan rumah, sekolah, bermain
Subjek Penelitian	: Siswa

Pukul 06.00 saya berada di lingkungan rumah siswa. Pukul 06.10 anak belum terlihat keluar rumah. Setelah menunggu beberapa menit anak keluar sambil mendorong motornya, 06.20 anak memakai sepatu, pukul 06.40 anak baru berangkat dengan menggunakan motornya. Dan anak tidak berangkat bersama temannya, yang biasanya pergi dengan temannya. Anak dengan santainya menjalankan kendaraan bermotornya. Setelah itu pukul

06.56 anak tiba di sekolahnya seiring dengan bunyi bel. Anak menyimpan motor di tempat parkir dan anak segera lari menuju kelasnya.

Pukul 13.45 anak keluar, setelah selesai melaksanakan kegiatan belajar mengajar. anak terlihat murung, dan saya menghampiri anak dan mengajaknya berbincang-bincang ditemani dengan segelas air es jeruk. Selama dalam berbincang-bincang anak terlihat menutup diri setelah saya melontarkan beberapa pertanyaan. Setelah itu tiba-tiba anak meminta izin untuk pulang terlebih dahulu alasannya mendapatkan sms dari temannya yang sudah lama menunggu. Pukul 15.00 anak pulang, saya tidak berhenti begitu saja saya mengikuti anak itu sampai anak itu berhenti. Pukul 15.30 anak sampai di tempat bermain anak ternyata anak sudah di tunggu oleh temannya untuk bermain di warnet (*game online*). Tidak lama kemudian anak keluar dan masuk lagi kedalam warnet. Setelah saya melihat kedalam warnet dengan alasan saya juga mau internetan akhirnya saya mengetahui tentang apa yang dilakukannya. Didalam anak tidur-tiduran sambil menunggu temannya selesai bermain. Setelah pukul 18.00 anak baru pulang rumah dan masih mengenakan baju putih abu.

Catatan Lapangan	: no. 4
Tanggal	: 15 juni 2010
Hari	: Sabtu
Waktu	: 08.00-10.00
Tempat	: Rumah
Subjek Penelitian	: Orang tua

Pukul 08.05 saya mengunjungi orang tua anak, pintu yang terletak dipinggir sudut rumah. Ketika itu nenek AI membuka pintu dan mempersilahkan masuk, setelah itu sambil menunggu ibu anak saya melihat situasi dan kondisi keadaan rumah siswa. Rumah yang terdiri dari 3 orang kelihatan sepi, karena dalam keluarga tidak memiliki anak maka tidak ada keramaian di tempat tinggal AI. Tidak lama kemudian ibu datang sambil membawa secangkir teh. Saya dipersilahkan duduk dan menyicipi hidangan yang disantap.

Saya langsung berbicara dengan ibu mengenai anaknya mulai dari tingkah aku, sosial, dan prestasi anak. Tidak tersa percakapan antara saya dan ibu pun begitu memberembet. Pukul 10.00 saya berpamitan dengan keluarga AI. Dan setelah itu saya menunggu AI di luar rumah AI ketika AI pulang dari sekolah. Pukul 12.30 AI bersama temannya lewat, diperkirakan AI pulang kerumah ternyata AI hanya lewat depan rumah saja dan belok ke sebelah kiri dan AI berhenti menyimpan motornya lalu AI masuk dalam ruangan hanya duduk dan memainkan joystick. Setelah saya melihat anak bermain saya pun pulang jam 16.07 soalnya anak lama sekali sedangkan anak belum ganti pakaian sekolah dan lain sebagainya.

Catatan Lapangan	: no. 5
Tanggal	: 26 juni 2010
Hari	: Sabtu
Waktu	: 09.00-10.00
Tempat	: Sekolah
Subjek Penelitian	: Siswa

Pukul 09.00 saya berada di sekolah yang dimana dijadikan buruan para ibu-ibu yang memiliki anak usia 15-17 tahun. Merupakan salah satu sekolah favorit yang berada di lingkungan cimilaka maka semua orang tua ingin memasukan anaknya untuk bersekolah disana. Pukul 09.30 saya menuju ruangan bimbingan konseling, ruangan konseling ini sering

sekali dijadikan tempat anak-anak bercerita apabila anak sedang dihadapi masalah dan ada juga yang meminta pemecahan masalah yang berhubungan dengan bimbingan karier.

Jam 09.38 saya mengetuk pintu dan mengucapkan salam, ada yang menjawab salam saya dan saya pun masuk kedalam ruangan itu. Pukul 09.40 saya berbincang dengan guru-guru bimbingan konseling. Dan menanyakan tujuan dan maksud saya datang kesekolah SMA Negeri 1 Cimalaka. Setelah itu saya menjelaskan bahwa saya ingin melakukan penelitian di sekolah ini. Dan ada salah satu Guru BK yang menanyakan apakah anda sudah membawa surat keterangan dari lembaga anda? Saya menjawabnya belum karena saya ingin berkoordinasi terlebih dahulu kepada wakasek dan kepala sekolahnya. Saya disarankan untuk membawa surat keterangan dari lembaga setelah itu menghubungi wakasek. Dengan keadaan seperti itu maka saya pulang kembali dan mengurus surat menyuratnya.

Catatan Lapangan	: no. 6
Tanggal	: 29 juni 2010
Hari	: selasa
Waktu	: 14.00
Tempat	: warnet
Subjek Penelitian	: AI

Pukul 14.00 saya melihat AI sedang memainkan gitar dan tidak sedang mengakse (game online). Maka saya mendekati AI dan mengajak AI ngobrol. Waktu saya mengajak ngobrol AI, ternyata dia bukan sekedar bermain game online saja berada di tempat ini. Semua kegiatan yang seharusnya dilakukan dirumah anak melakukannya disini, karena anak merasa sudah dekat dengan orang yang ada disana. Anak menceritakan mengenai kesenangan dan kegiatan yang sering dilakukan disana.

Bermain gitar sering anak lakukan apabila anak merasa sudah lelah matanya. Dan setelah merasa seger dan uangnya masih ada maka AI akan bermain lagi.

Catatan Lapangan	: no.7
Tanggal	: 9 juli 2010
Hari	: jum'at
Waktu	: 09.00-10.00
Tempat	: Sekolah
Subjek Penelitian	: Siswa

Pagi ini mendung, cuaca tidak mendukung untuk melakukan aktivitas. Angin yang menggigit kulit pun membuat semua orang merasa betah berada di rumah. Akan tetapi dalam melakukan penelitian ini saya mengikuti anak dari kejauhan. Setelah samapai di sekolah kurang lebih pukul 07.00 anak tiba dan anak langsung lari kekelas setelah menyimpan motornya. Melihat semua kegiatan anak disekolah, pukul 09.00 anak beristirahat dengan teman-temannya, melakukan sejumlah aktivitas.

Catatan Lapangan	: no. 8
Tanggal	: 14 juli 2010
Hari	: rabu
Waktu	: 09.00-10.00

Tempat : Sekolah
 Subjek Penelitian : teman di sekolah

Pagi-pagi saya pergi mengunjungi teman sekelasnya AI, sebelum proses pembelajaran berlangsung. Saya menanyakan beberapa pertanyaan mengenai AI kepada temannya, temannya dapat memberikan informasi mengenai AI ketika berada di sekolah. Lingkungan sekolah AI ramah, sehingga apabila kita mampu menguasai lingkungan dengan baik maka akan baik pula hasil sosialisasi kita dengan lingkungan,. Karena saya melakukan wawancara sebelum masuk sekolah pada pukul 06.30 setelah mencari kelas Bahasa Inggris saya akhirnya menemukannya dan memang pada saat itu siswa yang hadir Cuma ada beberapa orang. Dan akhirnya saya bisa mengajaknya ngobrol.

Catatan Lapangan : no. 9
 Tanggal : 16 juli 2010
 Hari : Jum'at
 Waktu : 11.00-12.00
 Tempat : Sekolah
 Subjek Penelitian : Siswa

Pada hari ini saya akan menghadap wakasek karena atas saran yang diberikan oleh guru bimbingan konseling sebelum melakukan penelitian harus membawa surat izin yang resmi. Setelah bertanya kepada guru yang ada di lingkungan sekolah peneliti mendapatkan informasi bahwa ruangan wakasek terletak di belakang perpustakaan. Rungan yang berjejer itu ternyata selalu ramai tak pernah vakum karena anak-anak yang bersekolah disana kesana-kemari untuk melakukan bimbingan. Berjalan menuju ruangan itu dan setelah tiba di depan pintu penelitipun mengucapkan salam dan semua orang yang ada didalam ruangan yang berukuran 4x2meter itu mempersilahkan peneliti masuk. Pada saat itu saya ditemani oleh saudara, dengan alasan saudara baru saja keluar dari SMA yang bersangkutan setidaknya peneliti merasa tenang.

Kursi yang berbentuk panjang menemaniku dalam pembicaraan dengan guru wakasek bagian kesiswaan. Beliau menanyakan apa maksud dan tujuan anda ke SMA Negeri 1 Cimalaka ini? Lalu peneliti menjelaskannya, maksud dan tujuan yaitu ingin melakukan penelitian di SMA yang bapak pegang. Melakukan penelitian apa? Penelitian terhadap anak kelas XII yang menyukai dan sampai menjadi pecandu game online. Memangnya anda tahu dari mana kenapa di SMA ini sampai ada yang menjadi pecandu game online? Saya mengetahui anak menjadi seorang gamer karena saya tetangganya gamer dimana ibunya sering mengeluh dan membicarakan anak yang suka sekali pergi ke warnet. Berdasarkan keterangan teman anak bermain dilingkungan keluarganya. Dengan keadaan seperti itu maka saya sangat tertarik untuk melakukan penelitian mengenai profil siswa pecandu game online. Perbedaan pendapat pun uncul sehingga membuat suasana menjadi panas. Karena itu saya mengikuti aturan yang ada di sekolah. Wakasek menanyakan surat lalu saya memberikannya dan setelah saya memberikan surat ternyata surat yang ditujukan salah di dalam surat itu ditujukan kepada wakil rektorat UPI. Dengan keadaan seperti itu maka saya kembali dengan mengurus surat karena ada kesalahan. Karena harus ada keterangan dari lembaga dimana sebagai penanggung jawab dalam melakukan penelitian.

Catatan Lapangan : no. 10
 Tanggal : 19 juli 2010
 Hari : senin
 Waktu : 09.00-10.00
 Tempat : Sekolah
 Subjek Penelitian : Siswa

Pukul 08.00 berbincang dengan guru kimia, menceritakan AI mengenai prestasi akademik yang diperoleh sewaktu AI duduk di kela XI semester 2, AI dalam mata pelajaran kimia kurang karena dalam kelas AI sering menundukkan kepala. Walaupun sudah di tegur dan ditanyakan kenapa pasti anak menjawab tidak apa-apa, dengan keadaan itu saya khawatir anak tidak memperhatikan apa yang saya jelaskan. Dengan demikian maka saya menyuruh anak untuk mengambil air dan cuci muka supaya anak tidak mengantuk. Dan dapat berkonsentrasi ketika belajar.

Catatan Lapangan : no. 11
 Tanggal : 28 juli 2010
 Hari : Senin
 Waktu : 09.00-10.00
 Tempat : Sekolah
 Informan : Wakasek kesiswaan
 Informasi yang di cari : Akademik Siswa

Saya membawa surat kembali untuk melakukan penelitian, peneliti bertemu kembali dengan wakasek. Karena wakasek sudah mengetahui ujuan dan maksud maka peneliti langsung menyerahkan surat tersebut. Karena takut ada kesalah pahaman dalam melakukan penelitian ini maka peneliti menjelaskan kembali maksud dari kata pecandu yang ada di dalam judul skripsi. Maksud kata “pecandu” ini yaitu dalam bermain game online yang berlebihan sehingga menimbulkan dampak negatif. Sebenarnya bermain game itu dapat memberikan dampak yang positif asalkan pemainnya mampu mengatur waktu. Karena dengan waktu yang lama dan terus menerus memainkan game online maka akan berakibat buruk. Bukan mengarah kepada pecandu narkoba dalam penelitian ini.

Wakaseknya menghawatirkan kalau penelitian ini mengarah kepada pecandu narkoba. Karena dengan demikian akan merusak repotasi sekolah. Setelah ada kesalah pahaman maka saya akhirnya diterima untuk melakukan penelitian. Karena dalam surat yang saya buat ditujkannya bukan ke sekolah maka saya tidak dapat surat rekomendasi dari sekolah. Pada waktu itu saya pun menyetujuinya. Dengan demikian maka wakasek mempersilahkan peneliti untuk melakukan penelitian.

Catatan Lapangan	: no.12
Tanggal	: 9 Agustus 2010
Hari	: Senin
Waktu	: 09.00-10.00
Tempat	: Sekolah
Informan	: Guru Wali Kelas
Informasi yang di cari	: Akademik Siswa

Berdasarkan keterangan dari guru wali kelas, subjek memiliki kemampuan yang terpendam. Sebenarnya anak mampu dalam mencapai semua pelajaran, akan tetapi subjek mengalami faktor lingkungan yang menyebabkan subjek menjadi malas untuk belajar. Ketika dia akan menghadapi ujian persiapannya kurang terlihat ketika subjek akan menghadapi ujian subjek memilih teman yang pintar. Setiap kali subjek melaksanakan ujian dan duduk dengan temannya yang pintar maka nilai ujian subjek pun otomatis selalu mendapatkan nilai yang bagus. Nilai –nilai yang diperoleh ketika subjek duduk di kelas dua memang kurang berdasarkan guru wali kelasnya. Ketika berada di dalam kelas yang sedang berlangsungnya proses pembelajaran dan pengajaran anak kadang suka membuat kehangatan di dalam ruangan. Seperti bercanda akan tetapi menyimpang dari materi pembelajaran. Hal tersebut bisa membuat subjek terkena teguran karena dengan sikapnya yang kocak tanpa batas itu membuat sebagian guru yang kurang menyenangkan bercanda ketika berlangsungnya pembelajaran.

Apabila subjek rajin dalam mengasah kemampuannya maka ia tidak akan mengalami kesulitan atau hambatan dalam mencapai pembelajarannya. Dilihat dari prestasinya memang siswa memiliki nilai yang pas-pasan. Bahkan dilihat dari prestasi kelasnya siswa mendapatkan kedudukan ke dua dari belakang. Akan tetapi walaupun anak memiliki kekurangan tapi anak memiliki kecerdasan dalam hal menentukan strategi. Apalagi strategi dalam kelas. Seperti dijelaskan di atas. Disekolah siswa memiliki teman banyak, akan tetapi kadang siswa menyendiri. Karena siswa merupakan siswa yang suka dibicarakan oleh guru yang lainnya juga maka setiap guru pasti mengetahuinya. siswa dikenal dengan kenakalannya ketika berada di dalam kelas.

Catatan lapangan	: no.13
Tanggal	: 12 Agustus 2010
Hari	: Kamis
Waktu	: 09.00-11.30
Tempat	: Sekolah
Informan	: Guru Bimbingan Konseling
Informasi yang di cari	: Kegiatan belajar siswa

Guru Bimbingan Konseling yang diharapkan memberikan informasi mengenai perkembangan sosial dan emosi subjek. Berdasarkan keterangan dari guru bimbingan konseling perkembangan sosial subjek yaitu, pada dasarnya subjek memiliki rasa sosial yang tinggi. Ketika subjek berada di lingkungan sekolah hormat terhadap guru-guru yang ada di sekolah dan memiliki banyak teman. Akan tetapi berdasarkan diagram yang didapatkan dari BK subjek tidak memiliki teman artinya subjek kurang disukai oleh teman-temannya.

Perkembangan emosi, karena subjek tidak pernah konsultasi maka perkembangan emosi subjek tidak terkontrol tiap hari, minggu, bulan, dan bahkan tahunnya. Secara penglihatan dan berdasarkan keterangan dari guru yang pernah mengajar subjek maka dapat

dikatakan emosi subjek normal. Subjek mampu menempatkan diri dan mampu bersosialisasi dengan baik. Ketika siswa dihadapkan pada suatu masalah maka siswa akan terlihat murung dan menunjukkan bahwa sedang ada sesuatu yang terjadi.

Catatan lapangan	: no.14
Tanggal	: 18 Agustus 2010
Hari	: Rabu
Waktu	: 08.00-10.30
Tempat	: Sekolah
Informan	: Teman Sebaya
Informasi yang di cari	: Aspek Sosialisasi

Pukul 08.00 - 09.00 setelah peneliti berbicara dengan wakasek (wakil kepala sekolah). Peneliti melakukan pengamatan dan wawancara pada teman-teman subjek. Salah satunya yaitu teman dekat subjek yang akan memberikan informasi mengenai sosialisasi subjek ketika berada di lingkungan sekolah. Temannya menceritakan siswa merupakan teman yang periang, suka bercanda enak dan asyik kalau di ajak maen. Siswa sering kali membuat temannya tertawa lepas. Akan tetapi ada juga dikali siswa menyebalkan sehingga membuat suasana menjadi tidak kondusif. Sosialisasi merupakan sesuatu yang berhubungan dengan komunikasi. Apabila seseorang yang kurang berkomunikasi maka secara otomatis dia akan mengalami hambatan dalam bersosialisasi. Kerena siswa memiliki kecakapan dalam berkomunikasi sehingga siswa mampu bersosialisasi dengan teman-temannya.

Berdasarkan keterangan dari rekannya siswa memiliki rasa sosial yang tinggi dengan siapa saja siswa tidak memilih-milih apabila ada yang memerlukan bantuan selagi mampu maka siswa akan membantunya. Setelah peneliti melakukan wawancara dengan teman dan rekan siswa tak terasa waktu telah habis, karena siswa harus masuk kembali kedalam kelas untuk melakukan proses kegiatan belajar mengajar. pukul 10.30 bel berbunyi semua siswa masuk kedalam kelas untuk belajar. Setelah 2 jam berlalu peneliti akan melanjutkan kembali wawancara dengan teman dan rekan siswa. Pertanyaan yang saya ajukan mengenai mengapa subjek terburu-buru pergi? Memangnya ia mau pergi kemana? Dengan siapa? Biasanya dia suka ke warung yang diseberang jalan, mereka disana beristirahat untuk mengisi perut ang kosong. Temannya yang pergi kesana bukan saja teman sekelasnya, akan tetapi teman kelas lain lebih banyak. Jam menunjukkan Pukul 14.30 sehingga pembicaraan antara peneliti dengan informan pun selesai.

Catatan lapangan	: no.15
Tanggal	: 20 agustus 2010
Hari	: jum'at
Waktu	: 09.00-11.30
Tempat	: Sekolah
Informan	: AI (subjek)
Informasi yang di cari	: Kegiatan belajar siswa

Ketika pembelajaran sedang berlangsung, peneliti mengamati subjek. Subjek tidak sadar bahwa dirinya sedang di amati sehingga nampak sikap subjek yang sebenarnya. Pada pukul 09.00-10.30 jam pelajaran ke dua subjek sedang melakukan proses belajar mengajar Bahasa Sunda. Berdasarkan pengamatan subjek melaksanakan pembelajaran dengan baik. Subjek mendengarkan guru yang sedang belajar. Subjek pada saat pembelajaran tidak terlihat

aktif. Disela-sela guru sedang menjelaskan subjek tanpaknya mengajak temannya untuk ngobrol. Akan tetapi temannya tidak begitu menanggapi, subjek diam ketika temannya kurang merespon pembicaraannya. Apa yang dibicarakannya peneliti tidak mengetahui dengan jelas karena peneliti berada dalam jarak kurang lebih dua meter.

Pukul 10.00 -10.10 subjek dan semua siswa siswi diberikan waktu untuk beristirahat oleh gurunya. Disaat itu saya berbincang-bincang mengenai akademik siswa di sekolah dengan subjek. Secara langsung saya menanyakan pada subjek mengenai prestasi belajarnya di sekolah. Subjek menjelaskan tentang ketidaksukaannya terhadap mata pelajaran yang berhubungan dengan eksak (hitungan) karena menurutnya pembelajaran eksak itu harus memahami rumus-rumus. Karena waktunya sebentar dan subjek akan melaksanakan kegiatan pembelajarannya maka pembicaraan antara peneliti dan subjek dilanjutkan setelah pulang sekolah. Setelah menunggu satu jam lebih akhirnya Pukul 11.30 semua siswa keluar sekolah karena waktunya pulang sekolah. Peneliti menunggu subjek untuk melanjutkan wawancara.

Catatan lapangan	: no.16
Tanggal	: 23 Agustus 2010
Hari	: Senin
Waktu	: 12.15-14.00
Tempat	: Sekolah
Informan	: AI (subjek)
Informasi yang di cari	: Kegiatan belajar siswa

Pembicaraan pada hari ini membahas tentang kegiatan siswa yang berhubungan dengan kegiatan subjek setelah belajar pada hari ini. Peneliti menanyakan apakah ada masalah atau hambatan-hambatan dalam menghadi belajar disekolah? Jawab: kalau masalah sering sekali datang tapi itu tergantung masalahnya seperti apa kadang saya menghadapi masalah dengan santai saja semuanya juga pasti ada pemecahannya. Subjek menceritakan tentang tugas yang tidak dikerjakan subjek. Subjek memberikan alasan mengenai tugas yang tidak dikerjakannya. Alasan pertama subjek tidak mengerti dengan tugas yang diberikan. Yang kedua subjek lupa karena subjek pulang kerumah sore, sehingga setelah buka subjek pergi terawahan dan setelah itu subjek tidur karena lelah. Sehingga subjek tidak sempat belajar dan membereskan buku setelah melaksanakan sahur.

Setelah sahur subjek tidur lagi dan bangun pukul 06.30 segera bergegas mandi dan pergi kesekolah. Masuk sekolah pukul 07.30. setelah tiba disekolah subjek langsung masuk kelas dan tidak sempat keluar lagi karena bunyi bel menandakan bahwa pembelajaran hari ini akan dimulai. Pukul 09.00 anak keluar dari kelas, dan akan masuk kemali kedalam kelas karena pembelajaran kedua akan dimulai. Setelah pukul 10.00 semua siswa beristirahat, karena bertepatan dengan blan suci ramadhan maka siswa tidak beristirahat di kantin melainkan hanya mengobrol bersama temannya dan memainkan HP. Setelah pukul 10.30 maka semua siswa masuk kembali kedalam kelas untuk melakukan kegiatan belajar. Setelah melakukan kegiatan belajar maka pukul 13.40 pun secara tidak terasa menunjukkan waktu pulang sekolah. 13.45 siswa menuju tempat penyimpanan motor, siswa mengambil motornya lalu membonceng seorang lelaki seumurannya dan pukul 13.50 siswa bersama temannya pulang. Selama dalam perjalanan siswa tidak melakukan penyimpanga-penyimpangan, karena rumah temannya lebih awal maka temannya turun, pukul 14.00 siswa tiba dirumahnya. Tidak lama kemudian siswa keluar dari rumahnya dan membawa motornya, siswa berhenti di depan rumah yang dan bangunan memanjang seperti balok. Setelah itu anak menyimpan motornya dan kemudian anak masuk kedalam bangunan yang berbentuk balok dan di dalamnya banyak komputer-komputer berjejer. Setelah lama peneliti menunggu anak

untuk keluar ternyata anak keluar pada pukul 17.09. setelah itu anak pulang dan keluar rumah lagi setelah beberapa menit di dalam rumah. 17.15, peneliti tidak mengetahui kemana anak akan pergi. Mengikuti dari belakang ternyata anak balik lagi warnet dan masuk setelah itu balik lagi kerumahnya.

Catatan lapangan	: no.17
Tanggal	: 3 september 2010
Hari	: jum'at
Waktu	: 07.00-12.00
Tempat	: Rumah dan sekolah
Informan	: AI (subjek)
Informasi yang di cari	: aktivitas subjek

Pada hari ini peneliti mempersiapkan diri untuk melakukan wawancara dan pengamatan mengenai aktivitas subjek dari mulai berangkat sekolah sampai pulang sekolah. Pukul 06.30 subjek keluar dari rumah dengan mengenakan baju berwarna putih abu. Masuk rumah kembali dan setelah beberapa menit kemudian subjek mengeluarkan motor yang di papahnya keluar. Menyimpan motor di depan rumah, memakai sepatu di atas bangku yang berada tepat didepan rumah subjek. Ibu subjek yang sedang berada di depan rumah yang sedang menjemur pakaian subjek bepamitan dengan mencium tangan ibunya. Pukul 06.40 setelah subjek beres membereskan semua kelengkapannya untuk pergi kesekolah maka subjek siap untuk pergi kesekolah. Lima menit kemudian datang dua orang yang mengenakan baju putih abu dan menggunakan kendaraan beroda dua. Setelah itu subjek masuk rumah, dan apa yang akan dilakukan peneliti tidak mengetahuinya. setelah itu keluar dari rumah dan mereka segera pergi sekolah. Tidak jauh dari jarak rumahnya, ada seorang anak yang sama mengenakan baju putih abu dan dia naik motor subjek setelah itu mereka berangkat . dua kendaraan beroda dua dengan membonceng satu orang dibelakangnya.

Setelah berjalan beberapa menit sampai di MAN 1 Cimalaka tepatnya sebelum sekolah SMA Negeri 1 Cimalaka subjek menurunkan yang diboncengnya. Dan subjek melakukan perjalanan kembali. Tepat pukul 06.56 subjek menyimpan kendaraan roda duanya di samping kelas Fisika. Setelah itu anak menyimpan helm dan lari menuju kelas biologi. Setelah pukul 09.30 anak keluar kelas dan rupanya waktu istirahat telah tiba. Subjek bersama teman-temannya menuju tempat yang menjual makanan. Disana merupakan kumpulan siswa-siswa tempat dimana anak makan. Karena saya merasa penasaran peneliti penasaran, maka peneliti mananyakan kepada salah satu temannya. Sehingga sampai beberapa menit terjadi perbincangan antara peneliti dengan teman subjek. Secara garis besarnya berdasarkan keterangan dari temannya subjek kalau istirahat selalu keluar dari lingkungan sekolah. Kalau istirahat berkumpul dengan teman-teman yang lainnya yang memang bukan teman sekelasnya saja.

Kurang lebih pukul 09.50 anak kembali memasuki kawasan sekolah dan sambil ketawa bercanda ria bersama temannya anak masuk kelas. Beberapa menit kemudian bunyi bell terdengar dan menandakan bahwa pembelajaran akan segera dilangsungkan kembali. Sambil menunggu gurunya semua siswa siswi yang ada pada kelas itu sangat ramai. Semuanya mengeluarkan suara dengan nada tinggi. Pada saat itu pembelajaran Bahasa indonesia akan dilangsungkan sehingga semua anak berada di ruangan Bahasa Indonesia. Selama pembelajaran Bahasa Indonesia anak terlihat pendiam, dan kurang memperhatikan pembelajaran yang sedang gurunya terangkan. Subjek berusaha mengobrol dengan temannya, dan mereka kelihatannya asyik memperbincangkana apa yang sedang mereka bicarakan. Dan untungnya gurunya tidak begitu ngeh dengan kedua anak tersebut.

Catatan lapangan : no. 18
 Tanggal : 07 september 2010
 Hari : Selasa
 Waktu : 14.00 sd selesai
 Tempat : warnet
 Informan : petugas warnet
 Informasi yang di cari : Kegiatan selama siswa berada di warnet

Pukul 14.00 peneliti mengunjungi tempat dimana anak bermain game. Bangunan memanjang berupa balok yang setiap harinya tiada henti anak kecil, remaja, dewasa, dan bahkan orang tua yang selalu memenuhi dan mengunjungi tempat ini. Pukul 14.00 subjek belum datang. Pukul 14.30 subjek bersama temananya datang dan menuju kasir setelah itu anak duduk-duduk disamping penjaga warnet sambil memainkan alat musik yang di petik. Pada waktu itu warnet penuh, sehingga untuk mengakses permainan pun belum bisa dilakukan. Pukul 15.00 anak keluar dan memakai motor lalu menghidupkannya dan anak keluar dari warnet.

Catatan Lapangan : no. 19
 Tanggal : 30 september 2010
 Hari : kamis
 Waktu : 09.00-10.00
 Tempat : warnet
 Subjek Penelitian : AI

AI pergi kewarnet pukul 14.00 setelah pulang sekolah, anak hanya sebentar ke warnet. Setelah itu anak pergi lagi sendirian dengan menggunakan sepeda motornya. Diketahui dari penjaga warnet AI akan ke rumah temannya yang berada di sumedang kota.

Catatan Lapangan : no. 20
 Tanggal : 3 oktober 2010
 Hari : Minggu
 Waktu : 09.00-10.00
 Tempat : warnet
 Subjek Penelitian : teman

Pukul 10.00 anak sudah terlihat rapi, setelah anak mengeluarkan kendaraannya anak lalu menaikinya dan menjalankannya.pukul 10.05 anak berhenti di depan warnet dan anak langsung masuk. Ketika itu saya mengamati setelah lama saya mewawancarai anak mengenai kegemarannya terhadap game online berupa poker dan lain sebgainnya.

Anak mengakses game online pasti disertai dengan face book sehingga anak tidak merasa jenuh dan bosan karena tidak menunggu tetapi menggunakan waktu seefisien mungkin dalam permainan. Penggunaan waktu dan biaya untuk membayar rental kata anak “sambil menyelam minum air” melakukan dua pekerjaan sekaligus dengan biaya yang tetap,dalam artian murah.



Lampiran 5

Foto-foto penelitian dan studi dokumentasi

Kegiatan belajar di kelas siswa pecandu game online



Kegiatan subjek ketika sedang berlangsungnya prose belajar mengajar Bahasa Jerman. Siswa terlihat serius ketika sedang belajar.

Kegiatan Subjek ketika berada di warnet dan sedang memainkan game online.

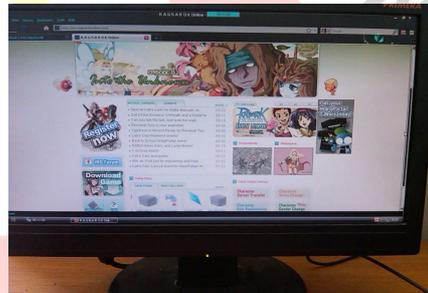


AI bersama temannya diwarnet nampak kelihatan serius.



Subjek sedang berinteraksi dengan anak pemilik warnet, terlihat akrab sekali yang menandakan bahwa anak tidak mengalami kesulitan ketika berinteraksi dengan lingkungan bermainnya.

AI sedang bermain gitar di warnet



Lingkungan sekolah dan Kegiatan anak ketika istirahat

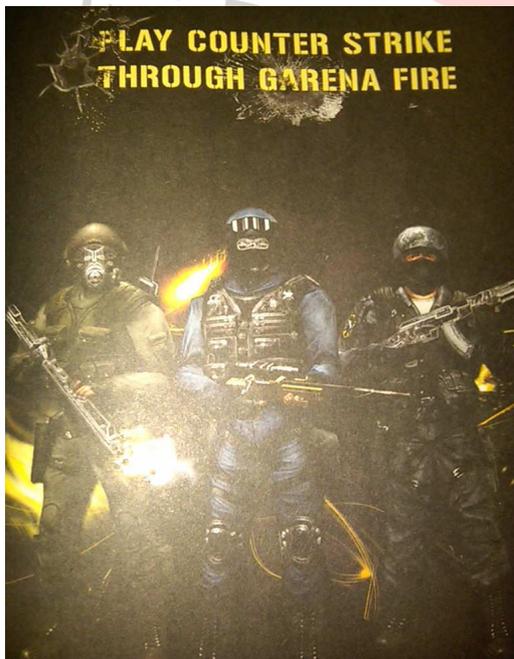


**AI pergi kesekolah dengan menggunakan motor dan temannya, dan
Kegiatan siswa ketika belajar**





Macam-macam permainan game online





Lampiran 6

Program yang dilakukan pada AI

PROGRAM DALAM MEREDUKSI WAKTU PECANDU *GAME ONLINE*

NO.	HAL YANG DIREDUKDI	KEGIATAN YANG DILAKUKAN DALAM MEREDUKSI WAKTU YANG TIDAK TERKONTROL	HAL YANG DILAKUKAN	Ket.
1.	Kegiatan anak yang berlebihan dalam menggunakan waktu untuk bermain <i>game online</i> .	<p>1. Anak diberikan pelatihan mengenai penggunaan waktu.</p> <p>2. Pelatihan akademik</p> <p>3. Pelatihan sosial</p>	<p>Hal yang dilakukan ketika bangun tidur:</p> <p>Mandi</p> <p>Sholat</p> <p>Belajar</p> <p>Makan</p> <p>Berangkat sekolah</p> <p>Dan seterusnya dengan pemanfaatan waktu.</p> <p>Anak diberikan bimbingan belajar oleh orang tua:</p> <p>10-15 menit anak disuruh belajar ketika pulang sekolah.</p> <p>Ketika malam hari orang tua mengecek pelajaran yang akan dipelajari anak disekolah.</p> <p>Anak selalu dilibatkan dalam berbagai kegiatan supaya anak bisa berinteraksi dengan</p>	

			<p>lingkungan.</p> <p>Dalam berorganisasi di sekolah, berorganisasi di lingkungan masyarakat. Terutama dilingkungan rumah.</p>	
		<p>4. Pelatihan emosi</p>	<p>Berolahraga tekuondo untuk melatih dan meredakan emosinya dengan cara:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Anak mengikuti gerakan yang diarahkan pelatih 2. Mengingat gerakan yang diberikan pelatih 3. Mempraktekan gerakan-gerakan yang telah diberikan. <p>Berupaya orang yang ada disekitarnya memahami dan mengerti keadaan anak dan tidak mendikte semua kegiatan anak.</p>	
		<p>5. Memanfaatkan waktu seefisien mungkin</p>	<p>1.melakukan kegiatan olahraga untuk kebugaran anak. Setiap hari anak menyisihkan waktu 10 menit untuk</p>	

			<p>melakukan olahraga.</p> <p>2. Bermain game online dikurangi yang biasanya mengakses 2-5 jam perhari menjadi 1 setengah jam perhari. Setelah 1 jam setengah dapat dilakukan demikian seterusnya dikurangi seperempat sampai setengah jam.</p> <p>3. Hilangkan pikiran untuk bermain game online dengan beraktivitas yang lebih bermanfaat. Melakukan kegiatan sepak bola, untuk melatih fisik dan kecepatan dalam mengambil tindakan.</p>	
--	--	--	---	--

PROGRAM BIMBINGAN SISWA PECANDU *GAME ONLINE* DI SEKOLAH

JENIS BIMBINGAN	HAL YANG DILAKUKAN	WAKTU	Ket.
1. Bimbingan kepribadian	Guru bimbingan konseling melakukan bimbingan khusus pada anak dan memberikan saran serta arahan.	2x dalam 1 minggu.	
2. Bimbingan akademik	Guru wali kelas selalu	2 hari sekali	

3. Bimbingan sosialisasi	memantau dan melakukan bimbingan dan belajar pada anak. Bimbingan sosialisasi dilakukan secara bersama-sama, teman sebaya ikut berperan. Anak selalu diikuti sertakan dalam segala kegiatan. Contohnya dalam kepengurusan organisasi.	anak di cek. Setiap hari dilakukan	
--------------------------	--	---	--





Lampiran 7
Surat-surat penelitian





























































RIWAYAT HIDUP PENULIS



Peti Siti Patonah lahir pada tanggal 12 februari 1988. Di keluarga sederhana, dengan kesederhanaan yang selalu ditanamkan dalam diri penulis oleh orang tuanya. Sehingga sampai sekarang penulis selalu berharap menjadi orang yang lebih baik. Walaupun dengan kesederhanaan tapi tekad dan kemampuan menjadi modal utama. Ridho dari-Nya dan kedua orang tua menjadi bekal dalam menempuh hidup.

Pendidikan yang ditempuh oleh penulis selama ini yaitu,

1. sekolah dasar (SD) selama 6 tahun di SD Citimun 2 Sumedang.
2. Sekolah Menengah Pertama selama 3 tahun di SMP Negeri 2 Cimalaka Sumedang. Dengan mengikuti ekstrakurikuler kepramukaan. Selama mengikuti pramuka penulis mendapatkan prestasi lomba Baris Berbaris tingkat Priangan juara pertama. Lomba LKBB se Sumedang mendapatkan juara ke dua.
3. Sekolah Menengah Atas selama 3 tahun di SMA Negeri 1 Cimalaka Sumedang. Dengan mengikuti ekstrakurikuler dan mendapatkan berbagai piagam.

Setelah lulus sekolah SMA penulis mengikuti SPMB, alhamdulillah penulis lulus dalam SPMB. Selama 4 tahun ini penulis melaksanakan pendidikan di universitas pendidikan Indonesia, dengan mengambil jurusan pendidikan Luar Biasa spesialisasi anak tunalaras.