

**PERAN ORANG TUA DALAM MENGATASI
KECANDUAN *GAME ONLINE* PADA ANAK DI DESA
JEBLOGAN KECAMATAN PARON KABUPATEN
NGAWI**

SKRIPSI



Oleh:

Zakkiya Zahro Munita

NIM. 211517012

Pembimbing :

Kayyis Fithri Ajhuri, M.A.

NIP. 198306072015031004

**JURUSAN BIMBINGAN PENYULUHAN ISLAM
FAKULTAS USHULUDDIN ADAB DAN DAKWAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)**

PONOROGO

2021



KEMENTERIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGRI (IAIN)
PONOROGO
PENGESAHAN

Nama : Zakkiya Zahro Munita
NIM : 211517012
Jurusan : Bimbingan Penyuluhan Islam
Judul : Peran Orang Tua Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online Pada Anak Di Desa Jeblogan Kecamatan Paron Kabupaten Ngawi

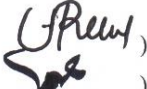

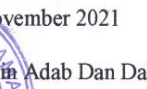
Skripsi ini telah dipertahankan pada sidang munaqosah Fakultas Ushuluddin Adab Dan Dakwah Institut Agama Islam Negri (IAIN) Ponorogo pada :

Hari : Selasa
Tanggal : 02 November 2021

Dan telah diterima sebagai bagian dari persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana dalam Bimbingan Penyuluhan Islam (S.Sos) pada :

Hari : Selasa
Tanggal : 09 November 2021

Tim Penguji :

1. Ketua Sidang : Irma Rumtianing UH, M.S.I. ()
2. Penguji 1 : Muhammad Nurdin, M. Ag. ()
3. Penguji 2 : Kayyis Fithri Ajhuri, M.A. ()

Ponorogo, 09 November 2021

Mengesahkan
Dekan Ushuluddin Adab Dan Dakwah


Dr. Ahmad Mumir, M.Ag.
NIP. 1968061998031002



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGRI (IAIN) PONOROGO**

FAKULTAS USHULUDDIN ADAB DAN DAKWAH

Alamat: Jl. Puspita Jaya Desa Pintu, Jenangan, Ponorogo 63492

e-mail: fuad@iainponorogo.ac.id website: <https://fuad.iainponorogo.ac.id>

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi atas nama saudara:

Nama : Zakkiya Zahro Munita

NIM : 211517012

Jurusan : Bimbingan Penyuluhan Islam

Judul : Peran Orang Tua Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online Pada
Anak Di Desa Jeblogan Kecamatan Paron Kabupaten Ngawi

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji dalam ujian *Munāqashah*


Ponorogo, 15 Oktober 2021


Megetahui

Menyetujui,

Ketua Jurusan Bimbingan Penyuluhan

Pembimbing


Muhammad Nuraini, M.Ag.
NIP. 197604132005011001


Kayvis Fihri Ajhuri, M.A.
NIP. 198306072015031004

P O N O R O G O

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Zakkiya Zahro Munita

NIM : 211517012

Jurusan : Bimbingan Penyuluhan Islam

Judul : Peran Orang Tua Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online
Pada Anak Di Desa Jeblogan Kecamatan Paron Kabupaten
Ngawi

Dengan ini menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini adalah merupakan benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambil-alihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya aku sebaga hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Ponorogo, 15 Oktober 2021
Yang Membuat Pernyataan



Zakkiya Zahro Munita
NIM. 211517012


P O N O R O G O

SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Zakkiya Zahro Munita
NIM : 211517012
Jurusan : Bimbingan Penyuluhan Islam
Fakultas : Ushuluddin Adab dan Dakwah

Dengan ini menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang berjudul **“Peran Orang Tua Dalam Mengatasi Kecanduan *Game Online* Pada Anak Di Desa Jeblogan Kecamatan Paron”**. Telah diperiksa dan disahkan oleh dosen pembimbing. Selanjutnya saya bersedia bahwa naskah tersebut dipublikasikan oleh perpustakaan Institut Agama Islam Negeri Ponorogo yang dapat diakses di ethesis.iainponorogo.ac.id. adapun isi dari keseluruhan tersebut sepenuhnya menjadi tanggung jawab penulis. Demikian pernyataan saya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Ponorogo, 09 November 2021

Yang Membuat Pernyataan



Zakkiya Zahro Munita
211517012

ABSTRAK

Munita, Zakkiya Zahro. 2021. *Peran Orang Tua Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online Pada Anak Di Desa Jeblogan Kecamatan Paron Kabupaten Ngawi.*
Skripsi. Jurusan Bimbingan Penyuluhan Islam
Fakultas Ushuluddin Adab Dan Dakwah Institut
Agama Islam Negeri (IAIN) Ponorogo.
Pembimbing, Kayyis Fithri Ajhuri, M.A.

Kata Kunci: *Peran Orang Tua, Kecanduan Game Online, Anak, Teori Psikologi Anak*

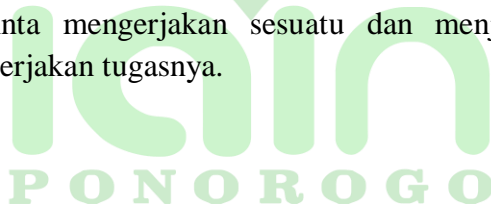
Perkembangan internet menyuguhkan banyak penawaran yang menarik termasuk bagi anak remaja atau anak sekolah. Namun, dibandingkan untuk menggunakan internet untuk menyelesaikan tugas sekolah, kenyataannya banyak yang beralih pada game online. Bermain *game online* secara berlebihan akan mempengaruhi kesehatan baik fisik maupun mental pada anak, dan bisa mengarah kepada adiksi bagi pemainnya. Disadari pandangan bahwa penerapan upaya-upaya bimbingan orang tua dalam membatasi atau mengontrol kebiasaan atau kegemaran anak bermain game online, maka orangtua perlu memahami bagaimana membentuk relasi yang hangat dengan anak.

Masalah yang menjadi fokus dalam penelitian ini adalah perubahan perilaku anak yang mengalami kecanduan *Game Online* di Desa Jeblogan Kecamatan Paron Kabupaten Ngawi, kontribusi orang tua dalam mengatasi anak yang

kecanduan *Game Online* di Desa Jeblogan Kecamatan Paron Kabupaten Ngawi, hasil pendampingan orang tua dalam mengatasi anak dalam kecanduan *Game Online* di Desa Jeblogan Kecamatan Paron Kabupaten Ngawi?

Menurut jenisnya penelitian ini termasuk penelitian lapangan (*fieldresearch*) sedangkan pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kualitatif. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara dan observasi, analisa yang digunakan adalah metode induktif dengan tahapan reduksi, display data dan penarikan kesimpulan.

Dari penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat dua dampak yang ditimbulkan; Bentuk perilaku anak yang kecanduan *game online* di Desa Jeblogan Kecamatan Paron Kabupaten Ngawi terdapat dua bentuk perilaku, bentuk perilaku positif dan juga bentuk perilaku negatif, Kontribusi orang tua dalam mengatasi anak yang kecanduan *game online* memiliki beberapa cara yaitu memberikan pengawasan saat bermain *game online*, memberikan batasi waktu jika anak bermain sendiri, menaruh gadget di tempat yang tersembunyi dan diberi sandi, Hasil pendampingan orang tua dalam mengatasi anak kecanduan *game online* adalah anak menjadi tidak kecanduan *game online* lagi, memiliki tanggung jawab ketika diminta mengerjakan sesuatu dan menjadi mandiri ketika mengerjakan tugasnya.



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Aktivitas bermain pada anak tentu menjadi aktivitas yang sangat menyenangkan. Sejak dahulu berbagai macam permainan telah ada untuk memenuhi kebutuhan hiburan untuk anak. Seiring dengan majunya teknologi, dapat kita temukan dengan mudah berbagai macam penyedia layanan *game online*. Dengan teknologi yang semakin canggih tersebut juga menjadi menarik diperbincangkan di khalayak umum. Sekarang baik dikota maupun di desa hampir setiap kelurahan dapat kita jumpai dengan mudah jasa warung yang menyediakan internet. Hal tersebut disebabkan karena naiknya jumlah konsumen pengguna jasa tersebut. Sebagian besar penggunaannya adalah anak-anak yang masih mengenyam pendidikan.

Perilaku bermain *game online* pada anak dimalai dari rasa ingin tahu dan pergaulan dari teman-temannya. Mereka memainkan *game online* sebagai media rekreasi bagi anak. Orang tua yang belum mengerti tentang perilaku bermain *game online*, perubahan sosial dan perubahan psikososial dalam kehidupan anak setelah bermain *game online*. mereka tidak mengetahui dampak negatif yang muncul akibat kecanduan *game online*. Memilih permainan yang tidak sesuai dengan tahapan perkembangan anak mengakibatkan terganggunya pertumbuhan dan perkembangan anak. Anak menjadi bebas dan tidak terkontrol perilakunya karena kurangnya wawasan orang tua mengenai dampak dari *game online*.

Pengetahuan orang tua mengenai *game online* menjadikan dasar pengawasan orang tua terhadap anaknya. Orang tua sering hanya mengingatkan saja tanpa ada kontrol maupun pengawasan. Orang tua yang sibuk juga menjadi faktor berkurangnya kesempatan mendidik dan mengawasi anak. Kebiasaan tersebut menjadikan anak terbiasa bermain *game online*. anak menjadi tidak terkontrol pada perilaku yang diminati karena orang tua kurang memperhatikan dan berkomunikasi dengan anak. Masa anak sangat rentan dari perkembangan teknologi dunia.

Munculnya *game online* sebenarnya sudah sejak zaman dahulu akan tetapi *game online* yang dimainkan oleh anak-anak terus berkembang dan semakin canggih. Permainan *game online* yang lagi mewabah di kalangan anak-anak sekarang terutama yaitu *Mobile Legend*. Mereka bermain *game online* ini dengan mudah dikarenakan mereka memainkan permainan ini dapat dimainkan dimana-mana dengan *smartphone* masing-masing dan dapat dimainkan kapan pun dan dimana pun.

Permainan *game online* sendiri adalah permainan *online* yang didalamnya melibatkan banyak orang. pada awalnya permainan game online tidak sepopuler sekarang. Dahulu permainan yang sering dimainkan oleh anak-anak yaitu permainan *play station (PS)*. Sekarang permainan *play station (PS)* sudah menurun peminatnya dikarenakan terdapat permainan yang lebih mengasyikkan dan bisa

dimainkan oleh banyak orang dimana saja yaitu *game online*.¹

Selain sebagai sarana hiburan *game online* memiliki fungsi sebagai sarana bersosialisasi serta mengajarkan sesuatu yang baru karena memiliki frekuensi bermain yang sering. Dengan sering melihat dan bermain *game online* seseorang akan menirukan adegan yang ada di dalam *game online* tersebut seperti melakukan kekerasan pada orang lain, menjadi tremor (gemetar), malas belajar. Penggunaan *game online* secara berlebihan tentu membawa dampak negatif.² Pengaruh *game online* di Indonesia sama seperti di luar negeri. *Game online* di tanah air mendapat sambutan yang luar biasa, terutama dikalangan anak-anak.³ Maraknya permainan *game online* menyebabkan anak-anak ingin memainkan permainan tersebut. Ketika permainan *game online* dimainkan secara terus menerus tanpa ada *Self-Control* anak tersebut akan menjadikan anak yang memiliki kebiasaan bermain *game online*. Kebiasaan tersebut menjadikan fase sulit untuk melepas *game online*. Peran orang tua sangatlah penting dalam mengawasi anak. Orang tua perlu melakukan pengawasan terhadap anak dalam penggunaan *smartphone*. Sehingga anak dapat menggunakan

¹Yudha. Prasetyo, *Penelitian Ekslopratif Perilaku Gamers di Kalangan Anak Remaja*, (Skripsi Fakultas Ekologi Manusia, IPB, 2009).

²Mimi Ulfa, "Effect of Addiction Online Game Center," *Jom. Fisip* 4, no. 1 (2017): 1–13.

³Sri Wahyuni Adiningtyas, "Peran Guru dalam Mengatasi Kecanduan Game Online," *KOPASTA: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling* 4, no. 1 (2017): 28–40, <https://doi.org/10.33373/kop.v4i1.1121>.

smartphone nya dengan semestinya dan sesuai dengan kebutuhannya.

Dalam sebuah observasi awal yang dilakukan penulis banyak ditemukan anak yang gemar memainkan *game online* karena kurangnya pengendalian terhadap *game online*, anak dapat dinilai sangat rentan melakukan penyimpangan dalam penggunaan *internet*. Contohnya menjadikan anak lupa waktu, ada juga anak menjadi *tremor* (gemeteran) terus. Hasil dari penelitian tersebut ditemukan hubungan antara *game online* dengan ketergantungan hingga berhubungan dengan kerusakan sosial, psikologi, dan kehidupannya.

Oleh sebab itu penulis ingin meneliti lebih jauh dengan mengadakan penelitian berjudul “Peran Orang Tua Dalam Mengatasi Kecanduan *Game Online* Pada Anak Di Desa Jeblogan Kecamatan Paron Kabupaten Ngawi”.

B. Pembatasan Masalah

Agar penelitian tidak meluas dan lebih terfokuskan dari pembahasan, maka skripsi ini membataskan ruang lingkup penelitian mengenai anak usia sekolah di Desa Jeblogan Kecamatan Paron Kabupaten Ngawi.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan sebelumnya, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah :

1. Bagaimana bentuk perilaku anak yang mengalami kecanduan *Game Online* di Desa Jeblogan Kecamatan Paron Kabupaten Ngawi?

2. Apa kontribusi orang tua dalam mengatasi anak yang kecanduan *Game Online* di Desa Jeblogan Kecamatan Paron Kabupaten Ngawi?
3. Bagaimana hasil pendampingan orang tua dalam mengatasi anak kecanduan *Game Online* di Desa Jeblogan Kecamatan Paron Kabupaten Ngawi?

D. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah, maka penelitian ini bertujuan untuk :

1. Untuk mengetahui bentuk perilaku anak yang mengalami kecanduan *Game Online* di Desa Jeblogan Kecamatan Paron Kabupaten Ngawi.
2. Untuk mengetahui kontribusi orang tua dalam mengatasi anak yang kecanduan *Game Online* di Desa Jeblogan Kecamatan Paron Kabupaten Ngawi.
3. Untuk mengetahui hasil pendampingan orang tua dalam mengatasi anak yang kecanduan *Game Online* Desa Jeblogan Kecamatan Paron Kabupaten Ngawi

E. Manfaat Penelitian

manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini terdiri dari dua perspektif, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis. Adapun penjelasannya sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan rujukan bagi akademisi maupun pengajar mengenai peran orang tua dan mengatasi kecanduan *game online* pada anak, sebagai alat bantu untuk pengembangan ilmu pengetahuan dan penelitian di

lingkungan Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah, serta bagi peneliti lainnya. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan pengalaman bagi peneliti mengenai paradigma peran orang tua untuk mengatasi kecanduan *game online* pada anak
- b. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan bagi orang tua yang memiliki anak kecanduan *game online*.
- c. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan bagi pembaca untuk lebih memahami mengenai peran orang tua dan mengatasi kecanduan *game online* pada anak.

F. Telaah Pustaka

Sebelum melakukan penelitian terhadap peran orang tua dalam mengatasi kecanduan *game online* pada anak penulis terlebih dahulu melakukan peninjauan lebih lanjut terhadap penelitian yang sudah ada sebelumnya untuk mengetahui posisi penulis dalam penelitian ini terhadap peran orang tua dalam mengatasi kecanduan *game online* pada anak.

Pertama, Skripsi yang dilakukan Riska Wulan Ramadhani Dengan Judul "*Fenomena kecanduan Game Online Pada Siswa (Studi Kasus Pada Siswa SMK Negeri 2 Jember) Pada Tahun 2014.*" Terdapat dampak positif dan

negatif akibat dari kebiasaan *game online*. Dampak Positif dari kecanduan *game online* yaitu siswa menjadi semangat dalam belajar, mudah untuk berkonsentrasi, lebih giat masuk sekolah, serta menjadikan siswa menjadi kreatif. Dampak Negatif dari kecanduan *game online* dari kecanduan *game online* bagi penggunanya ketika permainan *game online* dimainkan secara berlebihan seperti siswa tidak mengerjakan tugas yang diberikan di sekolah, tidak berkonsentrasi pada waktu bolos sekolah serta penyelewengan uang SPP. Dalam penelitian ini, memiliki kesamaan yaitu sama-sama membahas berkaitan dengan dampak bermain *game online*.

Sedangkan yang menjadi perbedaan antara penelitian fenomena kecanduan *game online* pada siswa (studi kasus pada siswa SMK Negeri 2 Jember dan peran orang tua dalam mengatasi kecanduan *game online* pada anak di Desa Jeblogan Kecamatan Paron Kabupaten Ngawi adalah fokus penelitiannya, jika pada skripsi ini menjelaskan tentang fenomena kecanduan *game online* maka dalam skripsi yang akan peneliti tulis berfokus kepada peran orang tua dalam mengatasi kecanduan *game online* pada anak.

Kedua, Skripsi Dhimaz Yudhistya. Jurusan Bimbingan Konseling dan Psikologi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Malang, 2010. Yang berjudul "*Kecanduan Game Online Pada Pelajar Di Warnet Kediri Jayati*". Penelitian ini secara garis besar membahas tentang anak pelajar yang memiliki kebiasaan bermain *game online* di Warnet Kediri Jayati. Dari penelitian ini juga didapatkan

gambaran tentang perilaku dan perasaan siswa saat bermain *game online*. Dalam penelitian ini, memiliki kesamaan yaitu sama-sama membahas berkaitan dengan dampak bermain *game online*.

Sedangkan yang menjadi perbedaan antara penelitian kecanduan *game online* pada pelajar di warnet Kediri Jayati dan peran orang tua dalam mengatasi kecanduan *game online* pada anak di Desa Jeblogan Kecamatan Paron Kabupaten Ngawi adalah fokus penelitiannya, jika pada skripsi ini menjelaskan tentang kecanduan *game online* pada pelajar di warnet maka dalam skripsi yang akan peneliti tulis berfokus kepada peran orang tua dalam mengatasi kecanduan *game online* pada anak.

Ketiga, Skripsi Juwi Rayfana Tiwa. yang berjudul “*Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dengan Kecanduan Game Online Pada Anak Usia Remaja Di SMA Kristen Zaitun Manado*”. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui hubungan pola asuh orang tua dengan kecanduan *game online* pada anak usia remaja di SMA Kristen Zaitun Manado. Di dalam penelitian ini orang tua mengedepankan pola asuh demokratis. kecanduan *game online* masih bisa terkontrol oleh orang tua dan ada hubungan pola asuh orang tua dengan kecanduan *game online*, sedangkan persamaan dalam penelitian ini adalah kecanduan *game online*.

Sedangkan yang menjadi perbedaan antara hubungan pola asuh orang tua dengan kecanduan *game online* pada anak usia remaja di SMA kristen Zaitun

Manado dan peran orang tua dalam mengatasi kecanduan *game online* pada anak di Desa Jeblogan Kecamatan Paron Kabupaten Ngawi adalah fokus penelitiannya, jika pada skripsi ini menjelaskan tentang *game online* pada anak usia remaja di SMA Kristen maka dalam skripsi yang akan peneliti tulis berfokus kepada peran orang tua dalam mengatasi kecanduan *game online* pada anak.

Keempat, skripsi Sahidul Bahri Nasution. Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Padang sidimpuan, 2019. Yang berjudul “*Peran Orangtua Dalam Menghadapu Anak Yang Kecanduan Media Sosial Di Desa Paringgonan Kecamatan Ulu Barumun Kabupaten Padang Lawas*”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peran orang tua dalam mengawasi anak yang kecanduan media sosial di Desa paringgonan, serta untuk mengetahui cara mengatasi kendala yang dihadapi orangtua. sedangkan persamaan dalam enelitian ini adalah kecanduan *game online*.

Sedangkan yang menjadi perbedaan antara hubungan peran orang tua dalam menghadapi anak yang kecanduan media sosial di Desa Paringgonan Kecamatan Ulu Barumun Kabupaten Padang Lawas dan peran orang tua dalam mengatasi kecanduan *game online* pada anak di Desa Jeblogan Kecamatan Paron Kabupaten Ngawi adalah fokus penelitiannya, jika pada skripsi ini menjelaskan tentang peran orang tua dalam menghadapi anak yang kecanduan media sosial maka dalam skripsi yang akan peneliti tulis

berfokus kepada peran orang tua dalam mengatasi kecanduan *game online* pada anak.

G. Metode Penelitian

1. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Pada penelitian ini, penulis menggunakan jenis penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Penelitian deskriptif adalah suatu penelitian dengan mendiskripsikan suatu peristiwa, gejala, kejadian yang terjadi pada saat ini. Dengan penelitian deskriptif ini, peneliti berusaha mendeskripsikan kejadian atau peristiwa yang menjadi perhatian dengan tidak memberikan perlakuan khusus terhadap kejadian tersebut. Sedangkan pendekatan kualitatif memiliki tujuan untuk mendapatkan pemahaman yang bersifat umum terhadap suatu fenomena kenyataan sosial dari sudut pandang partisipan. Pemahaman tersebut tidak secara langsung ditentukan, melainkan perlu dilakukan analisis dahulu terhadap kenyataan sosial yang menjadi fokus penelitian. Berdasarkan analisis tersebut nantinya akan ditarik kesimpulan berupa pemahaman secara umum.⁴

2. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian dalam penelitian ini adalah di Desa Jeblogan Kecamatan Paron Kabupaten Ngawi.

⁴Albi Anggito dan Johan Setawan, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Sukabumi: CV Jejak, 2018), 16

3. Sumber Data

Sumber data adalah dari mana subyek data tersebut diperoleh. Sumber data bisa berupa benda, perilaku manusia, tempat, dan sebagainya.⁵ Data adalah suatu fakta hasil pengamatan yang didapatkan dari lapangan dalam bentuk huruf, angka, grafik, gambar, dan sebagainya yang kemudian diolah lebih lanjut untuk mendapatkan hasil tertentu.⁶ Sumber data dari penelitian kualitatif adalah sebagai berikut :

a. Data Primer

Data primer merupakan data yang didapatkan atau dikumpulkan pertama kali dan merupakan data asli yang didapatkan secara langsung oleh peneliti. Teknik pengumpulan data yang dapat digunakan oleh peneliti untuk mendapatkan hasil data yang primer merupakan dengan observasi, wawancara serta buku-buku yang relevan. Adapun yang menjadi sumber adalah orang tua yang memiliki anak kecanduan *game online* Di Desa Jeblogan, Kecamatan Paron Kabupaten Ngawi.

b. Data Sekunder

Data sekunder merupakan data yang diperoleh atau dikumpulkan dari sumber kedua atau sumber sekunder dari data yang kita butuhkan. Penelitian ini,

⁵Suharsimi Arikunto, *Manajemen Penelitian* (Jakarta, Rineka Cipta, 2000), 107

⁶Anggito dkk, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, 213

memiliki beberapa data yang akan dijadikan sumber data sekunder oleh peneliti. Diantara sumber data tersebut ialah dokumentasi, buku, laporan, jurnal, dan, lain-lain.

4. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan prosedur yang sistematis untuk memperoleh data yang diperlukan. Pengumpulan data merupakan langkah yang paling amat penting dalam pengumpulan data, dikarenakan pada umumnya data yang digunakan harus cukup valid.⁷ Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian kualitatif ini antara lain sebagai berikut :

a. Observasi

Observasi adalah alat pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati dan mencatat gejala-gejala yang diselidiki. Di dalam pengamatan akan menjadi sempurna apabila dalam pengumpulan data sesuai dengan tujuan penelitian, direncanakan secara sistematis, dicatat dan dihubungkan dengan proposisi-proposisi yang umum, serta dapat dicek dan dikontrol validasi, reliabilitas, dan ketelitiannya.⁸ Observasi juga diartikan sebagai pengamatan dan pencatatan secara terstruktur terhadap gejala yang tampak pada objek penelitian.

⁷Ahmad Tanzeh, *Pengantar Metode Penelitian* (Yogyakarta : teras, 2009), 57.

⁸Abu achmadi dan Cholid Narbuko, *Metodologi Penelitian* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2009), 70.

b. Wawancara

Wawancara adalah percakapan yang dilakukan dengan maksud untuk pengumpulan data yang diinginkan antara pewawancara (*interviewer*) dan terwawancara (*interviewee*) dengan pedoman dan bisa secara langsung maupun tidak langsung. Wawancara juga dapat dilakukan secara tersembunyi maupun terbuka, dimana informan mengetahui bahwa ia sedang di wawancarai.⁹

c. Dokumentasi

Dokumen adalah bahan tertulis atau film lain dari *record* yang akan ditulis, dilihat, disimpan dan digulirkan dalam penelitian yang tidak dipersiapkan karena adanya permintaan dari peneliti. Biasanya peneliti menyuaun instrumen. Dokumen yang dipergunakan dalam penelitian dapat dibagi menjadi dokumentasi pribadi yang berisi catatan-catatan yang bersifat pribadi dan dokumentasi resmi yang berisi catatan-catatan yang bersifat formal.¹⁰

5. Teknik Pengelolaan Penelitian

Proses pengelolaan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah penulis akan melakukan proses pengolahan data setelah data terkumpul secara keseluruhan. Kemudian pengolahan data tersebut

⁹Nur Sayidah, *Metodologi Penelitian disertai dengan Contoh Penerapannya dalam Penelitian* (Sidoarjo: Zifatama Jawara, 2018), 146

¹⁰Ahmad Tanzeh, *Pengantar Metode Penelitian* (Yogyakarta : teras, 2009), 66.

dilakukan dengan penafsiran data yang diperoleh dengan tahapan memberikan makna atau arti pada transkrip wawancara, catatan lapangan, dan komentar peneliti.

6. Analisis Data

Pada penelitian ini penulis menggunakan model analisis data interaktif yang di cetuskan oleh Miles dan Huberman dimana dalam analisis data dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus. Berikut 3 aktivitas dalam analisis data :

a. Reduksi Data

Reduksi data adalah rangkuman, memilih inti pokok, serta memfokuskan hal-hal penting. Dengan demikian data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang jelas dan mempermudah peneliti dalam pengumpulan data selanjutnya, serta mencari data apabila diperlukan.¹¹

b. *Display* Data (Penyajian Data)

Setelah data direduksi selanjutnya yang dilakukan yaitu penyajian data, dalam hal ini peneliti menyajikan data berbentuk uraian singkat atau teks berbentuk naratif.¹² Dan kemudian data tersebut

¹¹Umarti dan Hengki Wijaya, *Analisis Data Kualitatif Teori Konsep Dalam Penelitian Pendidikan* (Makassar: Sekolah Tinggi Theologia Jaffray, 2020), 88

¹²Ibid., 89

disusun secara sistematis hingga pembaca akan lebih mudah memahami konsepnya.¹³

c. Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi

Setelah melakukan reduksi dan penyajian data peneliti melakukan penarikan kesimpulan yang telah diperoleh berdasarkan hasil analisis data. Kesimpulan pada penelitian disesuaikan dengan data reduksi dan data analisis untuk data selanjutnya. Sehingga kesimpulan dari hasil reduksi sesuai dengan analisis data selanjutnya, oleh karena itu kesimpulan penelitian sesuai dengan kesimpulan hasil reduksi data.¹⁴

7. Pengecekan Keabsahan Temuan

Didalam penelitian ini menggunakan triangulasi data, yaitu dengan melakukan klarifikasi dengan beraneka sumber. Triangulasi data dapat dilakukan dengan mencari data-data untuk meminta keterangan lebih lanjut tentang data yang diperoleh.¹⁵

H. Sistematika Pembahasan

Di dalam penelitian ini, penulis membagi sistematika pembahasan menjadi lima bab yang memiliki keterkaitan antar satu sama lain. Isi dari masing-masing bab memiliki gambaran sebagai berikut :

¹³Helaluddin, dan Hengki Wijaya, *Analisis Data Kualitatif : Sebuah Tinjauan Teori dan Praktik* (Makassar: Sekolah Tinggi Theologia Jaffray, 2019), 124

¹⁴Vigih Hery Kristanto, *Metodologi Penelitian Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah* (Yogyakarta: Deepublish, 2018), 99

¹⁵Suwardi Endraswara, *Metodologi Penelitian Folklor* (Yogyakarta: Medpress, 2009), 224

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini berisi gambaran umum tentang penelitian yang akan dilakukan. Dalam bab ini memuat latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, telaah pustaka, metode penelitian, dan sistematika pembahasan.

BAB II : PERAN ORANGTUA TERHADAP ANAK KECANDUAN *GAME ONLINE* DAN TEORI PSIKOLOGI ANAK

Bab ini memuat tentang landasan secara teoritik tentang paradigma peran orang tua, paradigma anak, paradigma kecanduan, paradigma *game online*. Yang didalamnya meliputi pengertian, latar belakang, peran, faktor, serta aspek.



BAB III : PERAN ORANG TUA DALAM MENGATASI KECANDUAN *GAME ONLINE* PADA ANAK DI DESA JEBLOGAN KECAMATAN PARON KABUPATEN NGAWI

Bab ini memuat tentang temuan penelitian yakni profil atau biografi beberapa orang tua yang memiliki anak kecanduan game online, pembahasan tentang peran orang tua dalam mengatasi anak kecanduan *game online*.

BAB IV : ANALISIS PERAN ORANG TUA DALAM MENGATASI KECANDUAN *GAME ONLINE* PADA ANAK DI DESA JEBLOGAN KECAMATAN PARON KABUPATEN NGAWI

Bab ini memuat hasil analisis data yang telah ditemukan yakni berisi tentang peran orang tua dalam mengatasi anak kecanduan *game online*.

BAB V : PENUTUP

Bab ini membahas tentang kesimpulan dan saran dari hasil penelitian yang dilakukan oleh penulis, sebagai bukti bahwa penulis benar-benar sudah melakukan sebuah penelitian dengan sungguh-sungguh.

BAB II

PERAN ORANG TUA TERHADAP ANAK KECANDUAN GAME ONLINE DAN TEORI PSIKOLOGI ANAK

A. Peran Orang tua Terhadap Anak

1. Pengertian Peran orang tua dan anak

Kata peran sering dikaitkan dengan seorang aktor dalam suatu drama. Kata peran dalam kamus *Oxford Dictionary* diartikan dengan *Actor's Part, One's Task Of Function* yang berarti Aktor, Tugas Seseorang atau Fungsi. Istilah peran dalam “Kamus Besar Bahasa Indonesia”, mempunyai arti pemain sandiwara (film), perangkat tingkah diharapkan yang dimiliki oleh yang berkedudukan di masyarakat.¹ Kata peran yang dimaksud di penelitian ini adalah tugas utama atau kewajiban yang harus dilaksanakan oleh orang tua kepada anaknya. Peran merupakan dinamis dari penggunaan hak dan kewajiban. Apabila seseorang telah melakukan hak dan kewajiban sesuai dengan kedudukan maka seseorang tersebut telah melakukan perannya.² peran merupakan perilaku yang sangat penting sebagai fungsi sosial. Yang di dalamnya mementingkan penyesuaian dari pada proses yang terjadi. Peran juga dapat diartikan sesuatu yang menjadi bagian yang harus dilakukan dalam suatu kegiatan.³

¹ Marcelino Sumolang, “Peranan Internet Terhadap Generasi Muda Di Desa Tounelet Kecamatan Langowan Barat”. *Jurnal*, Vo.2 No. 4 (2013).

²Astrid S. Susanto, *Pengantar Sosiologi dan Perubahan Sosial* (Bandung, Binacipta,1979), 94.

³Sarjono Soekamto, *Sosiologi Suatu Pengantar* (Jakarta: UI Pres, 1982), 82

Sedangkan menurut istilah peran adalah serangkaian perilaku yang diharapkan pada seseorang sesuai dengan posisi yang diberikan baik secara formal maupun informal. Peran didasari pada ketentuan dan harapan peran yang menerangkan apa yang individu harus lakukan pada situasi tertentu agar dapat memenuhi harapan sendiri maupun harapan orang lain yang menyangkut peran tersebut. Selain di dunia sosial Peran biasanya juga digunakan di dunia psikologi dan dunia teater yang mana aktor atau artis harus memainkan peran tertentu sebagai tokoh yang diharapkan untuk berperilaku secara tertentu. Posisi aktor atau aktris itu pula disamakan dengan peran masyarakat yang memiliki kesamaan posisi.⁴

Peran menurut terminology adalah seperangkat tingkah yang diharapkan dimiliki oleh yang berkedudukan dimasyarakat. Dalam bahasa Inggris peran disebut “*role*” yang definisinya adalah “*person’s task or duty in undertaking*”. Artinya “tugas atau kewajiban seseorang dalam suatu usaha atau pekerjaan”. Peran diartikan sebagai perangkat tingkah yang diharapkan dimiliki oleh orang yang berkedudukan dalam masyarakat. Sedangkan peranan merupakan tindakan yang dilakukan oleh seorang dalam suatu peristiwa.⁵

⁴Sarlito Wirawan Sarwono, *Teori- Teori Psikologi Sosial* (Jakarta: Rajawali Pers, 2015), 215

⁵Syamsir, Torang, *Organisasi & Manajemen* (Perilaku, Struktur, Budaya & Perubahan Organisasi), (Bandung: Alfabeta, 2014), 86.

Peran adalah aktivitas yang dijalankan seseorang atau suatu lembaga/organisasi. Peran yang harus dijalankan oleh suatu lembaga/organisasi biasanya diatur dalam suatu ketetapan yang merupakan fungsi dari lembaga tersebut. Peran itu ada dua macam yaitu peran yang diharapkan (*expected role*) dan peran yang dilakukan (*actual role*). Dalam melaksanakan peran yang diembannya, terdapat factor pendukung dan penghambat.

Peran menurut Koentjaraningrat, berarti tingkahlaku individu yang memutuskan suatu kedudukan tertentu, dengan demikian konsep peran menunjuk kepada pola perilaku yang diharapkan dari seseorang yang memiliki status/posisi tertentu dalam organisasi atau sistem. Menurut Abu Ahmadi peran adalah suatu kompleks pengharapan manusia terhadap caranya individu harus bersikap dan berbuat dalam situasi tertentu yang berdasarkan status dan fungsi sosialnya. Pengertian peran menurut Soerjono Soekanto, yaitu peran merupakan aspek dinamis kedudukan (status), apabila seseorang melaksanakan hak dan kewajibannya sesuai dengan kedudukannya, maka ia menjalankan suatu peranan.⁶

2. Pengertian Orang Tua

Orang tua merupakan komponen keluarga yang terdiri dari ayah dan ibu. Orang tua sebagai pendidik utama bagi anaknya. Orang tua juga biasa identik dengan orang yang membimbing anak dalam lingkup keluarga. Walaupun orang tua pada dasarnya dibagi menjadi tiga,

⁶ Ibid, 7.

yaitu orang tua kandung, orang tua asuh, dan orang tua tiri. Orang tua tersebut diartikan sebagai keluarga. Keluarga disini merupakan hasil dari sebuah ikatan perkawinan yang sah antara laki-laki dan perempuan berdasarkan hukum dan undang-undang.⁷ Orang tua adalah orang yang diberikan amanat dari Allah untuk mendidik anak dengan penuh kasih sayang serta dengan penuh tanggung jawab. Orang tualah yang paling utama dalam kemajuan dan perkembangan anak.

Orang tua memiliki tanggung jawab untuk mengasuh, membimbing, dan mendidik anak serta menghantarkan anak untuk terjun di masyarakat.⁸ Orang tua pastinya menginginkan anaknya menjadi anak yang berbakti kepadanya, karena anak merupakan pewaris dari orang tuanya yang akan terjun kemasyarakat pada masa dewasa nantinya. Orang tua juga pastinya mempersiapkan bekal pendidikan, karakter, dan lain-lain. Pada masa pertumbuhan, anak sangatlah membutuhkan bimbingan orang tua yang selalu mengarahkan anak.

3. Peran Orang Tua

Di dalam keluarga orang tua memiliki peran yang paling besar terhadap anak-anaknya terhadap pengaruh luar. Orang tua merupakan orang yang seharusnya mengenal anak-anaknya. Dan orang tua merupakan orang yang paling terdekat dari anak-anak. Setiap orang tua menginginkan anaknya menjadi orang

⁷Mansur, *Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam* (Pustaka Pelajar, Yogyakarta, 2005), 318

⁸H Hendi dan Rahmadani Wahyu Suhendi, *Pengantar Studi Sosiolog Keluarga* (Bandung: CV Pustaka Setia, 2000), 41

yang berbakti. Karena anak merupakan pewaris dari orang tua. Yang nantinya akan terjun dimasyarakat. Orang tua pastinya juga mempersiapkan anaknya bekal yang mumpuni untuk menghadapi kehidupan nantinya. Baik dari sisi pendidikan maupun hal lainnya.⁹ orang tua memiliki peran sebagai berikut :

a. Mendampingi

Setiap anak memerlukan perhatian dari orang tuanya. Sebagian orang tua berkarir dan pulang hingga larut malam dalam keadaan lelah. Ada juga orang tua yang menghabiskan waktunya dengan bekerja hingga tidak ada waktu untuk berkumpul dengan keluarga. Orang tua yang memiliki pekerjaan di luar rumah bukan berarti orang tua tersebut gugur dari kewajibannya akan menemani dan membimbing anaknya ketika dirumah. Meskipun waktu yang sedikitpun orang tua bisa memberikan perhatiannya yang sangat berkualitas. Seperti mendengarkan anak ketika bercerita tentang kesehariannya, bersendang-guarau, menemani anak bermain, menemani anak hingga tidur, dan sebagainya. Menyediakan fasilitas bermain yang lengkap tidaklah menjamin anak bahagia.

b. Menjalin Komunikasi

Didalam hubungan keluarga komunikasi menjadi hal yang sangat penting yaitu sebagai jembatan yang menghubungkan keinginan dan

⁹Umar Hasyim, *Cara Mendidik Anak* (Surabaya: Bina Ilmu, 1983),

harapan yang akan memberikan respon dari masing-masing pihak. Melalui komunikasi orang tua dapat menyampaikan harapan, masukan dan dukungannya kepada anaknya. Dan sebaliknya anak juga dapat memberikan harapan, masukan dan dukungannya kepada orang tuanya. Komunikasi yang diawali dengan keterbukaan yang baik akan mendapatkan respon yang baik pula bagi pendengarnya.

c. Memberikan Kesempatan

Orang tua perlu memberikan kesempatan kepada anaknya dengan suatu kepercayaan. Pemberian kesempatan ini tidak luput dari pengarahan dan pengawasan dari orang tua. Anak dapat tumbuh menjadi sosok yang percaya diri apabila diberikan kesempatan untuk selalu mencoba hal-hal baru, mengekspresikan, mengeksplorasi dan mengambil keputusan. Orang tua juga perlu membiarkan anak perempuannya bermain permainan anak laki-laki selama permainan tersebut tidak membahayakan. juga sebaliknya anak laki-laki juga dapat bermain mainan anak perempuan.

d. Mengawasi

Pengawasan juga diberikan orangtua agar anak tetap dapat dikontrol dan diarahkan. Pengawasan disini bukanlah memata-matai dan memberikan kecurigaan. Pengawasan yang dimaksudkan yaitu pengawasan yang dibangun dengan dasar komunikasi dan keterbukaan. Orang tua perlu secara langsung untuk mengamati tentang keseharian anaknya.

Sehingga dapat meminimalkan pengaruh negatif terhadap anak.

e. Mendorong atau Memberikan Motivasi

Motivasi muncul dari diri individu maupun dari luar individu. Setiap individu merasa senang apabila mendapat dukungan atau motivasi. Motivasi menjadikan individu menjadi memiliki semangat dalam mencapai tujuan. Motivasi diberikan oleh orang tua agar anak selalu berusaha mempertahankan dan meningkatkan apa yang dicapai. Dan apabila anak belum berhasil, maka motivasi tersebut dapat menjadikan cambuk untuk pantang menyerah.

f. Mengarahkan

Orang tua memiliki posisi untuk membantu anaknya agar memiliki dan mengembangkan kemampuannya dimilikinya.¹⁰

4. Jenis-jenis Peran

Peran atau role menurut Bruce J. Cohen, juga memiliki beberapa jenis, yaitu:¹¹

- a. Peranan nyata (*Anacted Role*) yaitu suatu cara yang betul-betul dijalankan seseorang atau sekelompok orang dalam menjalankan suatu peran.

¹⁰Mutmainnah Muthmainnah, "Peran Orang Tua Dalam Menumbuhkan Pribadi Anak Yang Androgynius Melalui Kegiatan Bermain," *Jurnal Pendidikan Anak* 1, no. 1 (2015): 103–12, <https://doi.org/10.21831/jpa.v1i1.2920>.

¹¹ S Fahrizal, <http://repository.radenintan.ac.id/2535/5/BAB%2011%20TESIS.pdf>, diakses pada tanggal 17 Mei 2021 Pukul 23.13 WIB.

- b. Peranan yang dianjurkan (*Prescribed Role*) yaitu cara yang diharapkan masyarakat dari kita dalam menjalankan peranan tertentu.
- c. Konflik peranan (*Role Conflict*) yaitu suatu kondisi yang dialami seseorang yang menduduki suatu status atau lebih yang menuntut harapan dan tujuan peranan yang saling bertentangan satu sama lain.
- d. Kesenjangan peranan (*Role Distance*) yaitu pelaksanaan peranan secara emosional.
- e. Kegagalan peran (*Role Failure*) yaitu kegagalan seseorang dalam menjalankan peranan tertentu.
- f. Model peranan (*Role Model*) yaitu seseorang yang tingkah lakunya kita contoh, tiru, diikuti.
- g. Rangkaian atau lingkup peranan (*Role Set*) yaitu hubungan seseorang dengan individu lainnya pada dia sedang menjalankan perannya.

Dari berbagai jenis-jenis peran diatas, penulis menggunakan jenis peran nyata (*Anacted Role*) yaitu satu cara yang betul-betul dijalankan seseorang atau sekelompok orang dalam menjalankan peran. Disini penulis akan melakukan penelitian pada media online tentang peranannya dalam promosi, dan dalam penelitian ini akan membahas tentang peran media online sripoku.com dalam promosi Pagaralam sebagai destinasi wisata.

5. Fungsi Orang Tua

Dalam keluarga anak pertama kali mengenal lingkungannya. Sebagai makhluk sosial ia menyesuaikan diri dengan kehidupan bersama, dan yang memperkenalkan semua itu adalah orang tua, sehingga

perkembangan anak ditentukan oleh situasi dan kondisi yang ada serta pengalaman-pengalaman yang dimiliki oleh orang tuanya. Institusi yang pertama tempat seorang anak belajar adalah rumah. Seorang anak paling banyak menghabiskan waktu bersama orang tuanya di mana mereka belajar dari orang tua dan lingkungan rumah. Orang tua memiliki fungsi penting dalam pendidikan anak mereka, berapapun usianya maupun tingkat pendidikannya. Betapa pentingnya kehadiran atau keberadaan orang tua didalam kehidupan anak. Fungsi orang tua.¹²

a. Mengajarkan anak agar cakap berkomunikasi

Komunikasi merupakan salah satu aspek penting dalam membangun dan membina relasi dan interaksi. Dalam proses komunikasi, orang tua mengajarkan pola dan proses komunikasi yang wajar kepada anak supaya mereka bisa berkomunikasi dengan sopan, santun dan wajar. Misalnya: bagaimana menggunakan kata-kata, merangkai kalimat, memilih kata-kata yang tepat, mendengarkan lawan bicara, menjaga sopan santun, menghormati lawan bicara, dan sebagainya.¹³

b. Mengajarkan anak kemampuan bersosialisai

Anak perlu belajar bersosialisasi dan berinteraksi dengan lingkungan mereka. Tugas

¹² Surbakti, E.B, *Parenting Anak – anak* (Jakarta : PT Elex Media Komputindo, 2012), 40.

¹³ Surbakti, E.B, *Parenting Anak – anak* (Jakarta : PT Elex Media Komputindo, 2012),40

sebagai orang tua adalah mengajar dan mendidik anak mereka agar mampu bersosialisasi dengan baik terutama dengan lingkungan terdekat mereka. Orang tua harus mengenal dan bergaul dengan lingkungan anak. Dalam hal ini, lingkungan mereka adalah keluarga, tetangga, teman-teman, dan lain-lain. Tujuannya, supaya sejak awal mereka belajar hidup bersosialisasi sehingga mereka tidak menjadi makhluk yang “Kesepian di tengah keramaian” (*Lonely in the crowded*). Melalui pembelajaran bersosialisasi, anak belajar melatih keseimbangan rasional dan emosional mereka, terutama ketika mereka berhadapan dengan situasi yang tidak menyenangkan atau situasi yang membangkitkan emosional mereka. Sebaiknya, sejak dini anak sudah mengenal dan akrab dengan berbagai etnisitas, entitas, dan perbedaan. Dengan demikian, kelak ketika anak telah dewasa, mereka mampu menghargai dan menghormati perbedaan, bukan keseragaman.

c. Mengajarkan anak kecakapan berinteraksi

Berinteraksi berarti mengadakan hubungan dengan lingkungan sosial tempat tinggal. Sebagai orang tua, wajib mengajarkan metode atau cara berinteraksi yang baik kepada anak. Sebagai contoh yaitu mengajarkan keramahan, kesopanan, kerendahan hati, atau saling menghormati adalah syarat penting berinteraksi dengan siapa saja.

d. Mengajarkan anak kemampuan beradaptasi

Salah satu aspek penting yang harus orang tua ajarkan kepada anak adalah kemauan dan kemampuan

beradaptasi atau menyesuaikan diri dengan situasi dan kondisi yang ada. Anak harus mengetahui bahwa suasana atau situasi lingkungan mereka terus-menerus berubah secara dinamis. Belum tentu atau tidak ada jaminan bahwa perubahan tersebut akan menguntungkan mereka, berpihak kepada mereka, atau sesuai dengan keinginan mereka. Jikalau, kemampuan beradaptasi anak lemah, maka mereka akan tergilas perubahan yang terjadi tanpa kompromi.

14

g. Mendidik anak agar memiliki kecerdasan

Anak-anak sebaiknya diajar dan dididik agar memiliki intelektual atau kecerdasan, dengan tujuan agar melalui kecerdasan atau intelektual yang mereka miliki, mereka belajar dan mengetahui banyak hal atau peristiwa tentang kehidupan dan dunia ini beserta seluruh sistem pendukungnya. Tanpa kecerdasan intelektual yang memadai, mustahil anak mampu memahami fenomena kehidupan ini dengan baik.

Menurut A. Choirun Marzuki mengungkapkan bahwa dalam menghadapi anak, maka orang tua harus bersikap fleksibel, luwes. Sikap tegas memang diperlukan, disamping kelembutan dan kasih sayang merupakan hal yang sangat dibutuhkan. Orang tua memang dituntut untuk menjadi aktor yang serba bisa. Dia harus memainkan peran orang tua, jika memang skenario menghendaki demikian. Sebaliknya, dia harus

¹⁴ Surbakti, E.B, *Parenting Anak – anak* (Jakarta : PT Elex Media Komputindo, 2012), 40

mampu memainkan peran teman, pelindung, ataupun konsultan dan pendidik.¹⁵

6. Faktor Yang Mempengaruhi Peran Orang Tua

Beberapa faktor yang mempengaruhi peran orang tua sebagai berikut :

a. Keterbatasan Waktu Orang Tua.

Kurangnya waktu luang yang dimiliki orangtua menyebabkan terbaikannya masalah anak. Mereka lebih mengandalkan guru maupun orang lain. Kesibukan yang dimiliki orangtua yang berimbas terhadap anaknya. Keberhasilan anak tidak tercapai tanpa peran orang tua. Orang tualah yang memiliki peran utama dalam mendidik anak.

b. Keadaan Sekitar

Lingkungan sekitar merupakan faktor penghambat paling besar terhadap peran orang tua terhadap anak. Rasa ingin tau akan hal yang menurut anak baru di lingkungan sekitar terutama akan hal negatif dapat menjadikan anak susah akan menerima peran orang tua terhadap anak. Orang tua dapat membimbing dan mengarahkan anak akan hal baik dan buruk terhadap anak dengan membimbing. Keadaan sekitar ini yang dapat mempengaruhi anak untuk menerima arahan orang tua.

¹⁵ Aisyah, S. N., Putri, V. U., & Mulyati. (2016). Pengaruh Manajemen Waktu Ibu Bekerja Terhadap Kecerdasan Emosional Anak. *JJKP: Jurnal Kesejahteraan Keluarga dan Pendidikan* , 3(1). doi:doi.org/10.21009/JKKP.031.08

c. Kondisi Orang Tua Dan Anak

Setiap anak memiliki kondisi yang berbeda-beda. Kondisi tersebut dapat mempengaruhi anak. Kondisi anak yang keras apabila dengan didikan orang tua yang keras pula akan membuat anak menjadi semakin keras lagi. Hal tersebut dapat menghambat peran orang tua. Anak yang keras seharusnya diberikan bimbingan dan arahan secara lunak agar anak tersebut dapat bisa memberikan respon yang baik akan bimbingan dan arahan orang tuanya.¹⁶

7. Pengertian Anak

Anak merupakan seseorang yang dilahirkan dari perkawinan antara perempuan dan laki-laki, anak juga merupakan cikal bakal lahirnya suatu generasi baru yang merupakan cikal bakal generasi baru yang merupakan penerus cita-cita perjuangan bangsa, generasi sekarang sebagai penentu kehidupan bangsa yang akan datang. Apabila kepribadian anak sekarang baik maka kehidupan bangsa yang akan datang baik pula. Dan sebaliknya apabila kepribadian anak tersebut buruk maka buruk pula kehidupan bangsa yang akan datang. Pada umumnya orang berpendapat bahwa masa anak-anak merupakan masa yang panjang dalam kehidupan anak.¹⁷

Dalam membahas mengenai anak pada masa usia sekolah dapat dimulai dengan fase TK yang menjadi

¹⁶Hening Hangesty Anurraga, "Peran Orangtua dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Usia 6-12 Tahun (Studi pada Program Home Visit di Homeschooling Sekolah Dolan Malang)," Jurnal Visi Ilmu Pendidikan 7, no. 3 (2019): 7

¹⁷<http://kompasnia.com/fenomena>, Game Online Di Indomesia, di Akses pada tanggal 25 february 2021.

jembatan antara rumah dan sekolahan. Dimasa ini anak dibimbing untuk melepaskan diri dari kebiasaan di rumah. Setelah anak mencapai usia 6-7 tahun, perkembangan jasmani dan rohani mulai sempurna dan mulai keluar dari lingkungan keluarga menuju lingkungan sekolahan. Yaitu lingkungan yang besar pengaruhnya terhadap perkembangan jasmani dan rohani.¹⁸

8. Aspek perkembangan masa anak (sekolah)

a. Perkembangan Bahasa

Setiap anak memiliki kemampuan yang lebih dalam memahami dan menginterpretasikan komunikasi baik secara lisan maupun tulisan. Pada masa ini lah perubahan anak dalam berbahasa sangat nampak baik kata maupun tata bahasa. Anak belajar tidak hanya untuk menggunakan banyak kata lagi, melainkan juga memilih kata yang tepat untuk penggunaan tertentu.

b. Perkembangan Fantasi

Merupakan fantasi yang senantiasa hidup akan mencari lapangan penyaluran lain. Seperti buku-buku mendengarkan cerita dan sebagainya.

- 1) Masa fantasi, mencakup masa dongeng (4-8 tahun), masa Robinson Crusoe (8-12), masa Pahlawan (12-15).
- 2) Nilai fantasi, diantaranya: fantasi digunakan untuk hiburan, fantasi dapat mempermudah anak dalam

¹⁸ Ajhuri Kayyis Fithri, *Psikologi perkembangan Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*, (Yogyakarta : Penebar Media Pustaka, 2019), 114

menerima pelajaran, fantasi berbentuk budi pekerti anak.

- 3) Keburukan fantasi, diantaranya: anak sering tenggelam ke dunia fantasi dan takut menghadapi kenyataan serta menjadikan anak yang pemalu.

c. Perkembangan Berfikir

Didalam psikologi perkembangan berfikir disebut dengan intelek dan intelegensi. Intelek merupakan kemampuan berfikir, sedangkan intelegensi ialah kemampuan kecerdasan. Memiliki perbedaan hanya pada waktunya saja. Didalam kata berfikir terkandung perbuatan menimbang-nimbang, menguraikan, menghubungkan-hubungkan sampai akhirnya mengambil keputusan, sedangkan dalam kata kecerdasan terkandung kemampuan seseorang dalam memecahkan masalahnya dengan cepat. Didalam fase ini anak tidak lagi bersifat egosentris, artinya anak tidak lagi memandang diri sendiri sebagai pusat lingkungan. Dimana anak mulai memperhatikan keadaan disekelilingnya dengan obyektif. Dikarenakan timbul keinginan untuk mengetahui kenyataan, keinginan itu akan mendorong untuk menyelidiki segala sesuatu yang ada dilingkungannya.

d. Perkembangan Perasaan

1) Perasaan Intelek

Merupakan perasaan yang menyertai perbuatan berfikir. Perasaan intelektual sangat erat hubungannya dengan bisa atau tidaknya menyelesaikan soal-soal mata pelajaran. Pada saat mereka mulai mengejakan soal-soal itu, mereka

merasa tegang, merasa tidak enak. Akan tetapi setelah soal-soal itu terselesaikan mereka merasa puas dan lega.

2) Perasaan Seksual

Sebelum anak mencapai usia 12 tahun perasaan seksualnya belum berkembang. Demikian juga dengan perkembangan jasmani dan rohaniah belum jelas kelihatan antara laki-laki dan perempuan sampai mereka mencapai usia 12 tahun.

3) Perasaan Keindahan

Merupakan perasaan yang timbul ketika individu menghayati sesuatu yang ada hubungannya dengan indah dan buruk. Untuk dapat menentukan mana yang indah dan mana yang buruk diperlukan alat ukur yang disebut “cita rasa”. Dalam hal ini factor pembawaan dan factor lingkungan sangat besar pengaruhnya terhadap perkembangan keindahan pada anak

4) Perasaan Keagamaan

Merupakan yang menyertai individu ketika menghayati hubungan dengan Tuhan. Perasaan keagamaan termasuk bentuk perasaan yang luhur dalam jiwa manusia. Perasaan keagamaan menggerakkan hati manusia agar ia lebih banyak melakukan perbuatan yang baik.

e. Perkembangan Rasa Sosial

Perkembangan social ini merupakan pencapaian kematangan dalam hubungan atau interaksi social. Dapat juga diartikan sebagai proses belajar untuk menyesuaikan diri dengan norma-norma kelompok, tradisi, dan norma agama. Perkembangan social anak dipengaruhi oleh keluarga, teman sebaya, dan guru.

f. Perkembangan Emosi

Merupakan kemampuan mengontrol emosi diperoleh anak melalui peniryan dan latihan atau pembiasaan. Emosi secara umum dialami pada tahap perkembangan anak adalah marah, takut, cemburu, irihati, kasih sayang, rasa ingin tahu, dan kegembiraan.

g. Perkembangan Moral

Anak mulai mengenal moral (benar, salah, baik, dan buruk) pertama kali dari lingkungan keluarga. Usaha menanamkan konsep moral sedini merupakan hal yang seharusnya, karena infirmasi yang diterima anak mengenai benar, salah, baik dan buruk akan menjadi pedoman pada tingkah laku dikemudian hari.

h. Perkembangan Motorik atau Fisik

Pada masa ini ditandai dengan kelebihan gerak atau aktifitas motoric yang lincah, oleh karena itu, usia ini merupakan masa yang ideal anak untuk belajar keterampilan, seperti menulis, menggambar, melukis, berenang, dan lain-lain.

i. Perkembangan Kognitif

Perkembangan kognitif merupakan perkembangan menggambarkan bagaimana kemampuan berfikir berkembang dan berfungsi. Kemampuan kognitif dapat dipahami sebagai kemampuan anak untuk berfikir lebih kompleks, serta kemampuan melakukan penalaran atau pemecahan masalah. Kemampuan berfikir anak berkembang dari tingkat yang sederhana dan kongkrit ke tingkat yang lebih rumit dan abstrak.¹⁹

9. Perkembangan Psikologi Anak

a. Perkembangan Psikologi Anak

Sampai dengan usia sekitar 6 tahun terlihat badan anak bagian atas berkembang lebih lambat dari pada bagian bawah. Anggota-anggota badan relatif masih pendek, kepala dan perut relatif masih besar. Selama masa akhir anak-anak, tinggi bertumbuh sekitar 5 hingga 6% dan berat bertambah sekitar 10% setiap tahun. Pada usia 6 tahun tinggi rata-rata anak adalah 46 inci dengan berat 22,5kg. Kemudian pada usia 1 tahun tinggi anak mencapai 60 inci dan berat 80 hingga 42,5kg.

Pada masa ini peningkatan berat badan anak lebih banyak dari pada panjang badannya. Kaki dan tangan menjadi lebih panjang, dada dan panggul lebih besar. Peningkatan berat badan anak selama masa ini terjadi terutama karena bertambahnya ukuran sistem rangka dan otot, serta ukuran beberapa

¹⁹ Ajhuri Kayyis Fithri, *Psikologi Perkembangan Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan* (Yogyakarta : Penebar Media Pustaka, 2019), 16

organ tubuh. Pada saat yang sama, kekuatan otot-otot secara berangsur-angsur bertambah dan lemak bayi (*baby fat*) berkurang. Pertambahan kekuatan otot ini adalah karena faktor keturunan dan latihan (olahraga). Karena perbedaan jumlah sel-sel otot, maka umumnya anak laki-laki lebih kuat dari pada anak perempuan.²⁰

Perkembangan psikologi anak adalah telaah tentang proses perubahan ke arah kematangan pada aspek mental yang dialami oleh anak. Aspek perkembangan psikologis yang ditelaah meliputi aspek perkembangan kognitif, afektif, dan psikomotorik anak

b. Perkembangan Kognitif, Afektif, dan Psikomotorik Anak

1) Perkembangan Kognitif

Anak usia sekolah dasar mengalami perkembangan kognitif periode peralihan dari tahap praoperasional ke tahap operasi konkret. Perubahan ini memungkinkan anak untuk melakukan secara mental sesuatu yang sebelumnya dilakukan secara fisik dan membalik tindakan tersebut secara mental.²¹ Seiring dengan kemampuan berpikirnya anak mengalami perkembangan kemampuan bahasa lisan, membaca, dan menulis yang

²⁰ Mubin & Ani Cahyad, *Psikologi Perkembangan*, (Ciputat: Ciputat Press Group, 2006), 89-93

²¹ Robert E. Slavin. *Psikologi Pendidikan Teori & Praktek Edisi kedelapan*. Terjemahan oleh Marianto Samosir. Jakarta: Indeks. 2008.

dipengaruhi oleh pengalaman belajar selama di sekolah dasar

2) Perkembangan Afektif

Perkembangan afektif mencakup perkembangan sosial anak meliputi kondisi emosi dan kemampuan penyesuaian diri anak. Emosi adalah suatu kegiatan atau pengelolaan pikiran, perasaan, nafsu setiap keadaan mental yang hebat dan meluap-luap. Emosi dapat terbentuk oleh adanya komponen kognitif, komponen psikis, dan komponen perilaku. Komponen kognitif termasuk perasaan subjektif memiliki aspek-aspek evaluasi.

Pada tingkah laku emosi ditampakkan dari bahasa tubuh dan perubahan air muka, sedangkan emosi sebagai suatu peristiwa psikis atau psikologis mengandung ciri-ciri sebagai berikut: Lebih bersifat subjektif dari pada peristiwa psikologis lainnya, seperti pengamatan dan berfikir, bersifat fluktuatif (tidak tetap), dan banyak bersangkut paut dengan peristiwa pengenalan panca indera.

Perkembangan sosial adalah pencapaian kematangan dalam hubungan sosial. Dapat juga dikatakan sebagai proses belajar untuk menyesuaikan diri dengan norma-norma kelompok, tradisi dan moral agama. Perkembangan sosial pada anak-anak Sekolah Dasar ditandai dengan adanya perluasan hubungan, disamping dalam keluarga dia juga mulai membentuk ikatan baru dengan teman

sebayu (per group) atau teman sekelas, sehingga ruang gerak hubungan sosialnya telah bertambah luas. Pada usia ini, anak mulai memiliki kesanggupan menyesuaikan diri sendiri kepada sikap yang kooperatif (bekerja sama) atau sosiosentris (mau memperhatikan kepentingan orang lain). Anak dapat berminat terhadap kegiatan-kegiatan teman sebayunya, dan bertambah kuat keinginannya untuk diterima menjadi anggota kelompok (gang), dia merasa tidak senang apabila tidak diterima dalam kelompoknya.²²

3) Perkembangan Psikomotorik

Perkembangan psikomotorik merupakan kondisi perubahan aktivitas fisik berupa gerakan-gerakan yang diiringi dengan proses psikologis dalam pelaksanaannya. Motorik ialah segala sesuatu yang ada hubungannya dengan gerakan-gerakan tubuh. Perkembangan motoris, unsur-unsur yang menentukan ialah otot, saraf, dan otak. Ketiga unsur itu melaksanakan masing-masing perannya secara “interaksi positif”, artinya unsur-unsur yang satu saling berkaitan, saling menunjang, saling melengkapi dengan unsur yang lainnya untuk mencapai kondisi motoris yang lebih sempurna keadaannya. Selain mengandalkan kekuatan otot, rupanya kesempurnaan otak juga turut menentukan keadaan. Anak yang pertumbuhan

²² Wiji Hidayati, M.Ag dan Sri Purnami, S.Psi. *Psikologi Perkembangan*, (Yogyakarta: Teras, 2008), 134-135.

otaknya mengalami gangguan tampak kurang terampil menggerak-gerakkan tubuhnya. Motorik anak-anak dibandingkan dengan motorik orang dewasa Motorik anak-anak jauh berbeda dengan motorik yang dimiliki orang dewasa, perbedaan itu dapat kita lihat dalam 3 hal, yaitu:

a) Cara Memegang

Ada perbedaan antara orang dewasa memegang benda/perkakas dengan cara anak memegang perkakas. Pada orang dewasa, perkakas dipegang dengan cara khas agar ia dapat mempergunakannya secara optimal. Sedangkan anak-anak asal memegang saja.

b) Cara Berjalan

Perhatikan orang dewasa berjalan, mereka hanya mempergunakan otot-ototnya yang perlu saja. Sedangkan anak-anak berjalan seolah-olah seluruh tubuhnya bergerak-gerak.

c) Cara Menyepak

Perhatikan anak-anak menyepak bola, kedua belah tangannya mengaju ke depan dengan berlebih- lebihan.

Banyak gerakan anak-anak yang kurang jelas tujuannya. Setelah mereka terus melatih motoriknya, di kemudia hari anak akan lebih terampil menguasai otot-ototnya. Semakin

bertambah pengalamannya, semakin berkurang melakukan gerakan yang tidak jelas tujuannya.²³

B. Perilaku Anak Dalam Masa Perkembangan

1. Pengertian perilaku

Setiap manusia memiliki perilaku. Perilaku merupakan cermin dari diri manusia itu sendiri. Perilaku timbul dari motif yang ada di dalam manusia. Dengan demikian bahwa perilaku atau aktifitas-aktifitas itu merupakan manifestasi kehidupan psikis. Perilaku (behaviour) adalah tindakan-tindakan (actions) atau reaksi-reaksi (reactions) dari suatu obyek atau organisme.

Skinner seorang ahli psikologi, merumuskan bahwa perilaku merupakan respon atau reaksi seseorang terhadap stimulus (rangsangan dari luar). Oleh karena perilaku ini terjadi melalui proses adanya stimulus terhadap organisme, dan kemudian organisme tersebut merespon, maka teori skinner disebut "S-O-R" atau *Stimulus-Organisme-Respon*.

Perilaku adalah sebuah gerakan yang dapat diamati dari luar, seperti orang berjalan, naik sepeda, dan mengendarai motor atau mobil. Untuk aktifitas ini mereka harus berbuat sesuatu, misalnya kaki yang satu harus diletakkan pada kaki yang lain. Jelas, ini sebuah bentuk perilaku. Cerita ini dari satu segi. Jika seseorang duduk diam dengan sebuah buku ditangannya, ia dikatakan sedang berperilaku. Ia sedang membaca.

²³ Zulkifli L, *Psikologi Perkembangan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya 1986), 31-32.

Sekalipun pengamatan dari luar sangat minimal, sebenarnya perilaku ada dibalik tirai tubuh, didalam tubuh manusia. Perilaku diuraikan sebagai suatu kegiatan atau aktifitas organisme atau makhluk hidup yang bersangkutan. Oleh sebab itu, dari sudut pandang biologis semua makhluk hidup mulai dari tumbuh-tumbuhan, binatang sampai dengan manusia itu berperilaku, karena mereka mempunyai aktifitas masing-masing.²⁴

Manusia merupakan makhluk hidup yang lebih sempurna dibandingkan dengan makhluk-makhluk lain dimuka bumi ini. Manusia mempunyai kemampuan untuk berpikir, mempunyai kesadaran pribadi, mempunyai kata hati, serta kemampuan-kemampuan lain yang tidak dimiliki oleh hewan, serta manusia disebut juga sebagai makhluk pribadi, sosial dan rasional.

Manusia tidak terlepas dari keadaan lingkungannya, baik lingkungan fisik maupun lingkungan sosial. Manusia selalu dihadapkan pada berbagai stimulus atau rangsangan. Menurut teori stimulus-respon, perilaku merupakan wujud respon individu terhadap stimulus atau rangsangan yang mengenai dirinya. Suatu stimulus akan diberi respon yang tidak sangat bergantung kepada stimulus itu sendiri dan individu manusia yang bersangkutan. Jadi, perilaku terbentuk karena individu itu memiliki motif, kebutuhan,

²⁴ Dampak game online terhadap perilaku siswa, 2016

dan tujuan yang berkenaan dengan adanya stimulus tertentu yang mengenai dirinya.²⁵

2. Jenis Perilaku

Perilaku manusia dapat antara perilaku yang refleksi dan perilaku non refleksi. Reaksi atau perilaku refleksif adalah perilaku yang terjadi dengan sendirinya, secara otomatis. Stimulus yang diterima organisme atau individu tidak sampai ke pusat susunan syaraf atau otak, sebagai pusat kesadaran, sebagai pusat pengendali dari sifat manusia. Misalnya reaksi kedip mata bila kena sinar; gerak lutut bila kena sentuhan palu; menarik jari bila kena api dan sebagainya. Perilaku non refleksi adalah perilaku dikendalikan atau diatur oleh pusat kesadaran atau otak. Proses yang terjadi dalam otak atau pusat kesadaran ini disebut proses psikologi.

Perilaku ini merupakan perilaku yang dibentuk, dapat dikendalikan, karena itu dapat berubah dari waktu ke waktu, sebagai hasil proses belajar. Disamping perilaku manusia dapat dikendalikan atau terkendali, yang berarti bahwa perilaku itu dapat diatur oleh individu yang bersangkutan, perilaku manusia juga merupakan perilaku yang terintegrasi (integrated), yang berarti bahwa keseluruhan keadaan individu atau manusia itu terlibat dalam perilaku yang bersangkutan bukan bagian demi bagian.

3. Faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku manusia

²⁵ Umar, perilaku anak dalam memanfaatkan teknologi game online, makasar, 2013

Manusia memiliki perilaku yang berbeda dengan yang lainnya. Perilaku manusia juga dipengaruhi beberapa faktor. Ada 2 faktor yang memengaruhi perilaku manusia, yaitu faktor biologis dan faktor sosiopsikologis.

a. Faktor biologis

Manusia adalah makhluk biologis yang berbeda dengan hewan yang lain. Ia lapar kalau tidak makan selama 20 jam. Faktor biologis terlibat dalam seluruh kegiatan manusia, bahkan berpadu dengan faktor-faktor sosiopsikologi.

b. Faktor sosiopsikologi

Manusia merupakan makhluk sosial, sehingga ia memperoleh beberapa karakteristik yang mempengaruhi perilakunya. Kita dapat mengaplikasikannya kedalam tiga komponen yaitu afektif, kognitif dan konatif. Komponen afektif adalah merupakan aspek emosional dari faktor sosiopsikologis. Komponen kognitif adalah aspek intelektual yang berkaitan dengan apa yang diketahui manusia. Sedangkan komponen konatif adalah aspek volisional yang berhubungan dengan kebiasaan dan kemauan bertindak.²⁶

4. Ciri-ciri perilaku

Setiap anak-anak memiliki sifat dan perilaku yang berbeda-beda. Perilaku anak yang satu dengan yang lain tidak mungkin sama. Ada beberapa ciri-ciri perilaku

²⁶ Jalaludin rahmat, *psikologi komunikasi* (Bandung, PT remaja rosdakarya, 2007), 23

anak, yaitu kepekaan terhadap penerimaan dan penolakan sosial, kepekaan yang berlebihan, sugesti dan kontra sugestibilitas, persaingan, kesportipan, tanggung jawab, insight sosial, diskriminasi sosial, dan prasangka.²⁷

a. Kepekaan terhadap penerimaan dan penolakan sosial.

b. Kepekaan yang berlebihan

Kepekaan yang berlebihan diartikan sebagai kecenderungan untuk mudah tersinggung dan menginterpretasikan bahwa perkataan dan perbuatan yang lain sebagai ungkapan kebencian.

c. Sugestibilitas dan kontrasugestibilitas

Sugestibilitas dan kontrasugestibilitas dapat diartikan seperti kepekaan yang berlebihan. Sugestibilitas atau kemudahan dipengaruhi oleh orang lain bersumber ada keinginan untuk mendapatkan perhatian dan penerimaan lingkungannya. Sementara kontrasugestibilitas dapat diartikan sebagai kecenderungan untuk berpikir dan bertindak bertentangan dengan orang lain. Dalam hal ini anak menunjukkan pemberontakan terhadap orang dewasa dengan menunjukkan kontradiksi dengan orang dewasa tersebut.

5. Perilaku positif dan perilaku negative

²⁷ Reni akbar, *psikologi perkembangan anak* (jakarta: Grasindo, 2008), 208

Dalam pergaulan sehari-hari dapat menemukan dua prilaku, yaitu prilaku positif dan prilaku negatif. Orang yang memiliki prilaku negatif umumnya prilaku yang tidak menyenangkan dan membuat orang lain merasa tidak nyaman bersamanya. Ia cenderung merugikan orang lain, sebaliknya orang yang memiliki prilaku positif umumnya kehadirannya didambakan, menyenangkan, dan orang merasa nyaman bersamanya, kehadirannya cenderung menguntungkan berbagai pihak.

Perilaku positif mendukung hidup bersamanya. Prilaku positif artinya prilaku baik yang sesuai dengan nilai-nilai dan norma-norma kehidupan yang berlaku dalam masyarakat. Prilaku positif tercermin dalam:

- a. Disiplin.
- b. Setia kawan, kekeluargaan, rela berkorban, selalu menyelesaikan tanggung jawab dengan baik, penolong, berani membela kebenaran serta memiliki toleransi yang tinggi.
- c. Hemat, gemar menabung, dan hidup sederhana.
- d. Bertakwa terhadap Tuhan yang Maha Esa dan selalu memohon pertolongan Tuhan setiap mengalami kesulitan.

Sedangkan prilaku negatif ialah prilaku yang tidak sesuai dengan nilai-nilai dan norma-norma kehidupan yang berlaku dalam masyarakat atau bahkan bertentangan. Prilaku ini tercermin dalam:

- a. Kemalasan, mudah tersinggung, merasa paling berkuasa, emosional, serta suka memaksa kehendak.

- b. Ceroboh, tidak tertib, dan tidak disiplin
- c. Rendah diri, cemburu, dan pemalu
- d. Boros serta bergaya hidup mewah
- e. Tidak bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa.

C. Anak dan Kecanduan *Game Online*

1. Pengertian Kecanduan

Menurut “Kamus Besar Bahasa Indonesia” kecanduan yaitu suatu kejangkitan atau suatu kegemaran (sehingga lupa hal-hal lain).²⁸ Sedangkan menurut psikologi kecanduan yaitu keadaan ketergantungan secara fisik pada suatu obat bius dan dapat menambah gejala pengasingan diri dari masyarakat apabila obat bius tersebut dihentikan.²⁹ Kecanduan merupakan gangguan yang bersifat kronis dan memiliki keinginan berulang-ulang untuk melakukan aktifitas tertentu. Pada awalnya kecanduan dipakai untuk identifikasi rusaknya perilaku diri sendiri dalam ketergantungan obat-obatan ilegal.³⁰ Kata kecanduan biasanya lebih digunakan dalam kerihal klinis atau perilaku yang berlebihan.³¹

²⁸Kamus Besar Bahasa Indonesia, s.v. “candu”.

²⁹Chapin, J.P, *Kamus Lengkap Psikologi Terjemahan Kartini Kartono* (Jakarta : Rajawali Pers), 2009.

³⁰Adiningtyas, “Peran Guru Dalam Mengatasi Kecanduan *Game Online*.”, *Jurnal Kopasta* 4 (1), (2017), 31

³¹Yuwanto, Listyo, Fakultas Psikologi Laboratorium Psikologi Umum Universitas Surabaya, www.

2. Pengertian *Game Online*

Game secara umum yaitu permainan. *Game online* merupakan suatu permainan yang dimainkan menggunakan jaringan. *Game* dimainkan tidak hanya sendiri melainkan biasanya *game online* dimainkan secara bersama-sama dengan pemain yang tidak dibatasi.³² Istilah *game online* berawal dari istilah MMORPG (*massively multiplayer online role-playing online game*). Yaitu jenis *game role-playing game* yang memiliki fasilitas *multy player*.³³

3. Kecanduan *Game Online*

Kecanduan *game online* adalah salah satu jenis kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang lebih dikenal dengan internet. Salah satunya adalah *Computer Game Addiction* (berlebihan bermain *game*).³⁴ Kata lain dari teknologi internet yaitu *internet addictive disorder*. Dari pemaparan tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa kecanduan *game online* merupakan tingkah laku yang bergantung atau suatu keadaan yang memikat dengan kuat secara fisik maupun psikologis dengan bermain *game online*. Dan muncul rasa tidak menyenangkan apabila hal tersebut tidak terpenuhi serta

Ubaya.ac.id/ubaya/articles_deatail/10/Mobile-Phone-Addict.html(20-02-2021), 2010

³²Zebeh Candra Aji, *Berburu Rupiah Lewat Game Online* (Yogyakarta: Bouna Books, 2012), 194

³³Agus Hermawan, *Hiburan Dunia Maya* (Bandung: Pustaka setia, 2009), 20.

³⁴Angela, *Ejournal Ilmu Komunikasi*, Volume 1, Nomor 2, Samarinda : 532-544.2013.

tanpa memikirkan konsekuensi yang akan terjadi pada dirinya.

4. Aspek Kecanduan *Game Online*

Kecanduan *game online* merupakan termasuk dalam golongan kecanduan psikologis. Berikut adalah empat aspek kecanduan *game online*:

- a. *Compulsion* (Dorongan untuk melakukan secara terus menerus)

Merupakan suatu dorongan atau tekanan dari dalam diri sendiri untuk bermain *game online* secara terus menerus.

- b. *Withdrawal* (Penarikan Diri)

Merupakan seseorang yang tidak bisa menarik dirinya untuk melakukan hal lain kecuali *game online*.

- c. *Tolerance* (Toleransi)

Merupakan sikap menerima keadaan diri kita ketika melakukan suatu hal. Toleransi disini berkenaan dengan jumlah waktu yang digunakan atau yang dihabiskan untuk bermain *game online*.

- d. *Interpersonal and Health-related problems* (Masalah hubungan interpersonal dan kesehatan)

Merupakan persoalan yang berkaitan dengan interaksi manusia dan masalah kesehatan. Pecandu *game online* lebih cenderung untuk tidak menghiraukan bagaimana hubungan interpersonal yang mereka miliki karena pecandu akan lebih terfokus pada *game online* saja. Begitu pula dengan masalah kesehatan mereka kurang memperhatikan

masalah kesehatan mereka seperti waktu tidur yang kurang dan pola makan.

5. Dampak Bermain *Game Online*

Selain memberikan dampak positif, *game online* juga memberikan dampak negatif, dampak positif dalam bermain *game online* ini yaitu dampak yang dapat dikatakan memberi manfaat/pengaruh baik bagi penggunanya. Dampak positif *game online* adalah sebagai berikut:

- a. Menjadi ajang melatih konsentrasi, bahwa *game online* dapat membuat anak mahir menggunakan komputer.
- b. Meningkatkan konsentrasi.
- c. Mengusir stress.
- d. Meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris.
- e. Dapat menambah teman.
- f. Bagi yang telah mempunyai ID dari salah satu *game online* nya yang telah jadi (GG) mereka dapat menjualnya kepada orang lain dan akhirnya mendapat uang dari hasil tersebut.³⁵

Sementara itu kecanduan *game online* mempunyai banyak dampak negatif khususnya bagi remaja. Oleh karena candu *game online* dikategorikan sebagai salah satu jenis kenakalan remaja. Adapun dampak negatif bagi para pengguna *game online* tersebut seperti:³⁶

³⁵ <https://www.liputan6.com/zen6/read/476318/dampak-positif-dari-game-online> diakses pada 05 Juli 2021. pukul 21.30 wib.

³⁶ <https://klubwanita.com/dampak-negatif-game-online>, diakses pada 05 Juli 2021. pukul 21.30 wib

- a. Seseorang yang bermain *game online* hanya menghambur-hamburkan waktu dan uang secara sia-sia.
- b. Membuat menjadi ketagihan.
- c. Membuat jadi lupa waktu untuk makan, mandi, beribadah, waktu untuk pulang, dan lain-lain.
- d. Terkadang lebih merelakan sekolahnya untuk bermain *game online* (bolos sekolah).
- e. Dengan terlalu sering berhadapan dengan monitor atau layar secara mata telanjang dapat membuat mata menjadi minus.
- f. Membuat orang menjadi terisolir dengan lingkungan sekitar. Bersifat cuek acuh tak acuh.
- g. Berpeluang mengajarkan judi atau taruhan.
- h. Jika terlalu sering akan berakibat pada gangguan psikologis. Perilaku seseorang dapat berubah dan mempengaruhi pola pikir. Pikiran akan selalu tertuju pada *game* yang sering dimainkannya.
- i. Emosional dan mudah marah.
- j. Bagi peserta didik yang sudah ketergantungan pada *game online* ini akan merasa kelelahan ketika dihadapkan dengan pembelajaran/malas.
- k. Berbicara kasar dan kotor.
- l. Mencuri uang demi bermain game, dan juga mencuri *ID* kawan.
- m. Seorang anak yang sering berbohong kepada orang tuanya, karena pada awalnya berpamitan untuk berangkat sekolah ternyata dia bolos sekolah untuk bermain *game online*. Dan juga meminta uang lebih

dengan alasan ada yang mau dibayar atau keperluan, ternyata uang itu digunakan untuk bermain *game online*.

6. Peran Orang Tua Untuk Mengatasi Kecanduan *Game Online*

a. Bersikap Tegas Dengan Membatasi Waktu Anak Bermain *Game Online*.

Bermain *game online* memang hal yang sangat menyenangkan bagi anak, akan tetapi dapat menjadikan anak akan lupa waktu dan dapat menimbulkan kecanduan bermain *gam online* . oleh sebab itu orang tua harus memberikan batasan waktu untuk anak bermain *game online*.

b. Membiasakan Anak Untuk Tidur Secara Teratur

Membuat untuk tidur secara teratur bukanlah perkara yang mudah. Membutuhkan kesabaran dan trik khusus untuk melakukannya. Karena apabila anak dapat tidur secara teratur maka dapat mempengaruhi pertumbuhan dan kesehatan anak.

c. Tidak Memberikan Bantuan Saat Anak Kesulitan Memainkan *Game Online*.

Kebiasaan anak dalam bermain *game online* semakin hari semakin menimbulkan dampak buruk terhadap anak apabila orang tua tidak memberikan pengawasan. Sebagai orang tua memiliki peran dalam memberikan pengawasan agar anak tidak terjerumus pada kebiasaan yang dapat merugikan anak. Pengawasan tersebut salah satunya dengan cara tidak memberikan bantuan pada anak saat mengalami kesulitan dalam bermain *game online*. Dengan cara

tersebut lama kelamaan anak akan merasakan bosan dengan *game online*.

d.Selektif dalam memilih teman bermain anak saat di luar rumah.³⁷



³⁷ Angela, Ejournal Ilmu Komunikasi, Volume 1, Nomor 2, Samarinda : 532-544.2013.

BAB III
PERAN ORANG TUA DALAM MENGATASI
KECANDUAN GAME ONLINE PADA ANAK DI DESA
JEBLOGAN KECAMATAN PARON KABUPATEN
NGAWI

A. Profil Desa Jeblogan Kecamatan Paron Kabupaten Ngawi

Keadaan umum di suatu masyarakat akan membentuk watak dan ciri terhadap karakteristik masyarakat yang menempatinya. Kondisi semacam ini yang nantinya akan membedakan masyarakat satu dengan yang lainnya. Banyak faktor yang menentukan perbedaan dalam kondisi masyarakat, diantaranya adalah faktor geografis, sosial, ekonomi, pendidikan dan agama.

Penelitian ini dilakukan di Desa Jeblogan Kecamatan Paron Kabupaten Ngawi, dan Desa Jeblogan ini terletak disebelah selatan dari pusat Kota Ngawi. Pemilihan lokasi ini dimaksudkan untuk memilih obyek yang sesuai dengan tujuan penelitian yaitu peran orang tua dalam mengatasi kecanduan game online pada anak menurut masyarakat Desa Jeblogan kecamatan Paron kabupaten Ngawi.

1. Kondisi Geografis

Desa Jeblogan adalah sebuah desa yang terletak di Kecamatan Paron Kabupaten Ngawi. Desa ini terletak di sebelah selatan pusat kota ngawi. Jarak Desa Jeblogan dengan kecamatan Paron kurang lebih setengah (0,5) Km dan jarak dengan ibu kota kabupaten Ngawi kurang lebih (15) Km. Desa Jeblogan secara administratif terdiri dari lima dusun lima RW dan tiga puluh empat RT dengan batas-batas wilayah sebagaiberikut:

Sebelah Utara : Desa Gemarang Dan Desa Ngale

Sebelah Selatan : Desa Sirigan Dan Desa Teguhan
Sebelah Timur : Desa Jambangan Dan Desa Ngale
Sebelah Barat : Desa Gemarang Dan Desa Pelang Kidul.¹

Desa Jeblogan mempunyai luas wilayah 1.105,89 Ha, yang terletak antara ketinggian 106 meter diatas permukaan laut, dan suhu udararata-rata 27-33 C. Hal inilah yang menjadikan udara di Desa Jeblogan tidak terlalu panas dan tidak terlalu dingin.

2. Kondisi Penduduk

Penduduk Desa Jeblogan pada tahun 2016 berjumlah 8.171 jiwa, dengan perincian menurut jenis kelamin laki-laki 4.052 orang dan perempuan 4.119 orang dan terbagi dalam 2.504 KK (Kepala Keluarga). Kepadatan penduduk 875,55 per Km.²

3. Kondisi Sosial keagamaan

Masyarakat Desa Jeblogan penduduknya mayoritas menganut agama Islam. Dari data yang diperoleh, bahwa jumlah masyarakat yang memeluk agama Islam sebanyak 8.399 jiwa yang masing-masing laki- laki 4.158 orang dan perempuan 4.241 orang, dan masyarakat yang memeluk agama lainnya selain Islam ada 20 orang yang terdiri dari 8 orang laki-laki dan 12 orang perempuan.

Sebagai masyarakat dengan penduduk mayoritas 99% beragama Islam, maka sangat wajar jika kegiatan kemasyarakatannya banyak diwarnai oleh kegiatan keislaman. Hal ini terlihat bahwa terdapat pondok pesantren dan beberapa kelompok majlis ta'lim (yasinan, tahlilan, dziba'iyah dan hataman Al-Qur'an).

¹ Lihat Transkrip Wawancara, 01/W/14/-IV/2021

² Lihat Transkrip Wawancara, 02/W/14/-IV/2021

Dengan demikian sosial keagamaan dalam masyarakat Desa Jeblogan sangat diwarnai oleh unsur-unsur ajaran agama Islam. Terbukti dengan adanya kegiatan-kegiatan keagamaan yang dapat mewujudkan keselarasan dan kerukunan hidup dalam masyarakatnya maupun keagamaannya.³

4. Kondisi Pendidikan

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dalam masyarakat, tidak dapat dipungkiri bahwa kehadiran lembaga pendidikan, baik formal maupun non formal di Desa Jeblogan sedikit demi sedikit telah banyak membantu untuk meningkatkan pengetahuan masyarakat Desa Jeblogan. Karena itu keterbukaan dalam hal pembaharuan juga mengalami peningkatan, dalam arti masyarakat Desa Jeblogan dapat menerima pembaharuan tersebut. Sehingga, desa tersebut dapat dikatakan sudah mulai berubah dan mengalami kemajuan.

Dari data yang didapatkan berdasarkan buku daftar isian profil desa/kelurahan Desa Jeblogan tahun 2021. Masyarakat Desa Jeblogan secara kuantitas tergolong masyarakat yang masih dalam tahap perkembangan terhadap pendidikan. Jadi, tidak bisa dikatakan maju dan rendah akan tetapi masih dalam posisi yang sedang di dalam tingkat pendidikan. Hal ini dibuktikan dengan data tingkat pendidikan penduduk yang tercatat terhitung mulai tahun 2021 yaitu sebagai berikut:

³ Burhan, Wawancara, 03/W/14/-IV/2021

Table 1.1 perincian tingkat pendidikan masyarakat Desa Jeblogan.⁴

| No | Tingkat Pendidikan | Jumlah |
|--------------|-------------------------------|--------|
| 1 | Belum/Tidak Sekolah | 275 |
| 2 | Tidak Tamat Sekolah Dasar | 579 |
| 3 | Tamat Sekolah Dasar/Sederajat | 1.269 |
| 4 | Tamat SMP/Sederajat | 770 |
| 5 | Tamat SMA/Sederajat | 1.000 |
| 6 | Tamat D-1 | 39 |
| 7 | Tamat D-2 | 62 |
| 8 | Tamat D-3 | 79 |
| 9 | Tamat S-1 | 153 |
| 10 | Tamat S-2 | 3 |
| Total | | |

Selain itu, pembangunan di bidang pendidikan di Desa Jeblogan Kecamatan Paron Kabupaten Ngawi sudah berjalan, terlihat dari sarana dan prasarana yang ada antara lain:

Tabel 2 sarana dan prasarana pendidikan Desa Jeblogan:

⁴ Burhan, Wawancara, 04/W/14/-IV/2021

| NO | Sarana dan Prasarana Sekolah | Jumlah |
|--------------|------------------------------|----------|
| 1 | Play Group | 3 |
| 2 | Taman Kanak-kanak | 3 |
| 3 | Sekolah Dasar | 2 |
| 4 | Madrasah Ibtidaiyah | 1 |
| Total | | 9 |

Dari data tersebut, maka dapat diukur bahwasanya masyarakat yang menempuh tingkat pendidikan formal dari jumlah penduduk yang tinggal di Desa Jeblogan Kecamatan Paron Kabupaten Ngawi banyak yang tidak menempuh pendidikan formal. Meskipun demikian, masih banyak penduduk yang berusaha dengan kemampuannya untuk menjadikan anak-anaknya agar bisa menempuh pendidikan yang dicanangkan oleh pemerintah baik yang formal maupun non formal.⁵

B. Bentuk Perilaku Anak Yang Mengalami Kecanduan *Game Online* Di Desa Jeblogan Kecamatan Paron Kabupaten Ngawi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah penulis lakukan dengan beberapa narasumber, penulis menemukan dua dampak yang ditimbulkan akibat dari bermain *game online* yaitu Perubahan perilaku anak secara positif dan Perubahan perilaku anak secara negatif.

Bentuk perilaku anak secara positif dari bermain *game online* dapat dirasakan ketika tidak dilakukan secara berlebihan

⁵ Lihat Transkrip Wawancara, 05/W/14/-IV/2021

atau bermain dalam taraf wajar (mengetahui batasan kapan harus berhenti bermain), untuk dapat menghindari segala macam dampak negatif yang akan ditimbulkan, untuk itu anak harus bermain *game online* dengan taraf yang normal-normal saja.

Dari hasil wawancara yang dilakukan oleh penulis dengan Ibu Iis berkaitan dengan bentuk perilaku anak yang mengalami kecanduan *game online*, beliau memberikan penjelasan sebagai berikut:

*“Anak saya kecanduan bermain game online sejak masih kecil, saya sering melarangnya agar tidak bermain game online lagi, namun berapa kali pun saya melarang anak saya tetap bermain game online, dari bermain game online tersebut menimbulkan beberapa bentuk perilaku yaitu bentuk perilaku positif dan bentuk perilaku negatif, bentuk perilaku positif dari bermain game online adalah anak saya menjadi banyak teman, mudah bergaul, dan juga sedikit-sedikit bisa berbahasa inggris karna yang dimainkan adalah game berbahasa inggris, kemudian bentuk perilaku negatif dari bermain game online adalah malas melakukan aktifitas lain, kurang bersosialisasi dengan masyarakat, melupakan orang terdekat disekitarnya, gangguan pada mata, keluaranya kata kasar, dan sebagainya”.*⁶

Dari hasil wawancara yang dilakukan oleh oleh penulis dengan Ibu Indah berkaitan dengan bentuk perilaku

⁶ Lihat Transkrip Wawancara, 06/W/16/-IV/2021

anak yang mengalami kecanduan *game online*, beliau memberikan penjelasan sebagai berikut:

“Sehari hari anak saya selalu bermain game online, sekali bermain game online dia lupa akan waktu, jika saatnya makan anak saya juga menjadi teledor, namun saya tidak pernah patah semangat agar anak saya tidak kecanduan game online secara berlebihan, bermain game online menimbulkan beberapa perilaku terhadap anak, bentuk perilaku tersebut ada yang bersifat positif dan ada juga yang bersifat negatif, bentuk perilaku positif yaitu anak saya menjadi banyak teman, mudah bergaul, dan juga sedikit-sedikit bisa berbahasa inggris karna yang dimainkan adalah game berbahasa inggris, sedangkan dampak negatif dari bermain game online adalah menghabiskan sebagian besar waktunya untuk bermain game tanpa menjalani aktivitas lain, seperti makan, mandi, atau bekerja, mengalami masalah di rumah, sekolah, anak menjadi berbohong kepada orang lain karena dorongan untuk selalu bermain game .”⁷

Pada hari berikutnya peneliti melakukan sebuah wawancara dengan Ibu Arsiyah, yang ditanyakan oleh penulis berkaitan dengan bentuk perilaku anak yang mengalami kecanduan *game online*, beliau mengatakan sebagai berikut:

*“Dalam sehari-hari anak saya tidak pernah terlepas dari *henpon*, *henpon* tersebut digunakannya untuk bermain game online, anak saya sudah kecanduan*

⁷ Lihat Transkrip Wawancara, 07/W/16/-IV/2021

*game online sejak masih sekolah dasar, bentuk perilaku yang ditimbulkan dari bermain game onlen ada dua hal yaitu bentuk perilaku positif dan juga bentuk perilaku negatif, bentuk perilaku positif yaitu melatih kerja sama dengan teman, melatih kemampuan Bahasa Inggris, dengan bermain game onlien bisa menambah teman, sedangkan bentuk perilaku negatif dari bermain game online adalah mengganggu kesehatan anak, dapat mempengaruhi perilaku anak dalam kehidupan sehari-hari, mengalami penurunan konsentrasi”.*⁸

Dalam wawancara yang dilakukan penulis dengan Ibu Wahida, yang di tanyakan benulis berkaitan dengan bentuk perilaku anak yang mengalami kecanduan *game online*, beliau mengatakan sabagai sebagai berikut:

“Kebiasaan bermain game online telah anak saya lakukan sejak kecil, namun saat kecil saya memberikan batasan-batasan agar anak saya tidak begitu kecanduan, setelah agak besar anak saya menjadi kecanduan bermain game online, setiap hari setiap waktu anak saya selalu bermain game online, dari bermain game online tersebut ada bentuk perilaku positif dan ada bentuk perilaku negatif terhadap anak saya, bentuk perilaku positif dari bermain game online tersebut adalah dapat sedikit-sedikit Berbahasa Inggris, dengan bermain game onlien bisa menambah teman, sedangkan bentuk perilaku negatif dari bermain

⁸ Lihat Transkrip Wawancara, 08/W/17/-IV/2021

game online adalah mengganggu kesehatan anak, dapat mempengaruhi perilaku anak dalam kehidupan sehari-hari, mengalami penurunan konsentrasi .⁹

Pada hari berikutnya peneliti melakukan wawancara dengan Ibu Hamria, dalam wawancara tersebut yang penulis tanyakan dengan Ibu Hamria berkaitan dengan bentuk perilaku anak yang mengalami kecanduan *game online*, beliau memberikan penjelasan sebagai berikut:

“Anak saya selalu bermain game online setiap pulang sekolah, ketika bermain game online tersebut anak saya menjadi lupa dengan apa yang harus dilakukan, lupa makan, lupa ganti baju bahkan lupa akan pr yang menjadi kewajibannya, namun bermain game online ada bentuk perilaku positif dan ada bentuk perilaku negatif, bentuk perilaku positif dari bermain game online adalah, anak saya menjadi mudah bergaul, menjadi banyak teman, dan juga tidak canggung lagi jika bertemu orang banyak, sedangkan bentuk perilaku negatif dari bermain game online adalah, anak saya menjadi teledor, mudah marah, lupa akan tugasnya yaitu belajar, dan juga jika di suruh menjadi mudah marah.¹⁰

Pada hari yang sama peneliti mendatangi rumah narasumber lainya yang bernama Ibu Nursang, yang ditanyakan oleh penulis dengan Ibu Nursang berkaitan dengan

⁹ Lihat Transkrip Wawancara, 09/W/17/-IV/2021

¹⁰ Lihat Transkrip Wawancara, 10/W/18/-IV/2021

bentuk perilaku anak yang mengalami kecanduan *game*, beliau mengatakan sebagai berikut:

“Dalam sehari-hari saya selalu memberikan nasehat terhadap anak saya agar anak saya tidak terlalu berlebihan dan tidak kecanduan bermain game online, dengan nasehat tersebut anak saya menjadi tidak terlalu sering bermain game online, dan hanya untuk hiburan, bermain game online sendiri memberikan bentuk perilaku anak secara positif dan juga bentuk perilaku anak secara negatif, adapun bentuk perilaku positif yaitu anak saya menjadi mudah bergaul, menjadi banyak teman, dan juga tidak canggung lagi jika bertemu orang banyak, sedangkan bentuk negatif dari bermain game online adalah, anak saya menjadi teledor, mudah marah, lupa akan tugasnya yaitu belajar, dan juga jika di suruh menjadi mudah emosi jika saya beri tau.”¹¹

C. Kontribusi Orang Tua Dalam Mengatasi Anak Yang Kecanduan *Game Online* Di Desa Jeblogan Kecamatan Paron Kabupaten Ngawi

Orang tua sangat berperan penting dalam mengawasi setiap aktivitas anaknya, orang tua yang menjaga dan memahami anaknya akan berfikir tentang sesuatu yang baik terhadap anak-anaknya, dimana orang tua harus bersikap tegas, rasional, menghormati kepentingan anak dan mengajarkan anak untuk mematuhi norma-norma yang berlaku dilingkungan masyarakat. Setelah mengetahui dampak kecanduan *game*

¹¹ Lihat Transkrip Wawancara, 11/W/18/-IV/2021

online selanjutnya penulis melakukan wawancara dengan informan untuk mengetahui kontribusi orang tua dalam mengatasi anak yang kecanduan *game online*, sebagaimana hasil wawancara yang dilakukan oleh penulis dengan Ibu Iis, beliau memberi penjelasan berkaitan dengan kontribusi orang tua dalam mengatasi anak yang kecanduan *game online*, beliau memberikan penjelasan sebagai berikut:

“Anak saya selalu bermain game online setiap harinya, untuk mengatasi agar anak saya tidak kecanduan game online saya memiliki beberapa cara yang saya terapkan, cara tersebut yaitu memberikan pengawasan saat bermain game online, memberikan batasi waktu jika anak bermain sendiri, untuk mencegah anak agar tidak kecanduan game online saya taruh gadget di tempat yang tersembunyi dan diberi sandi, saya selalu tegas terhadap anak saya, agar anak tidak kecanduan game online saya selalu mengajak anak saya untuk melakukan hal-hal yang positif misalnya mengajaknya bermain di taman atau membersihkan rumah”¹²

Sejalan dengan pendapat diatas, adapun pendapat lainnya yang di wawancarai oleh penulis adalah dari Ibu Indah, dari hasil wawancara yang dilakukan oleh penulis beliau menjelaskan berkaitan dengan kontribusi orang tua dalam mengatasi anak yang kecanduan *game online* sebagai berikut:

“Saya tidak melarang anak saya bermain game online akan tetapi saya memberikan batasan waktu

¹² Lihat Transkrip Wawancara, 12/W/16-IV/2021

*saat anak bermain game online, misalnya saya hanya memberikan waktu 2 jam setiap harinya untuk bermain game online, selain memberikan waktu bermain saya juga memberikan pengawasan saat bermain game online, untuk mencegah anak agar tidak kecanduan game online saya taruh gadget di tempat yang tersembunyi dan diberi sandi, saya selalu tegas terhadap anak saya, agar anak tidak kecanduan game online saya selalu mengajak anak saya untuk melakukan hal-hal yang positif seperti mengajarnya ketika ada PR yang anak saya tidak bisa mengerjakan”.*¹³

Dari hasil wawancara yang dilakukan penulis dengan Ibu Arsiah, beliau memberi penjelasan berkaitan dengan kontribusi orang tua dalam mengatasi anak yang kecanduan game online sebagai berikut:

“Dalam mengatasi anak yang sering bermain game online agar tidak kecanduan saya memiliki beberapa cara yang selalu saya terapkan, cara-cara tersebut yaitu memberikan kesibukan kepada anak, seperti: membelikan buku bacaan atau buku cerita, mendaftarkan anak untuk ikut les, olahraga, jika terus-terusan bermain game online saya memberikan sanksi kepada anak yaitu mengurangi uang jajan, bersikap tegas dengan membatasi waktu anak

¹³ Lihat Transkrip Wawancara, 13/W/16/-IV/2021

bermain game online. Membiasakan anak untuk tidur secara teratur”¹⁴

Dari hasil wawancara yang dilakukan penulis dengan Ibu Wahida beliau memberi penjelasan berkaitan dengan kontribusi orang tua dalam mengatasi anak yang kecanduan *game online* sebagai berikut:

“Anak saya sudah lama bermain game, dia bermain game online mobile legends sejak umur 5 tahun sampai sekarang, agar anak tersebut tidak kecanduan game online saya memiliki beberapa cara yaitu mengurangi waktu bermain game untuk anak. jika anak dalam sehari menghabiskan waktu sekitar 6 jam, maka kurangi waktu bermain dengan perlahan atau berikan pengertian pada anak mengapa jam bermain harus dibatasi, mengalihkan dengan kegiatan lain yang bermanfaat, misalnya seperti mengajak berenang, bermain bola, atau aktivitas fisik lainnya, membuat kesepakatan dengan anak agar dapat bermain game, seperti boleh bermain setelah selesai belajar atau setelah membantu orang tua.”¹⁵

Sejalan dengan pendapat Ibu Wahidah peneliti juga melakukan wawancara dengan Ibu Hamria, pada saat di wawancarai oleh peneliti, beliau memberi penjelasan berkaitan dengan kontribusi orang tua dalam mengatasi anak yang kecanduan *game online* sebagai berikut:

¹⁴ Lihat Transkrip Wawancara, 14/W/17/-IV/2021

¹⁵ Lihat Transkrip Wawancara, 15/W/17/-IV/2021

*“Dalam mencegah kecanduan bermain game online terhadap anak saya memiliki beberapa metode yang saya lakukan, metode tersebut yaitu memberikan pemahaman akan bahaya bermain game online dengan bahasa anak, saya selalu mengajak anak bermain di luar rumah agar terhindar dari bermain game online, ketika bermain game online saya memberikan batasi waktu, untuk mencegah anak kecanduan game online saya menaruh henpon di tempat yang anak tidak mengetahuinya, ketika dia bermain game online saya mengaktifkan fitur pembatas agar game tersebut berhenti sesuai waktu yang kita atur ”.*¹⁶

Kemudin dari hasil wawancara yang dilakukan penulis dengan Ibu Nursang yang di tanyakan berkaitan dengan kontribusi orang tua dalam mengatasi anak yang kecanduan *game online* sebagai berikut:

“Untuk mencegah anak agar tidak kecanduan game online saya memiliki beberapa cara yaitu memberikan penjelasan kepada anak bahwa bahwa kehidupan nyata lebih penting dibanding game, menetapkan waktu bermain yang wajar kepada anak, berikan game sebagai reward maksudnya ketika anak sudah selesai dengan tugasnya saya perbolehkan anak untuk bermain game online dengan batasan waktu, untuk mencegah kecanduan game online saya mengenalkan anak pada kegiatan yang menyenangkan, dengan hal-

¹⁶ Lihat Transkrip Wawancara, 16/W/18/-IV/2021

*hal tersebut anak akan terhindar dari kecanduan game online”.*¹⁷

D. Hasil Pendampingan Orang Tua Dalam Mengatasi Anak Kecanduan *Game Online* Di Desa Jeblogan Kecamatan Paron Kabupaten Ngawi

Ketika orang tua memberikan fasilitas dan kebebasan kepada anak, maka orang tua harus tetap mengawasi anak dalam bermain, ketika anak sudah keluar dari koridor aturan yang telah ditetapkan, orang tua dapat memberikan nasehat kepada anaknya dan ketika anak keluar bermain dengan teman sebayanya saat anak belum kembali ke rumah melakukan tindakan dengan menghubungi dan menanyakan keberadaannya.

Bermain *game online* dimana orang tua harus cekatan terhadap anak-anaknya jika tidak maka anak akan terjerumus kedalam hal-hal buruk atau akan mengakibatkan dampak negatif dari bermain *game online*, dalam jalinan hubungan kekeluargaan, terkhusus hubungan antara orang tua dan anak tidak selalu berjalan secara baik, menyenangkan dan harmonis. Seiring perkembangan anak akan memiliki masalah kehidupan masing-masing yang tidak sesuai dengan pengharapan orang tua.

Mendidik anak agar terhindar dari hal-hal yang tidak diinginkan orang tua selalu memiliki cara-cara tertentu agar terhindar dari hal-hal yang tidak diinginkan, hasil yang diperoleh oleh orang tua yang mengontrol anaknya agar tidak kecanduan bermain *game online* adalah anak menjadi

¹⁷ Lihat Transkrip Wawancara, 17/W/18/-IV/2021

terkontrol emosinya, anak menjadi mudah diatur, anak memiliki tanggung jawab ketika di suruh oleh orang tuanya, dan anak menjadi disiplin dalam segala hal.

Dari hasil wawancara yang dilakukan oleh penulis dengan ibu Iis yang memberikan penjelasan berkaitan dengan hasil pendampingan orang tua dalam mengatasi anak kecanduan *game online*, beliau memberikan penjelasan sebagai berikut:

“Dalam mendidik anak saya selalu tegas agar anak tidak terjerungus pada hal-hal yang tidak di inginkan, setiap hari selalu saya awasi anak saya dalam bermain, tidak terkecuali ketika bermain game online melalui hp, hasil dari pedampingan yang saya lakukan adalah anak saya menjadi tertib dalam belajar, selalu mengerjakan pr dan tidak teledor, jika saya suruh dalam suatu hal dia juga langsung mengerjakannya tidak menjawab nanti dulu, dengan pendampian tersebut anak saya jadi berkurang bermain game online nya dan menjadi fokus dalam segala hal”.¹⁸

Pada hari yang sama peneliti juga mendatangi rumah warga yang bernama Ibu Indah, anak ibu indah juga kecanduan bermain *game online*, dalam wawancara yang dilakukan penulis Ibu Indah memberikan penjelasan berkaitan dengan hasil pendampingan orang tua dalam mengatasi anak kecanduan *game online*, dalam penjelasan tersebut Ibu Indah menjelaskan sebagai berikut:

¹⁸ Lihat Transkrip Wawancara, 18/W/16/-IV/2021

“Mendampingi anak adalah tugas dari orang tua, mendidik dan memberi pengarahan juga adalah tugas orang tua, dalam mendampingi anak sehari-hari orang tua selalu memberi pengawasan extra ketika berada dirumah, jika di sekolah semua pengawasan dilakukan oleh gurunya, selanjutnya ketika anak bermain game online mobile legends orang tua harus memberi batasan agar tidak kecanduan, pendampingan anak ketika sudah kecanduan orang tua harus memberikan batasan-batasan dalam bermain game online mobile legends, misalnya diperbolehkan bermain game online mobile legends ketika hari minggu saja agar tidak mengganggu kegiatannya belajar, dengan memperbolehkan bermain game online pada hari minggu saja maka anak saya menjadi fokus dalam belajarnya dan juga fokus dalam segala hal”¹⁹

Selanjutnya peneliti mendatangi rumah warga lainya yang anaknya juga kecanduan bermin *game online*, yang diwawancarai oleh penulis adalah Ibu Arsiyah, dalam wawancara yang dilakukan penulis dengan Ibu Arsiyah beliau memberikan penjelasan berkaitan dengan hasil pendampingan orang tua dalam mengatasi anak kecanduan *game online* sebagai berikut:

“Mengatasi anak yang kecanduan bermain game online adalah dengan cara memberikan penjelasan berlahan-lahan agar anak tersebut tidak tersingung, memberikan waktu bermain game online misalnya satu

¹⁹ Lihat Transkrip Wawancara, 19/W/16/-IV/2021

*jam setiap hari juga bisa mengontrol anak agar tidak kecanduan bermain game online, dari semua yang dilakukan oleh orang tua tersebut hasil yang diperoleh adalah anak menjadi memiliki tanggung jawab akan tugasnya dalam belajar, mengerjakan PR dan ketika orang tua menyuruhnya makan maka anak akan langsung berangkat tidak menjawab nanti saja”.*²⁰

Pada hari yang sama peneliti juga melakukan wawancara dengan orang tua anak yang kecanduan bermain *game online* bernama Ibu Wahida, yang ditanyakan penulis dengan Ibu Wahida berkaitan dengan hasil pendampingan orang tua dalam mengatasi anak kecanduan *game online*, dalam wawancara tersebut beliau memberikan penjelasan sebagai berikut:

“Bermain game online jika berlebihan juga tidak baik, maka dari itu setiap orang tua harus mengawasi anak-anak mereka jika sedang bermain game online, pengawasan yang ketat perlu dilakukan, memberikan sedikit waktu untuk bermain game online juga bisa dilakukan, misalnya hanya diberikan satu jam setiap harinya, dengan memberipengawasan ketat orang tua menjadi tidak khawatir, karna dengan pendampingan tersebut anak menjadi tidak teledor, menjadi disiplin dan mudah bergaul dengan teman sebayanya yang berada dilingkungan tempat tinggalnya, dengan pendampingan agar tidak kecanduan game online

²⁰ Lihat Transkrip Wawancara, 20/W/17/-IV/2021

*tersebut anak menjadi disilin dalam belajar dan selalu patuh terhadap orang tuanya”.*²¹

Setelah melakukan wawancara dengan ibu wahida peneliti juga melakukan wawancara dengan ibu lainnya yang anaknya kecanduan game online, Ibu tersebut bernama Ibu Hamria, beliau memberikan penjelasan berkaitan dengan hasil pendampingan orang tua dalam mengatasi anak kecanduan *game online* sebagai berikut:

*“Pendidikan anak pada usia dini adalah suatu keharusan yang dilakukan oleh setiap orang tua, memberikan kontrol dalam bermain juga adalah tanggung jawan setiap orang tua, anak saya selalu saya kontrol dalam bermin game online mobile legends, sebelum saya kontrol anak saya kecanduan bermain game online mobile legends, setelah saya kontrol dan dalam sehari hanya saya berikan bermain game online dua jam dalam sehari, anak saya menjadi lebih tertip dalam segala hal, hasil dari pendampingan yang saya lakukan adalah anak menjadi mandiri, tidak tergantung dengan orang lain dan menjadi mudah jika di masukan”.*²²

Penjabaran yang tidak jauh berbeda dengan apa yang dikatakan oleh Ibu Hamria juga dikatakan oleh ibu lainnya yang bernama Ibu Nursang, dalam wawancara yang dilakukan penulis dengan Ibu Nersang, beliau memberikan penjelasan

²¹ Lihat Transkrip Wawancara, 21/W/17/-IV/2021

²² Lihat Transkrip Wawancara, 22/W/18/-IV/2021

berkaitan dengan dengan hasil pendampingan orang tua dalam mengatasi anak kecanduan *game online* sebagai berikut:

“Memberikan pendampingan kepada anak yang kecanduan bermain game online tidaklah mudah, kita harus berhati-hati ketika memberikan masukan kepada anak, ketika anak sudah bermain game online maka saya memberikan waktu untuk bermain, dari hasil pembatasan waktu bermain tersebut anak saya menjadi disiplin, ketika saya minta untuk makan anak saya langsung berangkat makan, ketika saya suruh mengerjakan tugasnya yaitu mengerjakan PR anak saya juga langsung berangkat tanpa menjawab nanti dulu, semua itu saya lakukan agar nantinya anak saya ketika dewasa menjadi anak yang mandiri”.²³

Jika melihat penjabaran dari ke enam nara sumber di atas dapat tarik kesimpulan bahwa, pendampian pada anak adalah suatu yang wajib dilakukan oleh setiap orang tua, jika anak tersebut sudah kecanduan bermain *game online* maka orang tua harus punya ide-ide yang menarik agar anak mereka tidak kecanduan bermain *game online* lagi, misalnya anak tersebut diberikan waktu bermain satu jam atau dua jam setiap harinya, ada juga orang tua yang memberikan waktu bermain hanya pada hari minggu saja, semua itu dilakukan agar anak tidak kecanduan *game online* lagi dan menjadi tertib, mandiri dan memiliki tanggung jawab dalam melaksanakan tugas-tugasnya.

²³ Lihat Transkrip Wawancara, 23/W/18/-IV/2021

BAB IV
ANALISIS PERAN ORANG TUA DALAM MENGATASI
KECANDUAN GAME ONLINE PADA ANAK DI DESA
JEBLOGAN KECAMATAN PARON KABUPATEN
NGAWI

A. Analisis Bentuk Perilaku Anak Yang Mengalami Kecanduan *Game Online* Di Desa Jeblogan Kecamatan Paron Kabupaten Ngawi

Game secara umum yaitu permainan. *Game online* merupakan suatu permainan yang dimainkan menggunakan jaringan. *Game* dimainkan tidak hanya sendiri melainkan biasanya game online dimainkan secara bersama-sama dengan pemain yang tidak dibatasi.⁷⁶ Istilah game online berawal dari istilah MMORPG (*massively multiplayer online role-playing online game*). Yaitu jenis game *role-playing game* yang memiliki fasilitas *multy player*.⁷⁷ Sedangkan Kecanduan *game online* adalah salah satu jenis kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang lebih dikenal dengan internet. Salah satunya adalah *Computer Game Addiction* (berlebihan bermain game).⁷⁸ Sifat permainan adalah sebagai alat penghibur, tetapi jika terlalu serius dan semakin lama dimainkan maka akan berdampak bagi diri seorang pemain *game online*. Berdasarkan hasil penelitian yang telah penulis lakukan, maka penulis menyimpulkan, terdapat dua perubahan

⁷⁶Zebeh Candra Aji, *Berburu Rupiah Lewat Game Online* (Yogyakarta: Bouna Books, 2012), 194

⁷⁷Agus Hermawan, *Hiburan Dunia Maya* (Bandung: Pustaka setia, 2009), 20.

⁷⁸Angela, *Ejournal Ilmu Komunikasi*, Volume 1, Nomor 2, Samarinda : 532-544.2013.

prilaku anak yang ditimbulkan akibat dari bermain *game online* yaitu perubahan perilaku anak secara positif dan perubahan perilaku anak secara negatif.

Perubahan perilaku anak secara positif dari bermain *game online* dapat dirasakan ketika tidak dilakukan secara berlebihan atau bermain dalam taraf wajar (mengetahui batasan kapan harus berhenti bermain), untuk dapat menghindari segala macam dampak negatif yang akan ditimbulkan, untuk itu anak harus bermain *game online* dengan taraf yang normal-normal saja.

Dari hasil wawancara yang dilakukan oleh penulis dengan Iis bentuk perilaku anak yang mengalami kecanduan *game online*, beliau memberikan penjelasan sebagai berikut: Anak saya kecanduan bermain *game online* sejak masih kecil, saya sering melarangnya agar tidak bermain *game online* lagi, namun berapa kali pun saya melarang anak saya tetap bermain *game online*, dari bermain *game online* tersebut menimbulkan beberapa bentuk prilaku yaitu bentuk prilaku positif dan bentuk prilaku negatif, bentuk prilaku positif dari bermain *game online* adalah anak saya menjadi banyak teman, mudah bergaul, dan juga sedikit-sedikit bisa berbahasa inggris karna yang dimainkan adalah *game* berbahasa inggris, kemudian bentuk prilaku negatif dari bermain *game online* adalah malas melakukan aktifitas lain, kurang bersosialisasi dengan masyarakat, melupakan orang terdekat disekitarnya, gangguan pada mata, keluarnya kata kasar, dan sebagainya”.

Jika melihat dari penjabaran data di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat beberapa bentuk prilaku anak yang kecanduan *game online* yaitu bentuk bentuk

prilaku positif dan bentuk prilaku negatif, bentuk prilaku positif dari bermain *game online* adalah anak saya menjadi banyak teman, mudah bergaul, dan juga sedikit-sedikit bisa Berbahasa Inggris karna yang dimainkan adalah *game* Berbahasa Inggris, kemudin bentuk prilaku negatif dari bermain *game online* adalah malas melakukan aktifitas lain, kurang bersosialisasi dengan masyarakat, melupakan orang terdekat disekitarnya, gangguan pada mata, keluarnya kata kasar, dan sebagainya

Dari hasil wawancara yang dilakukan oleh oleh penulis dengan Ibu Indah berkaitan dengan bentuk perilaku anak yang mengalami kecanduan *game online*, beliau memberikan penjelasan sebagai berikut: Sehari hari anak saya selalu bermain *game online*, sekali bermian *game online* dia lupa akan waktu, jika saatnya makan anak saya juga menjadi teledor, namun saya tidak pernah patah semangat agar anak saya tidak kecanduan *game online* secara berlebihan, berain *game online* menimbulkan beberapa prilaku terhadap anak, prilaku tersebut ada yang berbentuk prilaku positif dan ada juga yang berbentuk prilaku negatif, bentuk prilaku positif yaitu anak saya menjadi banyak teman, mudah bergaul, dan juga sedikit-sedikit bisa Berbahasa Inggris karna yang dimainkan adalah *game* Berbahasa Inggris, sedangkan bentuk prilaku negatif dari bermain *game online* adalah menghabiskan sebagian besar waktunya untuk bermain *game* tanpa menjalani aktivitas lain, seperti makan, mandi, atau bekerja, mengalami masalah di rumah, sekolah, anak menjadi berbohong kepada orang lain karena dorongan untuk selalu bermain *game online*.

Jika melihat penjabaran data di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa bentuk perilaku anak yang kecanduan *game online* ada dua hal yaitu bentuk perilaku positif dan bentuk perilaku negatif, bentuk perilaku positif yaitu anak saya menjadi banyak teman, mudah bergaul, dan juga sedikit-sedikit bisa Berbahasa Inggris karna yang dimainkan adalah *game* Berbahasa Inggris, sedangkan bentuk perilaku negatif dari bermain *game online* adalah menghabiskan sebagian besar waktunya untuk bermain *game* tanpa menjalani aktivitas lain, seperti makan, mandi, atau bekerja, mengalami masalah di rumah, sekolah, anak menjadi berbohong kepada orang lain karena dorongan untuk selalu bermain *game online*.

Pada hari berikutnya peneliti melakukan sebuah wawancara dengan Ibu Arsiah, yang di tanyakan oleh penulis berkaitan dengan bentuk perilaku anak yang mengalami kecanduan *game online*, beliau mengatakan sebagai berikut: Dalam sehari-hari anak saya tidak pernah terlepas dari *henpon*, *henpon* tersebut digunakanya untuk bermain *game online*, anak saya sudah kecanduan *game online* sejak masih sekolah dasar, bentuk perilaku yang ditimbulkan dari bermain *game online* ada dua hal yaitu bentuk perilaku positif dan juga bentuk perilaku negatif, bentuk perilaku positif yaitu melatih kerja sama dengan teman, melatih kemampuan Bahasa Inggris, dengan bermain *game online* bisa menambah teman, sedangkan bentuk perilaku negatif dari bermain *game online* adalah mengganggu kesehatan anak, dapat mempengaruhi perilaku anak dalam kehidupan sehari-hari, mengalami penurunan konsentrasi.

Jika melihat data diatas dapat diambil kesimpulan bahwa bentuk prilaku anak yang kecanduan *game online* ada dua hal yaitu bentuk prilaku positif dan bentuk prilaku negatif, bentuk prilaku positif yaitu melatih kerja sama dengan teman, melatih kemampuan Bahasa Inggris, dengan bermain *game onlien* bisa menambah teman, sedangkan bentuk prilaku negatif dari bermain *game online* adalah mengganggu kesehatan anak, dapat mempengaruhi perilaku anak dalam kehidupan sehari-hari, mengalami penurunan konsentrasi.

Jika melihat dari teori diatas dan dikaitkan dengan pembahasan dari ketiga nara sumber diatas dapat di analisis atau di ambil kesimpulan bahwa bentuk prilaku anak yang kecanduan game online di Desa Jeblogan Kecamatan Paron Kabupaten Ngawi terdapat dua bentuk prilaku, bentuk prilaku positif dan juga bentuk prilaku negatif, bentuk prilaku positif yaitu anak saya menjadi banyak teman, mudah bergaul, dan juga sedikit-sedikit bisa berbahasa inggris karna yang dimainkan adalah *game online* Berbahasa Inggris, melatih kerja sama dengan teman, sedangkan bentuk prilaku negatif yaitu malas melakukan aktifitas lain, kurang bersosialisasi dengan masyarakat, melupakan orang terdekat disekitarnya, gangguan pada mata, keluarnya kata kasar, menghabiskan sebagian besar waktunya untuk bermain *game* tanpa menjalani aktivitas lain, seperti makan, mandi, atau bekerja, mengalami masalah di rumah, sekolah, anak menjadi berbohong kepada orang lain karena dorongan untuk selalu bermain game, mengganggu kesehatan anak, dapat mempengaruhi perilaku

anak dalam kehidupan sehari-hari, mengalami penurunan konsentrasi.

B. Analisis Kontribusi Orang Tua Dalam Mengatasi Anak Yang Kecanduan *Game Online* Di Desa Jeblogan Kecamatan Paron Kabupaten Ngawi

Di dalam keluarga orang tua memiliki peran yang paling besar terhadap anak-anaknya terhadap pengaruh luar. Orang tua merupakan orang yang seharusnya mengenal anak-anaknya. Dan orang tua merupakan orang yang paling terdekat dari anak-anak. Setiap orang tua menginginkan anaknya menjadi orang yang berbakti. Karena anak merupakan pewaris dari orang tua. Yang nantinya akan terjun dimasyarakat. Orang tua pastinya juga mempersiapkan anaknya bekal yang mumpuni untuk menghadapi kehidupan nantinya. Baik dari sisi pendidikan maupun hal lainnya.

Sebagaimana hasil wawancara yang dilakukan oleh penulis dengan Ibu Iis, beliau memberi penjelasan berkaitan dengan kontribusi orang tua dalam mengatasi anak yang kecanduan *game online* sebagai berikut: Anak saya selalu bermain *game online* setiap harinya, untuk mengatasi agar anak saya tidak kecanduan *game online* saya memiliki beberapa cara yang saya terapkan, cara tersebut yaitu memberikan pengawasan saat bermain *game online*, memberikan batasi waktu jika anak bermain sendiri, untuk mencegah anak agar tidak kecanduan *game online* saya taruh *gadget* di tempat yang tersembunyi dan diberi sandi, saya selalu tegas terhadap anak saya, agar anak tidak kecanduan *game online* saya selalu mengajak anak saya

untuk melakukan hal-hal yang positif misalnya mengajaknya bermain di taman atau membersihkan rumah.

Jika melihat penjabaran di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa dengan kontribusi orang tua dalam mengatasi anak yang kecanduan *game online* yaitu dengan cara memberikan pengawasin saat bermain *game online*, memberikan batasi waktu jika anak bermain sendiri, untuk mencegah anak agar tidak kecanduan *game online* saya taruh gadget di tempat yang tersembunyi dan diberi sandi, saya selalu tegas terhadap anak saya, agar anak tidak kecanduan *game online* saya selalu mengajak anak saya untuk melakukan hal-hal yang positif misalnya mengajaknya bermain di taman atau membersihkan rumah.

Sejalan dengan pendapat diatas, adapun pendapat lainnya yang diwawancarai oleh penulis adalah dari Ibu Indah, dari hasil wawancara yang dilakukan oleh penulis beliau menjelaskan berkaitan dengan kontribusi orang tua dalam mengatasi anak yang kecanduan *game online* sebagai berikut: Saya tidak melarang anak saya bermain *game online* akan tetapi saya memberikan batasan waktu saat anak bermain *game online*, misalnya saya hanya memberikan waktu 2 jam setiap harinya untuk bermain *game online*, selain memberikan waktu bermain saya juga memberikan pengawasin saat bermain *game online*, untuk mencegah anak agar tidak kecanduan *game online* saya taruh gadget di tempat yang tersembunyi dan diberi sandi, saya selalu tegas terhadap anak saya, agar anak tidak kecanduan *game online* saya selalu mengajak anak saya untuk melakukan hal-hal yang positif seperti mengajarnya ketika ada PR yang anak saya tidak bisa mengerjakan.

Jika melihat penjabaran data di atas dapat diambil kesimpulan bahwa kontribusi orang tua dalam mengatasi anak yang kecanduan *game online* memiliki beberapa cara yaitu hanya memberikan waktu 2 jam setiap harinya untuk bermain *game online*, selain memberikan waktu bermain saya juga memberikan pengawasan saat bermain *game online*, untuk mencegah anak agar tidak kecanduan *game online* saya taruh gadget di tempat yang tersembunyi dan diberi sandi, saya selalu tegas terhadap anak saya, agar anak tidak kecanduan *game online* saya selalu mengajak anak saya untuk melakukan hal-hal yang positif seperti mengajarnya ketika ada PR yang anak saya tidak bisa mengerjakan.

Dari hasil wawancara yang dilakukan penulis dengan Ibu Arsiah, beliau memberi penjelasan berkaitan dengan kontribusi orang tua dalam mengatasi anak yang kecanduan *game online* sebagai berikut: Dalam mengatasi anak yang sering bermain *game online* agar tidak kecanduan saya memiliki beberapa cara yang selalu saya terapkan, cara-cara tersebut yaitu memberikan kesibukan kepada anak, seperti membelikan buku bacaan atau buku cerita, mendaftarkan anak untuk ikut les, olah raga, jika terus-terusan bermain *game online* saya memberikan sanksi kepada anak yaitu mengurangi uang jajan, bersikap tegas dengan membatasi waktu anak bermain *game online*, membiasakan anak untuk tidur secara teratur.

Jika melihat penjabaran data di atas dapat diambil kesimpulan bahwa kontribusi orang tua dalam mengatasi anak yang kecanduan *game online* memiliki beberapa cara yaitu memberikan kesibukan kepada anak, seperti membelikan buku bacaan atau buku cerita, mendaftarkan

anak untuk ikut les, olah raga, jika terus-terusan bermain *game online* saya memberikan sanksi kepada anak yaitu mengurangi uang jajan, bersikap tegas dengan membatasi waktu anak bermain game online, membiasakan anak untuk tidur secara teratur.

Dari penjabaran teori di atas dan juga jika dikaitkan dengan beberapa nara sumber di atas dapat di analisis atau diambil kesimpulan bahwa kontribusi orang tua dalam mengatasi anak yang kecanduan *game online* Di Desa Jeblogan Kecamatan Paron Kabupaten Ngawi memiliki beberapa cara yaitu memberikan pengawas saat bermain *game online*, memberikan batasi waktu jika anak bermain sendiri, untuk mencegah anak agar tidak kecanduan *game online* saya taruh *gadget* di tempat yang tersembunyi dan diberi sandi, saya selalu tegas terhadap anak saya, agar anak tidak kecanduan game online saya selalu mengajak anak saya untuk melakukan hal-hal yang positif misalnya mengajaknya bermain di taman atau membersihkan rumah.

C. Analisis Hasil Pendampingan Orang Tua Dalam Mengatasi Anak Kecanduan *Game Online* Di Desa Jeblogan Kecamatan Paron Kabupaten Ngawi

Setiap anak memerlukan perhatian dari orang tuanya. Sebagian orang tua berkarir dan pulang hingga larut malam dalam keadaan lelah. Ada juga orang tua yang menghabiskan waktunya dengan bekerja hingga tidak ada waktu untuk berkumpul dengan keluarga. Orang tua yang memiliki pekerjaan di luar rumah bukan berarti orang tua tersebut gugur dari kewajibannya akan menemani dan membimbing anaknya ketika dirumah. Meskipun waktu yang sedikitpun orang tua bisa memberikan perhatiannya

yang sangat berkualitas. Seperti mendengarkan anak ketika bercerita tentang kesehariannya, bersendau gurau, menemani anak bermain, menemani anak hingga tidur, dan sebagainya. Menyediakan fasilitas bermain yang lengkap tidaklah menjamin anak bahagia.

Ketika orang tua memberikan fasilitas dan kebebasan kepada anak, maka orang tua harus tetap mengawasi anaknya dalam bermain, ketika anak sudah keluar dari koridor aturan yang telah ditetapkan, orang tua dapat memberikan nasehat kepada anaknya dan ketika anak keluar bermain dengan teman sebayanya saat anak belum kembali ke rumah melakukan tindakan dengan menghubungi dan menanyakan keberadaannya.

Mendidik anak agar terhindar dari hal-hal yang tidak diinginkan orang tua selalu memiliki cara-cara tertentu agar terhindar dari hal-hal yang tidak diinginkan, hasil yang diperoleh oleh orang tua yang mengontrol anaknya agar tidak kecanduan bermain *game online* adalah anak menjadi terkontrol emosinya, anak menjadi mudah diatur, anak memiliki tanggung jawab ketika di suruh oleh orang tuanya, dan anak menjadi disiplin dalam segala hal.

Dari hasil wawancara yang dilakukan oleh penulis dengan ibu Iis yang memberikan penjelasan berkaitan dengan hasil pendampingan orang tua dalam mengatasi anak kecanduan *game online*, beliau memberikan penjelasan sebagai berikut: Dalam mendidik anak saya selalu tegas agar anak tidak terjerungus pada hal-hal yang tidak diinginkan, setiap hari selalu saya awasi anak saya dalam bermain, tidak terkecuali ketika bermain *game online* melalui hp, hasil dari pendampingan yang saya lakukan adalah anak saya menjadi

tertib dalam belajar, selalu mengerjakan PR dan tidak teledor, jika saya suruh dalam suatu hal dia juga langsung mengerjakannya tidak menjawab nanti dulu, dengan pendampingan tersebut anak saya jadi berkurang bermain *game online* nya dan menjadi fokus dalam segala hal.

Jika melihat dari penjabaran dari Ibu Iis di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil dari pendampingan anak yang kecanduan *game onlie* adalah anak saya menjadi tertib dalam belajar, selalu mengerjakan PR dan tidak teledor, jika saya suruh dalam suatu hal dia juga langsung mengerjakannya tidak menjawab nanti dulu, dengan pendampingan tersebut anak saya jadi berkurang bermain *game online* nya dan menjadi fokus dalam segala hal.

Pada hari yang sama peneliti juga mendatangi rumah warga yang bernama Ibu Indah, anak ibu indah juga kecanduan bermain *game onlaine*, dalam wawancara yang dilakukan penulis Ibu Indah memberikan penjelasan berkaitan dengan hasil pendampingan orang tua dalam mengatasi anak dalam kecanduan *game online*, dalam penjelasan tersebut Ibu Indah menjelaskan sebagai berikut: Mendampingi anak adalah tugas dari orang tua, mendidik dan memberi pengarahan juga adalah tugas orang tua, dalam mendampingi anak sehari-hari orang tua selalu memberi pengawasan *extra* ketika berada dirumah, jika di sekolah semua pengawasan dilakukan oleh gurunya, selanjutnya ketika anak bermain *game online* orang tua harus memberi batasan agar tidak kecanduan, pendampingan anak ketika sudah kecanduan orang tua harus memberikan batasan-batasan dalam bermain *game online*, misalnya diperbolehkan bermain *game online* ketika hari

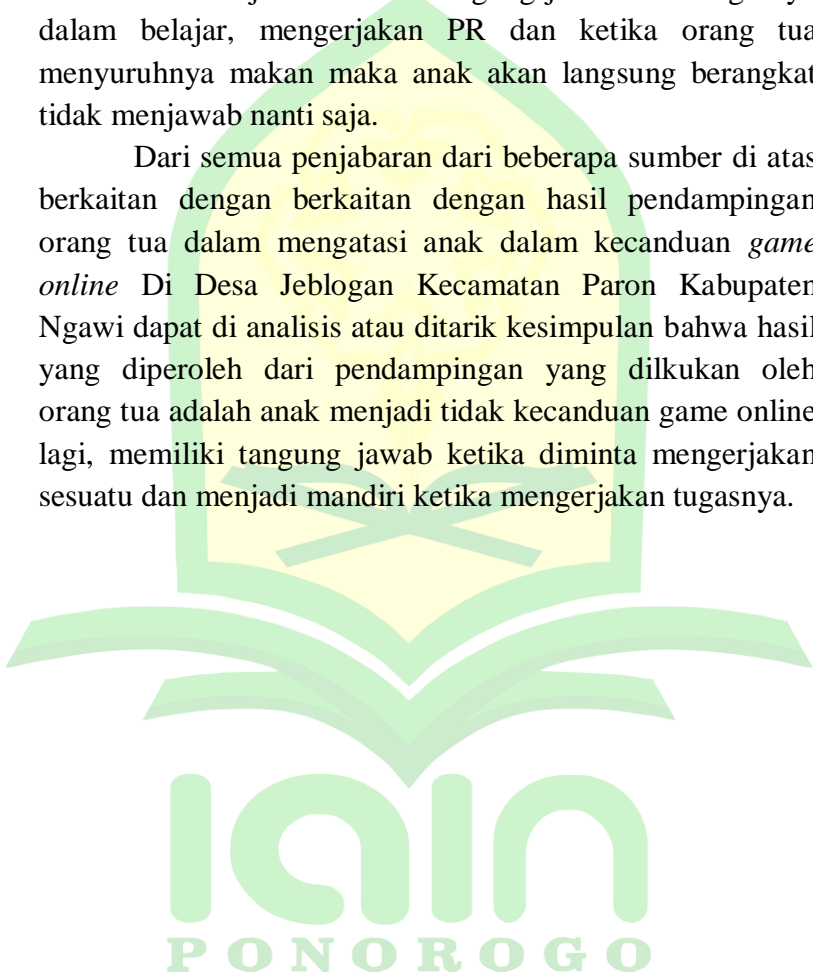
minggu saja agar tidak mengganggu kegiatannya belajar, dengan memperbolehkan bermain *game online* pada hari minggu saja maka anak saya menjadi fokus dalam belajarnya dan juga fokus dalam segala hal.

Dari hasil wawancara di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa pendampingan anak yang kecanduan *game online* dapat dilakukan dengan segala cara, seperti yang dilakukan oleh Ibu Indah, misalnya diperbolehkan bermain *game online* ketika hari minggu saja agar tidak mengganggu kegiatannya belajar, dengan memperbolehkan bermain *game online* pada hari minggu saja maka anak saya menjadi fokus dalam belajarnya dan juga fokus dalam segala hal.

Selanjutnya peneliti mendatangi rumah warga lainnya yang anaknya juga kecanduan bermain *game online*, yang di wawancarai oleh penulis adalah Ibu Arsiyah, dalam wawancara yang dilakukan penulis dengan Ibu Arsiyah beliau memberikan penjelasan berkaitan dengan hasil pendampingan orang tua dalam mengatasi anak dalam kecanduan *game online* sebagai berikut: Mengatasi anak yang kecanduan bermain *game online* adalah dengan cara memberikan penjelasan berlahan-lahan agar anak tersebut tidak tersinggung, memberikan waktu bermain *game online* misalnya satu jam setiap hari juga bisa mengontrol anak agar tidak kecanduan bermain *game online*, dari semua yang dilakukan oleh orang tua tersebut hasil yang diperoleh adalah anak menjadi memiliki tanggung jawab akan tugasnya dalam belajar, mengerjakan PR dan ketika orang tua menyuruhnya makan maka anak akan langsung berangkat tidak menjawab nanti saja.

Dari penjabaran di atas jika dianalisis atau ditarik kesimpulan hasil pendampingan orang tua dalam mengatasi anak dalam kecanduan *game online* yang dilakukan oleh ibu arsiyah anak menjadi memiliki tanggung jawab akan tugasnya dalam belajar, mengerjakan PR dan ketika orang tua menyuruhnya makan maka anak akan langsung berangkat tidak menjawab nanti saja.

Dari semua penjabaran dari beberapa sumber di atas berkaitan dengan berkaitan dengan hasil pendampingan orang tua dalam mengatasi anak dalam kecanduan *game online* Di Desa Jeblogan Kecamatan Paron Kabupaten Ngawi dapat di analisis atau ditarik kesimpulan bahwa hasil yang diperoleh dari pendampingan yang dilakukan oleh orang tua adalah anak menjadi tidak kecanduan game online lagi, memiliki tanggung jawab ketika diminta mengerjakan sesuatu dan menjadi mandiri ketika mengerjakan tugasnya.



BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari penelitian yang telah penulis lakukan tentang Peran Orang Tua Dalam Mengatasi Kecanduan *Game Online* Pada Anak Di Desa Jeblogan Kecamatan Paron Kabupaten Ngawi dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Bentuk perilaku anak yang kecanduan *game online* di Desa Jeblogan Kecamatan Paron Kabupaten Ngawi terdapat dua bentuk perilaku, bentuk perilaku positif dan juga bentuk perilaku negatif, bentuk perilaku positif dari bermain *game online* adalah anak saya menjadi banyak teman, mudah bergaul, menjadi banyak temanya, sedangkan bentuk perilaku negatif dari bermain *game online* adalah, anak saya menjadi teledor, mudah marah, lupa akan tugasnya yaitu belajar, dan juga jika disuruh menjadi mudah emosi jika saya beri tau.
2. Kontribusi orang tua dalam mengatasi anak yang kecanduan *Game Online* di Desa Jeblogan Kecamatan Paron Kabupaten Ngawi yaitu memiliki beberapa cara yaitu memberikan pengawasan saat bermain *game online*, memberikan batasi waktu jika anak bermain sendiri untuk mencegah anak agar tidak kecanduan *game online*, tegas terhadap anak, mengajak anak untuk melakukan hal-hal yang positif misalnya mengajak bermain di taman atau membersihkan rumah. Hasil pendampingan orang tua dalam mengatasi

anak kecanduan *game online* di Desa Jeblogan Kecamatan Paron Kabupaten Ngawi adalah anak menjadi lebih fokus dalam belajar, anak menjadi lebih patuh ketika orang tuanya memberikan arahan, terhindar dari radiasi yang disebabkan oleh bermain *game online*, anak menjadi terkontrol dengan baik dan tidak menjadi pecandu *game online*.

B. Saran

Setelah menyelesaikan tugas skripsi ini, penulis mencoba mengemukakan saran-saran yang penulis harapkan bisa bermanfaat bagi penulis sendiri khususnya dan bagi ummat secara umum. Adapun saran- saran yang penulis kemukakan adalah sebagai berikut:

1. Untuk sisi akademis, penelitian ini diharapkan dapat dijadikan tinjauan pustaka untuk penelitian berikutnya yang berkaitan peran orang tua dalam mengatasi kecanduan *game online*
2. Diharapkan kepada para orang tua harus selalu mendampingi anaknya jika ingin bermain *game online*, sebab orang tua sangat berperan penting dalam tumbuh kembang anak, peranan tersebut dapat dimulai dari memilihkan anak jenis *game online* yang baik dan cocok untuk sang anak, kemudian memberikan batasan waktu dalam bermain.
3. Bagi penelitian selanjutnya, semoga dari penelitian yang penulis lakukan dapat mendorong munculnya penelitian-penelitian yang sejenis, lebih bervariasi dan yang lebih menarik bagi pembaca.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, S. N., Putri, V. U., & Mulyati. (2016). Pengaruh Manajemen Waktu Ibu Bekerja Terhadap Kecerdasan Emosional Anak. *JJKP: Jurnal Kesejahteraan Keluarga dan Pendidikan*, 3 (1). Doi : doi . org / 10 . 21009 / JKKP.031.08
- Arikunto, Suharsimi, *Manajemen Penelitian*, Jakarta, Rineka Cipta, 2000.
- Adiningtiyas, Sri Wahyuni, “Peran Guru Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online,” *KOPASTA: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling* 4, no. 1 (2017): 28–40, <https://doi.org/10.33373/kop.v4i1.1121>.
- Angela, *Ejournal Ilmu Komunikasi*, Volume 1, Nomor 2, Samarinda : 532-544.2013.
- Angela, *Ejournal Ilmu Komunikasi*, Volume 1, Nomor 2, Samarinda : 532-544.2013.
- Aji, Zebeh Candra, *Berburu Rupiah Lewat Game Online*, Yogyakarta: Bouna Books, 2012.
- Adiningtiyas, “Peran Guru Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online.”, *Jurnal Kopasta* 4 (1), (2017).
- Chapin, J.P, *Kamus Lengkap Psikologi Terjemahan Kartini Kartono*, Jakarta : Rajawali Pers.
- Endraswara, Suwardi, *Metodologi Penelitian Folklor*, Yogyakarta: Medpress, 2009.
- Fithri, Ajhuri Kayyis, *Psikologi perkembangan Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*, Yogyakarta : Penebar Media Pustaka, 2019.
- Hermawan, Agus, *Hiburan Dunia Maya*, Bandung: Pustaka setia, 2009.

- Hening Hangesty Anurraga, “Peran Orangtua dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Usia 6-12 Tahun (Studi pada Program Home Visit di Homeschooling Sekolah Dolan Malang),” *Jurnal Visi Ilmu Pendidikan* 7, no. 3 (2019).
- Hasyim, Umar, *Cara Mendidik Anak*, Surabaya: Bina Ilmu, 1983.
- Kristanto, Vigih Hery, *Metodologi Penelitian Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah*, Yogyakarta: Deepublish, 2018.
- Mansur, *Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam*, Pustaka Pelajar, Yogyakarta, 2005.
- Suhendi, H Hendi dan Rahmadani Wahyu, *Pengantar Studi Sosiolog Keluarga*. Bandung: CV Pustaka Setia, 2000.
- Mutmainnah Muthmainnah, “Peran Orang Tua Dalam Menumbuhkan Pribadi Anak Yang Androgynius Melalui Kegiatan Bermain,” *Jurnal Pendidikan Anak* 1, no. 1 (2015): 103–12, <https://doi.org/10.21831/jpa.v1i1.2920>.
- Narbuko, Abu achmadi dan Cholid, *Metodologi Penelitian*, Jakarta: PT Bumi Aksara, 2009.
- Nur, *Metodologi Penelitian Disertai Dengan Contoh Penerapannya Dalam Penelitian*, Sidoarjo: Zifatama Jawara, 2018.
- Setawan, Albi Anggito dan Johan, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Sukabumi: CV Jejak, 2018.
- Sumolang, Marcelino, “Peranan Internet Terhadap Generasi Muda Di Desa Tounolet Kecamatan Langowan Barat”. *Jurnal*, Vo.2 No. 4 (2013).

- Susanto, Astrid S, *Pengantar Sosiologi Dan Perubahan Sosial*. Bandung, Binacipta, 1979.
- Soekanto, Sarjono, *Sosiologi Suatu Pengantar*, Jakarta: UI Pres, 1982.
- Sarwono, Sarlito Wirawan, *Teori- Teori Psikologi Sosial*, Jakarta: Rajawali Pers, 2015.
- Soekanto, Soerjono, *Sosiologi Suatu Pengantar*, Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 2012.
- Surbakti, E.B, *Parenting Anak – anak*, Jakarta : PT Elex Media Komputindo, 2012.
- Tanzeh, Ahmad, *Pengantar Metode Penelitian*, Yogyakarta : teras, 2009.
- Ulfa, Mimi, “*Effect of Addiction Online Game Center*,” *Jom. Fisip* 4, no. 1 (2017)
- Uzer, Muhammad, Usman, *Menjadi Guru Profesional*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 1995.
- Wijaya, Umarti dan Hengki, *Analisis Data Kualitatif Teori Konsep Dalam Penelitian Pendidikan*, Makassar: Sekolah Tinggi Theologia Jaffray, 2020
- Wijaya, Helaluddin, dan Hengki, *Analisis Data Kualitatif : Sebuah Tinjauan Teori dan Praktik*, Makassar: Sekolah Tinggi Theologia Jaffray, 2019.

Yudha. Prasetyo, *Penelitian Ekslopratif Perilaku Gamers Di Kalangan Anak Remaja*. Skripsi Fakultas Ekologi Manusia, IPB, 2009.

Yuwanto, Listyo, Fakultas Psikologi Laboratorium Psikologi Umum Universitas Surabaya, www.ubaya.ac.id/ubaya/articles_deatail/10/Mobile-Phone-Addict.html(20-02-2021)

<http://kompasnia.com/fenomena>, *Game Online Di Indomesia, di Akses pada tanggal 25 februaru 2021.*

<https://www.liputan6.com/zen6/read/476318/dampak-positif-dari-game-online> diakses pada 05 Juli 2021. pukul 21.30 wib.

<https://klubwanita.com/dampak-negatif-game-online>, diakses pada 05 Juli 2021. pukul 21.30 wib

