
PERAN ORANG TUA DAN MASYARAKAT DALAM MENGATASI PROBLEMATIKA PEMBELAJARAN ANAK

Oleh

Zuhri Fahrudin

Sekolah Tinggi Agama Islam Perguruan Tinggi Dakwah Islam Indonesia
(STAI PTDII) Jakarta

E-mail: zuhrifahrudin3@gmail.com

Article History:

Received: 07-07-2021

Revised: 17-08-2021

Accepted: 28-08-2021

Keywords:

Peran Orang Tua, Peran Masyarakat, Problematika Pembelajaran

Abstract: *Orang tua yang memiliki anak kesulitan dalam belajar oleh sebab kecanduan game online, 60 % dari masyarakat memiliki Wi-fi, dalam hal penelitian menggunakan penelitian deskriptif dengan strategi Analitic A Priori, Sintetic A Priori, Action ,dan Confirm and Evaluation. Sehingga memunculkan empat solusi, dari ke empat solusi yang bisa dilaksanakan sampai sekarang adalah Classroom Environment.*

PENDAHULUAN

Masyarakat secara umum merupakan sekumpulan orang yang memiliki aturan-aturan yang tersistem sengaja atau tidak disengaja di suatu daerah, daerah maju ataupun daerah berkembang, sebab yang menentukan maju dan berkembangnya suatu daerah tergantung dari masing-masing individu, dari masing-masing individu nanti bisa memunculkan kebiasaan-kebiasaan baik, juga bisa memunculkan kebiasaan-kebiasaan yang tidak baik, inilah nanti yang menentukan kemajuan di suatu daerah, maju secara lambat ataupun maju secara cepat.

Adanya *Doxa* di masyarakat yang juga melatarbelakangi bertumbuh kembangnya di suatu daerah, karena lebih mementingkan popularitas dan persaingan yang tidak sehat dalam bidang tertentu, bahkan adanya egoisme masing-masing individu yang menyebabkan kemunduran dan perkembangan di suatu daerah, apalagi menghadapi masyarakat yang fanatik terhadap pemegang kehormatan. Adanya saling kerjasama antar individu yang sesuai dengan bidang masing-masing yang tidak ditumbuhkan sifat egoisme, tidak mementingkan popularitas, terbuka dengan segala hal yang bersifat positif, masyarakat lebih lebih maju secara cepat dari segi sosial ataupun budaya.

Budaya yang ada di masyarakat dapat diartikan sebagai kegiatan-kegiatan yang baik, baik menurut masyarakat umum atau masyarakat husus. Budaya yang ada di masyarakat tumbuh dari prilaku orang-orang dahulu masih kental dengan kultural yang sifatnya masih terbatas dapat dipengaruhi oleh pemikiran tentang agama atau interaksi dari masing-masing individu, orang beranggapan baik karena banyak manfaat yang ditarik dari kegiatan tersebut seperti halnya adanya interaksi dengan orang lain, bekerja sama, memunculkan ide-ide baru, inovasi untuk berkembang, dan lain sebagainya. Semua terus berkembang dan disempurnakan seiring berjalannya waktu.

Salah satu budaya masyarakat umum zaman sekarang adalah adanya teknologi-

teknologi, dimana cara masyarakat dalam berkomunikasi dan menerima informasi semakin kompleks, pada tahun 2000-an masyarakat umum mengembangkan inovasi, sintesis dan anti tesis sehingga beberapa penemuan dan penelitian mulai berkembang, mulai dari alat-alat komunikasi hingga alat-alat transportasi, misalnya darialat komunikasi berupa "*sound telegraph*" tahun 1871 oleh Antonio Meucci dan pada tahun 1891 telepon dengan menggunakan digit nomor kadang berdiri menggunakan kabel dengan memasukkan uang koin, berkembang menjadi handphon tanpa kabel dengan layar sesderhana hanya digunakan untuk mengirim pesan dan komunikasi jarak jauh, hingga handphon dengan layar hanya disentuh dengan berbagai fungsi di dalamnya, misalnya lagi mesin ketik pertama "*typowiter*" tahun 1829 oleh William Justin Burt yang masih sangat sederhana, berkembang menjadi komputer yang berukuran besar dan hanya dapat digunakan dengan cara duduk, hingga berkembang menjadi laptop yang berukuran standart yang bisa dibawa kemanapun pergi, dari segi alat-alat transportasi misalnya sepeda gayuh berkembang menjadi sepeda motor, dan lain sebagainya.

Diantara faktor yang mempengaruhi tumbuh kembangnya masyarakat adalah dari segi ekonomi, sosial, budaya dan pendidikan. Era yang semakin maju dari segi teknologi dan informasi yang berisi bermacam-macam secara instan, banyak bermunculan metode-metode yang mengacu pada praktis dan prakmatis tanpa ada proses pendidikan dan pembelajaran, sehingga lambat laun tidak ada lagi metode dan konsep baru dari masyarakat umum ataupun masyarakat khusus. Pembelajaran bukan hanya dilakukan di sebuah lembaga formal saja melainkan juga diluar lembaga formal, pembelajaran yang semakin kompleks dan dinamis oleh sebab adanya teknologi juga metode pembelajaran semakin maju, masyarakat dituntut untuk tidak menutup mata terhadap kemajuan teknologi, karena anak-anak sudah banyak memainkan terknologi yang kurang bermanfaat dan banyak menghabiskan waktu-waktu juga kurang bermanfaat, *plaining* antara bealajar, membaca, dan *playactivity* telah banyak diabaikan. Sebagai orang tua juga seharusnya memahami perkembangan anak-anaknya yang kebanyakan dipengaruhi oleh arus globalisasi, tidak kalah penting juga masyarakat di lingkungannya harus juga memfasilitasi dari segi materi dan inmateri. Dari sinilah akan menemukan titik temu dari masyarakat, orang tua menjadi kontributor bagi ana-anak didik untuk mengembangkan kompetensi atau bakat pada anak-anak didik dengan melakukan upaya-upaya yang terbaik bagi anak-anak didik untuk kehidupan yang akan datang, diantara upaya-upaya tersebut adalah 1) Mengadakan kumpulan antar individu orang tua, 2) Mengadakan kursus-kursus terbatas, 3) Orang tua menjadi motivator, 4) Memberikan dukungan dari semua segi dan posisi.

LANDASAN TEORI

Pemasalahan belajar yang dihadapi oleh anak salah satunya adalah *Game Onlie* apalagi dengan adanya Pandemi *Covid-19* yang mengharuskan anak selalu di rumah belajar formalpun harus dengan memegang HandPhone, ada dua kesulitan anak dalam belajar *Pertama* terlalu banyak data internet bahkan sebagian besar rumah memasang *Wi-Fi* ini menyebabkan anak tidak fokus belajar, belajar tidak maksimal. *Kedua* kekurangan data internet menyebabkan anak tidak maksimal dalam belajar yang dijelaskan guru,¹ dalam hal

¹ Kukuh Dwi Utomo, dkk. *Pemecahan Masalah Kesulitan Belajar Siswa Pada Masa Pandemi Covid-19 Kelas IV SD*, Jurnal Mimbar PGSD Undiksha, Volume 9, Number 1, Tahun 2021, pp. 1-9 P-ISSN : 2614-4727, E-ISSN :

ini peran orang tua bahkan masyarakat harus ikut berkontribusi dalam pembelajaran anak, karena anak adalah aset satu-satunya untuk memajukan suatu daerah. Abdullah (dalam Roucek dan Warren, 1994:127) menyebut keluarga itu adalah sebagai kelompok inti, sebab keluarga adalah masyarakat pendidikan pertama bersifat alamiah.²

Banyak faktor yang membuat anak terpengaruh dalam belajar dan pembelajaran salah satu faktor tersebut adalah lingkungan masyarakat dan keluarga yang membuat anak prestasi menurun, motivasi menurun, belajar tidak maksimal, dan lain sebagainya. Lingkungan keluarga memiliki hubungan positif dan signifikan dengan hasil belajar,³ ini dibuktikan dengan penelitian yang dilakukan oleh Umi Hanifah, Joharman, dan Suhartono sekecamatan Ambal daerah Kabupaten Kebumen, Akan tetapi penelitian ini lebih kepada hasil belajar anak. Sedangkan penelitian ini lebih kepada permasalahan anak yang malas dalam belajar oleh sebab *Game Online* hampir 13 jam tanpa ada *Play Activity*, apalagi dengan situasi pandemi Covid-19 bukan hanya 13 jam lagi bahkan 20 jam istirahat hanya untuk tidur, 60 % dari daerah dusun tersebut memasang *Wi-fi* 24 jam, anak yang masih cenderung berkeinginan bersenang-senang lupa akan waktu, jarang bergerak mental fisik dan psikis akan beku apalagi kondisi keluarga dan masyarakat bersikap *apatitis*, oleh sebab inilah peneliti membuat 4 solusi, yaitu sebagai berikut :

1) Mengadakan kumpulan antar individu orang tua

Peran lingkungan keluarga dalam pendidikan anak lebih banyak dari pada lingkungan sekolah dan masyarakat oleh sebab hampir 12 jam anak bersama orang tua. Tanggungjawab yang harus dilaksanakan oleh orang tua adalah sebagai berikut :

- a. Memelihara dan membesarkannya, tanggung jawab ini merupakan dorongan alami untuk dilaksanakan karena si anak memerlukan makan, minum dan perawatan agar ia dapat hidup secara berkelanjutan.
- b. Melindungi dan menjamin kesehatannya, baik secara jasmaniah maupun rohaniah dari berbagai gangguan penyakit atau bahaya lingkungan yang dapat membahayakan dirinya.
- c. Mendidiknya dengan berbagai ilmu pengetahuan dan keterampilan yang berguna bagi kehidupannya kelak sehingga bila ia telah dewasa mampu berdiri sendiri dan membantu orang lain.
- d. Membahagiakan anak untuk dunia dan akhirat dengan memberinya pendidikan agama sesuai dengan ketentuan Allah Swt, sebagai tujuan akhir hidup muslim.⁴

Orang tua di lingkungan masyarakat besar peranannya bagi pertumbuhan dan perkembangan anak mental fisik ataupun mental psikis, antara masyarakat dan orang tua harus bekerjasama sesuai dengan peranannya masing-masing, demikian itu tidak bisa difasilitasi kecuali masing-masing memiliki satu tujuan yang harus dimusyawarahkan. Ketua RT atau RW sebagai tokoh sentral formal menjadi kontributor antara dua belah lapisan, berinisiatif agar anak tersebut dibatasi dalam bermain *Game Online*, sedangkan anak terpengaruh dengan anak lain, jika antar individu orang tua telah sepakat maka anak

2614-4735, h.5.

² Abdullah dkk, *Pendidikan Keluarga Bagi Anak* (Cirebon : Lektur, 2003), h. 232

³ Umi Hanifah dkk, *Hubungan antara Lingkungan Keluarga dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SDN S ekecamatan Ambal Tahun Ajaran 2019/2020*, Jurnal Ilmiah Kependidikan, Volume 8 Nomor 1 Tahun 2020, ISSN: 2338-9400, h. 10

⁴ Hasbullah, *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2013). h. 88-89.

lebih ter-*planning* dalam belajar, *Play Activity* dan lain sebagainya. *Game Online* sedikit ada dampak positif tapi dampak negatifnya lebih besar diantaranya pikiran, anak tidak pernah mengetahui mana hak, kewajiban dan tanggungjawab.⁵

Anak juga tergantung pada lingkungan bermain teman-temannya, anak yang pemurung bersama teman akan ceria, orang tua harus memahami anak secara psikis, anak terkadang menyembunyikan permasalahannya, bukan berarti anak tidak mau membicarakan kepada orang tua, akan tetapi anak tidak tau dari mana pembicaraan tersebut dimulai untuk menceritakan kesedihannya.

2) Mengadakan *Classroom Environment*

Classroom Environment adalah proses pembelajaran sesuai dengan konteks dan kondisi anak dan tidak sama dengan konsep dan sistem lembaga formal, lembaga non-formal, lembaga informal dan lembaga kursus pada umumnya. *Classroom Environment* mengkolaborasikan sistem, konsep, dan fungsi ketiga lembaga tersebut misalkan yang dipelajari pelajaran sekolah, tapi tidak dipatok dengan Rencana Proses Pembelajaran, anak-anak dikumpulkan interkelas, tapi jam tidak harus urut, dan lain sebagainya. Salah satu orang tua dari kelompok masyarakat sudi membagi waktu untuk memberikan pelajaran kepada anak, dalam hal ini orang tua tidak harus memiliki sertifikat pendidik, asalkan mau mencerdaskan anak. Misalkan siang setelah dzuhur kelas berapa yang diberikan jam pelajaran, sore kelas berapa yang diberikan jam pelajaran, malam setelah isya' dan setelah subuh kelas berapa yang diberikan jam pelajaran. Bukan hanya dari daerah krajan bahkan bisa diluar daerah krajan bisa juga belajar bersama di tempat tersebut. anak di luar jam sekolah diberikan waktu belajar tambahan, baik meyangkut pelajaran sekolah atau yang lain, pada akhirnya anak semakin semangat untuk belajar.

Anak memiliki potensi untuk bersosialisasi dengan teman lain, dapat dilihat dengan cara belajar, bagi anak belajar sendirian merupakan aktivitas yang membosankan, jika anak bersama berkumpul dengan temannya untuk belajar, maka timbul sikap semangat, karena lingkungan teman berpengaruh pada sikap dan sifat anak. Seorang anak dengan potensi dalam kecerdasan sosial maka anak akan mudah dalam bersosialisasi dengan lingkungan di sekelilingnya, anak mampu menjalin persahabatan yang akrab dengan temantemannya, sanggup menempatkan diri dan menyesuaikan dengan lingkungan, dapat cepat beradaptasi dengan lingkungan baru, dan memperoleh simpati dari orang lain.⁶

3) Orang tua menjadi motivator

Motivasi kepada anak oleh orang tua datang dari beberapa faktor diantaranya memberikan semangat dengan menceritakan sejarah, dongeng yang berkualitas penuh hikmah, *reward* (hadiah), ucapan verbal dan lain sebagainya. Orang tua memberikan semangat kepada anak dalam belajar tidak dengan mematikan mental anak, bersikap optimis walaupun keadaan status sosial dan secara ekonomi tidak mendukung, akan tetapi *reward* (hadiah) walaupun tidak terlalu berharga bisa membuat anak semangat dalam belajar. Bukan hanya guru orang tua dirumah juga berperan sebagai motivator,

⁵ Gilbert Luis Ondang dkk, *Dampak Game Online terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Jurusan Sosiologi Fispol Unsrat*, Jurnal Holistik Vol. 13 No. 2 / April – Juni 2020, SSN: 1979-0481, h. 10

⁶ Chairinniza, *Keberhasilan Anak Tergantung Orang Tua* (Jakarta: PT Gramedia, 2007), h. 45

orang tua harus senantiasa memberikan dorongan kepada anaknya agar mempunyai semangat dalam belajar, khususnya dalam belajar di rumah sebagai penunjang keberhasilan prestasi di sekolah.⁷

Motivasi kepada anak sangat dibutuhkan sebagai penyemangat dalam belajar, karena anak yang masih beranjak dewasa membutuhkan motivasi yang datang dari luar (*ekstren*), anak belum bisa berpikir secara mendalam tentang dirinya, siapa dan apa tujuan dalam hidupnya, pemikirannya sifatnya mortal dan ingin selalu bersenang-senang bersama teman-temannya. Orang tua antara Ayah dan Ibu harus kompak bersama-sama dalam mencetak kepribadian anak, keduanya sangat berhubungan walaupun salah satu keinginan orang tua berbeda, kepribadian anak tergantung dari bagaimana kedua orang tua mendidik. Ada dua fungsi orang tua kepada anak dalam mengubah cara pandang hidupnya :

a. Peniruan (*Modeling*)⁸

Ada dua sisi anak meniru orang tua dari sisi baik dan sisi yang tidak baik, justru dalam hal ini anak meniru dari sisi yang baik, tiruan yang dilakukan oleh anak ada kalanya dari sisi perkataan dan perbuatan, oleh sebab itu orang tua dalam hal perkataan dan perbuatan harus membiasakan dengan perkataan dan perbuatan yang baik, jika tidak anak meniru hal tersebut, ciri - ciri dari peniruan (*Modeling*) menurut Bandura yaitu:

- a) Unsur pembelajaran utama ialah pemerhatian dan peniruan
- b) Tingkah laku model boleh dipelajari melalui bahasa, teladan, nilai dan lain-lain
- c) Pelajar meniru suatu kemampuan dari kecakapan yang didemonstrasikan guru sebagai model
- d) Pelajar memperoleh kemampuan jika memperoleh kepuasan dan penguatan yang positif .
- e) Proses pembelajaran meliputi perhatian, mengingat, peniruan, dengan tingkah laku atau timbal balik yang sesuai, diakhiri dengan penguatan yang positif.

Sedangkan jenis - jenis peniruan (*Modeling*) menurut Bandurayaitu :

- a) Peniruan Langsung
- b) Peniruan Tak Langsung
- c) Peniruan Gabungan
- d) Peniruan Sesaat / seketika
- e) Peniruan Berkelanjutan

b. kemampuan diri (*self-efficacy*)⁹

Kemampuan yang ada pada diri anak sifatnya labil bisa diarahkan oleh orang tua, kemampuan bawaan dengan kemampuan behavior dikolaborasikan, orang tua hanya bisa mengarahkan, membimbing, memberi, memerintah dan mengajar. Orang tua memberikan stimulus atau jalan kepada anak tidak harus secara langsung, melainkan hanya mengarahkan agar kemampuan anak bisa terlihat dan tidak *manja* (selalu membutuhkan bantuan orang lain untuk mengerjakan dan menyelesaikan tanggungjawab).

Tinggi-rendahnya *Self-efficacy* berkombinasi dengan lingkungan yang responsif

⁷ Wahidin, *Peran Orang Tua Dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar Pada Anak Sekolah Dasar*, Jurnal PANCAR Vol 3 No 1 , April 2019 e-ISSN : 2550-0619, h. 244

⁸ Albert Bandura, *Social Learning Theory*(Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall, 1997), h. 24

⁹ *Ibid*, h. 115-116

dan tidak responsif untuk menghasilkan empat variabel yang paling bisa diprediksi berikut ini: (1) Bila *Self-efficacy* tinggi dan lingkungan responsif, hasil yang paling bisa diperkirakan ialah kesuksesan. (2) Bila *Self-efficacy* rendah dan lingkungan responsif, manusia dapat menjadi depresi saat mereka mengamati orang lain berhasil menyelesaikan tugas-tugas yang menurut mereka sulit. (3) Bila *Self-efficacy* tinggi bertemu dengan situasi lingkungan yang tidak responsif, manusia akan berusaha keras mengubah lingkungannya. Mereka mungkin akan menggunakan protes, aktivisme sosial, bahkan kekerasan untuk mendorong perubahan. Namun, jika semua upaya gagal, Bandura berhipotesis bahwa manusia mungkin akan menyerah, mencari alternatif lain, atau mencari lingkungan lain yang lebih responsif. Akhirnya, (4) Bila *Self-efficacy* rendah berkombinasi dengan lingkungan yang tidak responsif, manusia akan merasakan apati, mudah menyerah dan merasa tidak berdaya.¹⁰

4) Memberikan dukungan dari semua segi dan posisi

Masyarakat yang berada di daerah sangat beraneka ragam stratifikasi, status, multi-fungsi, sedikit sekali orang *generalis* umumnya orang *spesialis*, sehingga hanya menonjolkan satu atau dua orang, masyarakat tanpa sadar membagi-bagi bidang sesuai dengan pemahamannya, sebenarnya semua orang bisa melakukan suatu bidang, akan tetapi dipengaruhi oleh status sosial *over* terhadap kehormatan. Diantara kelebihan dan kekurangan orang *generalis* dan orang *spesialis* adalah sebagai berikut :

a. Kelebihan orang *generalis*

- a) Meminimalisir tanggungjawab orang lain
- b) Melakukan segala bidang dan kegiatan
- c) Inovatif, kreatif, fleksibel
- d) Mempersingkat waktu
- e) Banyak teman dari semua bidang
- f) Wawasan dan pengetahuan lebih banyak

b. Kekurangan orang *generalis*

- a) Hasil cenderung tidak maksimal
- b) Praktis dan pragmatis
- c) Mengetahui beberapa bidang sifatnya sedikit
- d) Kurangnya keprofesionalan
- e) Tidak mengetahui disiplin ilmu secara komprehensif
- f) Bersifat sombong (*sok tau, kemenyek et. Bahasa Jawa*)

c. Kelebihan orang *spesialis*

- a) Mengetahui dan memahami disiplin bidang
- b) Lebih mendalami bidang tertentu
- c) Dinomorsatukan
- d) Hasil pasti dan maksimal
- e) Memiliki tanggungjawab yang tinggi

d. Kekurangan orang *spesialis*

- a) Bersosialisasi dalam ruang lingkup kecil
- b) Bingung dengan situasi dan kondisi yang berbeda

¹⁰ *Ibid*, h. 115-116

- c) Sedikit teman dengan lintas bidang
- d) Teman *heterogen*
- e) Hanya pada waktu tertentu bisa melaksanakan tugas

Masyarakat yang terdiri dari kebanyakan bidang pertanian tidak memungkinkan untuk membantu anak dari segi materi, yang dibutuhkan hanya sikap dan sifat yang baik dari masyarakat, minimal memberikan fasilitas sesuai dengan kemampuannya, bagi orang yang memiliki kayu lebih baik membantu dengan kayu, bagi orang yang memiliki keahlian memahat lebih baik membantu dengan keahlian memahat, orang yang memiliki ilmu pengetahuan lebih baik membantu dengan ilmu pengetahuan tersebut, dan lain sebagainya. sehingga tercipta masyarakat yang makmur dengan anak yang berpendidikan.

METODE PENELITIAN

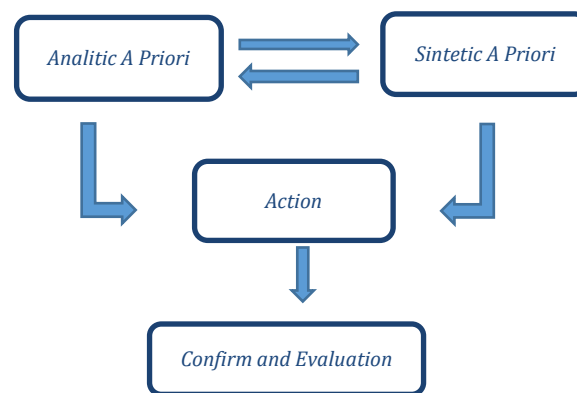


Diagram 1.
(Perencanaan, Proses dan Aksi Penelitian)

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif, penelitian deskriptif merupakan suatu metode dalam meneliti status sekelompok manusia, suatu objek, suatu kondisi, suatu sistem pemikiran ataupun suatu kelas peristiwa pada masa sekarang. Tujuan dari penelitian deskriptif ini adalah untuk membuat deskripsi, gambaran, atau lukisan secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta-fakta, sifatsifat serta hubungan antar fenomena yang diselidiki.¹¹

Tempat penelitian dilaksanakan di Dusun Krajan, Desa Ranon, RT/RW. 007/004, Kecamatan. Pakuniran, Kabupaten Probolinggo, Provinsi Jawa Timur. Dalam penelitian ini menggunakan informan penelitian, dimana peneliti telah mengetahui gejala atau masalah sosial tentang anak. Masyarakat yang terdiri dari 155 Kepala Keluarga, 463 Jiwa, laki-laki

¹¹Moh Nazir, *Metode Penelitian* (Bogor: Ghalia Indonesia, 2013), h. 63

terdiri dari 217 jiwa, dan perempuan terdiri dari 246 jiwa,¹² terbagi oleh dua jalan raya, utara jalan dan selatan jalan, akan tetapi peneliti mengambil penelitian di utara jalan oleh sebab lebih banyak Kepala Keluarga dan yang memiliki *Wi-fi*.

Teknik pengumpulan data peneliti menggunakan : wawancara, observasi, dokumentasi dan studi lapangan. Langkah untuk analisis data awal sampai akhir penelitian menggunakan deskriptif dengan cara :¹³ 1) *Analitic A Priori*, peneliti hanya mengidentifikasi masalah-masalah sosial penyebab dari munculnya masalah, 2) *SinteticA Priori*, peneliti tidak terjun secara komprehensif (*Analitic A Priori* dengan *SinteticA Priori* saling mengkonfirmasi), 3) *Action*, peneliti bersentuhan dengan lingkungan, 4) *Confirm and Evaluation*, peneliti memilah dan memilih permasalahan yang *krusial* berikut solusi serta mengkonfirmasi dengan beberapa orang di lingkungan masyarakat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Banyak faktor yang membuat anak terpengaruh dalam belajar dan pembelajaran salah satu faktor tersebut adalah lingkungan masyarakat dan keluarga yang membuat anak prestasi menurun, motivasi menurun, belajar tidak maksimal, dan lain sebagainya. Lingkungan keluarga memiliki hubungan positif dan signifikan dengan hasil belajar,¹⁴ ini dibuktikan dengan penelitian yang dilakukan oleh Umi Hanifah, Joharman, dan Suhartono sekecamatan Ambal daerah Kabupaten Kebumen, Akan tetapi penelitian ini lebih kepada hasil belajar anak. Sedangkan penelitian ini lebih kepada permasalahan anak yang malas dalam belajar oleh sebab *Game Online* hampir 13 jam tanpa ada *Play Activity*, apalagi dengan situasi pandemi Covid-19 bukan hanya 13 jam lagi bahkan 20 jam istirahat hanya untuk tidur, 60 % dari daerah dusun tersebut memasang *Wi-fi* 24 jam, anak yang masih cenderung berkeinginan bersenang-senang lupa akan waktu, jarang bergerak mental fisik dan psikis akan beku apalagi kondisi keluarga dan masyarakat bersikap *apatitis*, oleh sebab inilah peneliti membuat 4 solusi, yaitu sebagai berikut :

1) Mengadakan kumpulan antar individu orang tua

Peran lingkungan keluarga dalam pendidikan anak lebih banyak dari pada lingkungan sekolah dan masyarakat oleh sebab hampir 12 jam anak bersama orang tua. Tanggungjawab yang harus dilaksanakan oleh orang tua adalah sebagai berikut :

- e. Memelihara dan membesarkannya, tanggung jawab ini merupakan dorongan alami untuk dilaksanakan karena si anak memerlukan makan, minum dan perawatan agar ia dapat hidup secara berkelanjutan.
- f. Melindungi dan menjamin kesehatannya, baik secara jasmaniah maupun rohaniah dari berbagai gangguan penyakit atau bahaya lingkungan yang dapat membahayakan dirinya.

¹²Dokumentasi Kantor Desa Ranon diambil pada 13 Juli 2021

¹³Herman Cappelen af's, *The Oxford Handbook of Philosophical Methodology* (Oxford : Oxford University Press, 2017), page. 231-248.

¹⁴ Umi Hanifah dkk, *Hubungan antara Lingkungan Keluarga dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SDN S ekecamatan Ambal Tahun Ajaran 2019/2020*, Jurnal Ilmiah Kependidikan, Volume 8 Nomor 1 Tahun 2020, ISSN: 2338-9400, h. 10

- g. Mendidiknya dengan berbagai ilmu pengetahuan dan keterampilan yang berguna bagi kehidupannya kelak sehingga bila ia telah dewasa mampu berdiri sendiri dan membantu orang lain.
- h. Membahagiakan anak untuk dunia dan akhirat dengan memberinya pendidikan agama sesuai dengan ketentuan Allah Swt, sebagai tujuan akhir hidup muslim.¹⁵

Orang tua di lingkungan masyarakat besar peranannya bagi pertumbuhan dan perkembangan anak mental fisik ataupun mental psikis, antara masyarakat dan orang tua harus bekerjasama sesuai dengan peranannya masing-masing, demikian itu tidak bisa difasilitasi kecuali masing-masing memiliki satu tujuan yang harus dimusyawarahkan. Ketua RT atau RW sebagai tokoh sentral formal menjadi kontributor antara dua belah lapisan, berinisiatif agar anak tersebut dibatasi dalam bermain *Game Online*, sedangkan anak terpengaruh dengan anak lain, jika antar individu orang tua telah sepakat maka anak lebih ter-*planning* dalam belajar, *Play Activity* dan lain sebagainya. *Game Online* sedikit ada dampak positif tapi dampak negatifnya lebih besar diantaranya pikiran, anak tidak pernah mengetahui mana hak, kewajiban dan tanggungjawab.¹⁶

Anak juga tergantung pada lingkungan bermain teman-temannya, anak yang pemurung bersama teman akan ceria, orang tua harus memahami anak secara psikis, anak terkadang menyembunyikan permasalahannya, bukan berarti anak tidak mau membicarakan kepada orang tua, akan tetapi anak tidak tau dari mana pembicaraan tersebut dimulai untuk menceritakan kesedihannya.

2) Mengadakan *Classroom Environment*

Classroom Environment adalah proses pembelajaran sesuai dengan konteks dan kondisi anak dan tidak sama dengan konsep dan sistem lembaga formal, lembaga non-formal, lembaga informal dan lembaga kursus pada umumnya. *Classroom Environment* mengkolaborasi sistem, konsep, dan fungsi ketiga lembaga tersebut misalkan yang dipelajari pelajaran sekolah, tapi tidak dipatok dengan Rencana Proses Pembelajaran, anak-anak dikumpulkan interkelas, tapi jam tidak harus urut, dan lain sebagainya. Salah satu orang tua dari kelompok masyarakat sudi membagi waktu untuk memberikan pelajaran kepada anak, dalam hal ini orang tua tidak harus memiliki sertifikat pendidik, asalkan mau mencerdaskan anak. Misalkan siang setelah dzuhur kelas berapa yang diberikan jam pelajaran, sore kelas berapa yang diberikan jam pelajaran, malam setelah isya' dan setelah subuh kelas berapa yang diberikan jam pelajaran. Bukan hanya dari daerah krajan bahkan bisa diluar daerah krajan bisa juga belajar bersama di tempat tersebut. anak di luar jam sekolah diberikan waktu belajar tambahan, baik meyangkut pelajaran sekolah atau yang lain, pada akhirnya anak semakin semangat untuk belajar.

¹⁵ Hasbullah, *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2013). h. 88-89.

¹⁶ Gilbert Luis Ondang dkk, *Dampak Game Online terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Jurusan Sosiologi Fispol Unsrat*, Jurnal Holistik Vol. 13 No. 2 / April – Juni 2020, SSN: 1979-0481, h. 10

Anak memiliki potensi untuk bersosialisasi dengan teman lain, dapat dilihat dengan cara belajar, bagi anak belajar sendirian merupakan aktivitas yang membosankan, jika anak bersama berkumpul dengan temannya untuk belajar, maka timbul sikap semangat, karena lingkungan teman berpengaruh pada sikap dan sifat anak. Seorang anak dengan potensi dalam kecerdasan sosial maka anak akan mudah dalam bersosialisasi dengan lingkungan di sekelilingnya, anak mampu menjalin persahabatan yang akrab dengan temantemannya, sanggup menempatkan diri dan menyesuaikan dengan lingkungan, dapat cepat beradaptasi dengan lingkungan baru, dan memperoleh simpati dari orang lain.¹⁷

3) Orang tua menjadi motivator

Motivasi kepada anak oleh orang tua datang dari beberapa faktor diantaranya memberikan semangat dengan menceritakan sejarah, dongeng yang berkualitas penuh hikmah, *reward*(hadiah), ucapan verbal dan lain sebagainya. Orang tua memberikan semangat kepada anak dalam belajar tidak dengan mematikan mental anak, bersikap optimis walaupun keadaan status sosial dan secara ekonomi tidak mendukung, akan tetapi *reward* (hadiah) walaupun tidak terlalu berharga bisa membuat anak semangat dalam belajar. Bukan hanya guru orang tua dirumah juga berperan sebagai motivator, orang tua harus senantiasa memberikan dorongan kepada anaknya agar mempunyai semangat dalam belajar, khususnya dalam belajar di rumah sebagai penunjang keberhasilan prestasi di sekolah.¹⁸

Motivasi kepada anak sangat dibutuhkan sebagai penyemangat dalam belajar, karena anak yang masih beranjak dewasa membutuhkan motivasi yang datang dari luar (*ekstren*), anak belum bisa berpikir secara mendalam tentang dirinya, siapa dan apa tujuan dalam hidupnya, pemikirannya sifatnya mortal dan ingin selalu bersenang-senang bersama teman-temannya. Orang tua antara Ayah dan Ibu harus kompak bersama-sama dalam mencetak kepribadian anak, keduanya sangat berhubungan walaupun salah satu keinginan orang tua berbeda, kepribadian anak tergantung dari bagaimana kedua orang tua mendidik. Ada dua fungsi orang tua kepada anak dalam mengubah cara pandang hidupnya :

a. Peniruan (*Modeling*)¹⁹

Ada dua sisi anak meniru orang tua dari sisi baik dan sisi yang tidak baik, justru dalam hal ini anak meniru dari sisi yang baik, tiruan yang dilakukan oleh anak ada kalanya dari sisi perkataan dan perbuatan, oleh sebab itu orang tua dalam hal perkataan dan perbuatan harus membiasakan dengan perkataan dan perbuatan yang baik, jika tidak anak meniru hal tersebut, ciri - ciri dari peniruan (*Modeling*) menurut Bandura yaitu:

- a) Unsur pembelajaran utama ialah pemerhatian dan peniruan
- b) Tingkah laku model boleh dipelajari melalui bahasa, teladan, nilai dan lain-lain

¹⁷ Chairinniza, *Keberhasilan Anak Tergantung Orang Tua* (Jakarta: PT Gramedia, 2007), h. 45

¹⁸ Wahidin, *Peran Orang Tua Dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar Pada Anak Sekolah Dasar*, Jurnal PANCAR Vol 3 No 1, April 2019 e-ISSN : 2550-0619, h. 244

¹⁹ Albert Bandura, *Social Learning Theory*(Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall, 1997), h. 24

- c) Pelajar meniru suatu kemampuan dari kecakapan yang didemonstrasikan guru sebagai model
- d) Pelajar memperoleh kemampuan jika memperoleh kepuasan dan penguatan yang positif.
- e) Proses pembelajaran meliputi perhatian, mengingat, peniruan, dengan tingkah laku atau timbal balik yang sesuai, diakhiri dengan penguatan yang positif.

Sedangkan jenis – jenis peniruan (*Modeling*) menurut Bandurayaitu :

- a) Peniruan Langsung
 - b) Peniruan Tak Langsung
 - c) Peniruan Gabungan
 - d) Peniruan Sesaat / seketika
 - e) Peniruan Berkelanjutan
- b. kemampuan diri (*self-efficacy*)²⁰

Kemampuan yang ada pada diri anak sifatnya labil bisa diarahkan oleh orang tua, kemampuan bawaan dengan kemampuan behavior dikolaborasikan, orang tua hanya bisa mengarahkan, membimbing, memberi, memerintah dan mengajar. Orang tua memberikan stimulus atau jalan kepada anak tidak harus secara langsung, melainkan hanya mengarahkan agar kemampuan anak bisa terlihat dan tidak *manja* (selalu membutuhkan bantuan orang lain untuk mengerjakan dan menyelesaikan tanggungjawab).

Tinggi-rendahnya *Self-efficacy* berkombinasi dengan lingkungan yang responsif dan tidak responsif untuk menghasilkan empat variabel yang paling bisa diprediksi berikut ini: (1) Bila *Self-efficacy* tinggi dan lingkungan responsif, hasil yang paling bisa diperkirakan ialah kesuksesan. (2) Bila *Self-efficacy* rendah dan lingkungan responsif, manusia dapat menjadi depresi saat mereka mengamati orang lain berhasil menyelesaikan tugas-tugas yang menurut mereka sulit. (3) Bila *Self-efficacy* tinggi bertemu dengan situasi lingkungan yang tidak responsif, manusia akan berusaha keras mengubah lingkungannya. Mereka mungkin akan menggunakan protes, aktivisme sosial, bahkan kekerasan untuk mendorong perubahan. Namun, jika semua upaya gagal, Bandura berhipotesis bahwa manusia mungkin akan menyerah, mencari alternatif lain, atau mencari lingkungan lain yang lebih responsif. Akhirnya, (4) Bila *Self-efficacy* rendah berkombinasi dengan lingkungan yang tidak responsif, manusia akan merasakan apati, mudah menyerah dan merasa tidak berdaya.²¹

4) Memberikan dukungan dari semua segi dan posisi

Masyarakat yang berada di daerah sangat beraneka ragam stratifikasi, status, multi-fungsi, sedikit sekali orang *generalis* umumnya orang *spesialis*, sehingga hanya menonjolkan satu atau dua orang, masyarakat tanpa sadar membagi-bagi bidang sesuai dengan pemahamannya, sebenarnya semua orang bisa melakukan suatu bidang, akan tetapi dipengaruhi oleh status sosial *over* terhadap kehormatan. Diantara kelebihan dan kekurangan orang *generalis* dan orang *spesialis* adalah sebagai berikut :

- a. Kelebihan orang *generalis*
 - a) Meminimalisir tanggungjawab orang lain

²⁰ *Ibid*, h. 115-116

²¹ *Ibid*, h. 115-116

- b) Melakukan segala bidang dan kegiatan
- c) Inovatif, kreatif, fleksibel
- d) Mempersingkat waktu
- e) Banyak teman dari semua bidang
- f) Wawasan dan pengetahuan lebih banyak
- b. Kekurangan orang *generalis*
 - a) Hasil cenderung tidak maksimal
 - b) Praktis dan prakmatis
 - c) Mengetahui beberapa bidang sifatnya sedikit
 - d) Kurangnya keprofesionalan
 - e) Tidak mengetahui disiplin ilmu secara komprehensif
 - f) Bersifat sombong (*sok tau, kemenyek et. Bahasa Jawa*)
- c. Kelebihan orang *spesialis*
 - a) Mengetahui dan memahami disiplin bidang
 - b) Lebih mendalami bidang tertentu
 - c) Dinomorsatukan
 - d) Hasil pasti dan maksimal
 - e) Memiliki tanggungjawab yang tinggi
- d. Kekurangan orang *spesialis*
 - a) Bersosialisasi dalam ruang lingkup kecil
 - b) Bingung dengan situasi dan kondisi yang berbeda
 - c) Sedikit teman dengan lintas bidang
 - d) Teman *heterogen*
 - e) Hanya pada waktu tertentu bisa melaksanakan tugas

Masyarakat yang terdiri dari kebanyakan bidang pertanian tidak memungkinkan untuk membantu anak dari segi materi, yang dibutuhkan hanya sikap dan sifat yang baik dari masyarakat, minimal memberikan fasilitas sesuai dengan kemampuannya, bagi orang yang memiliki kayu lebih baik membantu dengan kayu, bagi orang yang memiliki keahlian memahat lebih baik membantu dengan keahlian memahat, orang yang memiliki ilmu pengetahuan lebih baik membantu dengan ilmu pengetahuan tersebut, dan lain sebagainya. sehingga tercipta masyarakat yang makmur dengan anak yang berpendidikan.

Dari beberapa solusi diatas hanya *point* nomer 2 yang bisa dilaksanakan sampai sekarang oleh sebab terbatasnya waktu dan kemampuan materi dan imateri, disini tidak akan dijelaskan proses sebelum terbentuknya *Classroom Environment* yang peneliti mau jelaskan adalah teknik pelaksanaan dalam *Classroom Environment*, diantaranya bisa dilihat dari segi waktu, sarana dan prasarana, tempat, sistem dalam pembelajaran dan pendidik :

a. Waktu

- a) Pukul 13.00-15.00 bagi kelas II (sekolah formal) bertimbangannya adalah anak ini tidak main setelah dzuhur, akan tetapi bisa bermain setelah ashar, ini sesuai dengan situasi.
- b) Pukul 15.00-17.00 bagi kelas III (sekolah formal) bertimbangannya adalah anak ini tidak main setelah ashar, akan tetapi bisa bermain setelah dzuhur, ini sesuai dengan situasi.

- c) Pukul 18.00-20.00 bagi kelas I(sekolah formal) bertimbangannya adalah anak ini bisa fokus untuk belajar dan tidak mengantuk dalam belajar yang umurnya masih 9 tahun ke bawah.
- d) Pukul 20.00-22.00 bagi kelasIV (sekolah formal) bertimbangannya adalah anak ini mampu melawan rasa ngantuk dan bisa fokus dalam belajar.
- e) Pukul 04.30-06.30 bagi kelas V dan VI (sekolah formal) bertimbangannya adalah anak ini bisa sholat shubuh dengan istiqomah.



**Gambar 2. Pelaksanaan Classroom Environment
(Dusun Krajan, Desa Ranon, RT/RW. 007/004, Kab. Probolinggo)**

b. Sarana dan Prasarana

Sarana dan Prasarana yang dipakai dengan seadanya tapi berkualitas dan bernilai seperti papan tulis, kapur, meja, kursi, buku berkualitas, suasana dan tempat yang

strategis. Anak diberi jadwal yang dikomparasikan dengan mata pelajaran sekolah formal, sehingga anak bisa bersaing secara sehat dan cerdas.

c. Sistem dan Metode Pembelajaran

Pembelajaran diruangan memungkinkan Pengajar lebih leluasa dalam mengajar, pembelajaran yang dilakukan bermacam-macam sesuai dengan anak yang dihadapi diantaranya adalah ceramah, tanya jawab, hafalan, menulis, membaca, dan *imla'*. Dengan cara seperti itu anak menjadi senang, semangat, dan tidak jenuh dalam belajar, disamping juga anak bisa bersosialisasi dengan teman lain.

d. Pendidik/Pengajar

Hal yang paling penting dalam pembelajaran adalah adanya Pendidik/Pengajar, tidak memandang *background* pendidikan yang penting mau mengabdikan ke masyarakat demikian lebih baik dari pada *background* pendidikan tinggi tapi bersikap apatis terhadap pendidikan anak sekitar. Keikhlasan, kesabaran, dan tanggungjawab yang selalu dipegang ketika dalam pembelajaran, karena yang dihadapi anak berbeda-beda karakter dan latarbelakang orang tua berbeda pula.

KESIMPULAN

Masyarakat yang mamiliki anak, akan tetapi selalu beralasan ketika diajak belajar dan selalu merasa malas oleh sebab *Game Online* hampir 13 jam tanpa ada *Play Activity*, apalagi dengan situasi pandemi Covid-19 bukan hanya 13 jam lagi bahkan 20 jam istirahat hanya untuk tidur, 60 % dari daerah dusun tersebut memasang *Wi-fi* 24 jam, anak yang masih cenderung berkeinginan bersenang-senang lupa akan waktu, jarang bergerak mental fisik dan psikis akan beku apalagi kondisi keluarga dan masyarakat bersikap *apatis*. Oleh sebab permasalahan tersebut, peneliti memiliki beberapa solusi, yaitu : 1) Mengadakan kumpulan antar individu orang tua, 2) Mengadakan *Classroom Environment*, 3) Orang tua menjadi motivator, dan 3) Memberikan dukungan dari semua segi dan posisi. Akan tetapi solusi yang hanya bisa dilaksanakan sampai sekarang yang sifatnya sosial adalah mengadakan *Classroom Environment*, oleh sebab terbatasnya waktu dan kemampuan materi dan imateri.

PENGAKUAN

Peneliti sangat berterima kasih kepada semua pihak yang sudi meluangkan waktunya sehingga penelitian selesai, Kepala Desa Bapak Sirrahum, Ketua RT. Bapak Aliman, Ketua RW. Bapak M. Bastun, Tokoh Masyarakat dan semua masyarakat yang terlibat dalam penelitian (blok utara jalan) khususnya, dan yang paling khusus penlitu ucapkan terima kasih kepada satu orang sebagai Pengabdian Masyarakat Siti Busana yang meluangkan waktunya ikhlas dan sabar dalam mengajar anak, walaupun penuh dengan keterbatasan Peneliti sangat salut.

DAFTAR REFERENSI

- [1] Abdullah dkk. 2003. *Pendidikan Keluarga Bagi Anak*. Cirebon : Lektur.
- [2] Bandura Albert. 1997. *Social Learning Theory*, Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.
- [3] Chairinniza. 2007. *Keberhasilan Anak Tergantung Orang Tua*. Jakarta: PT Gramedia.
- [4] Dwi Utomo Kukuh, dkk. *Pemecahan Masalah Kesulitan Belajar Siswa Pada Masa Pandemi Covid-19 Kelas IV SD*, Jurnal Mimbar PGSD Undiksha, Volume 9, Number 1, Tahun 2021, pp. 1-9 P-ISSN : 2614-4727, E-ISSN : 2614-4735
- [5] Hasbullah. 2013. *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- [6] Herman Cappelen af's. 2017. *The Oxford Handbook of Philosophical Methodology*. Oxford : Oxford University Press.
- [7] Nazir Moh. 2013. *Metode Penelitian*. Bogor: Ghalia Indonesia
- [8] ilbert Luis Ondang dkk, *Dampak Game Online terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Jurusan Sosiologi Fispol Unsrat*, Jurnal Holistik Vol. 13 No. 2 / April – Juni 2020, SSN: 1979-0481. 10
- [9] Umi Hanifah dkk, *Hubungan antara Lingkungan Keluarga dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SDN Sekecamatan Ambal Tahun Ajaran 2019/2020*, Jurnal Ilmiah Kependidikan, Volume 8 Nomor 1 Tahun 2020, ISSN: 2338-9400. 10
- [10] Wahidin, *Peran Orang Tua Dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar Pada Anak Sekolah Dasar*, Jurnal PANCAR Vol 3 No 1 , April 2019 e-ISSN : 2550-0619. 244

HALAMAN INI SENGAJA DIKOSONGKAN