

**PERAN ORANG TUA DALAM MENGATASI ANAK  
KECANDUAN GAME ONLINE DI KAMPUNG BLIMBINGAN  
KENDIT SITUBONDO  
(STUDI KASUS KELUARGA BAPAK FAUZI)**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember  
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh  
Gelar Sarjana Sosial (S.Sos)  
Fakultas Dakwah  
Program studi Bimbingan dan Konseling islam



Oleh :

Lailatul Humairoh

**NIM : D20193078**

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER  
FAKULTAS DAKWAH  
2023**

**PERAN ORANG TUA DALAM MENGATASI ANAK  
KECANDUAN GAME ONLINE DI KAMPUNG BLIMBINGAN  
KENDIT SITUBONDO  
(STUDI KASUS KELUARGA BAPAK FAUZI)**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember  
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh  
Gelar Sarjana Sosial (S.Sos)  
Fakultas Dakwah  
Program studi Bimbingan dan Konseling Islam

Oleh :  
**Lailatul Humairoh**  
**NIM : D20193078**

Disetujui Pembimbing

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

**Muhammad Ardiansyah, M.Ag.**  
**NIP. 197612222006041003**

**PERAN ORANG TUA DALAM MENGATASI ANAK  
KECANDUAN GAME ONLINE DI KAMPUNG BLIMBINGAN  
KENDIT KABUPATEN SITUBONDO  
(STUDI KASUS KELUARGA BAPAK FAUZI)**

**SKRIPSI**

Telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu  
persyaratan memperoleh gelar sarjana sosial (S.Sos)  
Fakultas Dakwah Jurusan Pemberdayaan Masyarakat Islam  
Program Studi Bimbingan dan Konseling Islam

Hari : Rabu  
Tanggal : 13 Desember 2023

Tim Penguji

Ketua



Achmad Faesol, M.Si.  
NIP. 198402102019031004

Sekretaris



Nurin Amalia Hamid, M.Psi.T  
NIP. 199505132022032002

Anggota

1. Dr. Kun Wazis, M.I.Kom.

2. Muhammad Ardiansyah, M.Ag.

Menyetujui,

Dekan Fakultas Dakwah



  
Dr. Fawaizul Umam, M.Ag  
NIP. 19730227200031001

## MOTTO

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا قُوا أَنفُسَكُمْ نَارًا وَقُودُهَا النَّاسُ وَالْحِجَارَةُ عَلَيْهَا مَلَائِكَةٌ غِلَاظٌ شِدَادٌ لَا يَعْصُونَ  
اللَّهَ مَا أَمَرَهُمْ وَيَفْعَلُونَ مَا يُؤْمَرُونَ ﴿٢﴾

“Wahai orang-orang yang beriman! Peliharalah dirimu dan keluargamu dari api neraka yang bahan bakarnya adalah manusia dan batu. Penjaganya malaikat-malaikat yang kasar dan keras, yang tidak durhaka kepada Allah terhadap apa yang dia perintahkan kepada mereka dan selalu mengerjakan apa yang diperintahkan.”(Q.S.At-Tahrim:6)\*



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

---

\*Departemen Republik Indonesia, Al-Qur'an dan terjemahan,(Jakarta : At-tahrim,2005),447.

## PERSEMBAHAN

Segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan Rahmat hidayahnya serta melancarkan saya dalam menyelesaikan tugas akhir ini yang berupa skripsi, tak lupa pula sholawat serta salam semoga tetap menyambung kepada junjungan kita Baginda Nabi Muhammad Saw. Saya persembahkan skripsi ini kepada :

1. Kedua Orang Tuaku tercinta terima kasih bapak Turis dan ibu Lilik yang sudah ikhlas merawat, melindungi, menjaga dan memberikan pendidikan yang sampai saat ini. Terima kasih atas semangat, pengorbanan, kerja keras, motivasi, pengetahuan, dukungan dan biaya yang diberikan kepada penulis sehingga dapat menghantarkan sampai pada tahap ini. Semoga bapak dan ibu selalu Sehat, diberikan umur yang Barokah, dimudahkan segala urusannya dan dilancarkan selalu segala urusannya. Terima Kasih Bapak dan Ibu Semua pengorbanan dan Ke Ikhlasan mu, semoga Anak Bungsumu ini bisa membalasnya dengan membuat bapak dan ibu Bangga.
2. Bude Miladia terima kasih sudah mau membantu dan mendukung penulis dari awal masuk kuliah hingga sampai pada tahap ini, dimana bude selalu membantu membiayai penulis dari segi materi maupun non materi. Terima kasih bude sudah membantu ikut berjuang bersama bapak dan ibu, semoga ponakanmu ini bisa membuat dirimu Bangga.

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Segala puji syukur penulis sampaikan kepada Allah SWT karena semua rahmat dan karunianya, perencanaannya, pelaksanaannya, dan penyelesaian skripsi sebagai salah satu syarat menuntaskan program sarjana dapat terselesaikan dengan baik dan lancar. Nabi besar Muhammad SAW yang telah membawa peradaban jahiliyah menuju peradaban ilmu pengetahuan dengan penuh barokah ini. Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari keterlibatan berbagai pihak yang secara langsung maupun tidak langsung. Baik berupa motivasi, dukungan maupun inspirasi. Sebagai penghargaan, penulis mengucapkan banyak-banyak Terima Kasih kepada :

1. Prof. Dr. Hepni, S.Ag., MM., CPEM. selaku Rektor UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah mendukung serta memfasilitasi kami selama proses kegiatan pembelajaran.
2. Dr. Fawaizul Umam, M.Ag selaku Dekan Fakultas Dakwah UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah membimbing selama proses perkuliahan di UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
3. Mochammad Dawud, S.Sos.,M.sos. selaku ketua jurusan Sos Masyarakat yang telah memberikan ruang kepada penulis dalam menyusun skripsi.
4. David Ilham Yusuf,S.Sos.I.,M,Pd.I. selaku Ketua Program Studi Bimbingan Konseling Islam Fakultas Dakwah UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan dukungan demi kelancaran penulis menyusun Skripsi ini dengan baik.

5. Dr. Imam Turmudi, M.M selaku Dosen Pembimbing Akademik (DPA) yang telah memberikan arahan serta dukungan demi kelancaran penulis menyusun Skripsi ini.
6. Muhammad Ardiansyah M.Ag, selaku Dosen Pembimbing saya yang sudah mengorbankan waktunya dan tenaga dalam memberikan bimbingan dan arahan serta memberikan banyak inspirasi dan motivasi dalam menyusun Skripsi ini.
7. Rudiyanto selaku Kepala Desa Kendit yang telah memberikan izin melaksanakan penelitian.
8. Rahmad Zainullah selaku Sekretaris Kepala Desa kendit yang sudah membantu dalam menceritakan sejarah desa Kendit.
9. Ahmad Fauzi, Ibu Nur Fadila, Hayati Makkiyah dan Reza Irsyadillah selaku keluarga yang Diteliti Oleh Penulis, terima kasih sudah memberikan izin untuk peneliti melakukan penelitian di keluarga Bapak Fauzi dan Ibu Nur.
10. Seluruh Keluarga Besar ayah dan Ibu serta Saudara yang selalu mendukung dan membantu peneliti dalam menyelesaikan pendidikan di UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
11. Kepada Sahabat-sahabat saya Indri, ina, Ria, Vio yang tidak dapat saya sebutkan semuanya. Terima kasih sudah mau memberi dukungan, doa dan memberikan motivasi serta menemani dalam pembuatan skripsi saya.

Akhir kata, penulis menyadari terdapat kekurangan dalam penulisan skripsi ini sehingga perlu kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan skripsi ini

dan penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua. *Aamiin*

*Ya Robbal' Alamin.*

Jember, 03 November 2023

Lailatul Humairoh  
D20193078



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R



## ABSTRAK

*Lailatul Humairoh, 2023: Peran Orang Tua dalam mengatasi Anak yang kecanduan Game Online di Kampung Blimbingan Kendit Situbondo (Studi Kasus Keluarga Bapak Fauzi).*

**Kata Kunci :** Peran Orang Tua mengatasi anak kecanduan Game Online.

Peran Orang Tua merupakan salah satu peran yang memiliki tujuan untuk memberikan pendidikan, merawat, menjaga, melindungi serta mengajarkan hal yang baik dan benar untuk masa depan anak supaya di masa depannya tidak berbuat hal yang dapat merugikan orang tua, lingkungan sekitar serta bangsa dan negara.

Fokus masalah pada Penelitian ini yaitu: 1) Bagaimana Peran orang tua dalam mengatasi anak yang kecanduan *Game Online* di Kampung Blimbingan Kendit Situbondo (Studi Kasus Keluarga bapak Fauzi)? 2) Apa saja faktor penyebab anak Kecanduan *Game Online* di Kampung Blimbingan Kendit Situbondo (Studi Kasus Keluarga Bapak Fauzi)?.

Untuk mengidentifikasi permasalahan tersebut penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan jenis penelitian *fiels research* (penelitian lapangan). Penelitian ini menggunakan studi kasus yang difokuskan kepada satu keluarga. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu observasi, wawancara, angket dan dokumentasi. Untuk Analisis data ini menggunakan pengumpulan data kondensasi data, penyajian data, penarikan kesimpulan. Sedangkan untuk keabsahan data menggunakan triangulasi sumber dan teknik.

Hasil Penelitian ini memiliki Kesimpulan : 1) peran orang tua dalam mengatasi atau menangani anak yang kecanduan *Game Online* sebaiknya lebih diperhatikan lagi terhadap anak yang mengalami, misalnya dalam mengontrol anak saat bermain *Game*, pola asuh yang diterapkan dijaga supaya anak nyaman dan tidak beralih pada *Game Online*, selain itu sebagai orang tua juga harus mengajarkan anak supaya lebih mendekatkan diri kepada Allah tidak hanya komunikasi dalam sebuah lingkup keluarga sangatlah penting, komunikasi yang baik akan membuat dampak yang baik, sebaliknya jika komunikasi yang tidak baik akan memberi dampak yang tidak baik terhadap keluarga terutama untuk anak. 2) pengontrolan dari orang tua sebaiknya lebih di tingkatkan lagi terhadap anak, dalam bermain *Game* atau *gadget* sebaiknya orang tua harus membatasi. Selain itu lingkungan terutama, orang tua harus mengenal bagaimana lingkungan sekitar yang baik untuk anak, dan sebaiknya tidak membiarkan anak menongkrong atau bermain dengan teman yang salah dan berdampak buruk.

## DAFTAR ISI

Halaman Sampul .....	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
MOTTO.....	iv
PERSEMBAHAN .....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
ABSTRAK.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Konteks Penelitian .....	1
B. Fokus Penelitian.....	12
C. Tujuan Penelitian .....	12
D. Manfaat Penelitian .....	12
E. Definisi Istilah .....	13
F. Sistematika Pembahasan.....	14
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b>	
A. Penelitian Terdahulu.....	16
B. Kajian Teori.....	22

### **BAB III METODE PENELITIAN**

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	43
B. Lokasi Penelitian .....	43
C. Subjek Penelitian.....	44
D. Teknik Pengumpulan Data .....	44
E. Analisis Data .....	47
F. Keabsahan Data.....	48
G. Tahap-tahap Penelitian.....	49

### **BAB IV PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS**

A. Gambaran Obyek Penelitian .....	51
B. Penyajian Data dan Analisis.....	57
C. Pembahasan Temuan.....	73

### **BAB V PENUTUP**

A. Kesimpulan .....	79
B. Saran.....	79

DAFTAR PUSTAKA .....	81
----------------------	----

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1 Pernyataan keaslian Tulisan

Lampiran 2 Matrik Penelitian

Lampiran 3 Instrumen Penelitian

Lampiran 4 Dokumentasi Penelitian

Lampiran 5 Surat permohonan Izin Penelitian

Lampiran 6 Jurnal Kegiatan Penelitian

Lampiran 7 Surat Selesai Penelitian

Laporan 8 Biodata Peneliti



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## DAFTAR TABEL

2.1 Penelitian Terdahulu .....	21
4.1 Daftar Nama Kepala Desa Kendit .....	52
4.2 Hasil Temuan .....	70



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## DAFTAR GAMBAR

4.1 Berdiskusi Dengan Bapak Fauzi dan Ibu Nur Fadilah.....	64
4.2 Mengisi Angket bersama Kiki dan Reza.....	65
4.3 Kiki dan Reza bermain Game online bersama temannya. ....	69



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Konteks Penelitian

Keluarga merupakan unit terkecil yang terdiri dari bapak, ibu dan anak. Keluarga merupakan salah satu kelompok manusia yang hidup bersama sebagai kesatuan atau unit masyarakat terkecil dan biasanya selalu ada hubungan darah. Tinggal dalam satu rumah dan dipimpin oleh seorang kepala keluarga yang dipanggil ayah. Dalam bukunya *social structure*, Mudrock menguraikan bahwa keluarga merupakan kelompok sosial yang memiliki karakteristik tinggal bersama.<sup>2</sup> Orang tua dalam sebuah keluarga memiliki peran tertinggi dalam rumah.

Orang Tua memiliki peranan terpenting dalam mengembangkan kepribadian yang ada pada diri anak. Perawatan yang diberikan oleh orang tua yang penuh kasih sayang dan pemberian pendidikan mengenai nilai-nilai kehidupan, baik tentang agama maupun sosial budaya yang diberikan adalah faktor kondusif untuk mempersiapkan anak menjadi pribadi dan anggota masyarakat yang sehat. Orang tua akan dipandang sebagai institusi yang dapat memenuhi kebutuhan insani, terutama bagi perkembangan pribadi dan perkembangan Ras Manusia.<sup>3</sup>

Anak merupakan individu unik yang mempunyai eksistensi dan memiliki jiwa sendiri, serta mempunyai hak untuk tumbuh dan berkembang secara optimal sesuai dengan ciri khas karakternya masing-

---

<sup>2</sup> Sri lestari, *Psikologi keluarga*, (Jakarta : Prenadamedia Group, 2016), 3.

<sup>3</sup> Yusuf Syamsyu, *Perkembangan Anak dan Remaja*, (bandung : PT Rhineka Cipta, 2006), 10.

masing. Kehidupan anak-anak sebagian besar ada di dalam lingkungan keluarga. Oleh Karena itu, keluarga harus memberi pengaruh yang baik kepada anak supaya masa depan nya tidak mengecewakan.<sup>4</sup> Pada zaman sekarang ini anak harus dijaga dan dididik dengan penuh hati-hati dan harus benar-benar dalam pengawasan orang tua. Pada era modern ini hampir seluruh anak banyak yang bermain Teknologi Informasi , contoh kecilnya permasalahan yang sekarang terjadi diseluruh lapisan masyarakat, namun masyarakat tidak menyadarinya. Maraknya anak yang bermain gadget atau handphone tanpa pengawasan orang tua. Handphone atau gadget dapat memberi pengaruh negatif, karena tidak sepenuhnya handphone memberikan hal yang selalu berdampak negatif, ada juga pengaruh positifnya. Namun, jika terlalu keseringan dimainkan tidak baik juga untuk kesehatan mata dan otak.

Teknologi informasi yang banyak dipakai oleh seluruh lingkungan masyarakat saat ini adalah Handphone dan komputer. Produk teknologi informasi yang 99% masyarakat memilikinya dan Paling banyak di minati oleh seluruh lapisan masyarakat adalah handphone. Handphone merupakan teknologi yang dapat mempermudah seluruh masyarakat untuk menggali informasi dari seluruh dunia. Misalnya, video call dengan saudara yang jauh, sahabat yang jauh bahkan yang berbeda negara. Perkembangan teknologi informasi diseluruh dunia pada era modern ini sudah berkembang dengan sangat pesat. Kemajuan teknologi

---

<sup>4</sup> Rifa Hidayah, *Psikologi Pengasuhan Anak*, (Malang : UIN Malang Press, 2009), 15.



menghadirkan adanya internet bukan suatu hal yang asing bagi lingkungan masyarakat. Penggunaan internet semakin harinya mulai meningkat. Semua kalangan anak-anak, remaja, dan orang dewasa semuanya sudah menggunakan internet. Salah satu produk teknologi yang terus berkembang dengan derastis adalah *game online* yang merupakan permainan seru-seruan yang digemari semua lapisan masyarakat.<sup>5</sup>

Pada era sekarang handphone sudah tidak difungsikan dengan sebagaimana fungsinya. Contohnya dijadikan menonton film dewasa, berjudi online, membuly orang di sosmed dan bahkan yang banyak dimainkan oleh anak-anak, remaja dan bahkan orang dewasa dibuat untuk bermain *game online*. Indonesia merupakan salah satu negara yang memiliki pasar game terbesar didunia. Khususnya game seluler yang dimainkan di handphone, Komputer dan Laptop. Berdasarkan laporan *We Are Social*, indonesia berada di urutan ke 3 dalam pemain video game online terbanyak di dunia. 94,5 % pengguna game online terbanyak adalah anak remaja.

Anak remaja yang terlalu sering bermain *game online* akan mengalami ketergantungan untuk bermain *game online* setiap harinya. Seperti waktu bersama dengan keluarga, kurangnya bersosialisi dengan teman sebayanya dan waktu yang biasa dihabiskan belajar, sekarang dipergunakan untuk bermain *game online*. Jika hal ini dibiarkan saja, anak-anak akan malas dalam mengerjakan pekerjaan apapun dan akan

---

<sup>5</sup> Hestu putra wijayanto, *hubungan kecanduan game online terhadap kecemasan akademik siswa kelas 2 Smp Negeri 1 Muntilan*, (jurnal ilmu komunikasi, vol.4 No.7,2018).

berdampak buruk bagi masa depannya. Dari penjelasan di atas peneliti memilih Kampung Blimbingan yang terletak di Desa Kendit, Kecamatan Kendit, Kabupaten Situbondo Jawa Timur.

Peneliti memilih Kampung Blimbingan karena Kampung tersebut sebelum datangnya covid 19, kampung ini masih aman dari jangkauan teknologi yang bernama Handphone. namun setelah covid 19 sudah masuk dalam Kampung tersebut perubahan masif terjadi kepada banyak warga terutama yang paling mirisnya terhadap anak SD yang rata-rata sudah difasilitasi *Handphone*. sehingga permainan semacam *game online* sudah masuk kedalam lingkungan masyarakat di Kampung tersebut. *Game online* tersebut sudah di gemari oleh anak-anak, remaja, dewasa dan bahkan yang sudah lanjut usia. Hal di atas merupakan permasalahan negatif yang sebaiknya jangan dibiarkan begitu saja. Permasalahan yang terjadi pada anak yang gemar bermain *game online* pada masa sekarang sudah banyak ditemui di Kampung Blimbingan.<sup>6</sup>

Masalah ini tidak langsung muncul begitu saja, masalah tersebut berasal dari anak-anak yang sering berkumpul di warung kopi yang menyediakan Wi-Fi. Menurut observasi yang saya lakukan, informasi yang saya dapat dari warga sekitar. Awal mula munculnya warung wi-fi ini pada saat munculnya virus covid 19. Waktu itu sekolah diliburkan dan masuk secara online.<sup>7</sup> Semua masyarakat yang awalnya tidak memiliki *handphone*, saat itu juga diharuskan supaya anak bisa mengikuti kegiatan

---

<sup>7</sup> Uus, wawancara dan observasi, 20 desember 2022.

sekolah meskipun secara *online*. Pada saat sekolah mulai *online*, orang tua harus mengisi *handphone* dengan kuota. Kuota pada waktu itu dengan sengaja di naikkan harganya oleh para penjual yang ada di toko konter. Jadi, sebisa mungkin para orang tua menghabiskan uang untuk membeli kuota satu minggunya sekitaran 50.000-100.000 ribu. Para orang tua sudah mulai mengeluh, karena biaya kuota semakin mahal. Masalah ini sudah didengar oleh seluruh masyarakat Kampung Blimbing sehingga salah satu warung dengan sigapnya menyediakan warung Wi-fi dengan voucher yang 1 jamnya dijual dengan harga 2000 rupiah dan masyarakat menggunakan kesempatan ini sebagai mata pencaharian.<sup>8</sup>

Kampung Blimbing memiliki 234 kepala keluarga dan 27 anak yang masih duduk di bangku Sekolah Dasar (SD) di kabupaten Situbondo.<sup>9</sup> Peneliti memfokuskan kepada 1 keluarga dari 234 kk tersebut yaitu keluarga Bapak Ahmad Fauzi. Keluarga tersebut di pilih oleh peneliti karena anaknya memiliki tingkat kecanduan *game online* paling tinggi di antara anak yang lainnya. Beliau mempunyai 2 anak, pertama anak perempuan dan yang kedua anak laki-laki. Anak kedua Ahmad Fauzi dan Nur Fadilah merupakan Anak angkat, yang dirawat sejak umur 6 tahun. Hayati Makkiyah adalah nama anak pertama dan biasa di panggil kiki. Kiki berumur 11 tahun dan sekarang sudah duduk di bangku kelas 4 SD. Muhammad reza Irsyadillah merupakan anak kedua, yang biasanya di panggil dengan sebutan Reza. Reza untuk saat ini sudah berumur 9 tahun

---

<sup>8</sup> Ratmiyati, Nur Fadilah, dkk. observasi dan di wawancarai. 22 januari 2023.

<sup>9</sup> Ifan dwi candra, diwawancarai,

dan sudah duduk di bangku kelas 2 SD. karena anak ini merupakan seorang perempuan dan laki-laki dimana umurnya yang masih SD dan masih duduk di bangku SD.<sup>10</sup> Selain itu Kiki merupakan anak perempuan yang satu-satunya gemar bermain *game*. Anak tersebut masih kecil dan masih duduk di bangku SD, sudah di fasilitasi *Handphone* dan dibiarkan saja saat bermain *game* tanpa pengawasan orang tua. Kedua anak Bapak Fauzi juga mengalami tingkat kecanduan yang tinggi dengan bermain *game* dalam 1 hari melebihi dari 4 jam.

Berdasarkan wawancara peneliti dengan kedua anak tersebut , peneliti menanyakan aktifitas yang dilakukan setiap harinya yang dilakukan kedua anak tersebut. Aktivitas yang dilakukan Kiki setiap harinya dari jam 05.00 Wib bangun tidur, mandi siap-siap untuk pergi ke sekolah. Dari jam 06.00-12.00 Wib pergi ke sekolah, setelah pulang sekolah langsung bermain ke tempat Wi-Fi dari jam 12.30-14.30 Wib, Nur Fadilah pernah memarahi dan melarang sehingga Kiki tidak pergi ke tempat itu dan bermain *Game* dirumahnya saja bersama dengan adiknya Reza. Setelah pulang dari tempat wi-fi Jam 15.00-17.00 Wib pergi untuk bersekolah Madrasah, kalau sekolah madrasah kiki jarang masuk 1 minggu bisa di hitung 4x masuk. Tapi, pernah juga sesekali kiki masuk full dalam setiap minggu. Pulang dari sekolah madrasah jam 17.30 19.00 Wib kiki lanjut untuk mengaji di mushollah. Sepulang mengaji jam 19.30 Wib jika ada pr kiki langsung mengerjakan, namun setelah mengerjakan pr maka

---

<sup>10</sup> Ahmad Fauzi dan Nur Fadilah, diwawancarai peneliti, 22 juni 2023.

akan dilanjut untuk bermain *handphone*. Disela-sela waktu juga pasti disempatkan bermain *Game*, seperti saat mau ke sekolah madrasah, mau berangkat mengaji bahkan saat makan sambil bermain *game*.<sup>11</sup>

Aktivitas yang dilakukan oleh anak angkat bapak Fauzi yang bernama Reza tidak jauh beda dengan kakaknya. setiap harinya dari jam 05.00 Wib bangun tidur, siap-siap pergi ke sekolah, dan makan. Pergi ke sekolah dari jam 06.00-11.00 Wib, sepulang dari sekolah dari jam 12.00-14.30 Wib Reza pergi ke tempat warung yang ada Wi-Fi, sama halnya dengan Kiki jika dilarang maka anak ini akan bermain dirumah bersama kakaknya. 15.00-17.00 Wib Reza pergi ke sekolah madrasah, hal ini juga sama terjadi pada reza. Jika Kiki dalam 1 minggu hanya masuk 4x maka Reza juga sama. Kalau tidak sekolah madrasah, mereka biasanya dirumah saja dan bermain gamenya di rumah. 17.30-19.00 Wib mengaji di mushollah. 19.20 Wib sepulang dari mengaji sama halnya dengan Kiki, Reza juga mengerjakan pr jika ada. Setelah mengerjakan pr anak ini juga lanjut bermain *game* sampai malam, pernah sesekali anak ini ketahuan bermain *Game* sampai jam 00.00 Wib dini hari.<sup>12</sup>

Bapak Fauzi dan ibu Nur selaku orang tuanya pernah memarahi dan menyita *hadphonenya*, kata beliau anak ini terkadang lupa waktu, jarang dirumah dan sering telat pulang untuk pergi ke Madrasah. Pada saat *handphonenya* disita, Kiki pernah marah-marah dan nangis berguling-guling karena tidak tega bapak Fauzi memberikan kembali Handphone

---

<sup>11</sup> Hayati Makkiyah, diwawancarai oleh peneliti, Januari 2023.

<sup>12</sup> Reza Irsyadillah, diwawancarai penelitian, situbondo, Januari 2023.

yang disitanya. Ibu Nur juga berupaya melakukan cara seperti yang dilakukan oleh bapak Fauzi namun hal yang sama dilakukan oleh Kiki. Sejak waktu itu Bapak Fauzi dan ibu Nur tidak melarangnya asalkan Kiki masih mau pergi sekolah, Madrasah dan mengaji.

Anak angkat yang bernama Reza, juga diperlakukan sama seperti anak kandung. Ahmad Fauzi dan Nur Fadilah tidak pernah membedakan antara anak kandungnya dengan anak angkatnya. Perlakuan yang dilakukan kepada anak kandungnya juga diperlakukan sama kepada anak angkatnya. Beliau pernah memarahi dan menyita handphone nya. Beliau tidak tega melihat anak-anak yang lain bermain *handphone*, akhirnya bapak Fauzi dan ibu Nur mengembalikannya. Dengan syarat harus tetap sekolah, Madrasah dan mengaji. Namun cara yang dilakukan beliau salah dalam menyikapi masalah tersebut, sebaiknya sebagai orang tua yang baik beliau juga harus bersifat tegas dan tega kepada anak. Supaya anak tidak kebiasaan dan akan berakibat dampak yang buruk.<sup>13</sup>

Setelah melihat dari Aktifitas yang dilakukan kedua anak tersebut sangatlah berbahaya untuk anak yang duduk di bangku SD. Masalah yang dialami kedua anak tersebut yang terlalu keseringan bermain *game* bisa dikatakan kecanduan, sebagaimana yang dikatakan oleh Young dalam Aziz menyatakan bahwa internet dapat menyebabkan kecanduan salah satunya adalah *Computer game addiction* (Berlebihan dalam bermain

---

<sup>13</sup> Ahmad Fauzi, diawawancarai peneliti, 22 juni 2023.

Game).<sup>14</sup> Jika masalah tersebut dibiarkan begitu saja, maka akan berdampak buruk. Jam bermain *game* terlalu banyak dibandingkan waktu belajar, jika dilihat lagi aktifitas belajarnya hampir tidak ada. Masalah ini perlu segera ditangi oleh kedua orang tuanya agar tidak semakin lebih buruk lagi dan susah untuk di tangani. Sebagai orang tua sebaiknya lebih perhatian lagi, mengontrol jam bermain anak, sering mengajak berkomunikasi dan seseringkali mengajak anak untuk belajar bersama.

*Game online* yang biasa dimainkan oleh Kiki dan Reza adalah *game free fire* dan *mobile legend*. *Game* ini merupakan permainan baru yang bisa melibatkan orang yang kita tidak kenal. Bisa bermain dengan orang yang ada di seluruh penjuru dunia.<sup>15</sup> Sehingga pada akhirnya anak-anak banyak yang tertarik meluangkan waktunya dengan bermain *game online* saja setelah pulang sekolah. Karena terlalu asik bermain *game online*. Orang tuanya pun mengatakan bahwa sejak keseringan bermain *game online*, anak-anak tidurnya tidak teratur, makan tidak teratur, belajar juga tidak teratur dan bahkan terkadang tidak mau jika dimintai tolong oleh orang tuanya.

Fenomena masalah anak yang kecanduan *game online* menjadi hal yang sangat perlu ditangani. Saat ini banyak orang yang telah menjadi kecanduan *game online*. Jika terlalu berlebihan dalam bermain *game online* akan berdampak buruk, terutama bagi anak-anak dan remaja. dampak buruk yang disebabkan oleh *game online* diantaranya

---

<sup>14</sup>Andri Arif Kustiawan & Andy Widhia Bayu Utomo, *Jangan suka Game Online pengaruh Game Online dan Tindakan pencegahan*, (Magetan : CV AE Media Grafika,2018),7.

<sup>15</sup>Hayati Makkiyah dan Reza Irsyadillah, diwawancarai peneliti, 02 januari 2023.

menyebabkan anak-anak menjadi emosian yang tidak terkontrol, mengeluarkan kata-kata kotor yang tidak pantas untuk diucapkan, malas belajar, malas mengerjakan pekerjaan rumah, dan tidak mau untuk dimintai tolong oleh orang tuanya dan bahkan malas untuk beribadah.

Islam mengajarkan kita sebagai manusia harus saling mengingatkan satu sama lainnya. Jika ada seseorang yang meninggalkan ibadahnya semata-mata karena hal dunia maka sebagai manusia yang paham hal itu salah, maka di anjurkan untuk mengingatkan. Dalam hal ini kecanduan game online yang dialami oleh anak-anak juga masuk didalamnya. Islam mengajarkan untuk menjauhi perkara-perkara yang menyebabkan lupa akan beribadah kepada Allah dan lupa akan larangan-larangan Allah. Seperti yang telah dijelaskan dalam firman Allah Swt :

وَلَا تَكُونُوا كَالَّذِينَ نَسُوا اللَّهَ فَأَنْسَاهُمْ أَنْفُسَهُمْ ۗ أُولَٰئِكَ هُمُ الْفَاسِقُونَ ﴿١٩﴾

Artinya : Dan janganlah kamu seperti orang-orang yang lupa kepada Allah, sehingga Allah menjadikan mereka lupa akan diri sendiri, mereka itulah orang-orang fasik. (Surat Al Hasyr ayat 19)<sup>16</sup>

Ayat di atas ditafsirkan oleh Kementrian Agama Republik Indonesia (KEMENAG RI) dapat berarti janganlah orang beriman sesekali melupakan Allah atau lupa kepada Allah, lalu Allah akan melupakannya. Karena orang yang lupa kepada Allah akan sama seperti orang-orang munafik dan orang yahudi bani nadhir di masa Rasulullah Saw yang tidak bertaqwa kepada Allah. Mereka hanya memikirkan dunia saja tanpa memikirkan bagaimana kehidupan selanjutnya yang kekal yaitu akhirat.

<sup>16</sup> Al-Qur'an, 59:19.



Mereka akan disibukkan oleh harta dan anak cucu yang berhubungan dengan duniawi.<sup>17</sup>

Permasalahan yang terjadi berhubungan dengan ayat di atas mengenai anak yang kecanduan *game online* akan menomor satukan game daripada beribadah kepada Allah Swt. Sangatlah rugi bagi anak zaman sekarang lebih memilih *game online* daripada beribadah kepada Allah swt. Rasa malas untuk beribadah akan sangat tinggi jika tidak dipaksakan untuk berhenti dalam bermain *game online*. Oleh karena itu, sebagai orang tua dalam masalah ini memiliki peran penting, orang tua juga bertanggung jawab akan hal ini. Orang tua sebaiknya melakukan cara dengan memberi perhatian lebih dan mengontrol atau banyak meluangkan waktu untuk bisa bersama anak.

Permasalahan di atas mengenai anak yang kecanduan *game online*, Peranan orang tua sangatlah dibutuhkan dalam permasalahan tersebut. Masalah tentang anak yang kecanduan *game online* yang terjadi di kampung blimbing Membuat peneliti sangat tertarik untuk meneliti masalah yang terjadi dengan judul penelitian “ **Peran orang tua dalam mengatasi anak yang kecanduan *Game online* di Kampung Blimbing Kendit Kabupaten Situbondo (studi kasus Keluarga Bapak Fauzi)**”.

---

<sup>17</sup> Aplikasi NU Online, *Tafsir surat Al Hasyr ayat 19:59*.

## B. Fokus Penelitian

1. Bagaimana peran orang tua dalam mengatasi anak yang kecanduan *game online* di Kampung Blimbing Kendit Situbondo (*Studi Kasus* Keluarga Bapak Fauzi)?
2. Apa saja faktor penyebab anak mengalami kecanduan *game online* di Kampung Blimbing Kendit Situbondo (*Studi Kasus* Keluarga Bapak Fauzi)?

## C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan Fokus Penelitian di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini antara lain :

1. Mendeskripsikan Bagaimana peran orang tua dalam mengatasi anak yang kecanduan *game online* di kampung Blimbing situbondo (*Studi Kasus* Keluarga Bapak Fauzi).
2. Mendeskripsikan faktor yang menyebabkan anak kecanduan *game online* di Kampung Blimbing Situbondo (*Studi kasus* Keluarga Bapak Fauzi).

## D. Manfaat Penelitian

Peneliti berharap dengan adanya penelitian ini dapat memberikan manfaat terhadap semua pihak. Adapun manfaat penelitian ini dibagi menjadi dua macam, yaitu teoritis dan praktis.

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan tambahan wawasan dan pengetahuan terhadap masalah yang akan diteliti. Khususnya

mengenai peran orang tua dalam mengatasi anak yang kecanduan *game online* dan serta dapat dijadikan refrensi bagi pihak lain yang akan melakukan penelitian selanjutnya.

## 2. Secara Praktis

### a. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan agar dapat memberikan tambahan wawasan dan pengetahuan mengenai peran orang tua terhadap anak yang keseringan bermain *game online* dan bisa menjadikan sebuah ilmu untuk masa depan kelak jika sudah berkeluarga.

### b. Bagi peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sebuah gambaran mengenai peran orang tua kepada anak yang kecanduan *game online*, sehingga peneliti selanjutnya dapat memperluas tema penelitian mengenai anak yang terlalu berlebihan dalam bermain *game online*.

## **E. Definisi Istilah**

Definisi istilah berisi tentang pengertian istilah-istilah penting yang menjadi titik perhatian peneliti di dalam judul penelitian. Tujuannya agar tidak terjadi kesalah pahaman terhadap makna istilah sebagaimana

dimaksud oleh peneliti.<sup>18</sup> Berikut ini definisi istilah yang menjadi titik perhatian peneliti antara lain :

#### 1. Peran Orang Tua

Peran orang tua adalah sebuah peran utama dalam membimbing, mendidik, dan menjaga anak agar tetap menjalani kehidupan di jalan yang baik dan benar. Serta dapat berguna bagi seluruh yang ada di sekitarnya. dan tetap berada di jalan Allah SWT.

#### 2. Kecanduan *Game Online*

Kecanduan *game online* adalah seseorang yang berlebihan dalam bermain dan melebihi batas normal dari biasanya, hidupnya terlalu bergantung kepada sesuatu yang dimainkan, kurangnya bersosialisasi dengan sekitar. Bahkan dalam setiap detik, menit dan jamnya hanya diisi dengan bermain *game online*. Sehingga lupa akan tanggung jawab yang lainnya.

### F. Sistematika Pembahasan

Sistematika Pembahasan pada skripsi ini menjelaskan tentang proses bahasan skripsi yang terdiri dari bab pembuka hingga pada bab penutup.<sup>19</sup> Adapun sistematika pemabahasan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut :

<sup>18</sup> Tim penyusun, *pedoman penulisan karya ilmiah* (Jember : UIN Kiai haji Achmad Siddiq Jember,2021) hal.46

<sup>19</sup> Tim penyusun, *Pedoman penelitian Karya Ilmiah*,(Jember : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember,2021),73.

Bab I berisi pendahuluan, bab ini terdiri dari konteks penelitian, fokus penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi istilah, dan sistematika pembahasan.

Bab II berisi kajian pustaka, bab ini terdiri dari penelitian terdahulu dan kajian teori.

Bab III berupa metode penelitian yang terdiri dari pendekatan dan jenis penelitian, lokasi penelitian, lokasi penelitian, subjek penelitian, teknik pengumpulan data, analisis data, keabsahan data dan tahap-tahap penelitian.

Bab IV berupa penyajian data dan analisis, terdiri dari gambaran obyek penelitian, penyajian data dan analisis, dan pembahasan Temuan.

Bab V yaitu berisi penutup, yang terdiri dari Kesimpulan dan Saran.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Penelitian Terdahulu

Peneliti mencantumkan beberapa penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan kemudian membuat ringkasannya sehingga diketahui sejauh mana orisinalitas dan posisi penelitian yang akan dilakukan. Berikut beberapa penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan antara lain :

1. Skripsi yang berjudul *Peran Orang Tua dalam mengatasi perilaku menyimpang Remaja akibat Game Online HIGGS Domino di kelurahan Padang Kapuk Bengkulu Selatan*, oleh Yuli Permata Sari mahasiswa Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno pada tahun 2022.<sup>20</sup>

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis pendekatan studi kasus . Fokus permasalahan pada penelitian ini yaitu,

bagaimana pelaksanaan bimbingan individu oleh pengajar pondok pesantren sirojuddin dalam mengatasi perilaku tiga santri yang sering bermain game online “mobile legend”?

Hasil dari penelitian ini adalah menunjukkan bahwa peran orang tua pada perilaku menyimpang remaja sangatlah berperan yang dimana peran orang tua tersebut berupa suatu tindakan yang diberikan seperti memberikan pengarahan, nasehat, teguran, hukuman, memarahi

---

<sup>20</sup> Yuli Permata Sari, *Peran Orang tua dalam mengatasi perilaku menyimpang Remaja akibat Game Online HIGGS Domino di kelurahan padang kapuk bengkulu selatan*, (Skripsi Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno, 2022),

anaknya, seperti uang jajan dikurangi serta tindakan lain yang berupa mengambil gawai anaknya apabila anaknya tersebut selalu bermain *game online* higgs domino pada saat ada tugas dari sekolah dan meninggalkan pekerjaan sekolah yang seharusnya dikerjakannya dan membuat sampai lupa waktu apa yang mesti anaknya kerjakan.

2. Skripsi yang berjudul *Peran Orang Tua dalam mencegah kecanduan game online pada siswa kelas VII MTs Baytul Mukarommah Kelurahan Bulu Tempe Kecamatan Tanete Riattang Barat Kabupaten Bone*, Oleh Iffa Hulawaliah mahasiswa institut Agama Islam Negeri Bone Tahun 2022.<sup>21</sup>

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan jenis penelitian padagogik dan pendekatan psikologis. Fokus permasalahan pada penelitian ini

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa faktor pemicu kebiasaan bermain *game online* pada siswa kelas VII MTs Baytul

Mukarromah, yaitu : faktor internal meliputi keinginan yang kuat dari diri remaja untuk memperoleh nilai yang tinggi dalam bermain *game online*, rasa bosan yang dirasakan remaja ketika berada di rumah atau di sekolah, ketidakmampuan mengatur prioritas untuk mengerjakan aktivitas penting, dan kurangnya self control. Faktos eksternal meliputi dari lingkungan yang kurang terkontrol, kurang memiliki hubungan sosial yang baik, kurangnya perhatian dari orang-orang terdekat.

---

<sup>21</sup>Iffa Hulawaliah, *Peran Orang Tua dalam mencegah kecanduan game online pada siswa kelas VII MTs Baytul Mukarommah keluarahan Bulu Tempe Kecamatan Tanete Riattang Barat Kabupaten Bone*, (Skripsi Institut Agama Islam Negeri Bone,2022),xii.

3. Skripsi yang berjudul *Peran Orang tua dalam meminimalisasi Kecanduan Game Mobile Legends : Bang-bang pada remaja Desa Sukorejo Kecamatan Puhpelem Kabupaten Wonogiri*, oleh Firmansyah Al Anshori Mahasiswa Institut Agama Islam Negeri Ponorogo tahun 2022.<sup>22</sup>

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan jenis penelitian studi kasus. Fokus permasalahan pada penelitian ini 1) bagaimana dampak game mobil legends : bang-bang terhadap remaja desa sukorejo?, 2) bagaimana upaya orang tua dalam meminimalisasi kecanduan game online : bang-bang pada anak remaja?, 3) bagaimana hambatan yang dihadapi oleh orang tua dalam penerapan upaya meminimalkan kecanduan game online mobile legends bang-bang?

Hasil penelitian ini menunjukkan 1) terdapat dua dampak dalam bermain game online bang bang terhadap remaja desa sukorejo, yaitu dampak positif dan negatif. 2) upaya orang tua dalam meminimalisasi kecanduan game mobile legends bang-bang pada anak remajanya yaitu dengan menasehati, memberikan teladan mengenai perilaku dalam keluarga sendiri ataupun dalam perilaku sosial, membiasakan hal-hal baik dengan memperhatikan norma dan adat istiadat, membantu manajemen waktu dan memberikan hadiah sebagai motivasi dan penyemangat. 3) hambatan yang dihadapi oleh orang tua dalam penerapan upaya meminimalkan kecanduan *game*

---

<sup>22</sup>Firmansyah Al Anshori, *Peran orang Tua dalam meminimalisasi kecanduan game Mobile Legends : Bang-bang pada Remaja desa Sukorejo kecamatan Puhpelem Kabupaten Wonogiri*, (Skripsi Institut Agama Islam Negeri Ponorogo, 2022),iii.



*online mobile legend*, bang bang yaitu waktu dan perhatian yang diberikan oleh orang tua terhadap anaknya masih kurang serta komunikasi antara kedua orang tua dan anak mengalami yang namanya miskomunikasi atau tidak lancarnya komunikasi antara keduanya.

4. Skripsi yang berjudul *Peran orang tua dalam mengatasi kecanduan Game Online pada anak di Desa Jeblogan Kecamatan Paron Kabupaten Ngawi*, Oleh Zakkiya Zahro Munita mahasiswa Institut Islam negeri Ponorogo tahun 2021.<sup>23</sup>

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan jenis penelitian *field research* (Penelitian lapangan). Fokus permasalahan pada penelitian ini yaitu, bagaimana tahap-tahap pemberian bantuan yang diberikan oleh guru bimbingan dan konseling terhadap siswa pecandu game online kelas VIII tahun ajaran 2016/2017 mts ali maksum yogyakarta?.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa 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.

---

<sup>23</sup>Zakkiya Zahro Munita, *Peran Orang Tua dalam mengatasi kecanduan Game Online pada anak di Desa Jeblogan Kecamatan Paron Kabupaten Ngawi*, (Skripsi Institut Islam Negeri Ponorogo,2021),

5. Skripsi yang berjudul *Peran orang tua dalam meminimalisir kecanduan game online pada anak usia sekolah di kota palopo*, Oleh Kardina mahasiswa Institut Agama Islam Negeri Palopo Tahun 2020.<sup>24</sup>

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Fokus permasalahan penelitian ini adalah 1) bagaimana dampak kecanduan *game online* pada anak usia sekolah di kota palopo? 2) bagaimana peran orang tua meminimalisir kecanduan *game online* pada anak usia sekolah di kota palopo?.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa dampak kecanduan game online pada anak usia sekolah di kota palopo terdapat dua dampak yang ditimbulkan. Dampak positif yaitu, menambah aktivitas otak dan menambah teman, dampak negatifnya yaitu dampak sosial, dampak psikis dan dampak fisik. Adapun peran orang tua meminimalisir kecanduan *game online* yang telah diberikan, yaitu mengawasi anak dengan memberikan batasan waktu bermain. Mengindari *game* dengan tingkat adiksi yang tinggi serta memilihkan *game* yang dapat dimainkan bersama keluarga. Orang tua yang anaknya sudah terlajur kecanduan bermain *game online* agar kiranya menerapkan hal-hal yang positif kepada anak-anaknya dalam beraktivitas setiap harinya.

---

<sup>24</sup> Kardina, *Peran orang tua dalam meminimalisir kecanduan game online pada anak usia sekolah di kota palopo*, (Skripsi Institut Agama Islam Negeri Palopo, 2020), xxiv.

**Tabel 2.1**  
**Persamaan dan Perbedaan penelitian Terdahulu**  
**Dengan penelitian yang dilakukan**

No	JUDUL PENELITIAN TERDAHULU	PERBEDAAN	PERSAMAAN
1.	Peran orang tua dalam mengatasi perilaku menyimpang remaja akibat <i>Game Online</i> HIGGS Domino di Kelurahan Padang Kapuk Bengkulu Selatan. Tahun 2022	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Jenis Penelitian.</li> <li>2. Remaja</li> <li>3. <i>Game HIGGS Domino</i>.</li> <li>4. Fokus Permasalahan.</li> <li>5. Lokasi Berbeda.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pendekatan metode kualitatif.</li> <li>2. <i>Game online</i>.</li> <li>3. Peran Orang Tua.</li> </ol>
2.	Peran Orang Tua dalam mencegah kecanduan <i>Game Online</i> pada siswa kelas VII MTs Baytul Mukarromah Kelurahan Bulu Tempe Kecamatan Tanete Riattang Barat Kabupaten Bone. Tahun 2022	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Jeneis penelitian.</li> <li>2. Lokasi penelitian.</li> <li>3. Objek yang diteliti.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peran orang tua</li> <li>2. Kecanduan <i>Game Online</i>.</li> <li>3. Metode pendekatan Kualitatif.</li> </ol>
3.	Peran Orang Tua meminimalisasi Kecanduan <i>Game Online Mobile legends bangbang</i> pada Remaja Desa Sukorejo Kecamatan Puhpelem Kabupaten Wonogiri. Tahun 2022	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Lokasi penelitian.</li> <li>2. Objek penelitian.</li> <li>3. <i>Game Mobile Legends Bangbang</i>.</li> <li>4. Fokus Permasalahan.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peran orang Tua.</li> <li>2. Metode penelitian.</li> <li>3. Jenis penelitian.</li> <li>4. Kecandua <i>Game Online</i>.</li> </ol>
4.	Peran orang Tua dalam mengatasi kecanduan <i>Game Online</i> pada anak di Desa Jeblogan Kecamatan Paron Kabupaten Ngawi. Tahun 2021	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Lokasi Penelitian.</li> <li>2. Jenis Penelitian.</li> <li>3. Fokus Permasalahan.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Metode penelitian.</li> <li>2. Judul penelitian.</li> </ol>
5	Peran Orang Tua dalam meminimalisir kecanduan <i>Game Online</i> pada anak usia sekolah di kota palopo. Tahun 2020	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Jenis penelitian.</li> <li>2. Fokus permasalahan</li> <li>3. Lokasi Penelitian.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Metode Pendekatan.</li> <li>2. Peran orang tua</li> <li>3. Kecandun <i>Game online</i>.</li> <li>4. Objek penelitian.</li> </ol>

## B. Kajian Teori

### 1. Peran orang tua dalam mengatasi anak kecanduan game online

#### a. Pengertian Peran Orang Tua

Peran menurut R Linton, adalah *the dynamic aspect of status* yang artinya seseorang menjalankan perannya sesuai hak dan kewajibannya. Sementara menurut Merton, peran adalah *Complement of role relationships which persons have by virtue of occupying a particular status*. Atau dengan kata lain yang berarti pelengkap suatu hubungan peran yang dimiliki seseorang karena menduduki status sosial tertentu.<sup>25</sup>

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia orang tua diterjemahkan sebuah keluarga yang terdiri dari ayah kandung dan ibu kandung.<sup>26</sup> A.H. Hasanuddin juga mengemukakan bahwa sanya orang tua merupakan orang yang pertama kali dikenali oleh putra dan putrinya dengan sebutan bapak dan ibu.<sup>27</sup> dan H.M Arifin juga mengartikan bahwa sanya orang tua adalah kepala keluarga.<sup>28</sup>

Orang tua adalah pendidikan utama bagi anak-anaknya, orang tua juga dikatakan sebagai orang yang membimbing anak dalam lingkungan yang disebut keluarga.

<sup>25</sup> Puline Pujastiti, *Sosiologi kelas untuk SMA/MA kelas XI*, (Jakarta : Grasindo, 2007), 41.

<sup>26</sup> Departemen Pendidikan dan kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Balai Pustaka : Jakarta, 1990), h.629.

<sup>27</sup> A.H Hasanuddin, *Cakrawala Kuliah Agama*, (Suarabaya : Al Ikhlas, 1984), h.74.

<sup>28</sup> H.M Arifin, *Hubungan Timbal Balik pendidikan agama di Lingkungan sekolah dan keluarga*, (Bulan Bintang : Jakarta, 1987), h.74

Meskipun pada dasarnya orang tua dibagi menjadi 3 yaitu, orang tua kandung, orang tua asuh dan orang tua tiri. Orang tua tetaplah sebuah ikatan yang diartikan sebagai keluarga. Keluarga merupakan hasil dari sebuah ikatan yang disebut dengan perkawinan antara laki-laki dan perempuan berdasar hukum dan undang-undang yang berlaku.<sup>29</sup>

Orang tua diberikan sebuah kepercayaan dari Allah untuk mendidik anak dan menjaga anak supaya tetap berada di jalan yang benar. Membimbing anak agar menjadi anak yang sholeh dan sholehah, tidak hanya itu orang tua juga berkewajiban mengajarkan anak apa itu arti sopan dan santun. Menghargai sesama manusia serta berakhlakul karimah. Orang tua pasti berkeinginan anaknya dapat menjadi orang yang berbakti kepadanya. Karena anak merupakan penerus orang tuanya yang akan berbaur di masyarakat pada saat sudah dewasa. Maka itu orang tua akan menyiapkan pendidikan, karakter, akhlak dan cara menghargai sesama manusia.

Jadi, Peran orang tua adalah memenuhi kebutuhan anak baik dari sudut pandang organis maupun psikologis. Termasuk seperti makanan, dan kebutuhan psikologis, seperti kebutuhan akan pengembangan intelektual melalui pendidikan, kebutuhan untuk merasa dicintai, dipahami, rasa nyaman, perhatian dan kebutuhan untuk merasa aman saat bersama orang tua yang

---

<sup>29</sup> Mansur, *Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam*, (Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2005), 41.

dilakukan melalui tindakan dan perkataan<sup>30</sup>. Peran Orang tua dipengaruhi oleh peran-perannya atau kesibukan yang dialami misalnya peran ayah dan ibu sudah berbeda. Peran ayah dalam sebuah keluarga adalah bertanggung jawab sepenuhnya terhadap istri dan anak-anaknya. Sedangkan untuk peran ibu bertanggung jawab sepenuhnya mengenai pekerjaan rumah tangga. Oleh karena itu, sebagai orang tua harus memberi contoh yang baik kepada anak-anaknya. Supaya anak memiliki sikap dan perilaku yang baik pula kepada orang yang lebih tua maupun kepada lingkungan sekitar. Maka dapat disimpulkan bahwa peran orang tua dalam sebuah keluarga berfungsi sebagai pengasuh, pembimbing dan pendidik yang baik bagi putra dan putrinya untuk masa depannya kelak, karena pada dasarnya masa depan anak yang cerah dilihat bagaimana peran orang tua kepada anaknya.

Tujuan peran orang tua dalam mendidik anak yaitu untuk

mengarahkan supaya anak menjadi taat beribadah kepada Allah, berbakti kepada kedua orang tua, serta menghormati sesama saudara dan lingkungan yang ada di sekitarnya.<sup>31</sup> Arifin menyebutkan ada tiga peran orang tua yang berperan dalam prestasi belajar anak yaitu, memfasilitasi kesempatan sebaik-baiknya untuk anak menemukan bakat minat dan mendukung anak agar terus meminta bimbingan dan nasehat, memfasilitasi

---

<sup>30</sup> Siti maimunawati & Muhammad Alif,28.

<sup>31</sup> Siti maemunawati & Muhammad Alif, 29.

informasi-informasi penting dan relevan yang sesuai dengan kemampuan masing-masing anak, memfasilitasi sarana belajar serta membantu kesulitan lainnya yang dialami oleh anak.<sup>32</sup>

b. Fungsi Peran Orang Tua

Orang tua bertanggung jawab terhadap anak mulai sejak lahir ke dunia. Orang tua berkewajiban memberi ajaran yang benar untuk anak. Baik dari segi keagamaan, pendidikan dan sosialisasi, sosial budaya, cinta kasih, perlindungan, reproduksi, ekonomi, dan lingkungan sekitarnya. fungsi orang tua dalam keluarga adalah sebagaimana berikut :

a) Fungsi keagamaan

Agama dalam kehidupan merupakan kebutuhan bagi setiap manusia. Manusia yang tidak memiliki agama maka hidupnya seakan-akan tidak akan mempunyai arah untuk melangkah. Maka dari itu orang tua berkewajiban

menanamkan nilai keagamaan bagi anaknya, supaya menjadi manusia yang akhlaknya baik dan tetap berada di jalan tuhan yang maha esa. Ajaran agama ini dapat diketahui fungsinya jika seseorang sudah bisa memiliki sifat sabar dan ikhlas.

b) Fungsi Pendidikan dan sosialisasi

Mudyaharjo mengatakan ada tiga jangkauan tentang pendidikan yaitu pendidikan yang maha luas, sempit, dan luas

---

<sup>32</sup> Arifin, *Pokok-pokok pemikiran tentang bimbingan dan Penyuluhan Agama*,(Jakarta : Bulan Bintang, 1992), 92.

terbatas. Definisi maha luas adalah hidup. Pendidikan adalah segala pengalaman belajar yang berlangsung dalam segala lingkungan dan sepanjang hidup. Pendidikan adalah segala situasi yang mempengaruhi pertumbuhan individu.<sup>33</sup> manusia merupakan makhluk sosial yang sangat membutuhkan pendidikan. Pendidikan menjadi hal utama agar manusia memiliki batasan dalam dirinya dan lingkungannya.

Orang tua berkewajiban untuk memberikan pendidikan yang layak bagi anaknya, tentunya untuk menyiapkan bekal yang baik untuk masa depannya. Sebagai orang tua diharuskan memberikan contoh-contoh yang baik untuk anaknya. Fungsi pendidikan dan sosialisasi dalam keluarga merupakan tempat pengembangan potensi anak untuk berinteraksi dan belajar bersosialisasi dengan lingkungan sekitar secara sehat dan baik. Orang tua harus menanamkan nilai, norma, cara berkomunikasi dengan orang lain dan mengajarkan mana hal yang baik dan buruk.<sup>34</sup>

c) Fungsi Sosial budaya

Sosial budaya merupakan gabungan dari sosial dan budaya. Sosial dalam artian masyarakat, budaya atau kebudayaan dalam arti sebagai semua hasil karya, rasa, dan

<sup>33</sup> Teguh Triwiyanto, *Pengantar Pendidikan*, (Jakarta : PT Bumi Aksara, 2014), 22.

<sup>34</sup> Ulfiah, *Psikologi Keluarga*, (Bogor : Ghalia Indonesia, 2016), 76.



cipta masyarakat. Sosial budaya dalam artian luas mencakup segala aspek kehidupan.<sup>35</sup>

Keluarga merupakan tempat membina dan menanamkan nilai-nilai sosial budaya para leluhur untuk dijadikan panutan dalam kehidupan. Fungsi sosial budaya memberikan kesempatan kepada anggota keluarga untuk menjadi kesatuan yang terdiri dari beragam ras, suku dan budaya. Contoh dari fungsi sosial budaya ini dalam keluarga bisa dilihat dari segi kerukunan, kebersamaan dan hidup secara berdampingan dalam keberagaman secara harmonis.<sup>36</sup>

d) Fungsi Cinta Kasih

Cinta dan kasih dalam sebuah keluarga merupakan hal yang paling penting ditanamkan. Orang tua memberikan cinta dan kasihnya kepada anak memberikan pengaruh besar, sehingga anak merasa nyaman bahwa keluarga merupakan

tempat ternyaman. Rasa cinta dapat keyakinan yang kokoh terhadap hubungan suami istri, orang tua dan anak dan hubungan antar kekerabatan sehingga keluarga menjadi dinding yang kuat hubungan rasa cintanya.<sup>37</sup>

e) Fungsi Reproduksi

<sup>35</sup> Ciek Julyati Hisyam, *Sistem sosial budaya Indonesia*, (Jakarta Timur : PT Bumi Aksara, 2020),3.

<sup>36</sup> Hermawati, *Penanaman dan penerapan nilai karakter melalui 8 fungsi keluarga*, (Jakarta Timur : BKKBN,2017),42-44.

<sup>37</sup> Faizah, Noer Laela, *Bimbingan konseling Keluarga dan Remaja edisi revisi*, (Surabaya : UIN Sunan Ampel Press,2017),27.

Keturunan merupakan harapan dari semua orang tua. Dalam keluarga pasti memikirkan untuk memiliki keturunan agar bisa meneruskan generasi selanjutnya. Orang tua jika sudah ingin memiliki keturunan maka harus bertanggung jawab atas perkembangan pada anak. Fungsi reproduksi ini orang tua harus memberi pemahaman tentang seksualitas supaya anak tidak salah pemikiran dari orang sekitarnya. maka orang tua wajib memilah dan memilih pergaulan anak dengan baik dan lingkungan yang baik dan sehat.<sup>38</sup>

f) Fungsi Ekonomi

Dalam sebuah keluarga ekonomi merupakan kebutuhan yang dikatakan paling penting. Fungsi ekonomi dalam keluarga digunakan untuk memenuhi kebutuhan ayah, ibu, dan anak. Orang tua mempunyai kewajiban untuk memenuhi kebutuhan ekonomi khususnya untuk ayah. Pada era zaman sekarang uang adalah hal yang paling dibutuhkan, hals ekecil apapun pasti membutuhkan uang.

Keuangan dalam keluarga harus di atur dengan baik agar kebutuhan seperti makan, minum, jajan, pendidikan, dan kebutuhan lainnya dapat terpenuhi. Orang tua perlu menanamkan kepada putra dan putrinya cara menghemat uang, menabung, disiplin danulet supaya terbiasa memiliki

---

<sup>38</sup> Hermawati.

rasa untuk berusaha keras dalam mencapai sesuatu walaupun sering gagal.<sup>39</sup>

g) Fungsi Perlindungan

Keluarga merupakan tempat berlindung dan rasa aman. Dengan saling melindungi, menyayangi, dan peduli satu sama lainnya. Jika keluarga berfungsi dengan baik maka akan menumbuhkan rasa perlindungan yang aman bagi keluarganya. Fungsi orang tua dalam perlindungan keluarga dapat menciptakan aktivitas seperti mendidik, belajar, mengawasi dan aktivitas positif lainnya.<sup>40</sup>

h) Fungsi Pembinaan Lingkungan

Salah satu fungsi orang mengajari pembinaan lingkungan, mengolah kehidupan dengan memperhatikan lingkungan sekitar. Orang tua ikut serta dalam melestarikan lingkungan di masyarakat agar tetap bersih dan terjaga

kebersihannya. hal ini menjadi contoh untuk mendidik anak supaya kelak dapat hidup dengan kebersihan sehingga terciptanya lingkungan yang sehat. Caranya dengan mengajarkan hidup bersih sedari kecil, sehingga jika sudah beranjak dewasa akan menerapkan kebiasaan hidup bersih

---

<sup>39</sup> Ulfiah, 76.

<sup>40</sup> Faizah, Noer Laela, 28.

baik di rumahnya maupun di lingkungan masyarakat dan ikut serta melestarikan lingkungan sekitarnya.<sup>41</sup>

c. Cara Mengatasi/Penanganan kecanduan Game Online

1. Pola Asuh Orang Tua

Konflik antar generasi sering terjadi dalam sebuah keluarga. Konflik antargenerasi terjadi dikarenakan Pola asuh yang kurang sehingga menyebabkan komunikasi antara orang tua dan anak yang kurang efektif. pola asuh di bagi menjadi 4 bagian yang pertama pola asuh otoritarian, otoritatif, permisif dan tak acuh ataupun tidak peduli. Sementara itu, Pola asuh permisif, otoritarian dan tak acuh adalah hal yang memiliki potensi besar yang dapat menyebabkan anak kecanduan *game online*. Mengapa demikian, upaya yang harus dilakukan untuk mengatasi kecanduan *game online* orang tua hendaknya menggunakan pola asuh yang tepat, yaitu pola asuh otoritatif.

Mengapa disarankan pola asuh otoritatif, dikarenakan pola asuh otoritatif ini dapat melibatkan komunikasi aktif antara orang tua dan anak. pola asuh otoritatif ini dapat memberikan arahan dan juga perdampingan yang tepat terhadap anak sehingga anak tidak mengalami yang namanya stress, perasaan tertekan dan depresi. Pola asuh otoritatif juga dapat membentuk komunikasi yang baik, misalnya saat berbicara

---

<sup>41</sup> Hermawati,43.

dengan anak orang tua dan anak menggunakan bahasa yang sopan dan melontarkan kalimat yang positif. Hal ini dapat membuat anak rentan terhadap konsep diri yang negatif dan harga diri yang Rendah. Komunikasi merupakan sesuatu yang penting untuk orang tua dalam mempelajari sebuah *game online* (permainan) yang negatif ataupun yang positif bagi anak.

Komunikasi yang terbuka dan nyaman dapat memudahkan orang tua untuk berdiskusi dan berdialog dengan anak. dialog dan diskusi dapat menimbulkan terkait sisi positif dan negatif dari *game online*. Jika anak sudah mengetahui dan sadar dengan baik dan tanpa paksaan maka anak akan cenderung menggunakan *game online* secara proporsional dan tidak berlebihan. sebaliknya, dengan timbulkan komunikasi yang baik.

## 2. Peningkatan Harga Diri

Individu yang kecanduan *game online* cenderung dikarenakan merasa memiliki harga diri yang rendah. Sehingga, lingkungan *game online* oleh individu menjadi sebuah tempat yang dianggap baik dan dapat memperbaiki harga dirinya. Individu merasa dihargai dan diterima oleh lingkungan sesama pemain *game online*, meskipun mereka jarang bertemu secara langsung. Oleh karena itu, peningkatan harga diri ini

merupakan upaya atau strategi yang dapat digunakan untuk mengatasi kecanduan *game online* terhadap individu. peningkatan harga diri ini dapat dilakukan dengan cara beberapa upaya yaitu konseling dan psikoterapi.

### 3. Peningkatan Manajemen Diri

Menurut Manz & Sims, J beliau mengatakan bahwa keterampilan manajemen diri berarti individu mengelola perilaku mereka sendiri dengan menetapkan standar pribadi, mengevaluasi kinerja mereka berdasarkan standart tersebut dan mengelola sendiri konsekuensi berdasarkan evaluasi dari mereka.

Budiyani abdullah juga mengatakan individu yang bisa kecanduan *game online* karena kurangnya kendali diri dan *self control* yang rendah. Maka dari itu, untuk menjauhi atau memberi solusi terhadap individu dengan kecanduan *game online* adalah dengan meningkatkan keterampilan manajemen diri *self management skill*.

### 4. Peningkatan Strategi Coping

Bagi individu *strategi coping* berperan dalam mengatasi masalah seperti kecanduan *game online*. peningkatan strategi coping dapat dilakukan dengan cara pelatihan berkelompok, konseling, maupun psikoterapi yang dilakukan oleh para ahli dan psikolog. Tujuannya untuk mensadarkan dan pemahaman

terhadap individu bahwa jika ada masalah berlari dengan bermain *game online* maka masalah baru akan muncul seperti kecanduan *game online*.

Cevik & Yildiz, Tham Ellithorpe dan Meshi mengatakan bahwa rasa nyaman agar terpenuhi individu yang sedang bermasalah bentuk dukungan sosial bisa dilakukan dengan memberikan kesempatan bercerita, memberikan alternatif aktivitas agar individu dapat memenyhu rasa nyamannya ditengah permasalahan serta membantu individu untuk menghadapi permasalahannya dan menyelesaikannya. Maka dari itu kepekaan orang-orang sekitarnya menjadi modal terpenting untuk menghindarkan individu untuk melarikan diri dari bermain *game online*.

#### 5. Psikoterapi dan Farmakoterapi

Strategi penanganan kecanduan *game online* atau

dikatakan sebagai mengatasi dengan menggunakan psikoterapi dan farmakoterapi. Menurut Zajac, Ginley, Chang dan Petry teknik Psikoterapi yang lain dapat mengingatkan pemain strategi penanganan kecanduan *game online* adalah psikoterapy kognitif keperilakuan atau *cognitive behavioral therapy* atau sering disingkat dengan CBT.

Bonnaire, Liddle, Har, Nielsen, & Phan juga mengatakan bahwa Psikoterapi keluarga juga dianggap dapat

menjadi strategi penanganan *game online*. Psikoterapi keluarga bertujuan untuk membuka komunikasi antar anggota keluarga sehingga permasalahan dapat terselesaikan bersama serta meningkatkan kesadaran dan keterampilan peran masing-masing anggota keluarga. Seorang individu yang mengalami kecanduan *game online* sangatlah membutuhkan peran orang terdekatnya misalkan ayah, ibu, kakak, adik saudara, kakek, nenek dan keluarga lainnya. Orang tua juga dapat mengevaluasi pola asuh yang harus diterapkan dengan tepat. Jika pola asuh yang diterapkan belum tepat maka orang tua harus segera merubahnya agar tidak berpengaruh lebih terhadap anak.<sup>42</sup>

## 2. Faktor Penyebab anak kecanduan game online

### a. Pengertian kecanduan game online

*Game online* atau juga disebut dengan permainan yang dimainkan secara online maupun offline, melalui internet atau

sosial media. *Game online* berasal dari kata bahasa inggris.

Perkembangan *game online* sendiri tidak lepas dari perkembangan teknologi informasi dan jaringan komputer. Pada tahun 1970

muncul jaringan komputer berbasis paket, jaringan komputer tidak

hanya terbatas pada jaringan area LAN tetapi juga termasuk

jaringan WAN dan di dapatkan di internet. *Game online* pertama

yang muncul kebanyakan adalah game simulasi perang atau

---

<sup>42</sup> Ahmad Saifuddin, 115-122.



pesawat yang digunakan untuk keperluan militer yang kemudian dirilis dan dikomersialkan, kemudian *game* ini menginspirasi *game* lain untuk muncul dan berkembang.<sup>43</sup>

Menurut Andrew Rollings dan Ernest Adams mengartikan bahwa *game online* bukanlah sekedar permainan yang sederhana, melainkan sebuah kemajuan teknologi yang merupakan sebuah mekanisme yang memungkinkan pemain untuk terhubung satu sama lain. berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa pemain online adalah salah satu bentuk perjudian yang dapat dimainkan oleh banyak pemain dengan menggunakan koneksi internet.<sup>44</sup>

Adapun definisi *game* yang dikemukakan oleh Abu Ahmadi dan Munawar Sholeh dalam bukunya yang berjudul psikologi perkembangan adalah suatu tindakan yang dilakukan dengan hati-hati dan dengan sukarela tanpa paksaan yang disengaja menikmati

aktivitas saat anda melakukannya.<sup>45</sup> *game* atau permainan ini tidak asal-asalan tempatnya berbagai aturan yang harus dipahami penggunaannya. *Game* ini juga membutuhkan skenario agar *game* nya jelas dan terarah. Skenario yang ada pada *game* dapat berisi

---

<sup>43</sup> Muhammad ridoi, *cara mudah membuat game edukasi dengan construct 2*, (jakarta : Maskha, 2018),5.

<sup>44</sup> Drajat edy kurniawan, *Pengaruh intensitas game online terhadap perilaku prokrastinasi akademik pada mahasiswa bimbingan dan konseling islam universitas PGRI Yogyakarta*, Jurnal konseling Gusjigang, Volume 3 No,1, Juni 2017,98.

<sup>45</sup> Abu ahmadi dan munawar Sholeh, *psikologi perkembangan*, (Jakarta : Rineka Cipta,2005),106.

pengaturan peta, level, cerita dan bahkan efek yang ada dalam *game*.

Menurut Ulfa kecanduan *game online* merupakan salah satu jenis kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau lebih dikenal dengan *Internet Addictive disorder*. Internet dapat menyebabkan kecanduan, salah satunya *computer addiction* (Berlebihan dalam bermain *game online*). *Game online* adalah lalu lintas tinggi dan bagian internet yang sangat populer yang dapat membuat ketagihan dengan waktu bermain yang sangat tinggi.<sup>46</sup>

Seseorang anak jika sudah mulai kecanduan bermain *game online* maka mereka akan melupakan semua aktivitasnya yang lain.<sup>47</sup> misalnya melalaikan sholat, pekerjaan rumah, Pr sekolah dan bahkan untuk pergi beraktifitas mengaji dan sekolah madrasah akan ditinggal. Ada beberapa kriteria yang dapat

dikatakan kecanduan *game online* Menurut Griffiths kriteria ini mendefinisikan kecanduan *game online* yaitu :

- 1) Saliency yang dapat mendominasi pikiran, perasaan dan perilaku.
- 2) Mood modification yang dapat mengubah suasana hati negatif menjadi positif.

<sup>46</sup> Andri arif kustiawan & Andy Widhiya Bayu utomo, *Jangan suka Game Online pengaruh game Online dan tindakan pencegahan*, (Magetan : CV AE MEDIA GRAFIKA, 2019), 35.

<sup>47</sup> Andik susilo.mvp, mcts, *Teknik cepat memahami keamanan komputer dan internet*, (Jakarta : PT ELEX Media Komputindo, 2010), 35.

- 3) *Tolerance* antar individu yang mengharuskan bermain *game* lebih lama untuk mencapai tingkat kesenangan pada hati.
- 4) *Withdrawal symptoms* gejala penarikan diri, individu yang psikologis dan fisiknya ditarik untuk tetap bermain tanpa berhenti.
- 5) Conflict terjadinya konflik interpersonal dan intrapersonal yang disebabkan oleh perilaku *game Online*.
- 6) Relapse yaitu adanya sebuah potensi kembali ke permainan pola lama apabila individu yang pernah mengalami kecanduan *game online* berhenti dan mengulangnya lagi.<sup>48</sup>

American academy of Pediatrics (AAP) menjelaskan bahwa anak-anak di atas usia 6 tahun boleh main game maksimal 60 menit pada hari sekolah dan 2 jam di hari libur. Sementara untuk anak-anak yang masih berusia di bawah 6 tahun hanya boleh mengakses internet 30 menit saja. jurnal kesehatan juga

mengatakan kecanduan *game online* bisa diukur saat waktu bermainnya. batas normal dalam bermain *game online* dalam 1 hari hanya 2 jam. Jika sudah melampaui batas normal tersebut maka seseorang yang bermain game dikatakan kecanduan, hal ini dikutip dalam jurnal kesehatan<sup>49</sup>. *Game online* merupakan permainan yang sangat menarik. Namun jika dimainkan terus

<sup>48</sup> Ahmad saifuddin,100-1001.

<sup>49</sup> Sinsu erik, Wetik Virgini Syenshie.Hubungan durasi bermain *game online* dengan kesehatan mental pada remaja.Jurnal Ilmiah kesehatan Jiwa. Vol 2.N02.72.agustus 2020.

menerus akan membuat intensitas bermain *game online* menjadi berlebihan. sehingga menyebabkan anak lama kelamaan akan menjadi kecanduan *game online*.

Kecanduan *game online* juga bisa berdampak buruk terhadap psikologis anak. Mereka akan susah untuk bergaul dengan teman sebayanya, dengan lingkungan sekitarnya. kehidupan nyata akan terasa asing karena terlalu sering bermain *gadget* dan *computer*. candu *game online* tidak akan jauh berbeda dengan candu narkotika. Seseorang yang kecanduan akan terus-menerus bermain *game* setiap harinya. Untuk dapat sembuh dari kecanduan *game online* sama susahny dengan sembuh dari narkoba. Karena terlalu sering bermain tanpa batasan waktu. Sebenarnya *game online* ini merupakan permainan yang baik jika dilakukan secara baik dan dengan batasan yang normal tidak berlebihan.<sup>50</sup>

b. Dampak kecanduan *game online*

Dampak kecanduan *game online* dibagi menjadi dua, dampak positif dan dampak negatif, yaitu :

1. Dampak positif *game online*

Beberapa sumber mengumpulkan dampak positif saat bermain *game online*. *Game online* merupakan permainan yang memberikan pelatihan terhadap otak. Keterampilannya seperti :

---

<sup>50</sup> Andik susilo,35.

a) Melatih Koordinasi tangan dan mata,. Contohnya seperti, permainan menembak, setiap karakter yang berada di dalamnya bisa berjalan dan menembak pada saat waktu yang sama. Untuk dunia nyata hal ini membutuhkan pemain untuk memahami posisi karakter, kemana ia menuju, kecepatannya, senjata menuju ke arah mana, menghindari tembakan musuh, dan sebagainya. proses ini membutuhkan koordinasi antara mata tangan dan kemampuan visual spasial untuk menjadi sukses dalam permainannya.

b) Melatih ketajaman mata, pada saat bermain *game online* harus melihat dengan jeli setiap sudutnya agar tidak mudah terserang dengan musuh.

c) Meningkatkan konsentrasi, pada saat bermain *game online* dibutuhkan konsentrasi agar tidak mudah kalah dari musuh.

d) Mengajarkan anak-anak sumber daya dan keterampilan kepemimpinan, contohnya anak-anak belajar unruk mengelola sumber daya yang terbatas dan menggunakan sumber daya yang terbaik. Seperti dalam kehidupan nyata skill ini diasah dalam *game* Strategi Seperti *Simcity*, *Age of empiris* dan *Railroad Tycoon*.

## 2. Dampak negatif *game online*

Dampak negatif bermain *game online* diantaranya:

- a) Menimbulkan kecanduan bermain *game online*.
- b) Remaja tidak memiliki prioritas untuk melakukan aktivitas sehari-hari.
- c) Mendorong anak untuk terlibat dalam perilaku anti sosial(tidak peduli dengan sekitar), karena pada saat bermain *game online* akan menyita banyak waktu sehingga jarang untuk berkomunikasi dengan keluarga maupun teman sebaya.
- d) Menyebabkan kemalasan belajar karena terlalu kelelahan setelah bermain *game online*.
- e) Mendorong anak membuat hal-hal yang negatif, seperti kekerasan karena terlalu banyak meniru karakter yang ada di dalamnya sehingga perilaku yang ada di dalam karakter *game* tersebut ditiru tanpa harus memikirkan bahaya atau tidaknya.<sup>51</sup>

## 3. Faktor penyebab anak kecanduan *game online*

Ada 2 faktor yang dapat menyebabkan anak kecanduan *game online*, Faktor internal dan faktor eksternal. Untuk yang pertama adalah Faktor internal yang menyebabkan anak kecanduan *game online* sebagai berikut :

---

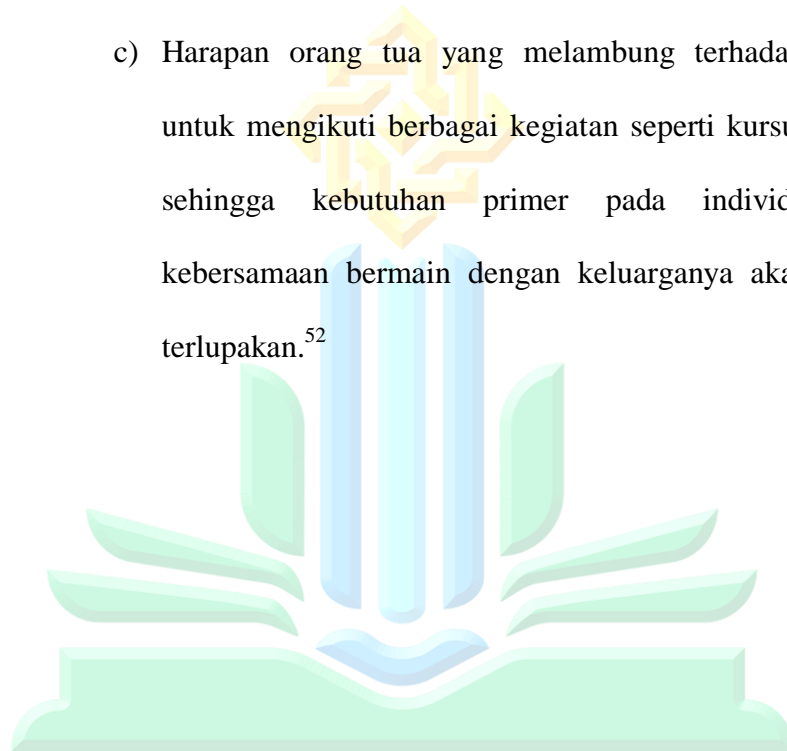
<sup>51</sup> Emy yunita rahma pratiwi dkk, *Positif negatif Game online pengaruh Fenomena game online terhadap prestasi pelajar*, (Jombang : LPPM UNHAS Y TEBUIRENG JOMBANG, 2019),17.

- a) Keinginan yang kuat dari diri anak untuk memperoleh nilai yang tinggi dalam permainan *game online*, karena *game online* dirancang sedekimian rupa agar gamer semakin penasaran dan semakin ingin memperoleh nilai yang tinggi.
- b) Ketidakmampuan mengatur prioritas untuk mengerjakan aktivitas penting lainnya juga menjadi penyebab timbulnya kecanduan terhadap game online.
- c) Rasa bosan yang dirasakan anak ketika berada di rumah atau di sekolah.
- d) Kurangnya *self control* dalam diri anak, sehingga kurang mampu mengantisipasi dampak negatif yang timbul dari bermain *game online* secara berlebihan.

Sedangkan untuk Faktor Eksternal yang menyebabkan kecanduan *game online* pada individu sebagaimana berikut :

- a) Lingkungan yang kurang terkontrol, misalnya melihat teman sebayanya yang asik bermain *game/gadget* sehingga membuat individu tertarik ingin ikut memainkannya. Bisa jadi salah satu temannya juga ikut mempengaruhi dan memaksa individu untuk ikut bermain *game online*. Orang tua harus lebih menjaga dan memperhatikan dari segi lingkungannya juga.

- b) Kurang memiliki hubungan sosial yang baik, sehingga individu memilih alternatif bermain *game online* sebagai aktivitas yang menyenangkan. Pada dasarnya hubungan sosial merupakan pengaruh besar bagi individu, kurangnya hubungan sosial dengan sekitar akan mengakibatkan
- c) Harapan orang tua yang melambung terhadap anaknya untuk mengikuti berbagai kegiatan seperti kursus atau les, sehingga kebutuhan primer pada individu seperti kebersamaan bermain dengan keluarganya akan menjadi terlupakan.<sup>52</sup>



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

---

<sup>52</sup>Sapto irawan & Dina siska W, *faktor-faktor yaf mempengaruhi kecanduan Game Online peserta didik*, Jurnal Konseling Gusjigang, Vol 07,01, April 2021,13.



## **BAB III METODE PENELITIAN**

### **A. Pendekatan dan Jenis Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Penelitian kualitatif adalah pengumpulan data pada suatu layar alamiah dengan maksud menafsirkan fenomena yang terjadi dimana penelitian adalah sebagai instrument kunci, pengambilan sampel sumber data dilakukan secara *purposive* dan *snowbaal*, teknik pengumpulan dengan triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna daripada generalisasi.<sup>53</sup>

Jenis penelitian *field Research* (Penelitian Lapangan) dengan pengumpulan data secara mendalam dan observasi. peneliti terjun langsung ke lapangan untuk melakukan pengamatan suatu fenomena yang ada disana. maka dari itu peneliti terjun langsung ke Lapangan untuk melakukan penelitian mengenai peran orang tua dalam mengatasi anak yang kecanduan game online.

### **B. Lokasi Penelitian**

Penelitian ini dilakukan pada keluarga Bapak Fauzi yang bertempat di kampung Blimbingan, RT.03/RW.01, Desa Kendit, Kecamatan Kendit, Kabupaten Situbondo, Provinsi Jawa Timur. Lokasi ini dipilih Karena banyaknya perubahan masif yang awal mula Kampung ini adalah kampung yang jauh dari jangkauan teknologi, saat covid 19 muncul sekolah di nyatakan *online*. anak-anak yang masih SD hampir semua

---

<sup>53</sup>Albi anggito & Johan Setiawan, *Metode penelitian Kualitatif*,(Jawa Barat : CV Jejak, 2018),8.

sudah memiliki yang namanya *Handphone*. Selain itu anak yang kecanduan *game online* ini terjadi kepada seorang anak perempuan dan laki-laki yang masih berumur 9-11 tahun. Masalah ini juga sesuai dengan penelitian di Lapangan yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu mengatasi anak kecanduan *game online*.

### C. Subyek Penelitian

Subyek penelitian dalam penelitian kualitatif sering disebut dengan istilah informan yaitu orang yang dipilih untuk memberikan informasi mengenai situasi dan kondisi latar penelitian.<sup>54</sup>

Subyek yang digunakan penelitian ini yaitu teknik *purposive sampling*. dalam *purposive sampling* teknik ini menentukan sampel dengan pertimbangan khusus, dimana peneliti akan mengambil subyek yang paling mengetahui dan paham terhadap permasalahan atau peristiwa yang akan diteliti. Subyek penelitian ini adalah :

1. Bapak Fauzi berusia 32 tahun bekerja sebagai karyawan toko bangunan.
2. Ibu Nur berusia 30 tahun ibu rumah tangga.

### D. Teknik Pengumpulan data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian digunakan untuk memperoleh data yang yang dibutuhkan dan sesuai dengan standar data yang sudah ditetapkan. Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi Observasi, Wawancara, dan dokumentasi.

---

<sup>54</sup> Rahmadi, *Pengantar Metodologi Penelitian*, (Banjarmasin : Antasari Press, 2011), 61.

## 1. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui suatu proses pengamatan, dengan disertai pencatatan terhadap keadaan atau perilaku sasaran.<sup>55</sup> Adapun teknik observasi yang dilakukan penelitian ini menggunakan observasi partisipan, karena peneliti mengamati langsung di kediaman bapak Fauzi dan membuat checklist sebagai pedoman untuk mengamati perilaku anak saat bermain *game online*.

## 2. Wawancara

Pada wawancara ini peneliti dapat melakukan secara berhadapan dengan partisipan, wawancara seperti ini tentu saja memerlukan pertanyaan-pertanyaan, baik secara terstruktur, semistruktur dan tak berstruktur.<sup>56</sup> Wawancara atau interview adalah alat pengumpulan data mengajukan berbagai pertanyaan secara lisan dan dijawab secara lisan. Ciri utama dari wawancara adalah kontak pribadi langsung dengan pencari informasi dan sumber informasi.

Data yang akan di dapatkan dalam wawancara ini untuk mengetahui bagaimana peran orang tua dalam mengatasi anak yang kecanduan *game online*, serta faktor yang menyebabkan anak kecanduan *game online* di Kampung Blimbingan Desa Kendit Kecamatan Situbondo (Studi kasus Keluarga Bapak Fauzi).

---

<sup>55</sup> Abdurrahmat Fathoni, *Metodologi Penelitian dan teknik Penyusun Skripsi*, (Jakarta : Rineka cipta, 2006), 104.

<sup>56</sup> Sugiyono, *metode Penelitian Pendidikan pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung : alfabeta, 2010), 319-320.

### 3. Dokumentasi

Selain menggunakan teknik observasi dan wawancara untuk mengumpulkan data, penelitian ini juga menggunakan teknik dokumentasi yang bertujuan untuk menghasilkan data yang lebih kredibel atau dapat dipercaya karena dilengkapi dengan catatan peristiwa yang sudah berlaku.<sup>57</sup> Data yang akan didapatkan melalui teknik dokumentasi yaitu tentang :

- a. Profil Desa Kendit
- b. Foto anak yang kecanduan *game online*.
- c. Foto warung yang dijadikan tempat bermain *game online*.
- d. Foto hasil wawancara.

### 4. Angket

Angket atau biasa disebut dengan kuisisioner merupakan metode pengumpulan data yang instrumennya disebut dengan nama metodenya. Angket berupa sebuah lembaran yang berisi pertanyaan

tertulis yang bertujuan untuk memperoleh informasi responden tentang apa yang sedang terjadi. Ada beberapa bentuk kuisisioner diantaranya :

- a) Kuisisioner terbuka, responden bebas menjawab dengan kalimatnya sendiri dengan bentuk kuisisioner isian.
- b) Kuisisioner tertutup, memilih jawaban yang telah disediakan, bentuknya hampir sama dengan soal pilihan ganda.

---

<sup>57</sup> Sugiyono, 240.

- c) Kuisioner langsung, responden menjawab pertanyaan seputar dirinya sendiri. Kuisioner tidak langsung, responden menjawab pertanyaan yang berhubungan dengan orang lain.
- d) Check list, merupakan daftar isian yang bersifat tertutup. Responden membutuhkan tanda check pada kolom jawaban yang tersedia.
- e) Skala bertingkat, jawaban responden yang dilengkapi dengan pernyataan bertingkat.

Dalam penelitian ini angket digunakan untuk memperkuat data, dan mengetahui seberapa parah kecanduan yang dialami oleh anak bapak Fauzi dan ibu Nur. Angket yang disebar ada 2 buah. Masing-masing angket ada 12 pertanyaan. Dalam setiap pertanyaan ada 4 opsi yaitu sering, kadang-kadang, jarang dan tidak pernah.

#### **E. Analisis Data**

Analisis data dilakukan untuk memudahkan peneliti dalam memberikan informasi temuannya kepada orang lain dengan cara mencari dan menyusun secara sistematis semua data yang diperoleh selama proses penelitian.<sup>58</sup>

##### **1. Reduksi Data**

Data yang diperoleh dari lapangan sangat banyak, kompleks dan rumit sehingga diperlukan tindakan reduksi data untuk lebih memfokuskan, menyederhanakan, dan memindahkan data mentah

---

<sup>58</sup> Sugiyono, 244.

yang dihasilkan oleh catatan tertulis di lapangan menjadi bentuk yang lebih mudah untuk dikelola. Reduksi data dilakukan secara terus-menerus selama penelitian berlangsung.

## 2. Penyajian Data

Setelah data di reduksi langkah selanjutnya adalah menyajikan data dalam bentuk teks naratif dan juga bisa menyajikannya dengan berbagai bentuk matriks, grafik, jaringan dan bagan. Hal ini bertujuan untuk mengumpulkan semua informasi secara tersusun sehingga memudahkan penelitian untuk memahami apa yang terjadi kemudian dapat menentukan tindakan yang akan selanjutnya.

## 3. Penarikan Kesimpulan Verifikasi Data

Menurut Miles dan Huberman, kesimpulan yang dikemukakan pada tahap awal penelitian masih bersifat sementara karena dapat berubah ketika tidak ditemukan bukti-bukti kuat yang dapat mendukung pada pengumpulan data berikutnya. Namun, ketika kesimpulan awal tersebut didukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten, maka termasuk dalam kesimpulan yang kredibel.<sup>59</sup>

## F. Keabsahan Data

Keabsahan Data dilakukan untuk mengetahui kredibilitas data yang sudah ditemukan di lapangan dengan menggunakan beberapa teknik

---

<sup>59</sup> Sugiyono, 252.

keabsahan data salah satunya triangulasi.<sup>60</sup> Adapun triangulasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah triangulasi sumber dan teknik.

1. Triangulasi Sumber, dilakukan untuk menguji kredibilitas data dengan cara mengecek kembali data yang sudah diperoleh melalui beberapa sumber. Pada triangulasi sumber ini yang dilakukan oleh peneliti melakukan wawancara kepada orang tua kemudian diperkuat oleh anak.
2. Triangulasi Teknik, dilakukan untuk menguji kredibilitas data yang sudah ditemukan di lapangan kepada sumber yang sama namun teknik yang digunakan berbeda dengan sebelumnya.<sup>61</sup> Teknik ini digunakan untuk melakukan pengecekan data terhadap narasumber yang sama tapi menggunakan teknik yang berbeda.

### **G. Tahap-tahap Penelitian**

Kegiatan yang dilakukan selama penelitian berlangsung memiliki beberapa tahapan diantaranya sebagai berikut :

#### **1. Tahap Pra Lapangan**

Pada tahap ini peneliti membuat rancangan penelitian yang meliputi judul, konteks penelitian, fokus penelitian, tujuan penelitian dan manfaat penelitian serta metode pengumpulan data. Kemudian Peneliti menentukan lokasi dan informan dalam penelitian serta menyiapkan semua perlengkapan yang dibutuhkan selama penelitian berlangsung. Pada tahap ini peneliti melakukan penyusunan dengan

---

<sup>60</sup> Tim penyusun, 48.

<sup>61</sup> Sugiyono, 274.

mengumpulkan pengumpulan data observasi awal terkait dengan peran orang tua dalam mengatasi anak yang kecanduan *game online* di Kampung Blimbingan Desa Kendit Kabupaten Situbondo, setelah itu menyiapkan surat perizinan dan menyiapkan perlengkapan yang akan digunakan saat penelitian.

## 2. Tahap pelaksanaan Lapangan

Pada tahap ini peneliti memasuki lapangan untuk melakukan penggalian data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk memperoleh data secara lebih detail sehingga mendapatkan jawaban dari fokus penelitian yang sudah dibuat yaitu tentang peran orang tua dalam mengatasi anak kecanduan *game online* di Kampung Blimbingan Desa Kendit Kabupaten Situbondo.

## 3. Tahap Analisis Data

Pada tahap ini peneliti melakukan analisis data dengan mereduksi semua data yang diperoleh melalui observasi, wawancara dan dokumentasi kemudian menyajikannya dalam bentuk teks naratif dan menarik kesimpulan. Setelah itu untuk mendapatkan data yang kredibel, peneliti melakukan keabsahan data menggunakan triangulasi sumber dan teknik selanjutnya peneliti menyusun laporan yang disesuaikan dengan pedoman penulisan karya ilmiah Universitas Negeri Kiai haji Achmad Siddiq Jember.



## BAB IV

### PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS

#### A. Gambaran Obyek Penelitian

##### 1. Sejarah Desa Kendit

Menurut Sumber Cerita dari para sesepuh pada masa kini, desa kendit mulai ada sejak tahun 30-an. Pada waktu itu ada sekitar 16 orang yang hijrah atau memabat yang pada waktu itu dimulai dari sebelah Timur yaitu Desa Karang Anyar sebelum ada Desa Kendit. Dulu desa Kendit masih berbentuk hutan yang dimana tidak ada satupun penghuni di dalamnya. Sehingga pada suatu masa 16 orang pembabat ingin memperluas wilayahnya lalu mengadakan musyawarah untuk tercapai cita-citanya, yang menjadi pemimpin musyawarah tersebut yang tertua.<sup>62</sup>

16 orang pembabat memulai menggarap desa tersebut dengan berpuasa dan menggunakan tali ikat pinggang biar kuat untuk menahan

lapar, istilah pada jaman dulunya adalah tali perut itu dalam bahasa Madura Gendik. Keberhasilan para pembabat dengan simbol tali di perut, lalu dengan itu diberi nama desa Gendik yang sekarang umumnya terkenal dengan Desa Kendit. Dari nama inilah kemudian nama wilayah tersebut diberi nama Desa Kendit, yang sudah berhasil dibabat oleh 16 orang pada waktu itu.<sup>63</sup>

---

<sup>62</sup> RPJM Desa Kendit,2016-2022,12.

<sup>63</sup> RPJM Desa Kendit,12.

Desa ini dibagi menjadi 8 dusun yang diantaranya : Dusun Taman Sari, Dusun Kendit Barat, Dusun Kalompangan, Dusun Kerajan Selatan, Dusun Kerajan Utara, Dusun Kr.Anyar Barat, Dusun Kr.Anyar Timur, dan Dusun Blimbingan.<sup>64</sup>

Para pejabat Kepala Desa Kendit semenjak berdirinya Desa Kendit adalah sebagai berikut :

No.	Nama	Masa Jabatan	Keterangan
1.	Sauri	1944 s/d 1951	Petinggi kesatu
2.	Apsir	1951 s/d 1954	Petinggi kedua
3.	Sutami	1954 s/d 1961	Petinggi ketiga
4.	Awi	1961 s/d 1968	Petinggi keempat
5.	H.Atrawi	1968 s/d 1976	Petinggi kelima
6.	H. Muhtar	1976 s/d 1979	Petinggi keenam
7.	Hajin	1979 s/d 1982	Kertaker ketujuh
8.	Madjais	1982 s/d 1985	Kertaker kedelapan
9.	Eksan Saleh	1985 s/d 2002	Petinggi kesembilan
10.	H. Kamil	2002 s/d 2002	Pj.Petinggi kesepuluh
11.	Sumarto	2002 s/d 2004	Petinggi kesebelas
12.	Rasyidi	2004 s/d 2004	Pj.Petinggi keduabelas
13.	Anisatul Badriya	2004s/d 2009	Kades Ketigabelas
14.	Sutrisno	2009 s/d 2009	Pj.Kades Keempatbelas
15.	Umami	2009 s/d 2013	Kades kelima belas
16.	Sutrisno	2013 s/d 2015	Pj.Kades keenam belas
17.	Sudjono,S.Sos.	2015 s/d 2016	Pj.Kades Ketujuh belas
18.	Rudiyanto	2016 s/d 2022	Kades Kedelapan belas <sup>65</sup>

**Tabel 4.1**  
**Daftar Nama Kepala Desa**

## 2. Visi dan Misi Desa Kendit

### a. Visi Desa Kendit

Visi Desa Kendit di susun dengan diskusi-diskusi yang dilakukan bersama warga desa kendit dan beberapa tokoh-tokoh

<sup>64</sup> RPJM Desa Kendit,13.

<sup>65</sup> RPJM Desa Kendit,13.

masyarakat yang berada di Desa Kendit. Visi desa kendit semakin terbentuk mulai dari bersamaannya kegiatan-kegiatan dan musyawarah yang dilakukan untuk menyusun RPJM desa tahun 2016-2022 adanya kegiatan supaya lebih mendekatkan Visi Desa Kendit yang ada di masyarakat. Fakta yang dimaksud merupakan potensi baik, permasalahan dan hambatan yang ada di masyarakatnya, pada saat ini maupun kedepannya. Bersamaan penetapan RPJM Desa Kendit, maka dirumuskan dan ditetapkan juga Visi Desa Kendit sebagai berikut : Visi kantor Desa Kendit adalah **“Terwujudnya Masyarakat Kendit yang makin sejahtera untuk maju bersama dilandasi Nilai Agama dan Budaya untuk Mandiri”**.<sup>66</sup>

Visi tersebut mengandung makna pengertian bahwa cita-cita yang akan diwujudkan dan menjadi tujuan dimasa kini dan mendatang bagi Masyarakat atau segenab Warga Desa Kendit.<sup>67</sup>

#### **b. Misi Kantor Desa Kendit**

Misi Desa Kendit merupakan turunan dari Visi Desa Kendit, Misi merupakan tujuan yang lebih pendek dari Visi untuk menunjang keberhasilan dan tercapainya sebuah Visi. Misi Desa kendit merupakan penjabaran lebih operasional dari Visi. Dalam meraih Visi Desa Kendit seperti yang sudah diperinci diatas dengan mempertimbangkan potensi dan hambatan baik dari

---

<sup>66</sup> RPJM Desa Kendit,33.

<sup>67</sup> RPJM Desa Kendit,33.

internal maupun dari Eksternal,<sup>68</sup> maka disusunlah Misi Desa Kendit diantaranya :

- 1) Meningkatkan kualitas Sumber Daya manusia atas dasar iman dan taqwa kepada Tuhan yang Maha Esa.
- 2) Menumbuh kembangkan potensi masyarakat SDM ( Sumber Daya Manusia).
- 3) Menjamin dan mendorong usaha-usaha untuk terciptanya pembangun segala bidang yang berwawasan lingkungan , sehingga usaha-usaha pembangunan berkelanjutan dan lebih terarah serta bermanfaat.
- 4) Menjalin kerjasama dengan berbagai pihak (Birokrasi, Akademisi, Partisipan).
- 5) Mewujudkan tatanan masyarakat yang demokratis, transparan dan akuntabel.
- 6) Meningkatkan kualitas lingkungan hidup dan optimalisasi dalam pemanfaatan sumber daya alam.<sup>69</sup>

### 3. Letak Geografis Desa Kendit

Wilayah Desa Kendit secara Geografis berada di 113° 38' BB-113°40' BT dan 7°8' LU- 7°6' LS. Dengan Topografi Wilayah Desa Kendit berada pada ketinggian 6 m dari permukaan air laut, dimana kondisi daratan dengan kemiringan <3% sebanyak 223 Ha dan berombak dengan kemiringan 3.1-15% sebanyak 25 Ha. Desa Kendit

<sup>68</sup> RPJM Desa Kendit,33.

<sup>69</sup> RPJM Desa Kendit,34.

beriklim Tropis dengan tingkat kelembaban udara kurang lebih 10% dan suhu udara rata-rata 24-32<sup>o</sup>, serta curah hujan terendah terjadi pada bulan juni sampai oktober.<sup>70</sup>

Iklim yang terjadi di Desa Kendit sama dengan iklim yang terjadi pada keseluruhan Kabupaten Situbondo, yakni iklim tropis musim hujan dan musim kemarau. Musim hujan biasanya dimulai sejak bulan november-april sedangkan untuk musim kemarau dimulai sejak bulan april – november. Namun, kedua musim tersebut terkadang datang lebih awal dari bulan biasanya.<sup>71</sup>

Secara administrasi Desa Kendit merupakan ibu kota Kecamatan Kendit, kurang lebih 10 km dari Kabupaten Situbondo. wilayah yang bertetangga daiantara mulai dari sebelah utara berbatasan dengan Desa Kilensari Panarukan dan Desa Paowan. Sebelah Timur berbatasan dengan Desa Bugeman, disebelah Selatan dengan Desa Tambak Ukir sedangkan dari sebelah Barat Berbatasan dengan berbatasan dengan Desa Balung dan Desa Klatakan.<sup>72</sup>

Pembagian wilayah Desa Kendit terbagi menjadi 8 Dusun dengan 13 Rukun Warga (RW) dan 35 Rukun Tetangga (RT) yang meliputi :

- a. Dusun Taman Sari terdiri atas 1 Rukun Warga, 2 Rukun Tetangga.
- b. Dusun Kendit Barat terdiri atas 2 Rukun Warga, 6 Rukun Tetangga.

---

<sup>70</sup> RPJM Desa Kendit,13.

<sup>71</sup> RPJM Desa Kendit,14.

<sup>72</sup> RPJM Desa Kendit,14.

- c. Dusun Kalompangan terdiri atas 2 Rukun Warga, 6 Rukun Tetangga.
- d. Dusun Krajan Selatan terdiri atas 1 Rukun Warga, 3 Rukun Tetangga.
- e. Dusun Krajan Utara terdiri atas 2 Rukun Warga, 5 Rukun Tetangga.
- f. Dusun Kr. Anyar Barat terdiri atas 2 Rukun Warga, 5 Rukun tetangga.
- g. Dusun Kr. Anyar Timur terdiri atas 2 Rukun Warga, 5 Rukun Tetangga.
- h. Dusun Blimbingan Terdiri atas 1 Rukun Warga, 3 Rukun Tetangga.<sup>73</sup>

Wilayah Kendit memiliki luas sebesar 748 Ha. Luas lahan yang ada terbagi dalam beberapa kelompok seperti pemukiman warga, pertanian, fasilitas umum, kegiatan ekonomi dan lain-lain. luas lahan

fasilitas umum untuk jalan 34.07 Ha, tanah bangunan umum 64 Ha, luas Tanah untuk pemakaman 7 Ha, dan untuk perkonomian masyarakat umumnya seperti sawah 487 Ha, ladang/Tegalan 382 Ha, selebihnya untuk lahan pemukiman warga seluas 49.50 Ha.<sup>74</sup>

#### **4. Demografis atau Kependudukan**

Berdasarkan administrasi pemerintahan Desa, Jumlah penduduk yang tercatat secara administrasi, jumlah total 5.987 jiwa. Rincian

---

<sup>73</sup> RPJM Desa Kendit,14.

<sup>74</sup> RPJM Desa Kendit,15.

penduduk berjenis kelamin laki-laki berjumlah sebanyak 2.747 jiwa, sedangkan untuk jenis kelamin perempuan sebanyak 3.240 jiwa.<sup>75</sup>

## 5. Deskripsi Subyek

Adapun deskripsi di kampung blimbingan desa kendit yaitu : keluarga dari pasangan bapak Fauzi dan Nur Fadila. Merupakan keluarga sederhana yang memiliki 2 anak berjenis kelamin perempuan dan laki-laki. Bapak Fauzi bekerja sebagai pegawai toko bangunan sedangkan untuk istrinya sebagai ibu rumah tangga. Bapak Fauzi bekerja dari hari senin sampai minggu, mulai jam 07.00-16.30 WIB. Bekerja sebagai pegawai toko bangunan liburanya terkadang tidak nentu. Jadi waktu liburan bersama keluarga dan anak-anaknya jarang sekali.

## B. Penyajian Data dan Analisis Data

### 1. Peran Orang Tua Dalam Mengatasi Anak Kecanduan Game Online di Kampung Blimbingan Kendit Situbondo (Studi Kasus Keluarga Bapak Fauzi )

#### a. Peran Orang Tua Terhadap Anak Kecanduan *Game Online*

Sebagaimana yang dijabarkan di Bab II, peran orang tua memiliki peranan yang sangat penting dalam sebuah keluarga. peran orang tua terhadap masa depan anak pada dasarnya mempunyai pengaruh besar bagi seorang anak. Membimbing, merawat, mengasuh, dan mendidik merupakan sebuah tanggung

---

<sup>75</sup>RPJM Desa Kendit, 15.

jawab besar orang tua kepada anak-anaknya. Sebagaimana yang dikatakan oleh Bapak Fauzi yaitu :

“peran sebagai orang tua menurut saya adalah kita sebagai orang tua bertanggung jawab untuk masa depan anak. bertanggung jawab atas semua yang terjadi pada anak entah itu soal nafkah dan tingkah lakunya mbak. Sebagai orang tua harus bisa mengajari anak bagaimana mengenal ciptaanya dan mengajari anak bagaimana caranya beribadah kepada Allah. mbak mendidik anak memang tidaklah mudah, terkadang saya sebagai orang tua sering kali melampaui batas. Saya pernah memarahi anak saya dengan terlalu keras dan bahkan saya juga pernah memukulnya. Saya memukul hanya ingin anak saya tidak melawan orang tua, terkadang anak saya kalau dibilangin saya atau mamanya itu pasti membantah mbak.”<sup>76</sup>

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan Bapak Fauzi di atas cara mendidik yang dilakukan beliau dengan cara ketat dan keras. Beliau mengatakan supaya anak tidak membantah dengan cara membuat anak takut kepada beliau adalah cara yang benar. Selain mewawancarai Bapak Fauzi peneliti juga mewawancarai istri beliau Ibu Nur Yaitu :

“peran orang tua menurut saya mbak, sebagai orang tua harus bisa mendidik, merawat dan menjaga anak kita dari semua hal yang bisa merusaknya di masa depan. Orang tua harus bisa menjadi tempat anak-anak bercerita, mengeluh, dan tempat mengadu yang baik. orang tua juga harus mampu membuat anak nyaman saat dirumah. Suami saya memang keras mbak dalam mendidik anak, namun saya sebagai ibunya yang setiap hari bersamanya itu sering mengatakan bahwa jangan terlalu keras kepada anak, hal semacam itu bukanlah hal yang benar. Sebaiknya dalam mendidik, merawat dan menjaga anak tidak harus dengan kekerasan. Memukul itu tidak baik, kalo kita memukul anak malah akan membenci kita nantinya. Pasti nanti tambah tidak nurut dan takut yang mau bilang jika ada masalah. sebagai orang tua kita harus bisa menjadi sahabat, teman dan ibu yang bisa mengerti anak dalam keadaan apapun.

<sup>76</sup> Bapak Fauzi, diwawancarai oleh peneliti, Situbondo, 22 Juni 2023.



Menurut saya, Wajar sih mbak dalam menjaga anak pasti emosi, terkadang saya juga pernah membentak namun bedanya saya tidak suka memukul. Tapi kalo saya sudah marah ya mbak, pasti setelah itu saya memberi penjelasan kepada anak, agar anak mengerti dan tidak mengulangi kesalahan yang sama”<sup>77</sup>

Beliau mengatakan berbanding terbalik dengan bapak fauzi, Ibu Nur tidak menyetujui dengan adanya kekerasan. Kekerasan tidaklah menyelesaikan semuanya. Ibu Nur tidak setuju Terlalu keras kepada anak-anak tidaklah baik menurut ibu Nur, karena menurut beliau sebagai orang tua harus bisa menjadi sahabat, teman dan orang tua yang baik. beliau mengatakan kekerasan tidak akan menyelesaikan segalanya, yang ada anak akan semakin takut dan lebih ditakutkan anak akan berontak sehingga terjadilah hal-hal yang kurang diinginkan.

Tujuan peran orang tua dalam mendidik anak supaya dapat mengarahkan anak untuk taat beribadah kepada Allah Swt, mengajari anak untuk berbakti kepada orang yang lebih tua, dan

bagaimana cara menghormati lingkungan sekitar. Hal ini ditanyakan oleh peneliti kepada Bapak Fauzi mengenai persoalan tersebut beliau menjawab :

“akhlak adalah nomer 1 yang harus kita jaga bak begitupun agama yang kita anut itu nomer satu bagi saya. Sebagai orang tua saya marah ketika anak saya tidak mengaji dan bersekolah madrasah. Sekolah formal harus seimbang dengan sekolah agama mbak. Kalo formal untuk masa depan sedangkan agama untuk kita di akhirat nanti. karena saya juga tidak terlalu tau mba agama sebagai orang tua saya menekankan supaya anak

---

<sup>77</sup> Ibu Nur, diwawancarai oleh peneliti, Situbondo, 22 Juni 2023.

belajar mengaji dan bersekolah madrasah dengan baik agar tidak seperti saya. Agar anak menjadi yang berguna bagi masa depannya sendiri dan tidak mengecewakan masyarakat sekitar.”<sup>78</sup>

Menurut wawancara dan observasi Bapak Fauzi mengatakan bahwa dengan menyuruh anak mengaji dan bersekolah untuk menambah wawasan tentang bagaimana mendekati diri kepada Allah, Bapak Fauzi juga pernah mengajarkan anak untuk berdoa sebelum makan, mengajak anak sholat bersama meskipun jarang namun beliau sudah berupaya dan beliau juga pernah memarahi anak karena anak beliau membantah kepada yang lebih tua. Ibu Nur juga mengatakan bahwa :

“agama adalah nomer satu bagi saya mbak, kebetulan saya juga alumni pondok pesantren. Sebagai orang tua saya bertanggung jawab atas bagaimana masa depan anak, orang tua harus menciptakan bagaimana anak bisa mengenal Allah, tidak hanya sekolah formal yang harus kita utamakan mengaji dan sekolah madrasah juga harus kita imbangi. Sebagai orang tua juga harus mengajarkan anak bagaimana menghormati yang lebih tua, tidak usah jauh-jauh untuk mengajari hal seperti itu, orang tua harus memberi contoh baik supaya ditiru oleh anak. orang tua juga harus memberikan sebuah wadah untuk belajar anak mbak, saya kan tidak terlalu tau persoalan sekolah formal. Jadi saya menyuruh anak saya belajar kepada tetangga saya yang kuliah, seperti sistem les mbak. Orang tua juga harus bisa memenuhi kebutuhan entah itu alat sekolahnya, kebutuhan mengajinya dan hal yang sekiranya baik menurut anak. orang tua harus bisa jadi guru dirumah, dengan mengajak anak untuk belajar bersama tapi kalo saya sibuk saya biasanya menyuruh anak untuk Les di rumah tetangga. Saya juga terkadang bertanya apa yang dipelajari di sekolah dan di madrasah diniyah. Dengan cara mengulang pelajaran yang dari sekolahannya itu mbak. Sebagai ibu juga harus bisa segala hal bak, menyuruh anak untuk belajar, melengkapi semua kebutuhan anak yang berupa di sekolah itu mbak alat tulis,

---

<sup>78</sup> Bapak Fauzi, diwawancarai oleh peneliti, Situbondo, 22 Juni 2023.

Saya sebagai orang tua berusaha untuk melakukan itu semua meskipun ada kurangnya mbak.”<sup>79</sup>

Berdasarkan hasil observasi peneliti dilapangan tentang tujuan peran orang tua Ibu Nur selaku istri dari Bapak Fauzi Beliau mengatakan bahwa sebagai orang tua memanglah harus mengenalkan agama dengan baik untuk masa depan anak. menurut kedua orang tua dari Kiki dan Reza agama adalah hal utama yang penting dalam hidup. Sekolah juga merupakan hal yang penting untuk membawa anak supaya memiliki ilmu untuk mejaga masa depannya. Orang tua harus memberi fasilitas seperti sekolah madrasah, mengaji, sekolah formal dan Les. Hal ini juga dikuatkan oleh anak beliau yang mengatakan bahwa :

“saya sama ayah sama mama pernah dimarahin, karena terlalu nakal tidak mengaji dan tidak sekolah madrasah. Dan pernah dipukul ayah karena nangis-nangis mau main handpone. ayah sering teriak kalau marah-marah ke saya kak. Mama juga pernah marah tapi tidak pernah memukul hanya marahnya teriak.”<sup>80</sup>

Sebagaimana yang dikatakan juga oleh anak angkat bapak fauzi

yang bernama reza yaitu :

“saya dimarahin sama bude dan pakde, saya takut sama bude sama pakde. Bude marah kalo saya bermain handpone terus kata bude sama pakde saya kalo main handpone terus saya mau di antar kerumah probolinggo jadi saya tidak mau dan kalo bude sama pakde sudah marah reza cuman nangis di kasur.”<sup>81</sup>

Dari penjelasan kedua orang tua dari hayati makkiyah dan reza irsyadillah peran orang tua dalam mendidik, menjaga dan merawat

<sup>79</sup> Ibu Nur, di wawancarai oleh peneliti, Situbondo, 22 juni 2023.

<sup>80</sup> Hayati makkiyah, diwawancarai oleh peneliti, situbondo, 23 juni 2023

<sup>81</sup> Reza irsyadillah, diwawancarai oleh peneliti, situbondo, 23 juni 2023

sebaiknya dengan rasa sabar tanpa harus melibatkan yang namanya kekerasan. Orang tua sebaiknya menjelaskan kepada anak jika anak berbuat salah, ditergurlah dengan baik.. Marah kepada anak memanglah hal yang wajar, setiap orang tua pasti mengalaminya. Namun, saat marah tidak harus menggunakan kekerasan. Sebaiknya jika marah kepada anak, yang harus kita lakukan cukup memberi sebuah pelajaran agar anak tidak mengulangi kesalahan yang sama.

Berdasarkan hasil peneliti di lapangan tentang peran orang tua yang digunakan oleh Keluarga bapak Fauzi menggunakan cara dengan membuat anak takut kepada orang tuanya. Upaya yang dilakukan lebih menegaskan anak dengan cara marah, agar anak takut kepada orang tua.

Berbeda lagi dengan jawaban wawancara saat peneliti bertanya kepada Bapak Fauzi mengenai anak yang kecanduan *game online*, beliau mengatakan :

“Menurut saya ya mbak, jika sudah kecanduan *game online*, saya sebagai bapak pasti menginginkan yang terbaik untuk anak. kalau saya biasanya mengambil HP nya, menasehati juga yang terutama, dan saya akan berusaha supaya anak saya tidak terlalu bergantung ke HP atau *game online* nya itu mbak. Mengajak anak untuk mengerjakan PR bersama, menyuruh anak mengaji dan kalo bisa sholat berjamaah dan mengajak ke hal baik bak. sesekali saya akan mengajaknya untuk jalan-jalan semisal saya libur mbak.”<sup>82</sup>

---

<sup>82</sup> Bapak Fauzi, diwawancarai oleh peneliti, situbondo, 22 juni 2023

Menurut Bapak Fauzi jika anak yang kecanduan *game online*, maka peran orang tua harus dimulai dengan mengambil barang yang menyebabkan seorang anak tersebut menjadi senang bermain *game online*. misalnya dengan merampas Handphone, mengajari anak saat ada PR, menyuruh anak mengaji dan mengajak anak untuk beribadah bersama dengan mengajak sholat berjamaah. Hal tersebut dilakukan supaya anak terbiasa tidak bermain *game*. Hal tersebut diperkuat oleh Ibu Nur, selaku istri Bapak Fauzi. Beliau mengatakan :

“Jika anak saya mengalami hal tersebut, saya sebagai ibu akan membatasi anak bermain *game*. Terutama memegang *handphone*, saya paling cerewet mba kalo masalah memegang *handphone* dirumah, namun saya juga tidak tega jika anak terkadang merengek karena teman-temannya itu juga bermain *handphone* Mbak. asal anak saya sekolah, sekolah madrasah dan tetap mengaji. Selain itu saya juga akan membawa anak ke tempat les supaya bisa belajar dan menjauhi HP. Saya akan menemani anak saya saat belajar atau membuat jadwal untuk jam berapa saja boleh memegang HP.”<sup>83</sup>

Berdasarkan hasil observasi kedua orang tua Hayati makkiyah dan Reza Irsyadillah tidak mengetahui bahwa kedua anak tersebut mengalami kecanduan *game online*. maka dari itu peneliti mencoba mengatakan bahwa kedua anak tersebut sedang mengalami masalah, dengan membawa bukti yang di perkuat dengan Kuisisioner. Peneliti juga memberi penjelasan bahwa normal

---

<sup>83</sup> Ibu Nur, diwawancarai oleh peneliti, 22 juni 2023.

bermain *handphonde* dan *game* dalam 1 hari kurang lebih hanya 2 jam.



**Gambar 4.1**  
**Berdiskusi Bersama Orang tua Kiki dan Reza**

Dalam wawancara di atas, Bapak Fauzi Mengatakan bahwa peran orang tua dalam mengatasi anak yang kecanduan *game online* untuk anak pak Fauzi beliau juga mengatakan bahwa tidak mengerti dan paham bahwa anak beliau sedang mengalami kecanduan *game online*. jadi peneliti membuat sebuah kuesioner untuk memberitahu bahwa anaknya ini kecanduan atau tidak.

Peneliti menggunakan kuisisioner yang kemudian di isi bersama anak Bapak Fauzi untuk mengetahui seberapa parah kecanduan *game online* yang dialami oleh kedua anak Bapak Fauzi. Mengabaikan kebutuhan sehari-hari (makan, minum, dan tidur) terkadang dan sering dilakukan, sering membayangkan bermain *game* padahal sedang tidak bermain kadang-kadang dan jarang, merasa gelisah atau jengkel saat tidak bermain *game online*

sering dan kadang-kadang, merasa lebih senang dan ceria bermain game online daripada bermain bersama lingkungan sekitar atau dengan orang tua juga sering terjadi, lebih banyak bermain *game online* kadang-kadang juga terjadi, Tidak tertarik untuk bermain *game online* namun masih tetap di paksa bermain ini jarang dilakukan oleh kedua anak tersebut, bertengkar dengan orang tua, keluarga, teman dan sekitar saat bermain *game online* kedua anak ini pernah mengatakan bahwa pernah bertengkan dengan orang tua dan teman sebayanya, seberapa terganggu saat bermain *game online* seperti (orang tua, keluarag, teman, saudara dan lingkungan sekitar) jarang terjadi pana kiki dan reza, sering gagal dalam membatasi waktu dalam bermain game online dan sering melampaui batas waktu yang rencanakan awal semisal hanya berencana bermain *game* sekali main namun karena terlalu seru dan asik bisa berkali-kali sampai benar-benar puas saat bermain.

Peneliti melakukan sebuah pengisian angket dimana angket tersebut di ambil dari buku tentang seberapa kecanduan anak tersebut.



**Gambar 4.2**  
**Mengisi Angket Bersama**



Berdasarkan hasil kuisisioner yang sudah di dilakukan kepada kedua anak Bapak Fauzi, kecanduan *game online* yang dialami kedua anak Bapak Fauzi bisa dilihat di lampiran bahwa Kiki memiliki kecanduan yang tinggi sedangkan untuk Reza sudah mulai mendekati tinggi. Dari hasil tersebut kedua anak Bapak Fauzi rata-rata menjawab Sering dan Kadang-kadang. Walaupun juga kata tidak pernah dan jarang ada beberapa. Hasil dari kuisisioner dapat mengatakan bahwa kedua anak bapak fauzi dikategorikan sebagai anak yang kecanduan *game online*.

Berdasarkan hasil wawancara, observasi, angket dan dokumentasi di atas menunjukkan bahwa peran orang tua pada keluarga Bapak Fauzi sudah berusaha dalam mengatasi masalah tersebut. Dimana anak masih kurang pengawasan dalam memegang *gadget/handphone*. kurangnya pengontrolan lingkungan sekitar, dan saat bermain bersama dengan teman sebayanya.

Dalam mengatasi kecanduan *game online* orang tua pastinya memiliki beberapa cara, sebagaimana hasil wawancara peneliti dengan Bapak Fauzi, beliau Mengatakan :

“supaya anak saya tidak keseringan bermain *Game Online* saya pernah merampas handphonenya dan mengatakan bahwa jika terlalu keseringan bermain *Game Online* matanya akan rusak dan butya. Saya juga melakukan cara dengan membelikan mainan yang tidak berhubungan dengan *handphone*. seperti mengajak anak liburan ke pantai, membelikan anak raket dan mainan yang sekarang banyak dimainkan anak-anak itu mbak. Sepeda listrik sejak



dibelian itu anak-anak mulai berkurang bermain *handphone* nya.”<sup>84</sup>

Sebagaimana yang dikatakan oleh Ibu Nur yaitu :

“saya selalu menyita *handphone* anak-anak, meskipun anak-anak menangis saya biarkan saja sampai diam. Saya juga sering kali mengajak anak-anak untuk liburan bersama keluarga seperti yang dikatakan ayahnya. Ayahnya juga memiliki inisiatif untuk membelikan raket, sepeda listrik dan liburan-liburan ke tempat yang anak senangi mbak. Seperti pantai dan kolam renang.”<sup>85</sup>

Cara yang dilakukan oleh Bapak Fauzi dan Ibu Nur dalam mengatasi anaknya supaya tidak bermain *Hanphone* dan *Game Online*. Beliau menggunakan cara dengan merampas *Handphonenya*. Bukan hanya dengan itu, beliau menggunakan cara lain dengan mengajak anak liburan ke tempat yang disenangi. Beliau juga membelikan anak-anaknya Raket dan Sepeda Listrik. Hal tersebut juga diperkuat peneliti saat mewawancarai anaknya, ia mengatakan.

“ayah sama mama pernah merampas Hp, ayah juga membelikan badminton (raket), ayah membelikan sepeda listrik dan ayah kalo kerjanya libur sering mengajak ke pantai dan pernah juga ke kolam. Asal kiki tidak bermain Hp terus.”<sup>86</sup>

Hal tersebut juga diperkuat oleh Anak angkat dari Bapak Fauzi dan Ibu Nur, ia juga mengatakan :

“paklek sama bulek membelikan badminton (raket) sama dengan mbak kiki biar main bareng, mbak kiki juga dibelian sepeda listrik sama paklek dan bulek minjem

<sup>84</sup> Bapak Fauzi, diwawancarai oleh peneliti, Situbondo, 06 juli 2023

<sup>85</sup> Ibu Nur, diwawancarai oleh peneliti, Situbondo, 06 juli 2023

<sup>86</sup> Hayati makkiyah, diwawancarai oleh peneliti, Situbondo, 22 juni 2023.

tidak papa. Kalo paklek tidak kerja, biasanya di ajak ke pantai berigheen sama kolam renang.”<sup>87</sup>

Kesimpulan dari wawancara yang dilakukan oleh peneliti sesuai dengan data yang di peroleh di lapangan. orang tua sudah berusaha mengajak anak untuk liburan setiap ada waktu libur. Selain mengajak anak-anak liburan. Orang tua juga menggunakan cara membelikan mainan yang tidak berhubungan dengan *handphone* dan *game online*. Seperti dengan membelikan raket dan sepeda listrik. Kedua orang tuanya tidak hanya melakukan cara itu, beliau juga menggunakan cara membatasi anak, seperti memberi jadwal dan syarat.

Meskipun cara yang dilakukan masih banyak memiliki kendala-kendala, namun cara tersebut adalah cara positif yang dapat diberikan Bapak Fauzi dan Ibu Nur kepada anak-anaknya. Dengan begitu harapan mereka dapat mengurangi interaksi anak dengan *handphone* dan pada akhirnya secara pelan-pelan akan membiasakan anak tidak kecanduan *game online* dan *Handphone*.

## **2. Faktor Penyebab Anak Kecanduan Game Online di Kampung Blimbingan Kendit Situbondo (Studi Kasus Keluarga Bapak Fauzi)**

Kecanduan *game online* merupakan masalah yang diakibatkan semakin majunya teknologi. Kecanduan *game online* terjadi akibat terlalu lama bermain dengan waktu yang tidak terbatas. Bukan hanya

---

<sup>87</sup>Reza inrsyadillah, diwawancarai oleh peneliti, Situbondo, 22 juni 2023

karena waktu yang tidak dibatasi, kecanduan ini terjadi bisa juga diawali oleh Teman dan lingkungan sekitar. Sebagaimana hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada Kiki, ia mengatakan :

“saya bermain *game online* melihat teman-teman seru mainnya, terus ikutan main juga.”<sup>88</sup>

Hal ini juga di katakan oleh Reza :

“karena seru dan ikutan teman teman main.”<sup>89</sup>

Berdasarkan hasil wawancara kepada Kiki dan Reza, awal mula penyebab bisa menyukai *game online* berawal dari melihat teman-temannya yang seru bermain, sehingga anak tersebut ikutan bermain. Selain itu Kiki dan Reza juga sering didatangi ke rumahnya dan temanya mengajaknya bermain *game online* sebagaimana gambar .di bawah



**Gambar 4.3**  
**Kiki dan Reza Bermain dengan temannya**

Hal ini juga sesuai dengan yang dikatakan oleh Bapak Fauzi, beliau mengatakan :

<sup>88</sup> Hayati makkiyah, diwawancarai oleh peneliti, Situbondo, 22 juni 2023

<sup>89</sup> Reza irsyadillah, diwawancarai oleh peneliti, Situbondo, 22 juni 2023.

“biasanya anak-anak saya itu mainnya di warung mak uus itu mbak, disana kan ada wifi. Main dah disana pulangny sekolah itu, biasanya minta uang 5 ribu buat main. Main dah itu sama teman-temannya. Kalau main dirumah kan ini mbak, dak ada wifi jadinya ke warung itu. Kalau mau sekolah madrasah baru pulang itu kerumah, malam saya tidak perbolehkan mbak. Cuman siangny.”<sup>90</sup>

Hal ini juga diperkuat oleh Ibu Nur, Beliau menyampaikan :

“iya mbak, anak saya kalau main game itu dirumah Mak Uus, warung kopi. Disana ada Wifinya mbak, kalau pulang sekolah itu langsung dah minta uang 10 ribu buat berdua sama adiknya. Biasanya kalau mau main itu di jemput sama teman-temannya. Saya tegasin tapi mbak, kalau sudah jam 2an saya suruh pulang. Soalnya mau sekolah madrasah kan mbak. Kalau malam main dirumah itu sama adiknya. Berdua dah, kadang anak tetangga juga yang ikut main. Tapi saya batasi itu jamnya, jam 9 sudah saya suruh tidur.”<sup>91</sup>

Hasil dari wawancara, observasi, dan dokumentasi. Anak bapak Fauzi yang mengalami kecanduan *game online* sehingga menjadi kecanduan bukan juga karena faktor dari dirinya sendiri, bisa jadi lingkungan sekitar seperti Teman dan bahkan rumahnya di fasilitasi Wifi. Jadi masalah yang terjadi tersebut juga bisa disebabkan karena faktor dari teman-teman dan Lingkungan sekitar yang mendukung.

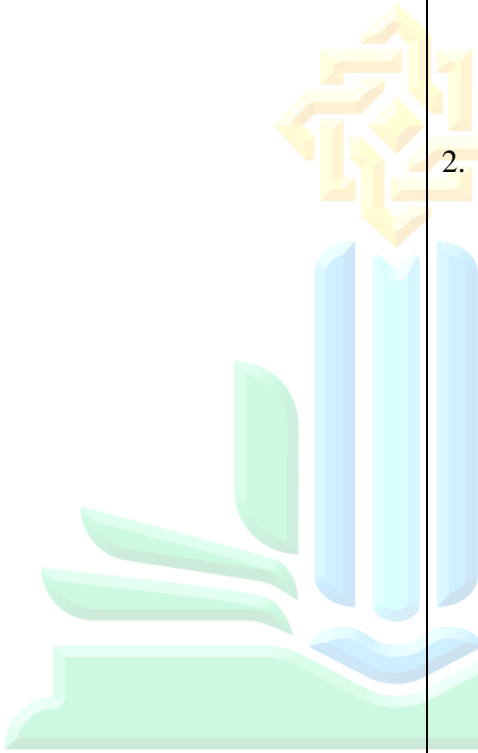
**Tabel 4.2**

**Hasil Temuan**

No	Hasil Temuan	Hasil
1.	Bagaimana peran orang tua dalam mengatasi anak kecanduan <i>game online</i> di Kampung Blimbingan Kendit Kabupaten Situbondo (Studi kasus keluarga Bapak Fauzi) ?	1. Peran orang tua sebagaimana yang dikemukakan oleh Arifin sama dengan yang dilakukan kedua orang tua anak tersebut, dimana beliau memfasilitasi anak dengan membelikan buku sekolahnya, membelikan al-qur'an, membelikan buku

<sup>90</sup> Bapak Fauzi, diwawancarai oleh peneliti, Situbondo, 06 juli 2023

<sup>91</sup> Ibu Nur, diwawancarai oleh peneliti, Situbondo, 06 juli 2023

	 <p>UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER</p>	<p>khusus sekolah madrasahnya dan membelikan anak mukena supaya sholatnya semakin rajin. Selain memfasilitasi untuk mendukung prestasi belajar anak, beliau juga memberi sebuah wadah seperti memberi wadah untuk ikut Les dan mengajak anak untuk mengaji dan belajar bersama.</p> <p>Orang tua juga berusaha untuk setiap kegiatan anak, seperti ikut lomba di sekolahannya.</p> <p>2. Cara yang dilakukan sama persis dengan teori yang ada, seperti :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a) Pola Asuh Orang Tua, berbicara kepada sebaiknya dengan lemah lembut tanpa harus bersikap kasar.</li> <li>b) Membatasi anak memegang <i>Handphone</i>, cara tersebut digunakan supaya anak lebih berkurang lagi bermainnya. Hal ini relevan dengan <i>self control</i> atau peningkatan manajemen diri pada anak untuk melakukan hal positif kedepannya.</li> <li>c) Peningkatan Strategi Coping, strategi ini memberikan sebuah rasa nyaman dan aman untuk anak saat berada di luar maupun yang utama di dalam sebuah rumah. Hal ini relevan dengan yang disampaikan Ibu Nur bahwa orang tua harus menjadi rumah yang nyaman dan aman supaya anak lebih dekat dengan orang tua.</li> <li>d) Mengajak anak beribadah kepada Allah Swt. Setelah mengetahui anak beliau kecanduan, Bapak Fauzi</li> </ol>
--	---	--

		<p>semaksimal mungkin mengajak anak untuk lebih mendekatkan diri kepada Allah dengan mengajaknya sholat bersama, mengajak anak kepengajian majlis, serta lebih memperkuat anak untuk terus mengaji dan ke sekolah madrasah.</p>
2	<p>Apa saja faktor penyebab anak mengalami kecanduan <i>game online</i> di Kampung Blimbingan Kendit Kabupaten Situbondo (Studi kasus keluarga Bapak Fauzi) ?</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Self Control, orang tua kua untuk mengontrol anak saat bermain <i>game</i>. Kurangnya pengawasan dan anak juga tidak bisa mengontrol diri saat bermain, karena untuk anak yang masih berumur 9 tahun dan 11 tahunan kurang mengerti karena masih asik untuk bermain-main. Kurangnya perhatian dan pengontrolan orang tua terhadap anak dapat berdampak buruk seperti ketinggalan apa yang sedang terjadi pada diri anak. dan anak akan enggan untuk bercerita.</li> <li>2. Lingkungan yang kurang di kontrol. Lingkungan juga penting untuk di kontrol, teman-teman sebayanya juga dapat berpengaruh buruk bagi anak, contohnya seperti saat teman asik bermain <i>game</i> tanpa di sangka anak akan tertarik juga untuk memainkannya. Sebaiknya orang tua juga mengontrol keseharian anak saat bersama temannya dan melarang anak untuk ikut menongkrong di warung-warung kopi. Sebagaimana yang ada di teori bahwa lingkungan juga berdampak besar kepada anak dan dapat membahayakan anak.</li> </ol>

### C. Pembahasan Temuan

#### 1. Peran Orang Tua dalam Mengatasi Anak Kecanduan Game Online di Kampung Blimbingan Kendit Situbondo (Studi Kasus Keluarga Bapak Fauzi)

Berdasarkan penelitian yang ditemukan bahwa peran orang Tua dalam mengatasi anak kecanduan *game online* di Kampung Blimbingan, yaitu:

Peran orang tua terhadap anak untuk memberi perlindungan, rasa aman, nyaman dan menjaga anak dari lingkungan sekitar yang tidak baik.<sup>92</sup> Peran ayah dan ibu tidaklah mudah, memerlukan sikap hati-hati dalam mendidik anak. Sebagaimana yang dikatakan oleh Arifin bahwa sanya orang tua memiliki 3 peran, yang pertama terhadap prestasi belajar anak dengan memfasilitasi kesempatan sebaik-baiknya bagi anak. Menemukan bakat dan minat yang ada pada anak serta mendukung anak supaya anak terus meminta dibimbing dan mendengarkan nasehat. Selalu memfasilitasi anak dengan hal yang positif.<sup>93</sup>

Setelah peneliti melihat teori yang ada di kajian teori serta data yang diperoleh dilapangan mengenai peran orang tua terhadap anak yang kecanduan *game online*. sesuai dengan data yang ada dilapangan bahwa sanya peran orang tua sangatlah penting bagi anak yang sedang mengalami kecanduan *game online*, penjagaan serta hal-hal yang

<sup>92</sup> Singgih D Gunarsa, *Psikologi praktis : anak Remaja dan Keluarga*, Jakarta : Gunung Mulia, 2004.25.

<sup>93</sup> Arifin,92.

positif harus terus tersalurkan agar anak mengurangi yang namanya bermain *game online*. Anak harus tetap berada dalam kontrolan orang tua. Selain itu anak juga harus tetap berada dalam pengawasan, mau pergi kemanapun dan bermain dengan siapapun.

Peran orang tua yang dilakukan oleh keluarga Bapak Fauzi dan Ibu Nur dalam mengatasi anak yang kecanduan *game online* sebagai berikut :

a. Pola Asuh Orang Tua

Pola asuh orang tua ini relevan dan memiliki kesamaan bahwa berbicara dengan anak sebaiknya dengan kata-kata yang sopan dan positif tidak harus dengan marah-marah. Sebagaimana yang disampaikan oleh Ibu Nur sama dengan teori yang ada di buku.

b. Membatasi Anak Bermain *Handphone* : sebagaimana yang dipaparkan hasil data dari lapangan bahwa cara orang tua dalam mengatasi hal tersebut dengan cara membatasi anak dalam bermain

*Handphone*. dengan dibatasi orang tua berharap supaya anak tidak lagi terlalu mementingkan *game*. Tidak hanya membatasi orang tua juga mengajak anak melakukan hal yang positif, seperti mengajak belajar bersama, menyuruh anak tidur di siang hari dan lebih memperhatikan anak setiap harinya. mungkin tidak akan lepas sepenuhnya, namun hal-hal positif yang diberikan orang tua sedikit demi sedikit akan membiasakan anak untuk tidak terlalu memikirkan *game online*.



Hal ini relevan dengan self control atau peningkatan manajemen diri dengan mengajak anak untuk melakukan hal-hal positif supaya meningkatkan keterampilan manajemen diri.

c. Peningkatan Strategi Coping

Dari penjelasan Cevik & Yildiz, Tham Ellithorpe dan Meshi mengatakan bahwa membrikan rasa nyaman pada anak dan memberi anak ruang untuk bercerita dapat memberi rasa nyaman disaat dalam keadaan anak sedang menghadapi masalah.

Hal tersebut relevan dengan pernyataan ibu Nur dengan mengatakan bahwa sebagai orang tua harus menjadi rumah, tempat bercerita, teman dan rasa nyaman supaya anak nyaman.

d. Mengajak Anak Beribadah Kepada Allah : setelah mengetahui anak bapak fauzi dan ibu nur kecanduan *game online*. Beliau lebih memperhatikan ibadah anak yang selama ini tidak diperhatikan.

Dengan mengajak anak sholat berjamaah saat sudah subuh. Anak

mulai di rutinkan untuk pergi ke madrasah setiap harinya dan saat pulang sekolah menyuruh anaknya untuk sholat terlebih dahulu,

setelah itu menyuruh untuk tidur. Anak juga diwajibkan untuk

mengaji ke mushollah. Mengenalkan agama lebih dalam dan selalu

mengajarkan anak bahayanya bermain *Handphone*. hal ini relevan

dengan kajian teori di fungsi keagamaan meskipun yang diberikan

kepada anak masih kurang relevan.

Berdasarkan hasil upaya yang sudah orang tua lakukan dalam mengatasi anak kecanduan *game online*. sudah Lebih memperhatikan lagi anak, dengan membatasi anak dalam bermain *gadget*, mengajak anak untuk lebih mendekatkan diri kepada Allah, pola asuh yang diterapkan kepada anaknya dengan sebaik-baiknya.

Tujuan peran orang tua kepada Anak adalah lebih mendekatkan Anak kepada Allah, berbakti kepada orang tua, dan menghormati orang yang lebih tua dan sesama saudara. menurut wawancara dan observasi bahwa Bapak Fauzi dan Ibu Nur sudah memfasilitasi anak dengan memberikan sebuah sekolah madrasah, sekolah formal, memasukkan anak ke tempat Les, memasukkan anak ke tempat mengaji dan sesekali Bapak Fauzi dan Ibu Nur juga mengajari anak dengan mengajak anak untuk beribadah kepada Allah dengan sholat bersama. Bapak Fauzi dan Ibu Nur juga

memberi contoh baik bagaimana cara supaya anak lebih menghormati orang tua orang yang lebih tua atau saudaranya. Hal di atas sama dengan teori yang di kemukakan oleh Arifin bahwa peran orang tua ada tiga dimana sebagai orang tua harus mendukung prestasi anak, memfasilitasi informasi-informasi penting yang mendukung anak ke hal-hal yang positif dan memfasilitasi sarana belajar anak.

## 2. Faktor penyebab anak mengalami kecanduan Game Online di Kampung Blimbingan Kendit Situbondo (Studi Kasus Keluarga Bapak Fauzi).

Berdasarkan hasil observasi, wawancara dan dokumentasi yang diteliti oleh peneliti sesuai data dan yang ada di kajian teori faktor kecanduan *Game Online* pada anak bapak fauzi dan ibu Nur yaitu :

a. Kurangnya *self control* pada diri anak, anak kurang dalam pengontrolan diri karena terlalu asik dalam bermain *game online*. bukan hanya dari anak, orang tua juga kurang mengontrol atau mengawasi dengan jam main anak saat bermain *Handphone*. orang tua hanya memfokuskan anak saat sudah jam sekolah, madrasah dan mengaji. Saat sudah masuk jam kegiatan tersebut anak-anak harus melaksanakannya. namun dari luar jam itu orang tua membiarkan anak tetap bermain sehingga bermain tanpa ada batasan.

b. Lingkungan sekitar yang kurang terkontrol, seperti dari teman-teman sekitar yang mayoritas bermain *game online*. Keseruan yang dimainkan oleh teman-teman sehingga mengakibatkan ketertarikan pada jiwa anak untuk bermain *game* juga, selain itu di lingkungan sekitar juga disediakan sebuah warung Wifi yang mengakibatkan anak sering berkumpul di tempat tersebut tanpa pengontrolan orang tua.

Dengan demikian masih ada persamaan antara teori dan pembahasan penelitian yang didapatkan, karena anak masih kurang dalam *self kontrol* oleh dirinya sendiri terutama dari orang tua dan lingkungan sekitar yang harus tetap berada dalam pengawasan orang tua lingkungan juga berdampak besar kepada anak.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## BAB V

### PENUTUP

#### A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Peran Orang Tua dalam mengatasi anak kecanduan Game Online di Kampung Blimbingan Kendit Situbondo (Studi Kasus keluarga bapak Fauzi) Pada dasarnya peran orang tua terhadap anak yang kecanduan game online harus dilihat dari segi pola asuh yang orang tua terapkan terhadap anak. pola asuh yang salah akan mengakibatkan anak salah dalam menafsirkan kasih sayang yang diberikan oleh kedua orang tuanya. Oleh karena pada saat anak sedang melakukan kesalahannya sebaiknya sebagai orang tua melakukan tindakan atau langkah yang tidak merugikan anak.
2. Faktor penyebab anak kecanduan Game Online di Kampung Blimbingan Kendit Situbondo (Studi Kasus Keluarga Bapak Fauzi) disimpulkan bahwa kecanduan yang terjadi pada individu bukan hanya karena dirinya sendiri. akan tetapi, lingkungan sekitar seperti orang tua, teman dan lingkungan yang ada di sekitar juga dapat memberi pengaruh yang buruk. Maka dari itu sebagai orang tua lebih menjaga dan memperhatikan seperti apa lingkungan sekitarnya dan teman sebayanya. Selanjutnya bukan hanya anak yang harus dijaga dan

dikontrol dengan seksama, kedua orang tua dan lingkungan juga harus di perhatikan.

## **B. SARAN**

Berdasarkan pembahasan dan simpulan yang telah dikemukakan maka terdapat beberapa saran oleh peneliti diantaranya :

1. Bagi Orang Tua, semoga skripsi ini bisa memberikan pandangan kepada orang tua untuk lebih mengurangi anak dan membatasi anak dalam bermain *gadget* dan *game*. Tetap mengontrol anak jika sedang berada di luar.
2. Bagi Lingkungan masyarakat semoga skripsi ini diharapkan dapat menyadarkan serta ikut mengurangi dan ikut mencegah jika hal tersebut dapat merugikan anak-anak.
3. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan penelitian ini dijadikan sebagai acuan atau pandangan untuk melengkapi kekurangan yang ada.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## DAFTAR PUSTAKA

- A.H Hasanuddin. *Cakrawala Kuliah Agama*. Suarabaya : Al Ikhlas.1984.
- Arifin, H.M. *Hubungan Timbal Balik Pendidikan Agama di Lingkungan Sekolah dan Keluarga*.Jakarta : Bulan Bintang.1987.
- Arifin.*Pokok-pokok pemikiran tentang bimbingan dan Penyuluhan Agama*.Jakarta : Bulan Bintang.1992.
- Departemen pendidikan & Kebudayaan.*Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta : Balai Pustaka.1990.
- Fathoni, Abdurrahmat.*Metodologi Penelitian dan Teknik Penyusun Skripsi*. Jakarta : Rineka Cipta.2006.
- Hermawati.*Penanaman dan penerapan nilai karakter melalui 8 fungsi keluarga*.Jakarta Timur : BKKBN.2017.
- Hidayah, Rifah. *Psikologi Pengasuhan Anak*. Malang : Uin Malang Press.2009.  
Julyati Hisyam, Ciek. *Sistern Sosial Budaya Indonesia*. Jakarta Timur : PT Bumi Aksara. 2020.
- Kustiawan Andri Arif & Andy Windha Bayu Utomo. *Jangan suka Game Online pengaruh game online dan tindakan pencegahan*. Magetan : CV AE Media Grafika.2019.
- Lestari Sri. *Psikologi Keluarga*. Jakarta : Prenadada Media Grub.2016.
- Maemunawati, Siti & Muhammad Alif.*Peran Guru dan Orang Tua Metode dan media pembelajaran Strategi KBM di Masa Pandemi Covid-19*.Banten : 3M Media Karya Serang.2020.
- Mansur. *Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar. 2005.
- Noer Laela, Faizah.*Bimbingan Konseling Keluarga dan Remaja Edisi Revisi*.Surabaya : UIN Sunan Ampel.2017.
- Penyusun Tim. *Pedoman penulisan Karya Ilmiah*. Jember : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.2021
- Pratiwi, Emy yunita rahma dkk.*Positif negatif Game online pengaruh Fenomena game online terhadap prestasi pelajar*.Jombang : LPPM UNHASY TEBUIRENG JOMBANG.2019

Pudjiastiti, Puline. *Sosiologi kelas untuk SMA/MA kelas XI*. Jakarta : Grasindo, 2007.

Ridoi, Muhammad. *cara mudah membuat game edukasi dengan construct 2*. Jakarta : Maskha. 2018.

RPJM Desa Kendit.Tahun 2016-2022.

Sholeh, Abu ahmadi dan munawar. *psikologi perkembangan*.Jakarta : Rineka Cipta.2005.

Soekanto Soerjono. *Sosiologi suatu Pengantar*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.2012.

Sugiyono.*metode Penelitian Pendidikan pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*.Bandung : alfabeta. 2010.

Susilo, Andik.*Teknik cepat memahami keamanan komputer dan internet*.Jakarta : PT ELEX Media Komputindo.2010.

Syamsyu Yusuf. *Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung : PT Rhineka Cipta.2006.

Triwiyanto, Teguh.*Pengantar Pendidikan*. Jakarta : PT Bumi Aksara.2014

Ulfiah.*Psikologi Keluarga*.Bogor : Ghalia Indonesia.2016.

### **Jurnal**

Edy Kurniawan, Drajad.*Pengaruh intensitas Game Online Terhadap Perilaku prokrastinasi akademik pada mahasiswa bimbingan dan konseling islam Universitas Yogyakarta*. Jurnal Konseling Gusjigang.03 No 1.2017.

Irawan, Sapto & Dina Siska W. *Faktor-faktor yang mempengaruhi kecanduan Game Online Peserta Didik*.Jurnal Konseling Gusjigang.07,01.2021.

Syenshie, Sinsu erik Wetik Virgini.*Hubungan durasi bermain game online dengan kesehatan mental pada remaja*.Jurnal Ilmiah kesehatan Jiwa. 02.02. agustus 2020.

Wijayanto putra, hestu. *Hubungan kecanduan game online terhadap kecemasan akademik siswa kelas 2 Smp Negeri 1 Muntilan*. Jurnal Ilmu Komunikasi.04,07.2018.



## Skripsi

Anshori, Firmansyah Al. *Peran orang Tua dalam meminimalisasi kecanduan game Mobile Legends : Bang-bang pada Remaja desa Sukorejo kecamatan Puhpelem Kabupaten Wonogiri*. Skripsi Institut Agama Islam Negeri Ponorogo.2022.

Hulawaliah, Iffa. *Peran Orang Tua dalam mencegah kecanduan game online pada siswa kelas VII MTs Baytul Mukarommah keluarahan Bulu Tempe Kecamatan Tanete Riattang Barat Kabupaten Bone*. Institut Agama Islam Negeri Bone.2022.

Kardina. *Peran orang tua dalam meminimalisir kecanduan game online pada anak usia sekolah di kota palopo*. Skripsi Institut Agama Islam Negeri Palopo.2020.

Munitta,Zakkiya Zahro. *Peran Orang Tua dalam mengatasi kecanduan Game Online pada anak di Desa Jeblogan Kecamatan Paron Kabupaten Ngawi*. Skripsi Institut Islam Negeri Ponorogo.2021.

Sari Permata, Yuli. *Peran orang tua dalam mengatasi perilaku menyimpang remaja akibat Game Online HIGGS Domino di Kelurahan padang Kapuk bengkulu Selatan*. Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno.2022.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1 : Pernyataan Keaslian Tulisan

### PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Lailatul Humairoh  
NIM : D20193078  
Prodi/Jurusan : Bimbingan Konseling dan Islam  
Fakultas : Dakwah  
Institut : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dalam hasil penelitian ini tidak terdapat unsur-unsur penjiplakan karya penelitian atau karya ilmiah yang pernah dilakukan atau dibuat orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila dikemudian hari ternyata hasil penelitian ini terbukti terdapat unsur-unsur penjiplakan dan ada klaim dari pihak lain, maka saya bersedia untuk diproses sesuai peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan tanpa paksaan dari siapapun.

Jember, 03 November 2023

Saya yang menyatakan



Lailatul Humairoh

D20193078

Lampiran 2 : Matrik Penelitian

JUDUL	VARIABEL	SUB VARIABEL	INDIKATOR	SUMBER DATA	METODE PENELITIAN	FOKUS PENELITIAN
Peran Orang Tua dalam Mengatasi Anak yang Kecanduan Game Online di Kampung Blimbingan Situbondo (Study Kasus Bapak Fauzi)	<ol style="list-style-type: none"> <li>Peran Orang Tua mengatasi kecanduan game online</li> <li>Faktor penyebab anak kecanduan game online</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Peran Orang Tua</li> <li>Mengatasi Anak yang Kecanduan Game Online</li> <li>Faktor penyebab anak kecanduan Game Online.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Pengertian Peran Orang Tua</li> <li>Fungsi Peran Orang Tua</li> <li>Cara orang tua Mengatasi / menangani Anak yang Kecanduan Game Online</li> <li>Pengertian Kecanduan Game Online</li> <li>Dampak Kecanduan Game Online</li> <li>Faktor penyebab anak kecanduan game online</li> </ol>	Informan : <ol style="list-style-type: none"> <li>Bapak Fauzi</li> <li>Ibu Nur Fadila</li> <li>Hayati Makkiyah</li> <li>Reza irsyadillah</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Pendekatan Penelitian: Kualitatif</li> <li>Jenis Penelitian: Study Kasus</li> <li>Lokasi Penelitian: Kampung Blimbingan Situbondo</li> <li>Pengumpulan Data:                             <ol style="list-style-type: none"> <li>Observasi</li> <li>Wawancara</li> <li>Dokumentasi</li> <li>Angket</li> </ol> </li> <li>Analisis Data:                             <ol style="list-style-type: none"> <li>Reduksi Data</li> <li>Penyajian Data</li> <li>Penarikan Kesimpulan/Verifikasi Data</li> </ol> </li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Bagaimana Peran Orang Tua dalam Mengatasi Anak Kecanduan Game Online di Kampung Blimbingan situbondo (Study Kasus Bapak Fauzi?)</li> <li>Apa Saja Faktor Penyebab Anak Mengalami Kecanduan Game Online?</li> </ol>

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

### Lampiran 3 : Instrumen Penelitian

#### INSTRUMEN PENELITIAN

##### A. Instrumen Observasi

1. Peran Orang Tua Terhadap anak kecanduan Game Online.
2. Cara Orang Tua mengatasi Anak yang Kecanduan Game online.
3. Apa saja Faktor penyebab Anak Kecanduan Game Online.

##### B. Instrumen Wawancara

###### 1. Wawancara Orang Tua

Bapak Ahmad Fauzi dan Ibu Nur Fadilah

- a. Sejak kapan anak bapak dan ibu di fasilitasi handphone?
- b. Apa alasan bapak dan ibuk memberi fasilitas handpone?
- c. Apakah bapak dan ibu memberi batasan saat anak bermain Handphone?
- d. Apakah bapak dan ibu mengontrol anak saat bermain hanphone?
- e. Bagaimana awal mulanya anak ibu suka bermain game online?
- f. Apakah bapak dan ibu lakukan ketika mengetahui anak ibu keseringan bermain game online?
- g. Apakah bapak dan ibu sudah mengatakan kepada anak bahaya bermain game online?
- h. Apakah bapak dan ibu sudah pernah menggunakan cara untuk mengatasi anak yang terlalu sering bermain game online ?
- i. Bagaimana peran bapak dan ibu sebagai orang tua saat mengetahui anaknya sedang gemar bermain *Game Online* ?

###### 2. Wawancara kepada Anak

- a. Bagaimana awal mulanya mulai tertarik bermain game online?
- b. Dalam Sehari biasanya bermain game online menghabiskan waktu berapa jam ?
- c. Apakah Saat bermain game online bermain sendiri atau bersama teman?
- d. Game apa saja yang biasa dimainkan?
- e. Apakah orang tua pernah menegur saat bermain game online?

- f. Apakah orang tua pernah marah saat anda bermain game online?
- g. Apakah anda sudah tau bahaya jika bermain game online?

C. Instrumen Dokumentasi

- a. Dokumentasi Bersama Sekretaris Desa Kendit
- b. Dokumentasi warung wifi
- c. Foto hasil wawancara



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

Lampiran 4 : Dokumentasi Penelitian



UN  
KIAI

RI  
DIQ





UNIVERSITI  
KIAI HAJI MOHAMMAD SIDDIQ

Lampiran 5 : Surat Permohonan Izin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
FAKULTAS DAKWAH

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

Jl. Mataram No. 1 Mangli, Jember, Kode Pos 68136  
Telp. (0331) 487550 Fax (0331) 427005 e-mail: fakultasdakwah@uinkhas.ac.id  
Website: <http://fakwah.uinkhas.ac.id/>



Nomor : B.2070/Un.22/6.a/PP.00.9/06/2023  
Lampiran : -  
Hal : Permohonan Tempat Penelitian Skripsi

19 juni 2023

Yth.

Kepada Keluarga Bapak Fauzi

**Assalamu'alaikum Wr. Wb.**

Dengan ini kami memohon dengan hormat agar mahasiswa berikut :

Nama : Lailatul Humairoh

NIM : D20193078

Fakultas : Dakwah

Program Studi : Bimbingan Konseling Islam

Semester : VIII (delapan)

Dalam rangka penyelesaian / penyusunan skripsi, yang bersangkutan mohon dengan hormat agar diberi ijin mengadakan penelitian / riset selama ± 30 hari di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin.

Penelitian yang akan dilakukan berjudul "Peran Orang Tua dalam mengatasi Anak yang kecanduan Game Online di Kampung Blimbingan Kendit Situbondo (Studi Kasus Keluarga Bapak Fauzi)"

Demikian atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu, kami sampaikan terimakasih.

**Wassalamu'alaikum Wr. Wb.**

An. Dekan,  
Wakil Dekan Bidang Akademik



Siti Raudhatul Jannah

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER







KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
FAKULTAS DAKWAH  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

Jl. Mataram No. 1 Mangli, Jember, Kode Pos 68136  
Telp. (0331) 487550 Fax (0331) 427005 e-mail: fakultasdakwah@uinckhas.ac.id  
Website : <http://fdakwah.uinckhas.ac.id/>



Nomor : B.2069/Un.22/6.a/PP.00.9/06/2023  
Lampiran : -  
Hal : Permohonan Tempat Penelitian Skripsi

19 Juni 2023

Yth.  
Kantor Kepala Desa Kendit

**Assalamu'alaikum Wr. Wb.**

Dengan ini kami memohon dengan hormat agar mahasiswa berikut :

Nama : Lailatul Humairoh  
NIM : D20193078  
Fakultas : Dakwah  
Program Studi : Bimbingan Konseling Islam  
Semester : VIII (delapan)

Dalam rangka penyelesaian / penyusunan skripsi, yang bersangkutan mohon dengan hormat agar diberi ijin mengadakan penelitian / riset selama ± 30 hari di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin.

Penelitian yang akan dilakukan berjudul "Peran Orang Tua dalam mengatasi Anak Kecanduan Game Online di Kampung Blimbing Kendit Situbondo (Studi Kasus Keluarga Bapak Fauzi) "

Demikian atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu, kami sampaikan terimakasih.

**Wassalamu'alaikum Wr.Wb.**

An. Dekan,  
Wakil Dekan Bidang Akademik

  
Siti Raudhatul Jannah

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER



Lampiran 6 : Jurnal Kegiatan Penelitian

**JURNAL KEGIATAN PENELITIAN**  
**DI KAMPUNG BLIMBINGAN KENDIT SITUBONDO**  
**KELUARGA BAPAK FAUZI**

Nama : Lailatul Humairoh

Nim : D20193078

Judul : Peran Orang Tua dalam mengatasi Anak Kecanduan *Game Online* di  
Kampung Blimbingan Kendit Situbondo (Studi Kasus Keluarga Bapak Fauzi).

No	HARI/TANGGAL	KEGIATAN
1.	Senin, 02 Januari 2023	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Observasi awal</li><li>➤ wawancara kepada kedua orang tua dan kedua anak bapak Fauzi.</li><li>➤ Memohon izin untuk penelitian</li></ul>
2.	Senin, 19 Juni 2023	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Menyerahkan surat permohonan penelitian ke Desa.</li></ul>
3.	Selasa, 20 Juni 2023	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Memperoleh surat izin dari Desa.</li><li>➤ Wawancara bersama Sekretaris Desa Kendit dan Profil Desa Kendit.</li></ul>
4.	Rabu, 21 Juni 2023	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Menyerahkan surat izin kepada keluarga bapak Fauzi.</li></ul>
5.	Kamis, 22 Juni 2023	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Wawancara kepada bapak Fauzi dan Ibu Fauzi</li></ul>

6	Sabtu, 23 Juni 2023	➤ Wawancara kepada Hayati Makkiyah dan Reza Irsyadillah.
7	Senin-Minggu, 26 Juni – 02 Juli 2023	➤ Observasi keseharian Hayati Makkiyah dan Reza irsyadillah, beserta kedua orang tuanya.
8.	Rabu, 05 Juli 2023	➤ Mengisi angket Bersama Hayati Makkiyah dan Reza Irsyadillah.
9.	Sabtu, 06 Juli 2023	➤ Berdiskusi bersama Bapak Fauzi dan Ibu Nur.
10	Senin-Sabtu, 10-15 Juli 2023	➤ Observasi Perkembangan hayati makkiyah dan Reza irsyadillah
11.	Kamis, 20 Juli 2023	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Meminta Surat selesai penelitian</li> <li>➤ Memperoleh surat selesai Penelitian.</li> </ul>

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

Lampiran 7 : Surat Keterangan Selesai Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN SITUBONDO  
KECAMATAN KENDIT  
**DESA KENDIT**  
Jl.Raya Kendit Telp.(338 ).....KENDIT  
Kode Pos 68352

**SURAT KETERANGAN**

NOMOR : 474 / 665 / 431.505.9.2 / 2023

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala Desa Kendit Kecamatan Kendit Kabupaten Situbondo, Menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : LAILATUL HUMAIROH  
NIK : 3512054703010001  
Tempat & tanggal lahir : SITUBONDO, 7-3-2001  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Kebangsaan/Agama : Indonesia/ISLAM  
Status Perkawinan : Belum Kawin  
Pekerjaan : PELAJAR/MAHASISWA  
A l a m a t : BLIMBINGAN  
RT/RW 3/1 Desa Kendit  
Kecamatan Kendit Kab.Situbondo

Bahwa orang tersebut diatas benar – benar penduduk Desa Kendit Kecamatan Kendit Kabupaten Situbondo, dan Orang yang bersangkutan Telah menyelesaikan penelitian di Desa Kendit yang berjudul peran orang tua dalam mengatasi anak kecanduan Game Online di Kp.Blimbingan Ds.Kendit.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat dengan sebenarnya dan dipergunakan sebagaimana mestinya.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

Kendit, 20 Juli 2023

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

a.n. KEPALA DESA KENDIT  
SEKRETARIS DESA

J E M B E R A

  
RAHMAD ZAINULLAH

Lampiran 8 : Biodata Penulis

**BIODATA PENULIS**



Nama : Lailatul Humairoh  
Tempat, Tanggal Lahir : Situboondo, 07 Maret 2001  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Alamat : Kp. Blimbingan, RT.003/RW.001, Desa Kendit,  
Kec.Kendit, Kab. Situbondo.  
Email : [humairohlailatul26@gmail.com](mailto:humairohlailatul26@gmail.com)  
Fakultas/Jurusan : Dakwah/Bimbingan Konseling dan Islam  
Program Studi : Bimbingan Konseling Islam  
Riwayat Pendidikan

1. SDN 5 Kendit
2. SMPN 2 Kendit
3. MAN 2 Situbondo
4. UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember