

**UPAYA ORANG TUA DALAM MENCEGAH PERILAKU
KECANDUAN *GAME ONLINE* DI DUSUN LEMBANA
DESA TAMANKURSI KECAMATAN SUMBERMALANG
KABUPATEN SITUBONDO**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri KH. Achmad Siddiq Jember
Untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.).
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
**KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER**

Oleh:

ZAMHAKIYULLAH
NIM: T20179004

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
2021**

**UPAYA ORANG TUA DALAM MENCEGAH PERILAKU
KECANDUAN *GAME ONLINE* DI DUSUN LEMBANA
DESA TAMANKURSI KECAMATAN SUMBERMALANG
KABUPATEN SITUBONDO**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Universitas Islam Negeri KH. Achmad Siddiq Jember
Untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
Gelar sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Fakultas Tarbiyah dan ilmu keguruan
Program studi tadris ilmu pengetahuan sosial

Oleh:

Zamhakiyullah
NIM: T20179004

Di Setujui Pembimbing

Alfisyah Nurhayati, S.Ag, M.Si.
NIP: 197708162006042002

**UPAYA ORANG TUA DALAM MENCEGAH PERILAKU
KECANDUAN *GAME ONLINE* DI DUSUN LEMBANA
DESA TAMANKURSI KECAMATAN SUMBERMALANG
KABUPATEN SITUBONDO**

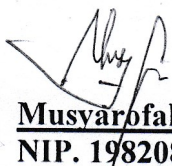
SKRIPSI

Telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu persyaratan
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial

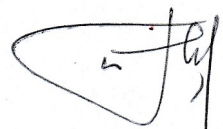
Hari : Kamis
Tanggal : 28 Oktober 2021

Tim penguji

Ketua



Musyarofah, M.Pd.
NIP. 198208022011012004

Sekretaris


Anindya Fajarini, S.Pd, M.Pd.
NIP. 199003012019032007

Anggota

1. Dr. Dyah Nawangsari, M.Ag.
2. Alfisyah Nurhayati, S.Ag. M.Si.

 ()
 ()

Menyetujui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

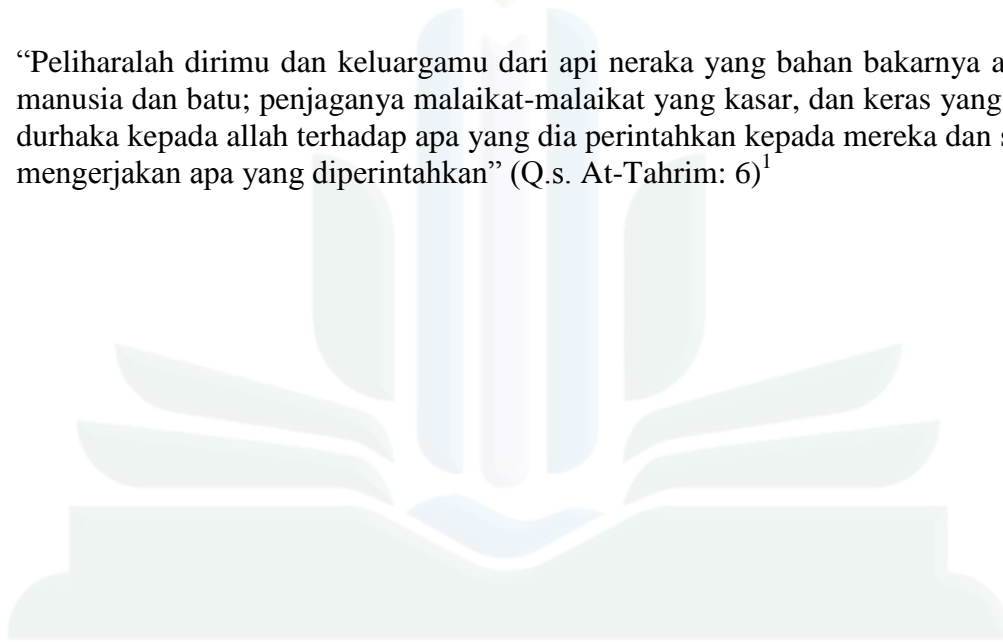


Prof. Dr. Hj. Mukni'ah, M.Pd.I.
NIP. 1964051119990322001

MOTTO

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا قُوا أَنْفُسَكُمْ وَأَهْلِيكُمْ نَارًا وَقُودُهَا النَّاسُ وَالْحِجَارَةُ عَلَيْهَا مَلَائِكَةٌ
غِلَاطٌ شِدَادٌ لَا يَعْصُونَ اللَّهَ مَا أَمَرَهُمْ وَيَفْعَلُونَ مَا يُؤْمَرُونَ

“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)¹



UIN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

¹Departemen Agama Republik Indonesia, Al-Qur'an dan Terjemahannya, (Bandung: Mizan, 2010), h.560.

PERSEMBAHAN

Saya persembahkan skripsi ini yang telah dikerjakan dengan penuh kesungguhan untuk orang-orang tercinta:

1. Kedua orang tuayang telah mencintai saya dengan tulus dan penuh perjuangan memberikan hidupnya untuk saya. Terimakasih atas segala doa dan usaha terbaik yang kalian berikan sehingga saya bisa mencapai cita-cita yang saya impikan ini. Semoga Allah SWT mengabulkan segala doa dan segala keinginanmu.
2. Para guru dan dosen yang telah memberikan limpahan ilmu tanpa pamrih kepada saya, terimakasih atas didikan dan kasih sayang yang diberikan selama menimba ilmu. Semoga Allah SWT membalas keikhlasan kalian dan semoga menjadi keberkahan hidup di dunia dan akhirat.
3. Keluarga dan teman-teman yang selalu memberi semangat untuk segera menyelesaikan tugas akhir ini.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Segala puji syukur penulis sampaikan atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga penyusunan skripsi dengan judul “Penanganan Dampak Game Online Terhadap Perilaku Sosial Anak Di Dusun Lembana Desa Tamankursi Kecamatan Sumbermalang Kabupaten Situbondo” dapat diselesaikan meskipun masih terdapat banyak kekurangan.

Kesuksesan ini dapat penulis peroleh karena dukungan dari banyak pihak. Oleh karena itu, penulis menyadari dan ingin menyampaikan terimakasih sedalam-dalamnya kepada:

1. Prof. Dr. H. Babun Suharto, SE, MM. selaku Rektor IAIN Jember yang telah memberikan kesempatan kepada saya untuk melakukan penelitian.
2. Prof. Dr. Hj. Mukni'ah, M.Pd.I selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yang senantiasa membimbing dan memberikan motivasi.
3. Musyarofah, M.Pd. selaku ketua Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial. Terimakasih telah membimbing serta mengayomi kami khususnya mahasiswa Tadris IPS.
4. Alfisyah Nurhayati, M.Si. selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah meluangkan waktunya untuk terus membimbing peneliti hingga menyelesaikan penelitian ini.
5. Joko Santoso, S.H. selaku kepala Desa Tamankursi yang telah memperkenalkan peneliti untuk melaksanakan penelitian dan membantu proses penelitian.

6. Dosen dan karyawan di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Kh Achmad Siddiq Jember yang telah membekali ilmu pengetahuan dan jasanya.

Penulis ucapkan beribu terimakasih serta iringan doa semoga segala amal baik yang telah Bapak/Ibu berikan mendapatkan sebaik-baik balasan dari Allah SWT.

Penulis menyadari, bahwa banyak kelemahan dan kekurangan yang terdapat dalam skripsi ini. Untuk itu penulis mengharap kritik dan saran membangun dari pembaca.

Jember, Oktober 2021

Zamhakiyullah
T20179004

ABSTRAK

Zamhakiyullah, 2021: *Upaya Orang Tua dalam Mencegah Perilaku Kecanduan Game Online di Dusun Lembana Desa Tamankursi Kecamatan Sumbermalang Kabupaten Situbondo.*

Kata kunci: Upaya orang tua, mencegah perilaku, kecanduan *game online*

Perkembangan teknologi yang pesat secara tidak langsung memberikan pengaruh besar bagi anak usia 6-12 tahun. Pengaruh *game online* berdampak pada anak usia 6-12 tahun yaitu pada perilaku sosial di keluarga maupun di lingkungan masyarakat. Banyak anak yang bermain *game online* di warung Wi-Fi sampai lupa dengan tugasnya sebagai pelajar. Maraknya *game online* ini terdapat dampak negatif yang berpengaruh ke anak yaitu anak semakin kurang berinteraksi dengan teman sebaya maupun orang dewasa. Adanya ini mengganggu kegiatan anak yaitu kegiatan mengaji dan belajar. Maka dari itu perlunya penanganan anak usia 6-12 tahun terhadap dampak bermain *game online*.

Berdasarkan konteks penelitian di atas maka dapat dirumuskan fokus penelitian seperti berikut: 1. Bagaimana upaya preventif orang tua dalam mencegah perilaku kecanduan *game online* di Dusun Lembana Desa Tamankursi? 2. Bagaimana upaya represif orang tua dalam mencegah perilaku kecanduan *game online* di Dusun Lembana Desa Tamankursi?

Adapun tujuan penelitian ini berdasarkan rumusan masalah yang ada yakni: 1. Menjelaskan upaya preventif orang tua dalam mencegah perilaku kecanduan *game online* di Dusun Lembana Desa Tamankursi. 2. Mendeskripsikan upaya represif orang tua dalam mencegah perilaku kecanduan *game online* di Desa Tamankursi.

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif menggunakan teknik pengumpulan data menggunakan observasi non partisipan, wawancara tak berstruktur dan dokumentasi. Keabsahan data pada penelitian ini yaitu triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Analisis data pada penelitian ini menggunakan model Milles dan Huberman.

Penelitian ini memperoleh kesimpulan: 1) Upaya preventif orang tua dalam mencegah perilaku kecanduan *game online* dengan mengawasi anak bermain *game online* ketika di rumah. Orang tua memasang Wi-Fi di rumah agar anak bermain *game online* di rumah tidak di warung Wi-Fi. 2) Upaya represif orang tua dalam mencegah perilaku kecanduan *game online*. Orang tua memberi batasan-batasan pada anak saat bermain *game online* di rumah dan dengan memberi waktu 3-5 jam bermain setelah itu *handphone* akan di ambil oleh orang tua dan jika anak mengamuk atau emosi akan dibiarkan oleh orang tua.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii

BAB I PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian.....	1
B. Fokus Penelitian	5
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Manfaat Penelitian.....	5
E. Definisi Istilah	6
F. Sistematika Pembahasan.....	7

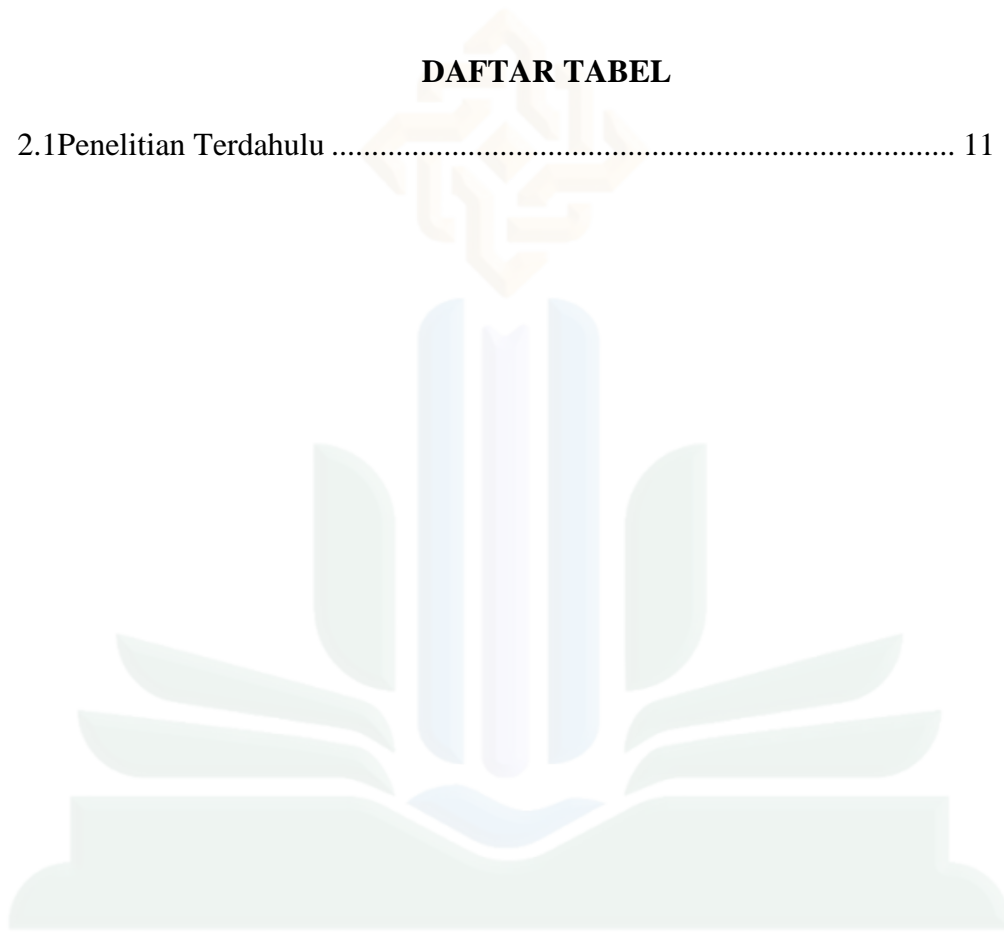
BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu	9
B. Kajian Teori.....	12

C. Karakteristik Anak.....	32
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	37
B. Lokasi Penelitian	39
C. Subyek Penelitian	40
D. Teknik Pengumpulan Data	41
E. Analisis Data.....	45
F. Keabsahan Data.....	46
G. Tahap-tahap Penelitian	48
BAB IV PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS	
A. Gambaran Obyek Penelitian.....	51
B. Penyajian Data dan Analisis	52
C. Pembahasan Temuan	77
BAB V PENUTUP	
A. Simpulan	82
B. Saran-saran	83
DAFTAR PUSTAKA	84
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

2.1 Penelitian Terdahulu	11
--------------------------------	----



UIN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

DAFTAR GAMBAR

4.1 Kegiatan Mengaji	55
4.2 Main Game Online di Warung Wi-fi	70
4.3 Dokumentasi Ibu Dewi Sartika dan Fatah	75



UIN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

DAFTAR LAMPIRAN

1. Surat keaslian tulisan
2. Matrik penelitian
3. Pedoman penelitian
4. Jurnal kegiatan penelitian
5. Surat izin penelitian
6. Foto penelitian
7. Surat keterangan selesai penelitian
8. Riwayat hidup penulis

UIN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

**KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER**

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Perkembangan teknologi di era globalisasi sangat pesat.² Perkembangan teknologi yang pesat secara tidak langsung memberikan pengaruh besar bagi kehidupan manusia dalam berbagai aspek dan dimensi. Teknologi yang menjadi kebutuhan dasar manusia didukung dengan perkembangan ilmu pengetahuan yang pesat. Perkembangan teknologi berkembang secara drastis dan terus berevolusi hingga sekarang dan semakin mendunia. Hal ini dapat dibuktikan dengan banyaknya inovasi dan penemuan yang sederhana hingga sangat rumit.

Handphone merupakan salah satu dari hasil perkembangan teknologi. Teknologi *handphone* awalnya hanya sebuah alat komunikasi nirkabel, kemudian berkembang menjadi sebuah alat yang canggih. Kecanggihan teknologi *handphone* tidak hanya sebagai alat komunikasi, tetapi manusia dapat mengambil foto, merekam video, bermain *game*, mendengarkan musik, dan mengakses internet dalam hitungan detik.³

Terdapat berbagai *game* muncul di dalam *handphone*. Fenomena ini menunjukkan betapa teknologi *game* sudah meluas ke berbagai sector kehidupan. *Handphone* yang di dalamnya terdapat berbagai *game* muncul di pasaran. Fenomena ini menunjukkan betapa teknologi *game* sudah meluas ke

²Dewi Salma Prawiradilaga, et.al, *Mozaik Teknologi Pendidikan ELearning*, (Jakarta: Kencana Prenadema Group, 2013), 15.

³ Vanessa Mayrahma Swastika, "Perkembangan Teknologi di Indonesia", <http://perkembanganteknologiindonesia.kompasiana.com.html> 19 Februari 2021.

berbagai sektor kehidupan. *Game* dapat diperoleh dengan mudah melalui aplikasi dalam *handphone* dan media internet. Pertumbuhan *game* masih akan sangat fenomenal di masa mendatang. Berbagai *gadget* baru dengan aplikasi *game* canggih pun bermunculan.

Game adalah permainan yang menggunakan media elektronik, berbentuk multimedia yang dibuat semenarik mungkin agar pemain dapat mendapatkan kepuasan batin. *Game* menjadi salah satu budaya dan kegiatan keseharian masyarakat. Budaya bermain *game* menjadi gaya hidup yang banyak digemari oleh masyarakat terutama generasi muda bahkan anak-anak di usia sekolah dasar, baik di daerah pedesaan atau perkotaan. Jenis perangkat *game* dari model sederhana seperti *gamewatch* sampai *game* canggih seperti kontrol *Playstation* atau sejenisnya sudah dikenali oleh anak-anak zaman sekarang.

Game yang menggunakan media elektronik sangat cepat mempengaruhi perkembangan anak. Anak-anak beralih untuk memainkan permainan berbasis jaringan dan meninggalkan permainan yang bersifat tradisional, dikarenakan *game* tersebut menjadi permainan yang sangat menarik bagi anak-anak. Pada saat usia tersebut, anak-anak menghabiskan waktunya untuk bermain *game* yang biasa digunakan di depan komputer atau *gadget*.⁴

Pada usia perkembangannya, anak-anak 6-12 tahun yang sering melakukan aktivitas *game* akan mengurangi kegiatan positif seperti belajar

⁴ Hadi Supeno, *Kriminalisasi Anak: Tawaran Gagasan Radikal Peradilan Anak Tanpa Pemidanaan*, (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2010), 25.

dan berinteraksi dengan teman sebaya. Anak yang mempunyai ketergantungan pada *game*, akan mengurangi waktu bersosialisasi dengan teman sebaya, karena *game* sangat berpotensi mengucilkan anak-anak dari lingkungan sosial.⁵ Sedangkan anak-anak perlu memiliki kemampuan bersosialisasi untuk membina hubungan pertemanan, menyelesaikan konflik, serta untuk bekerja sama dengan baik dalam kelompok. Pada hakikatnya manusia adalah makhluk individu dan sosial, ia membutuhkan pergaulan dengan orang-orang lain.

Hubungan sosial anak dengan teman sebaya memiliki arti penting bagi kepribadian dan perilaku sosial anak. Salah satu fungsi kelompok teman sebaya yang paling penting ialah menyediakan suatu sumber informasi dan perbandingan tentang dunia di luar keluarga. Anak-anak menerima umpan balik tentang kemampuan-kemampuan mereka dari kelompok teman sebaya.

Dusun Lembana desa Tamankursi kecamatan Sumbermalang merupakan desa yang mempunyai lima RT dan dua RW. Anak-anak yang sering melakukan aktivitas bermain *game*, maka semakin banyak kegiatan anak yang tidak dapat dipantau oleh orang terdekatnya khususnya orangtua, seperti halnya anak-anak memainkan *game* di laptop, *smartphone*, bahkan pusat layanan internet umum dan tempat Wi-Fi yang jauh dari pantauan orangtua. Maka anak-anak akan kecanduan dengan permainan *game*.

Fenomena masalah anak yang bermain *game online* tersebut menjadi hal yang sangat perlu untuk segera ditangani, karena ketika anak memainkan *game online* sebenarnya permainan tersebut memberi manfaat bagi

⁵ Munif Chatib, *Orangtuanya Manusia: Melejitkan Potensi dan Kecerdasan dengan Menghargai Fitrah Setiap Anak*, (Bandung: Kaifa, 2012), 191.

penggunanya. Namun sayangnya, saat ini banyak anak yang telah menjadi pecandu *game online* hingga menyalahgunakannya. Khususnya pada anak-anak, *game online* yang dimainkan secara berlebihan dampaknya justru dapat sangat merugikan. Seperti contohnya, dalam segi sosial, tentu anak-anak yang bermain *game online* mengalami kesusahan dalam hal bersosialisasi, karena kesehariannya lebih asik dengan *handphone* masing-masing dari pada bermain dengan teman sebayanya.

Perlu adanya penanganan khusus dalam mengelola anak-anak yang bermain *game online*, jika tidak ditangani secara tepat dan efektif, maka sangat terganggu pada perilaku sosial anak, yang berdampak pada perkembangan anak. Maka perlunya kerja sama antara orang tua dan lingkungan masyarakat.

Melihat kenyataan di atas, perlu adanya penanganan khusus dari orang tua dan lingkungan masyarakat mengenai penanganan dampak *game online* terhadap perilaku sosial anak. Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas peneliti tertarik untuk mengambil judul, **“UPAYA ORANG TUA DALAM MENCEGAH PERILAKU KECANDUAN GAME ONLINE DI DUSUN LEMBANA DESA TAMANKURSI KECAMATAN SUMBERMALANG KABUPATEN SITUBONDO”**.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan konteks penelitian di atas maka dapat dirumuskan fokus penelitian seperti berikut:

1. Bagaimana upaya preventif orang tua dalam mencegah perilaku kecanduan *game online* di Dusun Lembana Desa Tamankursi?
2. Bagaimana upaya represif orang tua dalam menangani kecanduan *game online* di Dusun Lembana Desa Tamankursi?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini berdasarkan rumusan masalah yang ada yakni:

1. Mendeskripsikan upaya preventif orang tua dalam mencegah perilaku kecanduan *game online* di Dusun Lembana Desa Tamankursi.
2. Mendeskripsikan upaya represif orang tua dalam mencegah perilaku kecanduan *game online* di Desa Tamankursi.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun secara praktis, yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan bisa menambah pengetahuan dan wawasan bagi para pembaca dalam membentuk perilaku sosial siswa dalam era yang serba teknologiseperti halnya pada saat ini.

2. Manfaat Praktis.

a. Bagi Anak Usia 6-12 Tahun

Melihat seberapa pengaruhnya *Game Online* terhadap perilaku sosial anak di kehidupan sehari-hari.

b. Bagi Orang Tua

Hasil penelitian ini digunakan orang tua untuk dapat mengontrol anak dalam penggunaan *Game Online*. Sehingga perilaku sosial dari anak bisa terbentuk dengan baik.

c. Bagi Lingkungan Masyarakat

Hasil dari penelitian ini digunakan masyarakat untuk mengelola data serta mengontrol anak dalam penggunaan *game online*. Sehingga anak bisa terkontrol.

E. Definisi Istilah

1. Upaya Orang Tua

Upaya orang tua adalah usaha yang dilakukan secara sistematis berencana terhadap tujuan. Usaha tersebut berupa tindakan dalam memecahkan permasalahan dan mencari jalan keluar demi tercapainya tujuan yang telah ditentukan.

2. Perilaku Kecanduan

Perilaku adalah merupakan perbuatan atau tindakan dan perkataan seseorang yang sifatnya dapat diamati, digambarkan dan dicatat oleh orang lain ataupun orang yang melakukannya. Kecanduan adalah ketagihan saat tubuh dengan buruknya menginginkan atau memerlukan sesuatu agar bekerja dengan baik.

3. *Game Online*

Bermain merupakan aktivitas atau kegiatan yang menyenangkan bagi anak dan memberikan kepuasan tersendiri bagi anak. Dengan bermain anak dapat belajar memahami kehidupan dan orang-orang disekitarnya.

Game merupakan bagian dari bermain dan bermain juga bagian dari permainan, keduanya saling berhubungan. Permainan adalah kegiatan yang kompleks, di dalamnya terdapat peraturan, *play* dan budaya. Permainan adalah sebuah sistem dimana pemain terlibat dalam konflik buatan. Peraturan dalam permainan bertujuan untuk membatasi perilaku pemain dan menentukan permainan.

4. Karakteristik Anak

Undang-undang Nomor 23 tahun 2002, agar setiap anak kelak mampu memiliki tanggung jawab tersebut (menjamin kelangsungan eksistensi bangsa dan negara pada masa depan), anak perlu mendapatkan kesempatan seluas-luasnya untuk tumbuh dan berkembang secara optimal, baik fisik, mental, maupun sosial dan berakhlak mulia, perlu dilakukan upaya perlindungan serta untuk mewujudkan kesejahteraan anak dengan memberikan jaminan terhadap pemenuhan hak-haknya serta adanya perlakuan tanpa diskriminasi.

Jadi yang dimaksud peneliti mengenai upaya orang tua dalam mencegah perilaku kecanduan *game online* adalah karena maraknya teknologi berupa *game online* yang diakses di *handphone* pada anak usia 6-12 tahun di Dusun Lembana membuat anak semakin kecanduan *game online* dan mengakibatkan pada perilaku anak, maka dari itu peneliti ingin

meneliti anak yang kecanduan *game online* dan upaya orang tua dalam mencegah anak bermain *game online*.

F. Sistematika Pembahasan

Penyusunan skripsi menggunakan sistematika yang sudah ditetapkan didalam buku pedoman skripsi yang ditentukan kampus. Dimana sistematika tersebut dibagi menjadi beberapa bagian diantaranya adalah:

BAB I PENDAHULUAN

Di dalam pendahuluan terdapat beberapa yang dibahas diantaranya konteks penelitian, focus masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi oprasional, dan sistematika penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Didalam bab ini terdapat beberapa yang dikaji diantaranya yaitu kajian teori dan kajian Pustaka.

BAB III METODE PENELITIAN.

Bab ini membahas bebrapa hal diantaranya, pendekatan dan jenis, lokasi penelitian, subjek penelitian, teknik pengumpulan data, analisis data, keabsahan data dan tahap-tahap penelitian.

BAB IV PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS DATA

Bab ini membahas beberapa hal diantaranya, gambaran objek penelitian, penyajian data dan analisis, pembahasan temuan.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan penelitian dan saran.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

Kajian pustaka ini mendeskripsikan beberapa karya yang ada relevansinya dengan judul yang penulis teliti, yang nantinya sebagai sandaran teori dan perbandingan dalam penelitian ini.

A. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu ini menjadi salah satu acuan peneliti dalam penelitian sehingga peneliti dapat memperkaya teori yang digunakan dalam mengkaji penelitian yang dilakukan. Dari penelitian tersebut peneliti kurang menemukan penelitian dengan judul yang sama seperti judul penelitian.⁶

1. Penelitian yang dilakukan oleh, Mimi Ulfa, 2017, dengan judul “*Pengaruh Kecanduan Game Online terhadap Perilaku Remaja di Mabes Game Center Jalan HR. Subratas Kecamatan Tampan Pekanbaru*”. Rumusan masalah 1) Bagaimana pengaruh kecanduan *game online* terhadap perilaku remaja di mabes *game center* Pekanbaru? 2) Bagaimana dampak positif dan negatif *game online* terhadap perilaku remaja?

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif, dimana populasi yang diambil yaitu siswa-siswa yang menyukai main *games online* di mabes *center games*. Untuk menentukan populasi peneliti menggunakan teknik *accidental sampling* dan Teknik penyebaran kuesioner dengan wawancara dan dokumentasi.

⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, dan R&D)*, (Bandung: Alfabeta, 2015), 52.

Hasil dari penelitian adalah para *gamer* akan memiliki kecanduan bermain dimana akan menyebabkan perilaku yang berdampak negatif. Dari hasil analisis yang dilakukan dengan hasil uji hipotesis dengan nilai $t_{hitung} \geq t_{tabel}$, atau $4032.276 \geq 0.195$, maka hipotesis yang diajukan diterima artinya ada pengaruh antara kecanduan *game online* (X) terhadap perilaku remaja (Y).⁷

2. Penelitian yang dilakukan oleh, Rianto Pakpahan, 2018, dengan judul “*Game Online dan Pengaruhnya terhadap Prestasi Akademik Anak di Kelurahan Helvetia*”. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana pengaruh *game online* terhadap prestasi akademik anak di Kelurahan Helvetia kota Medan?

Metode dalam penelitian ini tergolong *tipe* penelitian deskriptif, yaitu penelitian yang bertujuan untuk menggambarkan dan mendeskripsikan objek dan fenomena yang diteliti. Termasuk di dalamnya bagaimana unsur-unsur yang ada di dalam *variable* penelitian itu berinteraksi satu sama lain dan ada pula produk yang berlangsung.⁸

3. Penelitian yang dilakukan oleh, Emria Fitri, 2018, dengan judul “*Konsep Adiksi Game Online dan Dampaknya terhadap Masalah Mental Emosional Remaja serta Peran Bimbingan dan Konseling*”.

Survey di Indonesia menyebutkan remaja yang menggunakan internet yang memainkan *game online* sebanyak 35% dan sebanyak 55%

⁷Mimi Ulfa, “Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Remaja Di Mabes Game Center Jalan HR.Subratas Kecamatan Tampan Pekanbaru”, *Universitas Riau*, 20 Maret 2021.

⁸Rianto Pakpahan, “Game Online Dan Pengaruhnya Terhadap Prestasi Akademik Anak Di Kelurahan Helvetia Kota Medan”, (Skripsi Universitas Sumatera Utara, 2018).

pengguna *game online* adalah remaja pria (viva.co.id, 2013). Data pengguna internet aktif pada tahun 2014, diperkirakan pemain *game online* di Indonesia berkisar 10,7 juta orang atau sekitar 10% dari total pengguna (APJII dalam Kusumawati, Aviani, & Molina, 2017). Hal ini menunjukkan kemungkinan terjadinya peningkatan jumlah remaja yang bermain video *game* di Indonesia, sehingga dikhawatirkan dapat memberikan dampak negatif bila tidak terkendali.⁹

4. Penelitian yang dilakukan oleh Ari Pratama, 2021, dengan judul "Upaya orang tua dalam mengatasi kecanduan penggunaan gadget pada anak usia dini di Desa Suak Batang Gandus Kecamatan Gandus Kota Palembang".

Metode penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian kualitatif, teknik pengumpulan data dilakukan dengan teknik observasi, teknik wawancara dan dokumentasi.

Berdasarkan hasil penelitian, pengaruh kecanduan gadget pada perkembangan anak menjadi ketergantungan pada gadget dan berpengaruh terhadap pola perilaku anak atau perkembangan sosial anak. Upaya orang tua dalam menghadapi anak yang kecanduan gadget yaitu: pendampingan penggunaan gadget pada anak, batasi penggunaan gadget pada anak dan beri jadwal.¹⁰

⁹Emria Fitri, "Konsep Adiksi Game Online Dan Dampaknya Terhadap Masalah Mental Emosional Remaja Serta Peran Bimbingan Dan Konseling", (Universitas Negeri Padang, 2018).

¹⁰ Ari Pratama, "upaya orang tua dalam mengatasi kecanduan penggunaan gadget pada anak usia dini di Desa Suak Batang Gandus Kecamatan Gandus Kota Palembang", Skripsi (Universitas Muhammadiyah Palembang, 2021), h.8

5. Penelitian yang dilakukan oleh Kardina, 2020 dengan judul "Peran orang tua dalam meminimalisir kecanduan game online pada anak usia sekolah di kota Palopo".

Metode penelitian yang dilakukan adalah jenis penelitian kualitatif deskriptif artinya penelitian ini tentang data yang dikumpulkan berupa gambar dan diuraikan menggunakan kata-kata penulis, misalnya memahami kenyataan yang terjadi di lapangan.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: 1. Dampak kecanduan game online pada anak usia sekolah di kota Palopo terdapat dua dampak yang ditimbulkan: a. Dampak positif, yaitu menambah aktivitas otak dan menambah teman. b. Dampak negatif yaitu dampak sosial.¹¹

Tabel 2.1
Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu dengan Penelitian di Lakukan

No	Nama dan Judul	Persamaan	Perbedaan
1.	Mimi Ulfa, Kecanduan <i>Game Online</i> Terhadap Perilaku Remaja Di Mabes <i>Game Center</i> Jalan HR.Subratas Kecamatan Tampan Pekanbaru	1. Meneliti pada anak yang bermain game online. 2. Metode yang digunakann sama yaitu menggunakan metode kualitatif.	1. Fokus masalah pada penelitian terdahulu dan peneliti berbeda. 2. Tempat penelitian yang dilakukan berbeda.
2.	Rianto Pakpahan, <i>Game Online</i> Dan Pengaruhnya Terhadap Prestasi Akademik Anak Di Kelurahan Helvetia.	1. Meneliti pada anak yang bermain game online. 2. Metode yang digunakann sama yaitu menggunakan metode kualitatif.	1. Fokus masalah pada penelitian terdahulu dan peneliti berbeda. 2. Tempat penelitian yang dilakukan berbeda.
3.	Emria Fitri, Konsep Adiksi <i>Game Online</i> Dan Dampaknya	1. Pada penelitian terdahulu dan peneliti sama	1. Fokus masalah pada penelitian terdahulu dan peneliti berbeda.

¹¹ Kardina, "Peran orang tua dalam meminimalisir kecanduan game online pada anak usia sekolah di Kota Palopo", Skripsi (IAIN Palopo, 2020), h. 10

	Terhadap Masalah Mental Emosional Remaja Serta Peran Bimbingan Dan Konseling	meneliti tentang game online	
4.	Nama dan judul: Ari Pratama, upaya orang tua dalam mengatasi kecanduan gadget pada anak usia dini di Desa Suak Batang Gandus Kota Palembang	1. Sama-sama meneliti pada anak 2. Jenis penelitian kualitatif	1. Fokus masalah berbeda 2. Tempat penelitian berbeda
5.	Nama dan judul: Kardina, peran orang tua dalam meminimalisir kecanduan game online pada anak usia dini di kota Palopo.	1. Meneliti tentang anak 2. Jenis penelitian kualitatif 3. Meneliti game online	1. Fokus masalah berbeda 2. Tempat penelitian berbeda

Berdasarkan hasil dari penelitian terdahulu yang sudah dipaparkan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa antara peneliti dan penelitian terdahulu memiliki persamaan yaitu metode penelitian yang digunakan sama yaitu menggunakan metode penelitian kualitatif dan sama-sama meneliti tentang game online pada anak. Terdapat pula banyak perbedaan pada peneliti dan penelitian terdahulu yaitu pada fokus masalah, tempat penelitian dan tahun penelitian.

B. Kajian Teori

1. Upaya Orang Tua

a. Pengertian Upaya Orang Tua

Pentingnya upaya orang tua terhadap pendidikan anak membutuhkan suatu upaya tertentu yang nantinya akan mampu membawa anak kepada apa yang menjadi harapan orang tua. Anak

dapat memiliki berbagai pengalaman yang akan menjadikan pribadi lebih baik dalam menjalani hidup dan memaknai kehidupannya. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia upaya adalah usaha ikhtiar untuk mencapai suatu maksud, memecahkan persoalan, mencari jalan keluar.¹²

Upaya adalah usaha yang dilakukan secara sistematis berencana terhadap tujuan permasalahan. Usaha tersebut berupa tindakan dalam memecahkan permasalahan dan mencari jalan keluar demi tercapainya tujuan yang telah ditentukan.¹³

Dari beberapa pengertian tersebut upaya berarti suatu kegiatan yang mengerahkan tenaga, pikiran atau badan untuk mencapai maksud, atau suatu tujuan tertentu. Upaya terkait dengan sikap dan watak seseorang untuk selalu mengerahkan tenaga pikiran untuk mencapai maksud atau memecahkan persoalan serta mencari jalan keluar dari berbagai hal yang menjadi tujuan hidupnya.

Orang tua merupakan orang yang lebih tua atau orang yang dituakan. Namun umumnya di masyarakat pengertian orang tua itu adalah orang yang telah melahirkan kita yaitu Ibu dan Bapak. Karena orang tua adalah pusat kehidupan rohani anak, maka setiap reaksi emosi anak dan pemikirannya dikemudian adalah hasil dari ajaran orang tuanya tersebut. Sehingga orang tua memegang peranan yang

¹² Pusat bahasa Departemen Pendidikan Nasional (2002), h.1250

¹³ Elfi Mu'awanah, *Bimbingan Konseling Islam*, (Yogyakarta: Teras, 2012), h. 90

penting dan amat berpengaruh atas pendidikan anak-anak.¹⁴

Orang tua merupakan orang dewasa yang membawa anak ke dewasa, terutama dalam masa perkembangan. Tugas orang tua melengkapi dan mempersiapkan anak menuju ke kedewasaan dengan memberikan bimbingan dan pengarahan yang dapat membantu anak dalam menjalani kehidupan. Dalam memberikan bimbingan dan pengarahan pada anak akan berbeda pada masing-masing orang tua karena setiap keluarga memiliki kondisi-kondisi tertentu yang berbeda corak dan sifatnya antara keluarga yang satu dengan keluarga yang lain.¹⁵

Orang tua adalah komponen keluarga yang terdiri dari ayah dan ibu, dan merupakan hasil dari sebuah ikatan perkawinan yang sah yang dapat membentuk sebuah keluarga. Orang tua memiliki tanggung jawab untuk mendidik, mengasuh dan membimbing anak-anaknya untuk mencapai tahapan tertentu yang menghantarkan anak untuk siap dalam kehidupan bermasyarakat.¹⁶

Dari beberapa pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan orang tua adalah seorang ayah dan ibu yang dianggap tua dan memiliki tanggung jawab merawat dan mendidik anak menjadi manusia yang dewasa. Ibu dan ayah juga yang

¹⁴ Abdul Wahib, 'Konsep Orang Tua dalam Membangun Kepribadian anak', Jurnal Paradig'ma, Vol 2 no. 1 2015

¹⁵ Antonius Simamora, 'Persepsi Orang Tua Dampak Penggunaan Gadget Pada anak Usia Pendidikan Dasar di Perumahan Bukit Kemiling Permai Kecamatan Kemiling, Skripsi (Universitas Lampung, 2016), h. 68

¹⁶ Siregar, 'Persepsi Orang' Tua terhadap Pentingnya Pendidikan bagi Anak, Jurnal Ilmu Pemerintahan dan Sosial Politik, 2013, h. 13

mengasuh dan yang telah membimbing anaknya dengan cara memberikan contoh yang baik dalam menjalani kehidupan sehari-hari, selain itu orang tua juga telah memperkenalkan anaknya kedalam hal-hal yang terdapat di dunia ini dan menjawab secara jelas tentang sesuatu yang tidak dimengerti oleh anak. Orang tua merupakan pendidikan pertama yang figur dan contohnya selalu ditiru oleh anak.

b. Fungsi Orang Tua

Dalam keluarga anak pertama kali mengenal lingkungannya. Sebagai makhluk sosial ia menyesuaikan diri dengan kehidupan bersama, dan yang memperkenalkan semua itu adalah orang tua, sehingga perkembangan anak ditentukan oleh situasi dan kondisi yang ada serta pengalaman-pengalaman yang dimiliki oleh orang tuanya. Institusi yang pertama tempat seorang anak belajar adalah rumah. Seorang anak paling banyak menghabiskan waktu bersama orang tuanya di mana mereka belajar dari orang tua dan lingkungan rumah. Orang tua memiliki fungsi penting dalam pendidikan anak mereka, berapapun usianya maupun tingkat pendidikannya. Betapa pentingnya kehadiran atau keberadaan orang tua didalam kehidupan anak. Fungsi orang tua sebagai berikut:

1) Mengajarkan anak agar cakap berkomunikasi

Komunikasi merupakan salah satu aspek penting dalam membangun dan membina relasi dan interaksi. Dalam proses

komunikasi, orang tua mengajarkan pola dan proses komunikasi yang wajar kepada anak supaya mereka bisa berkomunikasi dengan sopan, santun dan wajar. Misalnya: bagaimana menggunakan kata-kata, merangkai kalimat, memilih kata-kata yang tepat, mendengarkan lawan bicara, menjaga sopan santun, menghormati lawan bicara, dan sebagainya.

2) Mengajarkan anak kemampuan bersosialisasi

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

keseragaman.

3) Mengajarkan anak kecakapan berinteraksi

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

4) Menagajarkan anak kemampuan beradaptasi

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

5) Mengajarkan anak kemampuan berintegrasi

Berintegrasi, artinya orang tua mengajarkan anak kemampuan berbaur atau bergabung dengan berbagai kelompok menjadi satu kesatuan yang utuh supaya memiliki kekuatan yang hebat dalam mengalahkan berbagai tantangan kehidupan.

Bagaimanapun, berintegrasi dalam menghadapi tantangan, pasti lebih baik daripada berjuang seorang diri.

6) Mengajarkan anak tata nilai kebaikan

Kebaikan dapat diartikan sebagai sifat yang dianggap baik menurut sistem norma dan pandangan umum yang berlaku. Merupakan tugas dan tanggung jawab orang tua untuk mengajarkan dan menerapkan teladan kebaikan kepada anak, supaya mereka juga melakukan kebaikan dalam hidup mereka.

7) Melindungi anak dari pengaruh tata nilai buruk

Sebagai orang tua, harus berhati-hati dan waspada, karena jauh lebih mudah melakukan atau mengajarkan tata nilai keburukan dari pada kebaikan kepada anak. Pada umumnya anak mampu dengan cepat menyerap tata nilai (pengajaran) buruk dan mempraktikkannya di dalam kehidupan mereka. Sebaliknya, sering kali orang tua mengalami kendala atau keulitan untuk mengajarkan tata nilai kebaikan. Tugas orang tua adalah melindungi anak dari serbuan atau bujukan ajaran-ajaran yang mendorong dan menggiring anak untuk melakukan perbuatan buruk didalam hidup mereka.

8) Mengajarkan kepada anak ketenangan hidup

Orang tua adalah panutan atau teladan anak dalam berbagai hal dan peristiwa. Jika orang tua mudah gugup, gusar, bingung, takut, bimbang, atau gelisah, maka anak juga akan bertumbuh

menjadi anak yang penakut, pengecut, atau tidak percaya diri. Sebaliknya, jika orang tua tenang, tegar, kokoh, kuat, dan berani, maka anak juga akan memiliki keberanian untuk menghadapi dan mengalahkan tantangan hidup mereka.

9) Mengajarkan cara mengatasi keragu-raguan kepada anak

Salah satu tugas berat orang tua adalah mengajarkan cara mengatasi keragu-raguan kepada anak. Sementara itu, orang tua sendiri belum tentu tegar menghadapi berbagai tantangan dan persoalan. Jikalau orang tua ragu-ragu, bingung, gugup, dan tidak pernah tegas dalam membuat keputusan atau menyatakan pendapat, maka jangan salahkan anak, jika mereka juga memiliki kepribadian yang kurang lebih sama dengan orang tuanya. Pepatah mengatakan:

“Buah jatuh tidak akan jauh dari pohonnya”.¹⁷

2. Perilaku Kecanduan *Game Online*

a. Pengertian Perilaku

Perilaku adalah segenap manifestasi hayati individu dalam berinteraksi dengan lingkungan, mulai dari perilaku yang paling nampak sampai yang tidak tampak, dari yang dirasakan sampai yang tidak dirasakan.¹⁸

Respon atau reaksi seseorang terhadap stimulus (rangsangan dari luar). Pengertian ini dikenal dengan teori „S-O“R” atau “Stimulus-Organisme-Respon”. Respon dibedakan menjadi dua yaitu:

¹⁷ Surbakti, *Parenting Anak-anak*, (Jakarta: PT Alex Media Komputindo, 2012), h.40.

¹⁸ Oktaviana, “Hubungan Antara Korformitan dengan Kecenderungan Perilaku Bullying, Skripsi (Surakarta: Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta), h.34.

1) Respon *respondent* atau reflektif

Adalah respon yang dihasilkan oleh rangsangan-rangsangan tertentu. Biasanya respon yang dihasilkan bersifat relatif tetap disebut juga *eliciting stimuli*. Perilaku emosional yang menetap misalnya orang akan tertawa apabila mendengar kabar gembira atau lucu, sedih jika mendengar musibah, kehilangan dan gagal serta minum jika terasa haus.

2) Operan Respon

Respon *operant* atau instrumental respon yang timbul dan berkembang diikuti oleh stimulus atau rangsangan lain berupa penguatan. Perangsang perilakunya disebut *reinforcing stimuli* yang berfungsi memperkuat respon. Misalnya, petugas kesehatan melakukan tugasnya dengan baik dikarenakan gaji yang diterima cukup, kerjanya yang baik menjadi stimulus untuk memperoleh promosi jabatan.¹⁹

b. Jenis-jenis Perilaku

Jenis-jenis perilaku sebagai berikut:

1. Perilaku sadar, perilaku yang melalui kerja otak dan pusat susunan saraf.
2. Perilaku tak sadar, perilaku yang spontan atau insting
3. Perilaku tampak dan tidak tampak.
4. Perilaku sederhana dan kompleks.

¹⁹ Notoadmojo, *Promosi Kesehatan dan Ilmu Perilaku*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2007), h.78

5. Perilaku kognitif, afektif, konatif dan psikomotor.²⁰

c. Bentuk-bentuk Perilaku

Dilihat dari bentuk respons terhadap stimulus, maka perilaku dapat dibedakan menjadi dua.

a) Bentuk pasif /Perilaku tertutup (*covert behavior*)

Respons seseorang terhadap stimulus dalam bentuk terselubung atau tertutup. Respons atau reaksi terhadap stimulus ini masih terbatas pada perhatian, persepsi, pengetahuan atau kesadaran dan sikap yang terjadi pada seseorang yang menerima stimulus tersebut, dan belum dapat diamati secara jelas oleh orang lain.

b) Perilaku terbuka (*overt behavior*)

Respons terhadap stimulus tersebut sudah jelas dalam bentuk dilihat orang lain.²¹

c. Teori Preventif Orang Tua dalam Mencegah Kecanduan *Game Online*

1) Teori Comenius

Comenius menyampaikan bagaimana orang tua seharusnya mendidik anak-anak dengan bijaksana. Anak adalah makhluk yang harus dijaga, dirawat karena anak juga karunia Tuhan. Untuk itu kata Comenius anak-anak juga dididik untuk memuliakan Tuhan,

²⁰ Oktaviana, "Hubungan Antara Korformitan dengan Kecenderungan Perilaku Bullying, Skripsi (Surakarta: Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta), h.43.

²¹ Notoadmojo, *Promosi Kesehatan dan Ilmu Perilaku*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2007), h.83

dengan demikian diharapkan dengan dididik dalam keluarga, jiwa anak-anak akan terselamatkan.²²

d. Teori Represif Orang Tua dalam Mencegah Kecanduan *Game Online*

1) Teori Pestolozzi

Pestolozzi mengungkapkan bahwa lingkungan keluarga atau rumah tangga (ayah-ibu) dianggap sebagai pusat kegiatan bagi para ibu dalam mendidik anak, ibu mempunyai tanggung jawab yang terbesar dalam pendidikan anak. Maka ia menganggap bahwa ibu adalah pahlawan dalam bidang Pendidikan anak mereka. Ibu adalah orang yang mendidik anaknya untuk berbuat baik.²³

e. Teori Kuratif Orang Tua dalam Mencegah Kecanduan *Game Online*

1) Teori Perbaikan

Menurut teori ini hukuman diadakan untuk membasmi kesalahan. Jadi maksud dari hukuman ini untuk memperbaiki si pelanggar agar jangan berbuat kesalahan semacam itu lagi. Teori inilah yang lebih bersifat pedagogis karena bermaksud memperbaiki si pelanggar, baik lahiriyah maupun batiniah.

²² Antonius Simamora, "Persepsi Orang Tua Dampak Penggunaan Gadget Pada anak Usia Pendidikan Dasar di Perumahan Bukit Kemiling Permai Kecamatan Kemiling, Skripsi (Universitas Lampung, 2016), h. 86

²³ Mansur, "Penidik an Anak Usia Dini", (Yogyakarta: Pustaka Pelajar), h. 56

2) Teori Menakut-nakuti

Menurut teori ini, hukuman diadakan untuk menimbulkan perasaan takut kepada si pelanggar akan akibat perbuatannya yang melanggar itu sehingga ia akan selalu takut melakukan perbuatan itu dan mau meninggalkannya. Teori ini juga masih membutuhkan teori perbaikan. Sebab, dengan teori ini besar kemungkinan anak meninggalkan suatu perbuatan itu hanya karena takut, bukan karena keinsafan bahwa perbuatannya memang sesat atau memang buruk. Dalam hal ini tidak terbentuk kata hatinya.²⁴

Jadi pada penelitian ini peneliti mengambil teori preventif dan teori represif untuk dijadikan acuan dalam penelitian ini. Peneliti meng'ambil preventif dan represif untuk dijadikan fokus penelitian ini.

3. Pengertian Kecanduan Game Online

Kecanduan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) berasal dari kata candu yang berarti sesuatu yang menjadi kegemaran dan membuat orang ketagihan, maka kecanduan adalah ketagihan, ketergantungan atau kejangkitan pada suatu kegemaran sehingga melupakan hal yang lain-lain. Kecanduan adalah perasaan yang sangat kuat terhadap sesuatu yang ia inginkan sehingga akan berusaha menemukan sesuatu yang benar-benar diinginkannya, misalnya kecanduan internet, kecanduan menonton televisi dan kecanduan bekerja.

²⁴ Notoadmojo, *Promosi Kesehatan dan Ilmu Perilaku*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2007), h.98

a. Pengertian dan Perkembangan *Game Online*

Game berasal dari bahasa Inggris yang berarti dasar permainan. Permainan merupakan bagian dari bermain dan bermain juga bagian dari permainan, keduanya saling berhubungan. Permainan adalah kegiatan yang kompleks, di dalamnya terdapat peraturan, *play* dan budaya. Permainan adalah sebuah sistem dimana pemain terlibat dalam konflik buatan. Peraturan dalam permainan bertujuan untuk membatasi perilaku pemain dan menentukan permainan. Pada dasarnya permainan merujuk pada pengertian kelincuhan intelektual (*Intellectual Playability Game*) yang juga bisa diartikan sebagai arena keputusan dan aksi pemainnya. Dalam *game*, ada target-target yang ingin dicapai pemainnya.

Game adalah salah satu media yang berkembang sangat pesat dua tahun belakangan ini. Industri *game* tumbuh dengan cepat dan tanpa batasan sejak lahirnya pada tahun 1970-an. Di awal tahun 1990-an *game* masih bisa dianggap sebagai komoditas anak-anak, di era 2000 ke atas, *game* sudah menjangkau berbagai bidang seperti hiburan untuk semua kalangan, bisnis, simulasi, edukasi, dan juga pembelajaran virtual.

Permainan di Negara Barat sebagai pusat industri, kini pertumbuhan *game* baik dari segi produsen maupun konsumen, juga mulai merambah pasar Asia. Bahkan Asia memegang prestasi pertumbuhan pengguna *game* di tahun 2008. Secara sederhana, *game* dipengaruhi tren dan teknologi yang terus berkembang. Setiap

terobosan baru di bidang teknologi, khususnya teknologi di bidang komputer akan membuka arah dan peluang untuk pengembangan *game* yang baru pula.²⁵

b. Jenis *Game Online*

Jenis *game* merupakan jenis-jenis *game* yang berarti format atau gaya sebuah *game*. Format sebuah *game* bisa murni sebuah jenis atau bisa merupakan campuran (hybrid) dari beberapa *game* lainnya. Berikut jenis *game* yaitu:

1) *Strategy game*

Strategy game memerlukan strategi dari pemain untuk memenangkan permainan. Dalam bermain *strategy game* memerlukan sedikit berfikir perencanaan khusus agar dapat bertahan, menyerang untuk kemudian maju melawan musuh-musuh yang menghadang. Dalam prakteknya memang tidak mudah. Pemain harus mengupayakan taktik apa dan bagaimana terlebih bila kondisi pemain sedang terdesak untuk kemudian memukul mundur lawan dan maju untuk memenangkan permainan. Contoh dari *strategy game* yaitu: *Clash Of Clans (COC)*, *Nemo's Reef*, *Age Of Warring*, *Real Time Strategy*, *Turn Based Learning*.²⁶

2) *Fighting Game*

Fighting game merupakan jenis *game* pertarungan. *Game* ini memberi pemain kesempatan bertarung menggunakan berbagai

²⁵ Antonius Tri Setio Nugroho, Definisi Game, dalam <http://chikhunguya.wordpress.com>, diakses 20 Februari 2021.

²⁶ Samuel Henry, Cerdas dengan Game (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2013), 123.

kombinasi gerakan. *Fighting game* ada yang mengadopsi gerakan bela diri, ada yang sama sekali tidak bisa dikategorikan atau disebut dengan gerakan liar. Banyak contoh yang populer, diantaranya yaitu: *Blood & Glory and Blood & Glory: Legends, Fighting Tiger-Liberal, Hockey Fight Pro, Real Boxing, and Shadow Fight, wwe*.

3) *Adventure Game*

Adventure game adalah *game* petualangan. Dimana pemain berjalan menuju suatu tempat, sepanjang perjalanan, pemain akan menemukan banyak hal dan peralatan yang pemain simpan. Peralatan seperti pedang, atau benda untuk memecahkan petualangan digunakan selama perjalanan, baik untuk membantu maupun menjadi petunjuk pemain. *Game* jenis ini tidak berfokus pada pertarungan atau peperangan, terkadang memang ada, namun sedikit. Umumnya *game* ini lebih menekankan pada pemecahan misteri daripada pertarungan sampai mati. Contoh *adventure game* yaitu: *Ninja Blade dan Assassin's Creed*.²⁷

4) *Shooter Game*

Jenis Shooter game banyak diminati karena mudah dimainkan. Biasanya musuh dalam permainan ini berbentuk pesawat atau jenis lain, datang dari berbagai arah dengan jumlah yang banyak dan tugas pemain adalah menembak musuh dan menghancurkannya secepat dan sebanyak mungkin. Pada awalnya

²⁷uel Henry, Cerdas dengan Game (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2013), 126.

bentuk *game* ini adalah dua dimensi (2D), namun pada perkembangannya sudah menggunakan efek tiga dimensi (3D) dengan sudut pandang tetap dipertahankan dua dimensi (2D) sehingga tetap memiliki penggemar yang fanatik. Contoh *Shooter Game* adalah *Third Person Shooter*, *First Person Shooter*, dan *Point Blank*.

5) *Role-Playing Game (RPG)*

Role-playing game adalah sebuah *game* dimana *player* memainkan suatu tokoh yang ada dalam *game*. Di dalam *game* ini biasanya terdapat unsur seperti *experience point*, atau perkembangan karakter yang kita mainkan sehingga membuat karakter kita naik level dan semakin kuat. Contoh RPG yaitu: *Action Role-Playing Games* dan *Turn Based Role-Playing Games*.²⁸

6) *Racing Game*

Racing game memberikan permainan lomba kecepatan kendaraan yang dimainkan. Terkadang di dalam arena, maupun di luar arena. Beberapa contoh jenis *game* ini yaitu: *Need For Speed The Run* dan *Dirt 2*.

7) *Education and Edutainment*

Jenis *Education and edutainment* sebenarnya lebih mengacu pada isi dan tujuan *game*, bukan jenis yang sebenarnya, tetapi secara keseluruhan *game* ini dikategorikan jenis *edutainment*, yang

²⁸ Imansa Iki, "Macam-macam Jenis Game Online", dalam <http://imansaiiki.blogspot.co.id/2012/03/macam-macam-jenis-jenis-dalamgames.html>, diakses 21 Februari 2021

bertujuan memancing minat belajar anak sambil bermain.²⁹ Contoh jenis game ini adalah: Panjat cita-cita, terbang tanpa narkoba, dan susun gambar.

c. Manfaat *Game Online*

Berikut terdapat manfaat bermain pada anak:

1) Meningkatkan Koordinasi

Ketika anak-anak bermain video *game*, kegiatan dan tindakan di layar memberikan banyak rangsangan mental. Agar seseorang dapat bermain, perlu mengoordinasi gerakan visual, audio, dan fisik mereka.

2) Meningkatkan Keterampilan Meningkatkan Masalah

Video *game* melibatkan aturan tertentu. Ini berarti pemain harus berfikir dengan hati-hati sebelum membuat langkah apapun untuk memastikan bahwa mereka tetap berada dalam aturan yang dalam peraturan. Pemain perlu membuat keputusan sepersekian detik yang akan menentukan apakah dia naik level atau berikutnya.

3) Meningkatkan Memori

Memainkan video *game* favorit anda mungkin membutuhkan memori visual dan audio. Pemain diminta untuk membaca atau mendengarkan intruksi yang mungkin hanya disediakan di awal permainan, sehingga perlu mengingatnya diseluruh permainan.

²⁹ Samuel Henry, 125.

4) Meningkatkan Perhatian dan Konsentrasi

Video *game*, terutama *game* aksi, telah terbukti mampu menarik perhatian pemain selama seluruh periode permainan. Ini disebabkan oleh kebutuhan pemain untuk mencapai tujuan tertentu dalam permainan, dan dapat maju ke tingkat berikutnya.

5) Meningkatkan Kecepatan Otak

Saat bermain *game*, otak menerima banyak rangsangan, maupun audial. Menurut penelitian, individu yang sering main video *game* dapat memproses stimulator ini lebih cepat daripada yang lain. Stimulator ini memastikan bahwa otak terus bekerja untuk menafsirkannya.

6) Meningkatkan Keterampilan Sosial

Game online memungkinkan banyak pemain untuk terlibat dalam *game* tertentu secara bersamaan. Dengan demikian, ada komunikasi yang konstan antara para pemain yang pada gilirannya menghasilkan pengembangan hubungan yang bermakna serta kasual diantara mereka. Ini membantu pemain bertemu teman baru sambil juga mempererat dengan teman mereka.³⁰

d. Dampak *Game Online*

Game memiliki dampak positif dan negatif bagi pemain, yaitu:

³⁰ Fahlemi Faradela, "Manfaat Game bagi Perkembangan Kognitif Anak ", <https://tirto.id/manfaat-bermain-game-bagi-perkembangan-kognitif-anak-dhmp> (21 Maret 2021)

1) Dampak positif

- a) Melatih anak untuk mengenal dunia teknologi dan berbagai fiturnya.
- b) *Game* dapat memberikan pelajaran dalam hal mengikuti pengarahan dan aturan.
- c) Melatih perkembangan motorik, ketika anak memainkan game dengan tangkas, sistem motoriknya akan ikut berkembang sesuai dengan gerakan yang dilibatkan.
- d) Melatih perkembangan neurologi, melibatkan perubahan yang terjadi dalam otak dan syaraf anak ketika memainkan *game* yang berulang kali.
- e) Melatih perkembangan kognitif, karena kemampuan anak dalam mengatasi perubahan dari waktu ke waktu.
- f) Melatih kosakata dan pengucapan bahasa, baik bahasa asing maupun lokal.
- g) Sebuah simulasi multimedia interaktif yang digunakan untuk mencoba mensimulasi beberapa fenomena dunia nyata,³¹

Dampak positif game dapat dilihat pada *game-game* yang mengetengahkan *puzzle*, detektif, atau lainnya. *Game* yang berdampak positif juga membantu membentuk kecerdasan pemain, meskipun bukan satu-satunya sarana yang terbaik.

³¹ Samuel Henry, 56.

2) Dampak negatif

a) Penurunan aktifitas gelombang otak depan

Penurunan aktifitas gelombang otak depan yang memiliki peranan sangat penting, dengan pengendalian emosi dan agresifitas sehingga mereka cepat mengalami perubahan *mood*, seperti mudah marah, mengalami masalah dalam hubungan sosial, tidak konsentrasi dan lain sebagainya.

b) Penurun aktifitas gelombang beta

Penurun aktifitas gelombang beta merupakan efek jangka panjang yang tetap berlangsung meskipun pemain tidak sedang bermain *game*. Pemain mengalami “*autonomic nerves*” yaitu tubuh mengalami pengelabuan kondisi dimana sekresi adrenalin meningkat, sehingga denyut jantung, tekanan darah, dan kebutuhan oksigen terpacu untuk meningkat.³²

c) Menjadikan seseorang *superior* karena keberhasilannya dalam meraih *score* yang tinggi dan tak terkalahkan. Atau *game* menjadi tempat pelarian dari tumpukan masalah sehari-hari.

d) *Game* juga dapat memupuk rasa egois yang tinggi, ketika ia kurang mendapat perhatian dari keluarga atau orang di sekitarnya. Bermain *game* dijadikan sebagai usaha pelampiasan atas ketidakpuasannya itu.

³² Fina Hilmuniati, “Dampak Bermain Game online dalam Pengalaman Shalat Pada Anak di Kelurahan Pisangan Kecamatan Ciputat Kota Tangerang Selatan”, Skripsi (Jakarta: Program S1 UIN Syarif Hidayatullah), 25.

Dampak negatif lainnya antara lain :³³

- a) Menimbulkan efek ketagihan, yang berakibat melalaikan kehidupan nyata. Inilah masalah yang dihadapi oleh pemain, yang intinya adalah pengendalian diri.
- b) Membuat anak menjadi terisolir dengan lingkungan sekitar, karena terlalu sering bermain *game* sehingga menjadi lupa dengan hubungan sosial dalam kehidupannya.
- c) Apabila terlalu sering akan berakibat pada gangguan psikologis. Perilaku seseorang yang bermain *game* dapat berubah dan mempengaruhi pola pikir, karenapikiran akan selalu tertuju pada *game* yang sering dimainkan.
- d) Anak akan mengalami masalah mental. Dampak dari *game* bisa menyebabkan anak menjadi dua kali lebih hiperaktif dan akan menurunkan daya konsentrasi belajar anak. Anak akan mudah terserang penyakit gelisah, depresi dan perkembangan sosial yang buruk.
- e) Bermain *game* merupakan sebuah pemborosan secara waktu, apabila game telah menjadi candu.

C. Karakteristik Anak

1. Karakteristik Anak Usia Sekolah Dasar

Usia rata-rata anak Indonesia saat masuk sekolah dasar adalah 6 tahun dan selesai pada usia 12 tahun. Pembagian tahapan perkembangan anak, berarti anak usia sekolah dasar berada dalam dua masa perkembangan, yaitu

³³ Fina Hilmuniati, 26.

masa kanak-kanak awal (6-9 tahun), dan masa kanak-kanak akhir (10-12 tahun).³⁴

Anak-anak usia sekolah dasar memiliki karakteristik yang berbeda dengan anak-anak usia dini. Anak usia dini senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok, dan senang merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung.

Menurut Havighurts dalam Desmita, tugas perkembangan anak sekolah dasar meliputi:³⁵

- a. Mengusai keterampilan fisik yang diperlukan dalam permainan dan aktivitas fisik.
- b. Membina hidup sehat.
- c. Belajar bergaul dan bekerja dalam kelompok.
- d. Belajar menjalankan peranan sosial sesuai dengan jenis kelamin.
- e. Belajar membaca, menulis, dan berhitung agar mampu berpartisipasi dalam masyarakat.
- f. Memperoleh sejumlah konsep yang diperlukan untuk berpikir efektif.
- g. Mengembangkan kata hati, moral dan nilai-nilai.

2. Hubungan dengan Teman Sebaya

Interaksi teman sebaya dari kebanyakan anak usia sekolah dasar terjadi dalam kelompok, sehingga periode ini sering disebut “usia kelompok”. Pada masa ini, anak tidak lagi puas bermain sendirian di rumah,

³⁴Kayis fitria ahjuri, *Psikologi Perkembangan* (Yogyakarta: Penebar Media Pustaka, 2019), 114.

³⁵Sunarto, dan B. Agung Hartono, *Perkembangan Peserta Didik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), 132.

atau melakukan kegiatan-kegiatan dengan anggota keluarga. Hal ini adalah karena anak memiliki keinginan yang kuat untuk diterima sebagai anggota kelompok, serta merasa tidak puas bila tidak bersama teman-temannya.³⁶

Anak usia sekolah dasar dalam menemukan sebuah kelompok teman lebih menekankan pada pentingnya aktivitas bersama-sama, seperti berbicara, berkeluyuran, berjalan ke sekolah, berbicara melalui telepon, mendengarkan musik, bermain *game*, dan bersenda gurau dengan teman-temannya.

Anak yang tinggal di lingkungan yang sama, bersekolah dengan sekolah yang sama, dan berpartisipasi dalam organisasi yang sama, merupakan dasar bagi kemungkinan terbentuknya kelompok teman sebaya. Terdapat perubahan sifat dari kelompok teman sebaya pada anak usia sekolah, ketika anak berusia 6 hingga 7 tahun, kelompok teman sebaya tidak lebih dari kelompok bermain, mereka memiliki sedikit peraturan dan tidak terstruktur untuk menjelaskan peran dan kemudahan berinteraksi di antara anggota-anggotanya.

Anak yang berusia 9 tahun, kelompok-kelompok menjadi lebih formal. Anak-anak berkumpul menurut minat yang sama dan merencanakan perlombaan-perlombaan. Anak-anak membentuk klub atau perkumpulan dengan aturan-aturan tertentu.³⁷

³⁶ Desmita, "*Psikologi Perkembangan Peserta Didik*". (Bandung: PT Remaja Rosdakarya. 2014), 230.

³⁷ Sunarto, dan B. Agung Hartono, 152.

3. Teori Anak

a. Teori anak dalam Undang-undang Nomor 23 tahun 2002

Undang-undang Nomor 23 tahun 2002, agar setiap anak kelak mampu memiliki tanggung jawab tersebut (menjamin kelangsungan eksistensi bangsa dan negara pada masa depan), anak perlu mendapatkan kesempatan seluas-luasnya untuk tumbuh dan berkembang secara optimal, baik fisik, mental, maupun sosial dan berakhlak mulia, perlu dilakukan upaya perlindungan serta untuk mewujudkan kesejahteraan anak dengan memberikan jaminan terhadap pemenuhan hak-haknya serta adanya perlakuan tanpa diskriminasi.

b. Teori anak menurut Sigmund Freud

Ada beberapa kategori dalam teori anak menurut Sigmund Freud sebagai berikut:

1. Fase Oral (0 sampai sekitar 1,5 tahun)

Pada fase ini daerah mulut merupakan pusat kepuasan yang diperoleh melalui berbagai kegiatan. Misalnya kegiatan mengisap atau menggigit yang dilakukan bayi. Melalui mulut, bayi melakukan kontak pertama dengan lingkungan.

2. Fase Anal (1,5 sampai 3 atau 3,5 tahun)

Pusat kepuasan pada fase ini terletak pada daerah anus atau dubur. Anak mendapat kepuasan dengan cara menahan atau membuang kotoran menurut kemauannya sendiri. Melalui kegiatan ini, anak belajar tentang adanya kebebasan untuk menentukan sendiri kemauannya.

3. Fase Phallic (3 sampai 5 tahun)

Pada fase ini, anak mulai menaruh perhatian kepada alat kelaminnya dan mulai menangkap perbedaan antara alat kelamin perempuan dan laki-laki. Anak mulai tertarik pada orang tua yang berlainan jenis kelamin dengan dirinya. Selain itu, anak mungkin akan menjadi senang memainkan kelaminnya.

4. Fase Laten (5 sampai 10 tahun)

Fase ini sering disebut sebagai masa tenang karena anak tidak terlalu menaruh perhatian pada diri dan bagian tubuhnya. Karena anak mulai masuk sekolah, perhatian anak umumnya akan tercurah pada kegiatan belajar.

5. Fase Genital (10 tahun sampai masa remaja)

Pada fase ini, terjadi kematangan alat seksual primer (organ reproduksi) dan alat seksual sekunder (payudara, bulu dada, kumis dan lain-lain). Hal ini menyebabkan meningkatnya dorongan seksual yang ditampilkan lewat ketertarikan terhadap lawan jenis.³⁸

³⁸ Mansur, ‘*Penidik an Anak Usia Dini*’, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar), h.34

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan jenis penelitian

1. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Menurut Sugiyono, penelitian kualitatif adalah penelitian dimana peneliti ditempatkan sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara penggabungan dan analisis data bersifat induktif.³⁹

Penelitian deskriptif merupakan prosedur penelitian berdasarkan data deskriptif, yaitu berupa lisan atau kata tertulis dari seorang objek yang telah diamati dan memiliki karakteristik bahwa data yang diberikan merupakan data asli yang tidak di ubah serta menggunakan cara sistematis dan dapat dipertanggung jawaban kebenarannya.⁴⁰

Deskripsi yang dimaksud adalah mengungkapkan atau memaparkan data yang telah diperoleh peneliti yang berkaitan dengan dampak *game online* pada anak. Dalam penelitian ini, peneliti mengungkapkan atau memaparkan secara keseluruhan mengenai data tentang dampak *game online* pada anak.

Dasar pemikiran digunakannya metode ini adalah karena penelitian ini ingin mengetahui tentang dampak *game online* pada anak. Disamping itu karena peneliti perlu untuk langsung terjun lapangan bersama objek

³⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2018), 9.

⁴⁰ Sugiyono, 15.

penelitian sehingga jenis penelitian kualitatif deskriptif sekiranya lebih tepat untuk digunakan.

Sesuai dengan permasalahan yang menjadi fokus dalam penelitian ini yaitu gambaran deskriptif mengenai perubahan perilaku anak, dampak dan upaya mengenai dampak *game online* pada anak yang berada di dusun krajan desa tamankursi, maka peneliti menggunakan pendekatan kualitatif dengan mendeskripsikan data yang peneliti peroleh sebagai hasil suatu penelitian. Dengan menggunakan metode ini maka peneliti akan mendapatkan data secara utuh dan dapat di deskripsikan dengan jelas sehingga hasil penelitian ini benar-benar sesuai dengan kondisi di lapangan yang ada.

2. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang berdasarkan perspektif interaksionis simbolik bersifat induktif. Berangkat dari kasus-kasus bersifat khusus berdasarkan pengalaman nyata untuk kemudian dirumuskan menjadi model, konsep, teori, prinsip, proposisi, atau definisi yang bersifat umum.⁴¹

Penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, secara holistik, dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks

⁴¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2018), 156.

husus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah.⁴²

Berdasarkan definisi diatas penelitian kualitatif merupakan penelitian yang dilakukan secara langsung yang mana peneliti mengamati langsung fenomena yang terjadi di lapangan dan juga dideskripsikan dalam bentuk uraian kata.

Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah deskriptif. Penelitian deskriptif adalah mendeskripsikan situasi tertentu dalam bentuk kata-kata secara sistematis faktual dan aktual mengenai fakta-fakta peristiwa yang diteliti.⁴³

Penelitian ini dilakukan di Dusun Lembana Desa Tamankursi Kecamatan Sumbermalang Kabupaten Situbondo Jawa Timur, 68355. Alasan peneliti menggunakan jenis penelitian lapangan di Dusun Lembana Desa Tamankursi Kecamatan Sumbermalang Kabupaten Situbondo, karena peneliti menemukan fenomena yang terjadi di desa tersebut yaitu maraknya anak usia 6-12 tahun bermain *game*.

B. Lokasi Penelitian

Tempat penelitian dilakukan di Dusun Lembana Desa Tamankursi Kecamatan Sumbermalang Kabupaten Situbondo Jawa Timur, 68355. Lokasi tersebut dipilih sebagai pertimbangan:

Peneliti menemukan hal unik untuk diteliti yaitu maraknya *game online* yang merambah kalangan anak usia 6-12 tahun.

⁴² Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: PT Remaja Rosda Karya, 2012)

⁴³ Lexy J. Moleong, 4

C. Subyek Penelitian

Penentuan subyek penelitian menggunakan teknik *purposive sampling*, agar kriteria informan yang diperoleh sesuai dengan tujuan peneliti. *purposive sampling* adalah teknik pengambilan informan sumber data dengan pertimbangan tertentu. Misalnya, orang tersebut dianggap paling tahu tentang apa yang diharap oleh peneliti, sehingga akan memudahkan peneliti untuk menjelajahi obyek atau situasi sosial yang diteliti.⁴⁴

Peneliti menentukan informan sebagai sumber data, dan sumber data dalam penelitian ini ada 2:

1. Sumber Data

Sumber data primer adalah data yang diperoleh langsung dari sumber pertama.⁴⁵ Data yang diperoleh oleh peneliti untuk menjawab pertanyaan riset atau penelitian tentang upaya orang tua dalam mencegah kecanduan *game online* di Dusun Lembana Desa Tamankursi Kecamatan Sumbermalang Kabupaten Situbondo.

Data primer ini diperoleh melalui observasi dan wawancara yang merupakan hasil usaha gabungan. Yang menjadi sumber data dari penelitian ini yaitu:

- a. Ketua RT/RW Dusun Lembana Desa Tamankursi Kecamatan Sumbermalang Kabupaten Situbondo.

⁴⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2018), 53.

⁴⁵ Soerjono Soekanto, *Pengantar Penelitian Hukum*, (Jakarta: UI-Press, 1986), 12.

b. Orang tua

Berdasarkan sumber data dari orang tua di Dusun Lembana peneliti mengambil lima orang tua yaitu Ibu Mistina, Ibu Suciatin, Ibu Dewi Sartika, Ibu Maniti dan Ibu Toyani.

c. Pemilik Warung Wi-Fi.

Berdasarkan sumber data dari pemilik Wi-Fi di Dusun Lembana peneliti mengambil dua orang pemilik Wi-Fi yaitu Ibu Nur dan Bapak H. Osnan.

d. Anak Usia 6-12 tahun.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti bahwa jenis *game online* yang dimainkan anak dengan subjek yaitu Samba bermain free fire, Doni bermain mobile legend, Fauzan bermain free fire, Fatah bermain mobile legend dan Rohman bermain free fire. *Game online* yang paling diminilai anak-anak di Dusun Lembana yaitu free fire.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data.⁴⁶

Pengumpulan data pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Observasi

Metode observasi atau pengamatan merupakan sebuah teknik pengumpulan data yang mengharuskan peneliti turun ke lapangan mengamati hal-hal yang berkaitan dengan ruang, tempat, pelaku, kegiatan,

⁴⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Pendekatan Kuantitatif, dan R&D), (Bandung: Alfabeta, 2015), 308.

benda-benda, waktu, peristiwa, tujuan dan perasaan. Metode observasi merupakan cara yang sangat baik untuk mengawasi perilaku subjek penelitian seperti perilaku dalam lingkungan atau ruang, waktu, dan keadaan tertentu.⁴⁷ Observasi yang digunakan adalah non partisipan, maksud dari observasi tersebut adalah untuk mendapatkan kemungkinan-kemungkinan baru yang tidak terdapat dalam pustaka, dokumentasi atau dari hasil wawancara, dan untuk memperkuat metode pengumpulan data lainnya.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti bahwa jenis *game online* yang dimainkan anak dengan subjek yaitu Samba bermain free fire, Doni bermain mobile legend, Fauzan bermain free fire, Fatah bermain mobile legend dan Rohman bermain free fire. *Game online* yang paling diminitali anak-anak di Dusun Lembana yaitu free fire.

Hal-hal yang harus diperhatikan oleh peneliti yang menggunakan metode observasi, yaitu ruang atau tempat, pelaku, kegiatan, benda-benda atau alat-alat, waktu, peristiwa, tujuan dan perasaan. Adapun data yang diperoleh menggunakan teknik observasi ini antara lain:

- a. Situasi dan kondisi sosial di Dusun Lembana Desa Tamankursi Kecamatan Sumbermalang Kabupaten Situbondo.
- b. Jumlah RT dan RW di Dusun Lembana Desa Tamankursi Kecamatan Sumbermalang Kabupaten Situbondo.

⁴⁷ Ida Bagus Mantra, *Filsafat Penelitian & Metode Penelitian* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2008), 79.

- c. Jumlah kepala keluarga di Dusun Lembana Desa Tamankursi Kecamatan Sumbermalang Kabupaten Situbondo
- d. Anak usia 6-12 tahun yang bermain *game online*.

2. Wawancara

Wawancara merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide-ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu. Wawancara yang digunakan yaitu wawancara tak berstruktur yaitu peneliti membawa pedoman yang hanya sebagai garis besar tentang hal-hal yang akan ditanyakan.⁴⁸ Dalam penelitian ini, peneliti terlebih dahulu menetapkan masalah pertanyaan tersebut sehingga informan akan menjawab dengan keterangan yang panjang. Adapun yang akan digunakan peneliti adalah menanyakan hal-hal yang berkaitan dengan masalah yang akan dipecahkan.

Untuk memperoleh yang lebih tentang responden, maka peneliti dapat juga menggunakan wawancara tidak terstruktur.⁴⁹ Adapun data yang diperoleh menggunakan teknik wawancara ini antara lain:

- a. Perubahan perilaku sosial anak usia 6-12 tahun akibat bermain *game online* di Dusun Lembana Desa Tamankursi.
- b. Upaya orang tua dan lingkungan masyarakat untuk pencegahan dan penanggulangan dampak negatif dari *Game Online* di Dusun Lembana Desa Tamankursi.

⁴⁸ Sugiyono, *Metode SPenelitian Pendidikan* (Pendekatan Kuantitatif, dan R&D), (Bandung: Alfabeta, 2015), 64.

⁴⁹ Sugiyono, 74

3. Dokumentasi

Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar atau karya-karya monumental dari seseorang. Dokumen yang berbentuk tulisan misalnya catatan harian, sejarah kehidupan, serita, biografi, peraturan, kebijakan. Dokumen yang berbentuk gambar, misalnya foto, gambar hidup, sketsa dan lain-lain. Dokumen berbentuk karya misalnya karya seni, yang dapat berupa gambar, patung, film dan lain-lain. Jadi dokumen diperlukan oleh peneliti sebagai catatan baik tulisan atau gambar sesuai kebutuhan sebagai pendukung hasil penelitian dari observasi dan wawancara.⁵⁰

Adapun data yang diperoleh menggunakan teknik dokumentasi antara lain:

- a. Struktur organisasi Dusun Lembana Desa Tamankursi Kecamatan Sumbermalang Kabupaten Situbondo.
- b. Data kependudukan Dusun Lembana Desa Tamankursi Kecamatan Sumbermalang Kabupaten Situbondo.
- c. Tokoh agama
- d. Tokoh masyarakat
- e. RT/RW
- f. Orang tua dan anak usia 6-12 tahun
- g. Pemilik warung *wi-fi*

⁵⁰Sugiyono, 82.

E. Analisis data

Analisi data merupakan salah satu tahapan dalam penelitian ini, yang dilakukan setelah seperangkat dari fakta dan informasi yang diperoleh melalui tahap pengumpulan data. Adapun data yang di analisis adalah data yang terhimpun dalam catatan atau transkrip, catatan lapangan dan dokumen.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis model Miles dan Huberman. Miles dan Huberman mengemukakan bahwa aktifitas dalam analisis data deskriptif dilakukan melalui tahap, yaitu:⁵¹

Ada tiga macam kegiatan dalam analisis data kualitatif, yaitu :

a. Reduksi Data

Reduksi data bukanlah sesuatu yang terpisah dari analisis. Pilihan-pilihan peneliti potongan-potongan data untuk diberi kode, untuk ditarik ke luar dan rangkuman pola-pola sejumlah potongan, apa pengembangan ceritanya, semua merupakan pilihan-pilihan analitis. Reduksi data adalah suatu bentuk analisis yang mempertajam, memilih, memfokuskan, membuang dan menyusun data dalam suatu cara dimana kesimpulan akhir dapat digambarkan dan diverifikasikan.

b. Model Data (*Data Display*)

Langkah utama kedua dari kegiatan analisis data adalah model data, kata mendefinisikan “model” sebagai suatu kumpulan informasi yang tersusun yang membolehkan pendeskripsian kesimpulan dan pengambilan tindakan. Model tersebut mencakup berbagai jenis matrik, grafik, jaringan

⁵¹Sugiyono, 133-142.

kerja dan bagan. Semua dirancang untuk merakit informasi yang tersusun dalam suatu yang dapat diakses secara langsung, bentuk yang praktis dengan demikian peneliti dapat melihat apa yang terjadi dan dapat dengan baik menggambarkan kesimpulan yang dijustifikasikan maupun bergerak ke analisis tahap berikutnya model mungkin menyarankan yang bermanfaat.

c. Penarikan / Verifikasi Kesimpulan

Langkah ketiga dari aktivitas analisis adalah penarikan dan verifikasi kesimpulan. Kesimpulan “akhir” mungkin tidak terjadi hingga pengumpulan data selesai, tergantung pada ukuran korpus dari catatan lapangan, pengodean, penyimpanan, dan metode-metode perbaikan yang digunakan pengalaman peneliti, dan tuntutan dari penyandang dana. Tetapi kesimpulan sering digambarkan sejak awal, bahkan ketika seorang peneliti menyatakan telah memproses secara induktif.⁵²

F. Keabsahan data

Bagian ini memuat usaha-usaha peneliti untuk memperoleh keabsahan temuannya. Agar diperoleh temuan interpretasi yang absah, maka perlu diteliti kredibilitasnya dengan menggunakan teknik-teknik perpanjangan kehadiran peneliti di lapangan, observasi secara lebih mendalam, triangulasi (menggunakan beberapa sumber, metode, peneliti, teori), pembahasan sejawat, analisis kasus lain, melacak kesesuaian hasil dan pengecekan anggota. Selanjutnya perlu dilakukan pengecekan dapat tidaknya ditransfer ke

⁵²Eko Sugiarto, *Menyusun Proposal Penelitian Kualitatif Skripsi Dan Tesis* (Yogyakarta: Suaka Media, 2015), 91

latar lain (*transferability*), ketergantungan pada konteks (*dependability*), dan dapat tidaknya dikonfirmasi kepada sumbernya (*confirmability*).

Uji keabsahan data dalam penelitian ini menggunakan triangulasi sumber. Triangulasi sumber adalah teknik pengumpulan data yang bersifat menggunakan data dari berbagai teknik pengumpulan data dan sumber yang telah ada.⁵³ Sedangkan untuk menguji data yang diperoleh peneliti menggunakan triangulasi sumber dan teknik.

Triangulasi sumber adalah membandingkan dan mengecek balik derajat kepercayaan suatu informasi yang diperoleh melalui waktu dan alat yang berbeda, yang artinya membandingkan dan mengecek balik derajat kepercayaan suatu informan yang diperoleh dari informasi yang berasal dari sumber lain.⁵⁴ Triangulasi teknik menurut Patton terdapat dua strategi, yaitu:

(a) Pengecekan derajat kepercayaan penemuan hasil penelitian beberapa teknik pengumpulan data, (b) Pengecekan derajat kepercayaan beberapa sumber data dengan metode yang sama.⁵⁵ Teknik keabsahan tersebut digunakan peneliti dengan tujuan:

1. Membandingkan data hasil pengamatan dengan hasil wawancara.
2. Membandingkan apa yang dikatakan informan di depan umum dengan apa yang dikatakan secara pribadi.
3. Membandingkan keadaan dan perspektif antar informan mengenai fokus penelitian.

⁵³Sugiyono, *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2012), 241

⁵⁴Lexy J. Moleong, *Metode penelitian kualitatif* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009), 275.

⁵⁵Sugiyono., 331.

4. Membandingkan hasil wawancara dengan isi suatu dokumen yang berkaitan, hasil dari perbandingan yang diharapkan adalah berupa kesamaan atau alasan-alasan terjadinya perbedaan.

G. Tahap-Tahap Penelitian

Proses penelitian terlaksana secara sistematis sehingga akan mempermudah peneliti dalam menyusun hasil penelitian diperlukan tahap-tahap yang diantaranya ialah:

1. Tahap Pra Penelitian Lapangan

a. Menyusun rancangan penelitian

Tahap ini peneliti membuat rancangan terlebih dahulu, dimulai dari pengajuan judul, penyusunan matrik, penelitian selanjutnya dikonsultasikan kepada dosen pembimbing dan dilanjutkan penyusunan proposal penelitian hingga presentasi.

b. Memilih lokasi penelitian

Sebelum melakukan penelitian, peneliti harus terlebih dahulu memilih lapangan penelitian. Lapangan penelitian yang dipilih peneliti adalah Observasi awal lokasi penelitian Dusun Lembana Desa Tamankursi.

Sebelum diizinkan meneliti, peneliti mulai melakukan observasi awal dilokasi penelitian untuk lebih mengetahui latar belakang objek penelitian. Hal ini dilakukan agar memudahkan peneliti dalam menggali data.

c. Menentukan informan

Tahap ini peneliti mulai memilih dan menentukan informan untuk mendapatkan informasi terkait judul yang dijadikan penelitian. Informan yang dipilih dalam hal ini ialah anak usia 6-12 tahun, orang tua dan pemilik tempat Wi-Fi.

d. Menyiapkan mental diri dan perlengkapan penelitian

Setelah semua selesai, dimulai dari rancangan penelitian hingga menentukan informan, maka peneliti menyiapkan mental dan perlengkapan penelitian sebelum terjun kelapangan.

e. Memahami etika penelitian

Tahap penelitian ini mulai mengadakan kunjungan langsung kelokasi penelitian untuk mengumpulkan data-data dengan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Namun disamping itu, peneliti sudah mempersiapkan diri dan memahami bagaimana etika dalam penelitian.

2. Tahap pelaksanaan lapangan

a. Tahap pengumpulan data

- 1) Melakukan wawancara dengan pihak-pihak yang menjadi subyek penelitian.
- 2) Mentranskip hasil wawancara dengan para narasumber
- 3) Mencari bukti dengan melakukan observasi dilapangan
- 4) Mendokumentasikan hal-hal yang berkaitan dengan kebutuhan peneliti dalam penelitian.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti bahwa jenis *game online* yang dimainkan anak dengan subjek yaitu Samba bermain free fire, Doni bermain mobile legend, Fauzan bermain free fire, Fatah bermain mobile legend dan Rohman bermain free fire. *Game online* yang paling diminilai anak-anak di Dusun Lembana yaitu free fire.

b. Mengidentifikasi data

- 1) Mengolah hasil data wawancara, observasi, dan dokumentasi sesuai dengan metode analisis data Miles dan Huberman.
- 2) Dalam menganalisa hasil data tersebut peneliti juga sebisa mungkin untuk menyesuaikan dengan referensi data.

c. Tahap akhir penelitian

Setelah melakukan analisa penelitian merumuskan hasil data tersebut sesuai dengan sistem penulisan skripsi UIN Kh Achmad Siddiq Jember.

3. Tahap Analisis Data

Tahap ini, peneliti menggunakan penghalusan data yang diperoleh dari subyek, informan maupun dokumen dengan memperbaiki bahasa dan sistematikanya agar dalam pelaporan hasil penelitian tidak terjadi kesalahpahaman maupun penafsiran. Setelah data-data dianalisis dengan cara yang telah ditentukan sebelumnya.

BAB IV

PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS

A. Gambar Obyek Penelitian

1. Sejarah Terbentuknya Desa Tamankursi

Pada awal terbentuknya Desa Tamankursi ada empat orang perantau berasal dari Madura yang merupakan seorang utusan Raja Madura untuk mencari tempat tinggal. Sang perantau tersebut terdiri dari sepasang suami istri yaitu bujuk Genok bersama istrinya bujuk Maryam dan bujuk Bungsu bersama istrinya bujuk Marseh mereka berempat masuk ke dalam hutan balantara yang berada di atas gunung paling ujung selatan Situbondo. Bujuk Genok dan bujuk Bungsu inilah yang menjadi pembabat pertama hutan balantara yang berada di atas gunung tersebut. Awal pembabatannya mereka membagi tugas yaitu pembabat paling puncak bujuk Bungsu dan pembabat paling bawah bujuk Genok. Sehingga dalam pembabatannya mereka menemukan suatu keunikan-keunikan dimana bujuk Genok menemukan sebuah area yang berbentuk Taman dan bujuk Bungsu menemukan batu besar tetapi berbentuk Kursi sehingga mereka berdua bersepakat bahwa hutan balantara ini akan di bentuk sebuah Desa yang bernama Taman Kursi. Sehingga dalam sejarah tercatat bahwa bujuk inilah yang menjadi penetap utama dan sanak beranak serta memberikan keturunan yang menjadi penduduk Desa Tamankursi sampai saat ini.⁵⁶

⁵⁶ Pa'i, diwawancara oleh penulis, Situbondo, 4 Mei 2021.

2. Letak Geografis Desa Tamankursi Kecamatan Sumbermalang Kabupaten Situbondo

Desa Tamankursi terletak di Kecamatan Sumbermalang Kabupaten Situbondo. Adapun batas lokasi Desa Tamankursi yaitu:

1. Sebelah Selatan : Hutan Argopuro
2. Sebelah Utara : Desa Kalirjo
3. Sebelah Timur : Desa Sumberargo
4. Sebelah Barat : Desa Baderan⁵⁷

3. Jumlah Dusun Desa Tamankursi

1. Kepala Dusun Pandu : Arsiyandi
2. Kepala Dusun Krajan : Yayan Hadi Ratnoto
3. Kepala Dusun Lembana : Ahmad Taufik
4. Kepala Dusun Pakualas : Moh Iskandar⁵⁸

B. Penyajian Data dan Analisis

Penelitian ini menggunakan metode observasi, wawancara, dan dokumentasi sebagai alat untuk memperoleh data yang berkaitan dan mendukung dalam penelitian ini. Setelah peneliti mengumpulkan data dari hasil penelitian yang diperoleh, maka selanjutnya peneliti akan melakukan analisis data untuk menjelaskan lebih lanjut dari penelitian. Dari hasil serangkaian penelitian yang telah peneliti lakukan di lapangan, diperoleh tentang data-data yang berkaitan dengan Penanganan Dampak *Game Online* Terhadap Perilaku Sosial Anak DiDusun Lembana Desa Tamankursi

⁵⁷ Sumber Data

⁵⁸ Sumber Data

Kecamatan Sumbermalang Kabupaten Situbondo, dengan hasil penelitian sebagai berikut:

1. Upaya Preventif Orang Tua dalam Mencegah Kecanduan Game Online

Perkembangan ilmu teknologi yang semakin pesat ternyata membawa perubahan dalam segala aspek kehidupan. Salah satu hasil dari perkembangan teknologi yaitu internet. Seiring perkembangan zaman internet semakin berkembang pesat, salah satu manfaat dari perkembangan internet yaitu sarana hiburan, misalnya untuk bermain *game online*. *Game online* muncul sebagai satu jenis hiburan baru bagi semua kalangan khususnya anak-anak usia 6-12 tahun.

Game online adalah suatu bentuk permainan yang dihubungkan melalui jaringan internet, *game* ini bisa dimainkan di perangkat komputer (PC), laptop, *hanphone* serta perangkat lainnya. *Game online* dapat dimainkan oleh banyak pemain melalui internet dan mempunyai berbagai macam jenis *game* mulai dari berbasis teks hingga yang berbasis grafik kompleks yang membentuk dunia virtual dan dimainkan oleh banyak pemain secara virtual bersama-sama.

Perubahan perilaku anak usia 6-12 tahun akibat bermain *game online* dapat dirasakan oleh keluarga bahkan masyarakat. Sejalan dengan yang disampaikan oleh Ustad Wahedi selaku tokoh agama di dusun Lembana, menyatakan bahwa:

“Anak sekarang berbeda dengan anak dulu. Anak sekarang aktivitasnya hanya berfokus pada *handphone* dan *game*. Dari perubahan perilaku anak-anak susah untuk bergerak, maksudnya susah bergerak dalam kegiatan seperti bermain dengan teman sebaya

yang dulunya sebelum mengenal *game* anak-anak sering bermain tradisional seperti petak umpet, main karet, kelereng, katapel dan lain-lain. Tetapi berbeda dengan zaman sekarang anak-anak lebih fokus pada *handphone* dan *game* masing-masing. Itu yang membuat anak-anak sekarang susah untuk bergerak, berinteraksi dengan teman sebaya dan keluarga.”⁵⁹

Hasil wawancara dari bapak Fadli dapat diartikan sebagai berikut:

“Zaman dulu sama zaman sekarang memanglah berbeda. Zaman dulu anak kecil tidak ada yang bermain *handphone* bahkan *game*. Kalau anak dulu itu bermainnya masih tradisional berbeda dengan anak zaman sekarang. Dulu rasa keakraban anak dengan anak lainnya dapat dirasakan namun sekarang anak kurang merasa akrab dengan teman sebayanya.”⁶⁰

Jadi seiring perkembangan zaman, teknologi semakin marak di semua kalangan khususnya *game* di kalangan anak-anak usia 6-12 tahun.

Dari maraknya *game online* saat ini membuat perubahan perilaku yang sangat besar pada diri anak-anak usia 6-12 tahun, contohnya yaitu pada anak-anak dulu yang belum mengenal *game online* lebih sering bermain bareng atau lebih interaksi dengan teman sebaya seperti bermain karet, kelereng, petak umpet dan melakukan permainan secara langsung dengan teman sebayanya. Sangat berbeda pada anak zaman sekarang yang lebih cenderung bermain *game online* dan membuat anak kurang berinteraksi dengan teman sebaya. Hal tersebut yang membuat perilaku anak-anak kurang baik karena kurangnya interaksi dengan teman sebaya.”⁶¹

Game yang menggunakan media elektronik sangat cepat mempengaruhi perkembangan anak-anak dan juga akhlak atau tingkah laku anak. Anak-anak beralih untuk memainkan permainan berbasis jaringan dan

⁵⁹Wahedi, diwawancara oleh penulis, Situbondo, 16 Mei 2021.

⁶⁰Fadli, diwawancara oleh penulis, Situbondo, 16 Mei 2021

⁶¹Observasi di Dusun Lembana, 10 Mei 2021

meninggalkan permainan yang bersifat tradisional, dikarenakan *game* tersebut menjadi permainan yang sangat menarik bagi anak-anak.

Sejalan dengan yang disampaikan oleh Ustad Wahedi selaku tokoh agama di dusun Lembana, menyatakan bahwa:

“Akhlak anak sekarang terkikis oleh perkembangan teknologi, salah satunya *game online* ini. Anak yang susah untuk disuruh berangkat ngaji, berjamaah ke masjid ya susah dibilangi. Kalau disuruh berangkat ngaji harus dimarahi dulu sama ibunya. Terkadang anak-anak saat mengaji ada yang minta pulang agar segera bisa main *game* kesukaannya”.⁶²

Pada hasil wawancara oleh Ustad Wahedi dapat didukung oleh hasil observasi di rumah beliau yaitu pada saat kegiatan mengaji,



Gambar 4.1⁶³
Kegiatan Anak Mengaji

Pada gambar 4.1 yaitu kegiatan mengaji pada malam hari mulai pukul 17.15 atau maghrib sampai setelah isya pukul 19:00 di rumah ustad Wahedi. Kegiatan mengaji tersebut mengajak anak untuk berperilaku baik

⁶² Wahedi, diwawancara oleh penulis, Situbondo, 16 Mei 2021

⁶³ Mushola Dusun Lembana, ‘Kegiatan Mengaji’, 16 Mei 2021

agar terhindar dari perbuatan buruk. Kegiatan mengaji dapat mengurangi anak untuk bermain *game online*.

Religiusitas pada anak-anak masih membutuhkan pendampingan atau arahan dari orang tua karena masih anak-anak ini masih dalam tahap mengembangkan pola pikir yang nantinya bisa mempengaruhi penilaiannya dalam melakukan nilai-nilai keagamaannya. Jika anak-anak tidak bisa melakukan nilai-nilai keagamaannya dengan baik, maka akan berdampak pada kurangnya ketaatan dalam hal melaksanakan ibadah, seperti sholat 5 waktu, puasa, dan mengaji. Dari hal tersebut sebaiknya anak-anak lebih meningkatkan religiusitas agar bisa meningkatkan ketaatan dalam menjalankan semua perintah-Nya dan juga menjauhi semua larangan-Nya serta menerapkan perilaku-perilaku yang mencerminkan ajaran agama.

Kehadiran *game online* di tengah-tengah pesatnya laju teknologi telah membawa pengaruh besar terhadap perkembangan pribadi dan adaptasi dengan lingkungan sosialnya. Tidak sedikit anak-anak usia 6-12 tahun berubah menjadi pecandu *game online*. Dampak dari *game online* ini anak-anak juga sering melawan perkataan orang tua. Perubahan perilaku sosial anak juga dirasakan oleh keluarga, masyarakat dan sekolah.⁶⁴

Seperti yang dikatakan oleh Ibu Mistina, selaku ibu dari Achmad Doni di Dusun Lembana, menyatakan bahwa:

“Perubahan perilaku anak-anak sekarang ya mas bisa saya rasakan saat ini. Contoh kecilnya dalam keluargaku mas, saat bapak atau saya mamanggil atau menyuruh untuk membelikan sesuatu anakku itu terus melawan dan akhirnya nanti tidak mau menuruti yang

⁶⁴ Observasi di Dusun Lembana, 12 Mei 2021

orang tua suruh. Dalam bermain *game* ini jika asik dengan game nya anakku akan lupa dengan tugasnya sendiri. Dari game ini sudah membawa perubahan yang sangat besar pada diri anak kami.”⁶⁵

Jadi perubahan perilaku sosial pada anak akibat bermain *game online* sudah bisa dirasakan saat ini, dahulu sebelum mengenal *game online* menjamur seperti sekarang perilaku anak di keluarga sangat hangat dengan keluarganya yaitu seperti berkomunikasi baik dengan orang tua, membantu orang tua dan berkumpul dengan orang tua. Pada saat anak mengenal *game online* perubahan perilaku anak sangat turun seperti perilaku anak kepada orang tuanya yang dikatakan sangat kurang baik mulai dari cara berkomunikasi dengan orang tua. Perubahan perilaku pada anak ini akan terus berlanjut karena hidup di era modern serba praktis dan canggih. Ditambah asumsi bahwa bermain *game online* juga bisa sukses dengan menjadi pemain *esports* atau youtuber.

Hal tersebut juga diampaikan oleh Bapak Imam selaku RT. 02 di dusun Lembana, menyatakan bahwa:

“Perubahan perilaku sosial anak di lingkungan ini bisa dikatakan menurun mas, seperti kurangnya bermain dengan teman sebaya. Jika mulai kecil anak kurang berinteraksi dengan teman sebayanya lalu bagaimana nantinya jika sudah dewasa atau bahkan berkeluarga. Ini hal kecilnya lo mas namun berdampak besar bagi kehidupan anak. Menurut saya mas, game ini sangat membawa dampak buruk bagi perilaku sosial anak sekarang.”⁶⁶

Perubahan perilaku sosial anak akibat bermain *game online* anak cenderung kurang memperhatikan orang lain bahkan sulit untuk berinteraksi

⁶⁵ Mistina, diwawancara oleh penulis, Situbondo, 16 Mei 2021

⁶⁶ Imam, diwawancara oleh penulis, Situbondo, 16 Mei 2021

dengan orang lain. *Game online* ini tentunya membawa dampak buruk bagi perilaku sosial anak untuk nantinya.

Seperti yang dikatakan oleh Sulisno, S.H. selaku tokoh masyarakat di Dusun Lembana, menyatakan bahwa:

“Yang saya lihat di lingkungan sekolah bahwa anak yang menjadi pecandu *game*, anaknya sangat diam dan kurang berinteraksi dengan teman lainnya. Sebenarnya mereka mempunyai teman namun hanya 1-2 anak yang lebih akrab. Anak yang bermain kurang mempunyai teman, temannya hanya anak yang kenal atau akrab sama dirinya. Bahkan kurang mengenal teman lainnya karena sulit untuk berinteraksi dengan teman baru dan kurang beradaptasi dengan lingkungan baru.”⁶⁷

Berdasarkan hasil wawancara oleh bapak Sulisno bahwa, anak kurang dalam berinteraksi dengan teman sebayanya. Anak tersebut hanya mempunyai teman 1-2 itupun kemana-kemana selalu bersama. *Game online* ini tentunya sangat membawa dampak buruk bagi anak. Membuat anak sulit untuk berinteraksi dengan teman barunya dan sulit beradaptasi dengan tempat baru.

Anak-anak usia 6-12 tahun di Dusun Lembana dalam bermain *game online* rata-rata dengan waktu 5-9 jam setiap harinya. *Game online* sudah menjadi candu dalam kehidupan sehari-hari anak di Dusun Lembana. Ketergantungan anak dalam bermain *game online* mempengaruhi perilaku dalam kehidupannya sehari-hari. Anak mampu bermain berlama-lama duduk hanya untuk memainkan *game* tersebut serta akan bertahan di suatu

⁶⁷ Sulisno, diwawancara oleh penulis, Situbondo, 20 Mei 2021

tempat tanpa adanya gangguan dari siapapun yang bisa merusak konsentrasinya dalam bermain *game online*.⁶⁸

Dari hasil penelitian diungkapkan bahwa kebanyakan anak mengalami kemunduran dalam hal mengaji dan sholat. Seperti halnya yang dikatakan oleh Ustad Wahedi selaku tokoh agama di Dusun Lembana, menyatakan bahwa:

“Perubahan perilaku anak sebenarnya tidak hanya dirasakan di keluarga saja, namun bisa dirasakan dalam lingkungan sekitar seperti ketika kegiatan mengaji di masjid. Anak yang biasanya datang tepat waktu di masjid namun sekarang berbeda setelah mengenal game. Bahkan anak berangkat mengaji sambil membawa handphone. Sebagai ustad saya sudah menegur untuk tidak membawa handphone namun namanya anak kecil sulit untuk diberitahu. Jadi sekarang ada peraturan baru yaitu setiap anak yang membawa handphone ketika mengaji harus disimpan sendiri di tasnya agar tidak mengganggu kegiatan mengaji. Hal tersebut yang membuat perilaku anak sangat berbeda yang dulunya sebelum mengenal game anak sangat mudah untuk diberitahu namun sekarang perbedaan itu sangat dapat dirasakan. Game ini sebenarnya bisa sangat berdampak buruk bagi perilaku anak di keluarga, lingkungan bahkan di sekolah. Namun hal tersebut harus segera disikapi agar anak tidak terjerumus terlalu dalam.”⁶⁹

Perilaku anak sekarang sangatlah berbeda dengan anak dulu. Seperti yang dikatakan oleh salah satu ustad di Dusun Lembana tersebut. Dapat disimpulkan bahwa *game* sangat berdampak bagi perilaku anak usia 6-12 tahun. Perubahan perilaku anak tidak hanya dirasakan oleh keluarga dan sekolah melainkan dapat dirasakan oleh lingkungan sekitar. Hal ini jika diteruskan dapat merusak perilaku anak nantinya dan bisa merubah *mindset* anak dalam hal apapun.

⁶⁸ Observasi di Dusun Lembana, 12 Mei 2021

⁶⁹ Wahedi, diwawancara oleh penulis, Situbondo, 20 Mei 2021

Bagi seorang anak-anak usia 6-12 tahun *game online* bukan suatu hal yang baru. Dengan penguasaan ilmu teknologi (ICT) yang telah berkembang dan maraknya *game center* yang ada, mempermudah akses anak-anak. Namun perkembangan teknologi semisal *game online* tidaklah selalu baik. Apabila tidak mengontrol diri *game online* bisa menimbulkan dampak yang buruk bagi perkembangan anak.

Seperti pendapat yang disampaikan oleh Bapak Ahmad Sayyidina, S.Pd, selaku tokoh masyarakat dusun Lembana, menyatakan bahwa:

“Anak yang bermain *game online* ini tentunya terdapat dampak yang buruk dan baik. Bahkan banyak dampak negatif dibandingkan positifnya. Dampak negatif anak yang bermain *game online* akan susah berinteraksi dengan teman sebayanya, sulit beradaptasi dengan lingkungan baru dan dapat mengganggu mata anak jika bermain *game online* terus menerus. Karena terus-terusan keasyikan bermain *game online* akan membuat anak menjadi pemalu nantinya dan. Dampak positif anak yang bermain *game online* ini, dapat meningkatkan kemampuan berfikir, anak juga memiliki fokus yang lebih dibandingkan dengan orang lain..”⁷⁰

Masa usia anak memiliki dunia bermain sendiri, yang mungkin kurang dipahami oleh sebagian orang tua. Pada saat usia 6-12 tahun, anak-anak menghabiskan waktunya untuk bermain *game* yang bisa digunakan di dalam *handphone*. Berkembangnya teknologi memiliki banyak potensi untuk menghasilkan pengetahuan, akan tetapi teknologi memiliki batasan dan bahaya, termasuk pada penggunaan *game*. *Game* memiliki sifat adiktif atau candu yang dapat berdampak pada psikologi anak. *Game* tidak akan memiliki pengaruh negatif yang signifikan pada perkembangan anak, apabila anak bermain *game* dengan bijak. Dampak negatif dari *game* yaitu,

⁷⁰ Ahmad Sayidina, diwawancara oleh penulis, Situbondo, 17 Mei 2021

mengurangi waktu belajar, anak menjadi tertutup, kurang adaptasi dengan lingkungan baru dan kurang berinteraksi dengan teman sebaya. *Game* juga memiliki dampak positif bagi anak yaitu, dapat mengenalkan teknologi *handphone*, melatih konsentrasi dan merangsang keterampilan bagi kehidupan mereka.⁷¹

Game online ini tentunya menimbulkan dampak yang sangat besar bagi anak usia 6-12 tahun. Dampak negatif dari bermain *game online* yang dialami anak usia 6-12 tahun yaitu dari dampak psikis dan fisik. Dampak psikis yaitu meliputi kurangnya bergaul dengan teman sebayanya, kurang berinteraksi dengan orang lain dan mengalami kesulitan dalam beradaptasi dengan lingkungan baru. Dampak fisik nya yaitu terkena paparan cahaya radiasi *handphone* dapat merusak saraf mata dan otak. Dampak positifnya yaitu anak akan lebih fokus dalam berfikir karena dalam bermain *game online* anak dituntut untuk berkonsentrasi lebih agar tetap stabil dalam bermain. Dalam hal ini terdapat dampak negatif yang besar dalam perkembangan anak usia 6-12 tahun, selain itu juga terdapat dampak positif yang baik dalam cara berfikir anak usia 6-12 tahun.

Sejalan dengan yang disampaikan oleh Purnaidi, S.Pd selaku tokoh masyarakat di dusun Lembana, menyatakan bahwa:

“Pada usia perkembangannya, anak-anak yang sering melakukan aktivitas game akan mengurangi kegiatan positif seperti belajar dan berinteraksi dengan teman sebaya. Anak yang mempunyai ketergantungan pada game, akan mengurangi waktu bersosialisasi dengan teman sebaya, karena game sangat berpotensi

⁷¹ Samuel Henry, *Cerdas dengan game: Panduan Praktis bagi Orangtua dalam Mendampingi Anak Bermain Game*, (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2010), h.5-6.

mengucilkan anak-anak dari lingkungan sosial. Sedangkan anak-anak perlu memiliki kemampuan bersosialisasi untuk membina hubungan pertemanan, menyelesaikan konflik, serta untuk bekerja sama dengan baik dalam kelompok. Kan pada hakikatnya adalah makhluk individu dan sosial, yang membutuhkan pergaulan dengan orang-orang lain”.

Hubungan sosial anak dengan teman sebaya memiliki arti penting bagi kepribadian sosial anak. Salah satu fungsi kelompok teman sebaya yang paling penting ialah menyediakan suatu sumber informasi dan perbandingan tentang dunia di luar keluarga. Anak-anak menerima umpan balik tentang kemampuan-kemampuan mereka dari kelompok teman sebaya.⁷²

Sejalan dengan yang disampaikan oleh Ibu Toyani selaku ibu dari Taufik Hidayatullah di dusun Lembana, menyatakan bahwa:

“Anak saya kurang berinteraksi dengan teman-temannya mas. Karena sering main game sendiri di rumah kadang kalau bosan main di rumah sering main ke warung wifi sendiri. Dengan teman seumurannya saja anak saya tidak akrab padahal sama-sama laki-laki. Jangankan sama teman seumurannya sama saudaranya saja yang seumuran seperti anak gak kenal”.⁷³

Dampak *game online* sangat berdampak buruk bagi jiwa anak. Anak akan tertutup dengan dunianya sendiri. Kurangnya berinteraksi sosial dengan teman sebayanya akan membuat anak merasa sendiri dan kurang akrab dengan teman sebaya. Tentunya hal ini membuat keluarga menjadi risau kepada anaknya dikarenakan sering bermain *game online*.

Perubahan perilaku dari sisi kepribadian anak yang bermain *game online* terlihat dengan jelas dari bagaimana perubahan konstan emosinya

⁷² Desmita, *Psikologi Perkembangan*, (Bandussng: PT. Remaja Rosda Karya, 2019), h.145

⁷³ Toyani, diwawancara oleh penulis, Situbondo 18 Mei 2021

yang tidak menentu kadang tenang kadang meluap-luap. Hal ini dipicu oleh keadaan-keadaan yang terjadi dalam permainan, misalnya kalah dalam pertarungan, gangguan signal, tim yang tidak kompak. Rata-rata anak yang bermain *game online* menunjukkan reaksi emosi yang sama ketika bermain dan mengalami keadaan-keadaan tersebut. Perilaku inipun secara tidak sadar sering muncul ketika dalam interaksi di dunia nyata. Tentunya dipicu dengan hal yang kurang lebih sama dengan yang dialami di dalam *game*. Dalam lingkungan keluarga, pribadi anak-anak pun terlihat sedikit tertutup dikarenakan selalu berdiam diri di dalam kamar atau rumahnya untuk menikmati waktu bermainnya.

Sejalan dengan yang disampaikan oleh Ibu Dewi Sartika selaku ibu dari Muhammad Al-Fatih di dusun Lembana, menyatakan bahwa:

“Saat bermain game di rumah anak saya sering teriak-teriak dan suaranya sangat keras. Emosi yang tidak terkontrol sering kali terucap pada anak saya. Misalkan dalam bermain game kalah langsung anak saya teriak-teriak dan berkata kasar bahkan sampai menangis dan membanting handphone. Tidak hanya itu saja saat signal terganggu tiba-tiba game nya berhenti dan emosi anak saya langsung tidak terkontrol seperti anak yang marah-marah sendiri”⁷⁴.

Emosi anak memang susah untuk dikendalikan saat bermain *game online*. Tentunya hal ini membuat keluarga merasa cemas. Perubahan perilaku anak tidak hanya kurangnya berinteraksi dan kurangnya beradaptasi bahkan sampai ke emosi anak. Perubahan emosi anak sangat terlihat jelas sejak mengenal dan bermain *game online*. Perubahan perilaku ini merupakan dampak kecanduan bermain *game online*. Faktor kecanduan *game online*

⁷⁴ Dewi Sartika, diwawancara oleh penulis, Situbondo, 18 Mei 2021

membuat seorang anak menjadi emosian dan melupakan banyak hal seperti kegiatannya di rumah, lingkungan masyarakat maupun di sekolah. Ada beberapa kemungkinan yang menjadikan para anak melontarkan kata-kata kotor, salah satunya karena arus modernisasi berupa internet khususnya *game online*. Pengaruh kesenangan *game online* ini sangat signifikan bagi perilaku tercela anak. Sebagian besar waktu mereka di habiskan dengan bermain *game online* di *handphone*.

Sikap mementingkan diri sendiri merupakan salah satu dampak dari *game* yang mempengaruhi anak. *Game* dapat memupuk rasa egois yang tinggi. Anak yang memiliki tingkat kecandua yang bermain *game* cenderung cuek atau tidak peduli terhadap lingkungan sekitar, bahkan anak ingin selalu dipenuhi segala keinginannya salah satu untuk bermain *game*, apabila ditolak maka anak akan protes dengan menangis dan marah-marah.

Sejalan dengan yang disampaikan oleh Ibu Sunayati selaku ibu dari Ahmad Fauzan di dusun Lembana, menyatakan bahwa:

“Saat anak saya minta *top up* untuk dibelikan *diamond* agar bisa membeli *item* yang disukai atau menaikkan level secara cepat. Maka harus diturutin karena kalau tidak diturutin anak saya akan ngambek bahkan sampai marah-marah, nangis dan teriak-teriak. Harga *diamond* itu mulai dari 3.000, tetapi anak saya sering minta dibelikan *diamond* yang harganya 25.00. Itu sudah bisa buat kesenangan anak saya entah buat beli item apapun mas”.⁷⁵

Anak-anak yang terkesan minta maunya sendiri memang susah untuk dibilangi. Sebagai orang tua sudah memberikan larangan-larangan kepada anaknya. Tetapi anak yang kecanduan *game online* akan terus

⁷⁵ Sunayati, diwawancara oleh penulis, Situbondo, 18 Mei 2021

meminta ke orang tua agar rasa keinginannya bisa terpenuhi secara langsung. Anak tersebut lebih mementingkan diri sendiri yang disebabkan oleh pemikiran yang medasari pikirannya. Mementingkan diri sendiri atau egosentrisme pada anak, terjadi bila anak lebih peduli pada dirinya sendiri tanpa memikirkan orang lain seperti orang tua nya.

Simpati sering disebut sebagai sikap kepedulian, yaitu suatu proses dimana seseorang merasa tertarik terhadap pihak lain, sehingga mampu merasakan apa yang dialami, dilakukan, dan diderita orang lain. Seseorang merasa simpati kepada orang lain karena sikap, penampilan, wibawa, atau perbuatannya, seperti mengucapkan selamat ulang tahun, menjenguk orang sakit, menolong orang yang sedang kesusahan, dan membantu orang yang tertimpa musibah. Anak saat bermain *game* akan fokus yang ada di dalam *game*. Anak-anak terobsesi untuk memenangkan *game* yang dimainkan, akibatnya kurang peka dengan lingkungan sekitar.

Sejalan dengan yang disampaikan oleh Ahmad Fauzan di dusun Lembana, menyatakan bahwa:

“Saat saya bermain game saya tidak bisa di gangu bahkan ketika teman saya sedang membutuhkan bantuan saya mereka harus menunggu saya selesai bermain game, karna saya harus tetap fokus dengan game yang saya mainkan. Karena game yang saya mainkan tidak dapat diberhentikan kecuali permainan telah berakhir”⁷⁶

Perubahan perilaku yang dialami Ahmad Fauzan memang sangat tercela. Karena sikapnya yang kurang baik kepada temannya. Rasa simpati

⁷⁶Ahmad Fauzan, diwawancara oleh penulis, Situbondo, 18 Mei 2021

kepada temannya sangat kurang karena diakibatkan terlalu berfokus kepada *game* yang sedang dimainkan. Anak yang sedang bermain *game* memang sulit untuk memperhatikan sekitarnya dan sering mengabaikan apa yang sedang terjadi di sekitarnya.

Perubahan pada anak dapat dirasakan oleh guru-guru yaitu anak merasa bosan atau kejenuhan akan rutinitas sehari-hari seperti banyak tugas-tugas selama belajar di rumah atau daring. Maka anak tersebut akan melampiaskan bermain *game online* tanpa memikirkan banyak waktu yang telah di lewatkan untuk membuat dirinya senang.

Berdasarkan hasil wawancara dari Ahmad Sayidina, S.Pd. selaku tokoh masyarakat sekaligus guru di SDN 1 Tamankursi menyatakan bahwa:

“Pembelajaran daring ini memang tidaklah mudah mas untuk semua guru disini. Saya dapat merasakan dari yang anak-anak alami. Pemberian tugas yang diberikan guru di setiap hari agar anak melakukan aktivitas positif di rumah. Tugas wajib dikumpulkan satu minggu sekali setiap hari sabtu di sekolah. Terdapat beberapa anak yang malas dalam mengumpulkan tugas ke sekolah. Setelah saya telusuri ternyata beberapa anak tersebut sering bermain game online di handphone seperti mobile legend, free fire dan yang lain karena saya kurang tahu game online lainnya mas. Anak yang merasa jenuh dengan tugas sekolah mereka akan mencari sesuatu yang membuat mereka senang salah satunya yaitu bermain game online. Dan akibat dari game online ini anak sering lalai dalam mengerjakan tugas rumah. Game online ini sangat berdampak pada anak salah satunya yaitu ya pola pikir anak dan tingkah laku anak mas”.⁷⁷

Perubahan anak yang kecanduan *game online* ternyata berdampak pada aktivitas belajar di rumah, salah satunya yaitu anak menjadi malas mengerjakan tugas di rumah. Pemberian tugas yang banyak kepada anak

⁷⁷ Ahmad Sayidina, diwawancara oleh penulis, Situbondo, 20 Mei 2021

membuat anak menjadi bosan dan anak akan mencari kesenangannya dengan bermain *game online* yang sedang digandrungi di kalangan anak-anak. Anak yang bermain *game online* akan merasa puas dan senang apabila terus memaikannya. Pada pembelajaran daring ini anak sangat memanfaatkan waktunya untuk selalu bermain *game online* sampai melupakan aktivitas yang seharusnya dikerjakan dan dilaksanakan sebagaimana mestinya. Pembelajaran daring ini membawa dampak yang dapat dirasakan oleh orang tua yaitu anak sering bermain *game online*. Tetapi semua itu tidak luput dari pengawasan orang tua kepada anaknya saat belajar di rumah dan bermain *game online*.

Berlakunya belajar melalui sistem daring ini, khusus anak-anak lebih cenderung untuk meluangkan waktu sehingga dapat bermain *game online* sesuai keinginannya. Aktivitas tersebut sempat menjadi problema warga di Dusun Lembana terutama para ibu-ibu berharap belajar melalui sistem daring segera berakhir sehingga anak-anak segera bisa belajar ke sekolah.⁷⁸

Seperti yang dikatakan oleh Ibu Maniti orang tua dari Nurul Hidayah Rohman Di Dusun Lembana melalui wawancara yaitu sebagai berikut:

“Harapan kami sebagai orang tua ya mas, sistem daring ini segera berakhir gitu sehingga anak-anak sekarang bukan belajar secara berkelompok, tetapi mereka kumpul untuk bermain *game online*. Saya juga membatasi kuota internet yang dipakai, tetapi anaku malah berkumpul di tempat yang memiliki jaringan wi-fi gratis mas seperti di warung wi-fi sini bahkan sampai ke rumah orang untuk bermain *game online*’”.⁷⁹

⁷⁸ Observasi di Dusun Lembana, 13 Mei 2021

⁷⁹ Maniti, diwawancara oleh penulis, Situbondo, 21 Mei 2021

Sejalan dengan yang disampaikan oleh ibu Mistinadi dusun Lembana, menyatakan bahwa:

“Namanya anak-anak mas dilarangpun tetap malah tambah jadi, pernah kartu handphone sudah dicabut tapi anak saya masih bisa bermain dan berkumpul dengan teman yang bukan sebayanya dari pagi sampai malam hanya untuk main game online di tempat wi-fi terdekat sini, biasanya anak saya pulang hanya untuk mengaji karna takut di marahi oleh bapaknya ”.⁸⁰

Pada aktivitas belajar di rumah hal tersebut sangat mengganggu pencapaian belajar anak-anak khususnya anak usia 6-12 tahun. Anak-anak ketika sudah menemukan sesuatu yang disukai pasti sangat sulit untuk dipisahkan terlebih ketertarikannya di dalam *game online*. Dari perkembangan teknologi salah satunya *game online* ini menjadi tantangan untuk orang tua dan juga guru, bagaimana kita bisa mengontrol anak-anak supaya tidak kecanduan terhadap *game online*.

Manusia aktivitas bermain bagi semua anak tentu menjadi aktivitas yang sangat menyenangkan. Sejak dulu berbagai alat permainan telah ada untuk memenuhi kebutuhan hiburan masa kanak-kanak. Seiring dengan majunya teknologi, dapat di jumpai dengan mudah berbagai macam jasa penyedia layanan *game online*. Di kota-kota hampir setiap kelurahan bahkan RW, RT sampai pada setiap gang dapat kita temui dengan mudah jasa warung internet atau Wi-Fi yang menyediakan layanan *game online* tersebut. Hal tersebut disebabkan karena naiknya jumlah konsumen atau pengguna jasa tersebut. Tidak dapat di pungkiri bahwa sebagian besar

⁸⁰ Mistina, diwawancara oleh penulis, Situbondo, 21 Mei 2021

penggunanya adalah anak di bawah umur yang masih mengenyam bangku sekolah yaitu usia 6-12 tahun.

Warung kopi kini menjadi tempat favorit dikala pandemi. Tidak hanya di pagi hari, siang atau malam tempat ini selalu ramai dengan penguunjung yang selalu berdatangan. Kebanyakan orang nongkrong di warung kopi, bukan untuk menyesap kopi yang nikmat atau menyantap makana yang tersaji. Tidak hanya itu saja selebihnya hanya ingin menikmati akses internet gratis yang di sediakan pemilik warung. Imbas pandemi kebiasaan jajan sedikit nongkrong lama, Ditiru oleh anak-anak kecil yang hampir setahun ini tidak lagi ke sekolah. Mereka harus belajar daring melalui media *conference* yang memudahkan kita belajar tatap muka.

Didukung pernyataan dari ibu Nur selaku pemilik warung Wi-Fidi

Dusun Lembana, menyatakan bahwa:

“Semenjak warung saya ada Wi-Fi banyak orang yang datang kesini, tidak hanya orang dewasa melainkan anak-anak, remaja dan semua kalangan yang ke warung. saya ini. Memang kebanyakan anak-anak datang kesini untuk bermain wifi Biasanaya anak-anak beragam mas dari datang sampai pulang karena ada anak yang datang hanya bermain game dan untuk sekolah, tapi anak-anak lebih sering bermain game online dari pada belajar atau sekolah, kebanyakan karena meniru anak remaja yang bermain *game online* bukan hanya meniru saja tapi mulai dari tingkah laku sikap dan sebagainya.”⁸¹

Pada hasil wawancara oleh Ibu Nur selaku pemilik warung Wi-Fi dapat didukung oleh hasil observasi warung Wi-Fi beliau yaitu pada saat anak bermain *game online*, sebagai berikut:

⁸¹ Arbaena, diwawancara oleh penulis, Situbondo, 21 Mei 2021



Gambar 4.2⁸²
Anak Main *Game Online* di Warung Wi-Fi

Dari gambar 4.2 pada tanggal 5 Juni 2021 terdapat anak yang sedang bermain *game online* di warung Wi-Fi dalam bahasa *game* yaitu mabar, mabar diartikan sebagai aktifitas bermain bersama dalam *game online*. Jadi anak tersebut sedang melakukan aktifitas bermain bersama dengan tujuan untuk mencapai kemenangan yang lebih mudah karena ketika anak bermain *game online* secara bersama mulai dari kerjasama dan komunikasi menjadi lebih baik sehingga membuat *game* terasa lebih gampang untuk dimenangkan, anak yang bermain biasanya dua, tiga dan lima anak, semakin banyak tim bermain bersama akan lebih mudah mencapai kemenangan.

Perkembangan *game online* telah mengalami evolusi yang beragam dan pertumbuhan yang pesat, baik dari segi teknologi hingga bisa menjadi industri bisnis yang menguntungkan. *Game online* telah mempengaruhi bagaimana cara bersosialisasi dengan orang lain, terlebih masyarakat. Akan tetapi dengan begitu banyak dampak buruk yang tidak diimbangi dengan

⁸² Warung' Wi, 'Anak Main Game Online', 21 Mei 2021

dampak baik yang ditimbulkan, membuat harus tahu bagaimana mengontrol diri, pikiran dan waktu.

Perubahan perilaku anak yang mengalami kecanduan *game online* mungkin tidak dirasakan, namun dapat dirasakan oleh orang sekitar lingkungan mereka terutama orang tua. Pada dasarnya perilaku manusia dibentuk oleh lingkungan sosialnya.

2. Upaya Represif Orang Tua dalam Mencegah Kecanduan Game Online

Bermain *game online* memang hal yang menyenangkan bagi anak karena jenis permainan yang menggunakan tingkatan dan dapat dimainkan secara tim akan membuat anak menjadi lupa waktu, lupa makan dan lupa aktivitas sekolah. Namun akan timbul dampak negatif apabila anak terlalu sering bermain *game online* yaitu berupa kecanduan bermain *game online*. Oleh sebab itu orang tua harus memberikan batasan waktu untuk anak bermain *game online*.

Hal inilah yang dilakukan oleh orang tua di Dusun Lembana Desa Tamankursi Kecamatan Sumbermalang. Para orang tua akan memberikan batasan waktu untuk bermain *game online* sehingga nantinya anaknya akan disiplin waktu. Ketegasan orang tua memang merupakan hal yang sangat penting dalam mendidik anak agar nantinya anak tidak menjadi pecandu *game online*.⁸³

Orang tua sangat berperan penting dalam mengawasi anak, gaya orang tua yang berwibawa dalam mengasuh anak, dan anak dituntut untuk

⁸³ Observasi di Dusun Lembana, 19 Mei 2021

bertindak menerima norma-norma secara umum. Seperti pemaparan dari ibu Suciati sebagai orang tua dari Muhammad Samba Wiguna, sebagai berikut:

“Saya sebagai orang tua selalu memperhatikan keseharian anak saya, tetapi itu kalau di rumah, kecuali kalau sekolah ada gurunya yang mengawasi, kalau bermain di tempat Wi-Fi terkadang saya mengawasinya”.⁸⁴

Hasil wawancara di atas sudah jelas bahwa orang tua sangat berperan dalam memperhatikan keseharian anak atau mengawasi anaknya dengan baik, meskipun tidak sepenuhnya diperhatikan keseharian anaknya ketika anaknya berada di sekolah dan bermain di warung Wi-Fi. Akan tetapi tetap saja orang tua berkomunikasi dengan anaknya sesampainya anak dari sekolah dan dari bermain.

Tidak dipungkiri ketika sudah mengenal yang namanya internet, karena internet bisa mengakses apa yang diinginkan, termasuk yang namanya *game online*, rata-rata anak akan suka memainkannya. Seperti pemaparan dari ibu Sunayati sebagai orang tua dari Ahmad Fauzan, sebagai berikut:

“Saat anak saya bermain game, tetap saya beri batasan meskipun dia tidak mau mendengar tapi saya juga kasian kalau saya lihat-lihat terlalu lama main, apalagi ketika waktunya untuk belajar sampai terganggu, tapi biasanya mereka tidak suka kalau saya mengganggu waktu mereka saat bermain”.⁸⁵

Hasil wawancara di atas mengenai batasan waktu dalam bermain *game online*, orang tua dalam hal ini adalah meskipun orang tua

⁸⁴ Suciati, diwawancara oleh penulis, Situbondo, 23 mei 2021

⁸⁵ Sunayati, diwawancara oleh penulis, Situbondo, 23 Mei 2021

memberikan batasan waktu kepada anak tetapi orang tua juga tidak memaksakan kehendaknya untuk melarang anaknya bermain.

Orang tua seperti ini tidak terlihat seperti ada tekanan dalam pengasuhan anak orang tua juga merasa kasihan melihat anaknya yang berfokus hanya pada *game* saja sehingga ada batasan yang dibuat orang tua ini. Namun, ada juga peraturan dari informan lain beliau mengatakan bahwa, saya sebagai orang tua tidak melarang kalau pergi bermain *game* atau semacamnya, tetapi kalau mengenai pemberian uang saya tidak memberikan, karna sudah ada fasilitas yang sudah diberikan. hasil wawancara dari Ibu Maniti sebagai berikut:

“Anak saya tidak pernah meminta uang nak, kecuali kalau saya sudah memberikan uang jajan, terus kadang juga dia meminta hpnya untuk dia gunakan bermain *game*, tapi saya juga membatasi kapan waktu belajar ya belajar kapan waktu mengaji ya mengaji”.⁸⁶

Penuturan informan di atas bahwa anak tidak meminta uang kepada orang tuanya tetapi orang tua juga tetap memberikan fasilitas terhadap anaknya seperti Wi-Fidan *handphone*, karena supaya lebih gampang mengawasi saat anak bermaian *game online*. Berbeda dengan informan yang berikut ini menyatakan bahwa:

“Saya tidak memberikan fasilitas sendiri kepada anak saya, tapi tak jarang juga dia meminjam hp saya untuk bermain *game*, dan tetap pergi ke warung wi-fi untuk bermain *game online*”.⁸⁷

Dua penjelasan informan di atas meskipun terlihat perbedaannya, tetapi tetap saja pada intinya anak-anak mereka masih memperlihatkan

⁸⁶ Maniti, diwawancara oleh penulis, Situbondo, 15 Juni 2021

⁸⁷ Sunayati, diwawancara oleh penulis, Situbondo, 15 Juni 2021

kegemarannya untuk bermain *game online*. Gaya pengasuhan yang dilakukan kepada anak mereka adalah gaya pengasuhan yang permisif, yang biasanya dilakukan oleh orang tua yang terlalu baik, cenderung memberi banyak kebiasaan dan kebebasan pada anak-anak dengan menerima dan memaklumi segala perilaku, tuntutan, dan tindakan anak. Namun kurang menuntut sikap tanggung jawab dan keteraturan perilaku anak.

Orang tua yang demikian akan menyediakan dirinya sebagai sumber daya bagi pemenuhan segala kebutuhan anak, membiarkan anak untuk mengatur dirinya sendiri dan tidak terlalu mendorongnya untuk mematuhi standart eksternal. Apabila pemberian kebebasan terhadap anak sudah berlebihan, dan sekali tanpa ada tanggapan dan perhatian dari orang tua, hal ini menandakan bahwa orang tua tidak peduli terhadap anaknya.

Meskipun orang tua memberikan fasilitas kepada anak, tetapi tetap saja orang tua sangat berperan penting dalam menangani atau mengasuh anak mereka meskipun dengan cara yang berbeda-beda. Karna satu keluarga pasti berbeda cara mendidik atau mendisiplinkan anaknya. Seperti pemaparan dari ibu Dewi Sartika sabagai orang tua dari Muhammad Al-Fatah dalam, sebagai berikut:

“Kalau anak saya memaksa agar saya memberi ijin untuk bermain game, tapi kalau saya mengatakan jangan maka dia nurut dengan ucapan saya, karna saya mengkomunikasikan dengan baik bahwa seseorang tidak boleh sering-sering bermain game, agar dia bisa dengan baik, karna keluarga saya keluarga yang disiplin”.⁸⁸

⁸⁸ Dewi Sartika, diwawancara oleh penulis, Situbondo, 17 Juni 2021

Penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa orang tua ini memberikan bimbingan kepada anak mereka dengan cara berkomunikasi dengan baik, karena menurut keluarga ini dengan mengandalkan komunikasi maka semua dapat terjalin dengan baik. Keluarga inipun menerapkan kedisiplinan dalam kehidupan sehari-hari mereka. Dalam pembicaraan sehari-hari disiplin biasanya dikaitkan dengan keadaan tertib, maksudnya suatu keadaan dimana perilaku seseorang mengikuti pola-pola atau aturan-aturan tertentu yang ditentukan terlebih dahulu.



Gambar 4.3⁸⁹
Dokumentasi Ibu Dewi Sartika Dan Fatah

Bimbingan orang tua terhadap permasalahan anak, dapat melandasi keperibadian serta kematangan dan kedewasaan terhadap fase-fase perkembangan anak selanjutnya.

Bimbingan orang tua seperti penanaman akhlak yang baik. Karena orang tua merupakan salah satu pendukung berhasilnya seorang anak,

⁸⁹ Rumah Ibu Dewi Sartika, 'Dokumentasi Ibu Dewi Sartika dan Fatah, 17 Juni 2021

karena waktu yang banyak diluangkan oleh anak adalah di rumah, jadi orang tua sangat penting terhadap keberhasilan seorang anak.

Upaya untuk mengatasi anak dalam bermain tidak hanya dari faktor internal yaitu dari keluarga melainkan perlu dari faktor eksternal yaitu dari lingkungan masyarakat. Lingkungan masyarakat sangat berpengaruh penting untuk mengatasi anak dalam bermain *game online*. Lingkungan masyarakat juga berpengaruh penting dalam membentuk perilaku anak usia 6-12 tahun.⁹⁰

Seperti penuturan dari Bapak Wahedi selaku tokoh agama yaitu cara mengatasi anak yang bermain *game online*, sebagai berikut:

“Mengatasi anak yang suka bermain game online cukup sulit disini dik, karna mereka masih kecil masih senang dengan dunia bermainnya. Saya selaku guru mengaji di langgar ini untuk mengatasi anak yang bermain game online dengan lebih memperpanjang waktu mengaji yang awalnya habis magrib samapai setelah isya` sekarang saya berlakukan magrib sampai pukul 20:00 wib. Hal itu saya lakukan agar anak mudah untuk diatur dan mengurangi waktu bermain game online”.⁹¹

Berdasarkan wawancara menurut bapak Wahedi bahwa mengatasi anak yang bermain game online perlu ada peraturan untuk mengaji lebih lama. Hal tersebut dilakukan agar mengurangi waktu anak untuk bermain *game online* dan peraturan tersebut dilakukan untuk membantu perilaku anak agar senantiasa selalu mengingat kegiatan positif yaitu mengaji di langgar.

Seperti halnya yang dikatakan oleh tokoh masyarakat Bapak Ahmad Sayidina, S.Pd selaku guru SDN 1 Tamankursi, menyatakan bahwa:

⁹⁰ Observasi di Dusun Lembana, 19 Mei 2021

⁹¹ Wahedi, diwawancara oleh penulis, Situbondo, 23 Juni 2021

“Yang pertama untuk mengatasi anak yang bermain game online dengan memberi pengertian yaitu saat menjelaskan materi pembelajaran kepada siswa, guru dapat menyiapkan materi tentang bahaya atau dampak buruk dari bermain game online. Yang kedua yaitu kerjasama dengan orang tua anak dan yang ketiga memberikan pekerjaan rumah/PR agar anak sibuk mengerjakan di rumah dan lupa dengan bermain game online”.⁹²

Seperti penuturan di atas bahwa sebagai guru perlu adanya kerja sama dengan orang tua karena orang tua yang selalu mengetahui aktivitas anaknya di rumah. Selain kerja sama dengan orang lain hal lain yang dapat dilakukan yaitu memberikan pengertian tentang buruknya bermain *game online* dan guru memberikan pekerjaan rumah agar anak tersebut lebih beraktivitas positif dan melupakan aktivitasnya bermain *game online*.

C. Pembahasan dan Temuan

Pembahasan temuan berisi uraian data yang diperoleh dari lapangan yang sebelumnya telah disajikan dalam bentuk penyajian data. Data-data tersebut kemudian dibahas secara mendalam dan dikaitkan dengan teori sesuai dengan fokus penelitian. Berikut penjelasannya:

1. Upaya Preventif Orang Tua dalam Mencegah Kecanduan *Game Online* Perubahan

Berdasarkan hasil observasi data yang diperoleh peneliti di Dusun Lembana bahwa perubahan perilaku anak usia 6-12 tahun sangat berbeda dengan anak zaman dulu, karena anak zaman sekarang lebih mengenal *handphone* dan bermain *game online* sedangkan anak zaman dulu bermain tradisional seperti bermain karet, kelereng dan petak umpet. Anak-anak

⁹² Ahmad Sayidina, diwawancara oleh penulis, Situbondo, 23 Juni 2021

sekarang kurang mengenal permainan tradisional bersama teman sebayanya dikarenakan lebih mengenal *game online* dan terus memainkannya.

Data di atas relevan dengan teori Desmita dalam buku psikologi perkembangan yang berisi bahwa anak usia sekolah dasar ini lebih menekankan pentingnya aktivitas bersama-sama, seperti berbicara, berkeluyuran, berbicara melalui *handphone*, mendengarkan musik, bermain *game* dan melucu. Permainan yang mereka mainkan bersama teman-teman bukan permainan tradisional yang membutuhkan banyak orang, mereka menyukai permainan individu seperti permainan *game* di *handphone*, komputer, PS dan lain-lain, hal ini mungkin dikarenakan kemajuan teknologi, sehingga mereka lebih mengenal jenis permainan seperti itu.⁹³

Anak-anak di usia 6-12 tahun di Dusun Lembana kurang interaksi dengan teman sebayanya dikarenakan mereka lebih aktif dalam bermain *game online*. Tidak hanya dengan teman sebayanya anak-anak kurang mengenal dengan lingkungan sekitar dan saudara yang seusianya. Interaksi anak-anak kurang baik dengan teman sebaya dan lingkungan sekitar. Semua hal tersebut dikarenakan anak lebih aktif bermain *game online* daripada bermain dengan teman sebayanya dan berinteraksi dengan lingkungan sekitar.

⁹³ Desmita, *Psikologi Perkembangan*, (Bandung: PT. Remaja Rosda Karya, 2019), h.148

Hasil observasi di atas relevan dengan teori Soetjiningsih dalam buku perkembangan anak yang berisi bahwa perkembangan sosial tidak terlepas peran dari faktor-faktor keluarga karena rumah pertama bagi anak-anak adalah keluarga, relasi anak dengan teman sebayanya, dan kualitas bermain yang dilakukan Bersama teman sebayanya. Relasi awal dengan orang tua merupakan pondasi dicapainya kompetensi sosial dan hubungan dengan teman sebayanya. Jika di rumah anak kurang berinteraksi dengan anggota keluarga kemungkinan terjadi di luar rumah anak sulit untuk berinteraksi dengan teman sebayanya.⁹⁴

Bermain *game online* ini membuat emosi anak tidak terkontrol seperti dalam keluarga. Sebenarnya dalam bermain *game online* orang tua membatasi dan mengawasi dalam bermain tetapi anak memberontak ketika ingin meminta *handphone* dan bermain *game online* kepada orang tua nya, bahkan sampai membanting barang yang ada di dekatnya. Emosi tersebut sering tidak terkontrol oleh anak dikarenakan ingin bermain *game online* yang sedang digandrungi kalangan anak usia 6-12 tahun yaitu *free fire*. Sebagai orang tua tidak tega melihat anaknya menangis dan marah maka dari itu orang tua secara terpaksa memberikan *handphone* ke anaknya untuk bermain *game online*.

Data di atas relevan dengan teori Desmita dalam buku psikologi perkembangan yang berisi bahwa emosi adalah perasaan yang banyak berdampak terhadap perilaku. Biasanya emosi merupakan reaksi terhadap

⁹⁴Soetjiningsih, C, *Perkembangan Anak*, (Jakarta: Prenada, 2012), h. 213

dorongan dari luar dan dalam diri individu. Emosi berkaitan dengan perubahan fisiologis dan berbagai pikiran. Jadi, emosi merupakan salah satu aspek penting dalam kehidupan manusia. Emosi adalah suatu reaksi kompleks yang mengait satu tingkat tinggi kegiatan dan perubahan-perubahan secara mendalam, serta dibarengi perasaan yang kuat, atau disertai keadaan afektif.⁹⁵

2. Upaya Represif Orang Tua dalam Mencegah Kecanduan *Game Online*

Orang tua membatasi anaknya bermain *game online* dengan mengawasinya setiap hari. Ada orang tua yang sengaja memasang Wi-Fi untuk anaknya agar tetap bermain di rumah dan tidak bermain di warung Wi-Fi seperti anak lainnya, karena jika main di warung Wi-Fi anak akan berkomunikasi dengan orang dewasa yang ada di warung Wi-Fi, orang tua merasa takut jika anaknya terus-terusan bermain *game online* di warung Wi-Fi, takut anaknya bergaul dengan orang dewasa bukan dengan teman sebayanya. Tetapi ada juga orang tua yang membiarkan anaknya bermain *game online* di warung Wi-Fi dan membatasinya bermain selama 2 jam, jika lebih maka anak tersebut akan dijemput oleh orang tuanya di warung Wi-Fi.

Data di atas relevan dengan teori Ihsan Dacholfany dalam buku pendidikan anak usia dini yang berisi tentang peran orang tua adalah membimbing dan menumbuhkan kemandirian anak. Orang tua sebagai

⁹⁵ Desmita, 116

penanggung jawab terhadap keselamatan dan kebahagiaan anak, dapat mendidik anak dengan metode apapun ke arah yang sesuai dengan nilai-nilai agama.⁹⁶

Peran lingkungan masyarakat sangat berdampak positif bagi anak-anak usia 6-12 tahun yaitu dengan cara mengawasi anak yang datang ke warung Wi-Fi. RT yang bertugas mengawasi anak-anak usia 6-12 tahun bermain game online ke warung Wi-Fi. RT berkoordinasi ke pemilik warung Wi-Fi agar membatasi anak bermain *game online* dengan waktu maksimal 3 jam bermain di warung Wi-Fi, jika melebihi waktu tersebut anak harus pulang ke rumah atau melakukan aktivitasnya. Jika terdapat anak yang bandel maka pemilik warung Wi-Fi segera memanggil RT agar anak tersebut segera pulang atau melakukan aktivitasnya.

Data di atas relevan dengan teori menurut Ely Chinoy dalam buku Soerjono Soekanto menjelaskan bahwa pentingnya peranan karena hal tersebut mengatur perilaku seseorang yang menyebabkan seseorang pada batas-batas tertentu dapat meramalkan perbuatan-perbuatan orang lain, sehingga yang bersangkutan dapat menyesuaikan perikelakuan sendiri dengan komunitasnya. Hubungan-hubungan sosial yang terjalin dalam masyarakat itulah mencerminkan adanya hubungan antara peranan-peranan individu dalam masyarakat.⁹⁷

⁹⁶ Ihsan Dacholfany, *Penididkan anak usia dini menurut konsep islam*, (Jakarta:Amzah, 2018),h.147.

⁹⁷ Soerjono Soekanto dan Budi Sulistyowati, *Sosiologi Suatu Pengantar* , (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2014), 210

BAB V

KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian kualitatif dengan teknik observasi, wawancara dan dokumentasi yang dilaksanakan di Dusun Lembana tentang penanganan dampak game online terhadap perilaku sosial anak di Dusun Lembana Desa Tamankursi Kecamatan Sumbermalang Kabupaten Situbondo dapat diambil beberapa kesimpulan, kesimpulan tersebut dipaparkan sebagai berikut:

1. Upaya preventif orang tua dalam mencegah perilaku kecanduan *game online* dengan mengawasi anak bermain *game online* ketika di rumah. Orang tua sangat berperan penting dalam mengawasi anak, gaya orang tua yang berwibawa dalam mengasuh anak, dan anak dituntut untuk bertindak menerima norma-norma secara umum. Orang tua memasang Wi-Fi di rumah agar anak bermain *game online* di rumah tidak di warung Wi-Fi. Proses pencegahan ini diharapkan orang tua agar anak tidak bermain *game online* secara berlebihan. Orang tua juga bekerja sama dengan tokoh agama agar menambah jam mengaji.
2. Upaya represif orang tua dalam mencegah perilaku kecanduan *game online*. Orang tua sangat berperan dalam memperhatikan keseharian anak atau mengasuh anaknya dengan baik, meskipun tidak sepenuhnya diperhatikan keseharian anaknya ketika anaknya berada di sekolah dan bermain di warung Wi-Fi. Orang tua memberi batasan-batasan pada anak

saat bermain *game online* di rumah dan dengan memberi waktu 3-5 jam bermain setelah itu *handphone* akan di ambil oleh orang tua dan jika anak mengamuk atau emosi akan dibiarkan oleh orang tua.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian ditemukan beberapa permasalahan yang belum terpecahkan, sehingga peneliti mengajukan beberapa saran. Saran tersebut antara lain sebagai berikut:

1. Para orang tua hendaknya selalu menemani anaknya jika ingin bermain game. Peran orang tua bisa dimulai dari memilihkan jenis *game* yang baik dan cocok untuk anaknya, lalu sampai kepada pengaturan jadwalnya dalam mengisi waktu. Anak-anak jangan sampai dibiarkan sendirian dalam menentukan aktifitasnya.
2. Disarankan kepada pemilik warung Wi-Fi agar jam kunjung bagi anak di bawah umur diberi batasan waktu maksimal 3-5 jam saja dengan pemantauan dari operator warung Wi-Fi itu sendiri.
3. Disarankan kepada pemerintah setempat agar kiranya memberikan perhatian lebih kepada masyarakat khususnya kepada anak-anak. Agar mengadakan penyuluhan mengenai bahaya yang ditimbulkan *game online* ketika terus-terus dimainkan anak-anak.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Bagus Ida Mantra. 2008. *Filsafat Penelitian & Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Benih Ade Nirwana. 2018. *Psikologi Ibu, Bayi, dan Anak*. Bantul: Nuha Medika.
- Chatib Munib. 2012. *Orangtuanya Manusia: Melejitkan Potensi dan Kecerdasan dengan Menghargai Fitrah Setiap Anak*. Bandung: Kaifa.
- Dacholfany Ihsan. 2018. *Penididikan anak usia dini menurut konsep islam*. Jakarta: Amzah.
- Desmita. 2019. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Dwijawiyata. 2013. *Mari Bermain*. Yogyakarta: Kanisius.
- Henry Samuel. 2010. *Cerdas dengan Game*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Herdiansyah Haris. 2011. *Metodologi Penelitian Kualitatif (Untuk Ilmuilmu Sosial)*. Jakarta: Salemba Humanika.
- J. Lexy Moleong 2012. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Latif Mukhtar. 2016. *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Mulyana Deddy. 2010. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Musfiroh Tadkirotun. 2014. *Teori dan Konsep Bermain*. Yogyakarta: Universitas Terbuka.
- Salma Dewi. 2013. *Mozaik Teknologi Pendidikan ELearning*. Jakarta: Kencana Prenadema Group.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penellitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiarto Eko. 2015. *Menyusun Proposal Peneitian Kualitatif Skripsi Dan Tesis*. Yogyakarta: Suaka Media.
- Sunarto. 2013. *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suyadi. 2013. *Konsep Dasar Paud*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Supeno Hadi. 2010. *Kriminalisasi Anak: Tawaran Gagasan Radikal Peradilan Anak Tanpa Pemidanaan*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

Soekanto Soerjono dan Budi Sulistyowati. 2014. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Soetjiningsih, C. 2012. *Perkembangan Anak*. Jakarta: Prenada.

Walgito Bimo. 2003. *Psikologi Sosial: Suatu Pengantar*. Yogyakarta: CV Andi Offset.

Jurnal

Hilmuniati, Fina, 2011 “Dampak Bermain Game online dalam Pengalaman Shalat Pada Anak di Kelurahan Pisangan Kecamatan Ciputat Kota Tangerang Selatan”, Skripsi Jakarta: Program S1 UIN Syarif Hidayatullah.

Silastuti Emaret. 2018. “Perbedaan Perilaku Sosial Siswa Yang Pembelajarannya Menggunakan Model Klarifikasi Nilai Dan Konsiderasi Dengan Memperhatikan Konsep Diri Pada Pembelajaran PPkn Kelas XI SMKN 2 Bandar Lampung”, (Tesis pada Pascasarjana Universitas Lampung, Bandar Lampung.

Nisrima Siti.2016. “Pembinaan Perilaku Sosial Remaja Penghuni Yayasan Islam Media Kasih Kota Banda Aceh”, *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Kewarganegaraan Unsyiah*, Vol. 1.

Mimi Ulfa. 2021. “Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Remaja Di Mabes Game Center Jalan HR.Subratas Kecamatan Tampan Pekanbaru”, *Universitas Riau*.

Rianto Pakpahan. 2018. “Game Online Dan Pengaruhnya Terhadap Prestasi Akademik Anak Di Kelurahan Helvetia Kota Medan”. Skripsi Universitas Sumatera Utara.

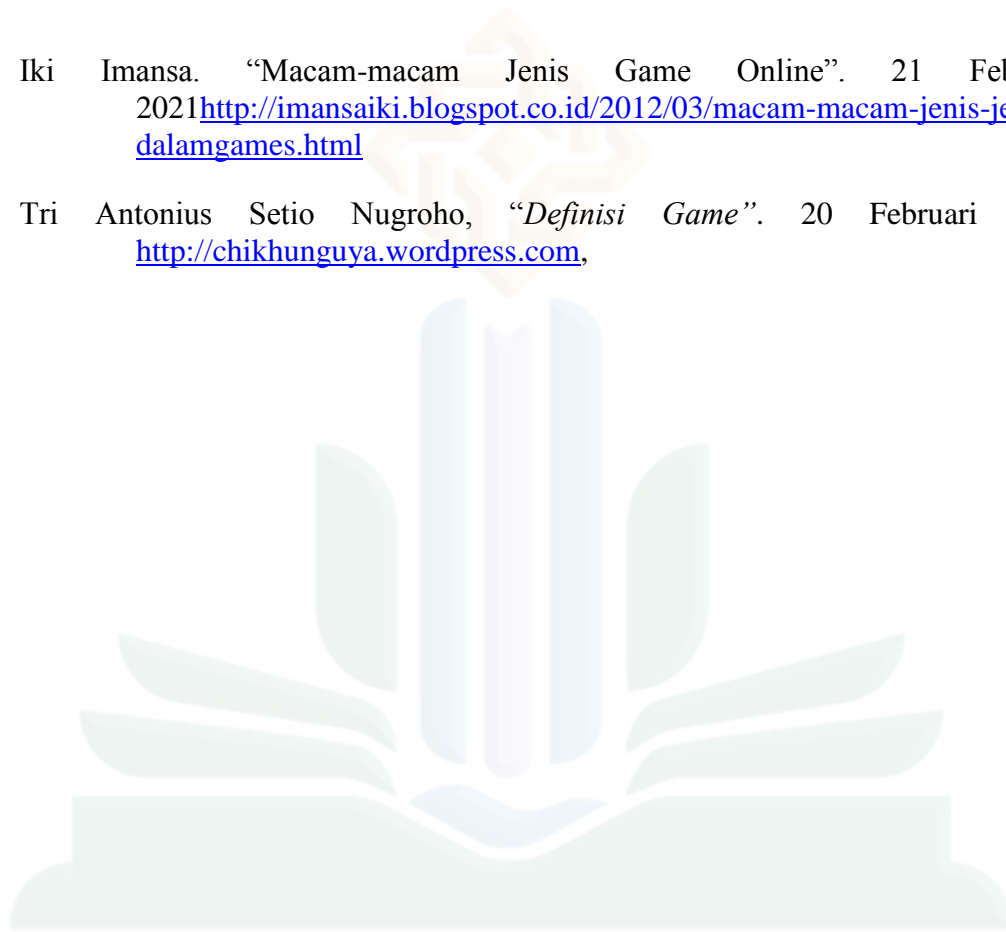
Artikel yang bersumber dari internet

Budiman Didin, Perilaku Sosial, 2017, p. 1. 21 Februari 2021. (http://File.Upi.Edu/Direktori/Fpok/.Pend._Olahraga/1974090720011Didin_Budiman/Psikologi_Anak_Dlm_Penjas/Perilaku_Sosial.Pdf)

Faradela Fahlemi. “Manfaat Game bagi Perkembangan Kognitif Anak “. 21 Maret 2021 <https://tirto.id/manfaat-bermain-game-bagi-perkembangan-kognitif-anak-dhmP>

Iki Imansa. “Macam-macam Jenis Game Online”. 21 Februari 2021 <http://imansaiki.blogspot.co.id/2012/03/macam-macam-jenis-jenis-dalamgames.html>

Tri Antonius Setio Nugroho, “*Definisi Game*”. 20 Februari 2021 <http://chikhunguya.wordpress.com>,



UIN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Lampiran 1: Surat Pernyataan Keaslian Tulisan

PERYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Zamhakiyullah
Nim : T20179004
Program Studi : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Istitusi : UIN Kh. Achmad Siddiq Jember

Dengan ini menyatakan yang sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul "Upaya Orang Tua Dalam Mencegah Perilaku Kecanduan *Game Online* Di Dusun Lembana Desa Taman kursi Kecamatan Sumbermalang Kabupaten Situbondo" adalah benar hasil penelitian karya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Jember, 10 November 2021
Saya yang menyatakan,



Zamhakiyullah
NIM. T20179004

Lampiran 2: Matrik Penelitian

MATRIKS PENELITIAN

JUDUL	VARIABEL	INDIKATOR	METODE PENELITIAN	FOKUS PENELITIAN
Upaya Orang Tua Dalam Mencegah Perilaku Kecanduan Game Online Di Dusun Lembana Desa Tamankursi Kecamatan Sumbermalang Kabupaten Situbondo	1. Upaya orang tua 2. Mencegah perilaku kecanduan <i>game online</i>	1. Pengertian upaya orang tua. 2. Fungsi upaya orang tua. 1. Pengertian perilaku kecanduan 2. Jenis-jenis perilaku 3. Bentuk-bentuk perilaku 4. Pengertian kecanduan 5. Pengertian <i>game online</i> 6. Jenis-jenis <i>game online</i> 7. Dampak negatif dan dampak positif <i>game online</i> .	1. Jenis penelitian kualitatif. 2. Metode pengumpulan data: a. Observasi b. Wawancara c. Dokumentasi 3. Keabsahan data: Trigulasi sumber dan Teknik.	1. Bagaimana upaya preventif orang tua dalam mencegah perilaku kecanduan <i>game online</i> di Dusun Lembana Desa Tamankursi? 2. Bagaimana upaya represif orang tua dalam mencegah perilaku kecanduan <i>game online</i> di Dusun Lembana Desa Tamankursi?

Lampiran 3: Pedoman Penelitian

PEDOMAN WAWANCARA

A. Wawancara dengan Tokoh Agama

1. Ustad Wahedi

- a. Bagaimana perilaku anak-anak?
- b. Apakah mengganggu aktivitas di masjid seperti mengaji dan melaksanakan sholat di masjid?
- c. Bagaimana sikap sosial anak ke ustad?
- d. Bagaimana sikap ustad terhadap anak yang sering bermain game online?
- e. Bagaimana cara ustad untuk mengatasi anak yang sering bermain *game online* agar tetap aktivitas di masjid?

B. Wawancara dengan Tokoh Masyarakat

1. Ahmad Sayidina, S.Pd

- a. Bagaimana perilaku anak yang bermain *game online* selama pembelajaran daring?
- b. Bagaimana sikap bapak selaku guru di sekolah terhadap anak yang sering bermain *game online*?
- c. Bagaimana cara bapak untuk mengatasi anak yang sering bermain *game online*?

2. Sulisno, S.H

- a. Bagaimana perilaku anak yang bermain *game online* selama pembelajaran daring?
- b. Bagaimana sikap bapak selaku guru di sekolah terhadap anak yang sering bermain *game online*?
- c. Bagaimana cara bapak untuk mengatasi anak yang sering bermain *game online*?

B. Wawancara dengan RT Dusun Lembana Desa Tamankursi Kecamatan Sumbermalang Kabupaten Situbondo

1. RT

- a. Bagaimana perubahan perilaku yang dialami anak usia 6-12 tahun?

C. Wawancara dengan Orang Tua Dusun Lembana Desa Tamankursi Kecamatan Sumbermalang Kabupaten Situbondo

1. Wawancara dengan Orang tua di Dusun Lembana

- a. Bagaimana sikap orang tua terhadap anak yang sering bermain *game online*?

- b. Bagaimana cara orang tua mengatasi anak yang sering bermain *game online*?

D.Wawancara dengan tempat pemilik Wi-Fi di Dusun Lembana Desa Tamankursi Kecamatan Sumbermalang Kabupaten Situbondo

1. Siaman dan Sahwati (Warung Qufron Wi-Fi)

- a. Berapa banyak anak yang sering ke tempat Wi-Fi ini?
- b. Mulai pukul berapa anak datang ke tempat Wi-Fi?

PEDOMAN OBSERVASI

1. Situasi dan kondisi sosial di Dusun Lembana Desa Tamankursi Kecamatan Sumbermalang Kabupaten Situbondo
2. Jumlah RT dan RW di Dusun Lembana Desa Tamankursi Kecamatan Sumbermalang Kabupaten Situbondo
3. Jumlah kepala keluarga di Dusun Lembana Desa Tamankursi Kecamatan Sumbermalang Kabupaten Situbondo
4. Anak usia 6-12 tahun yang bermain *game online*

PEDOMAN DOKUMENTASI
















1. Struktur organisasi Dusun Lembana Desa Tamankursi Kecamatan Sumbermalang Kabupaten Situbondo
2. Berkas data kependudukan di Dusun Lembana Desa Tamankursi Kecamatan Sumbermalang Kabupaten Situbondo
3. Tokoh agama
4. Tokoh masyarakat
5. RT/RW
6. Orang tua dan anak usia 6-12 tahun
7. Pemilik warung Wi-Fi

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Lampiran 4: Jurnal Kegiatan

Jurnal Kegiatan Penelitian Di Dusun Lembana Desa Tamankursi Kecamatan Sumbermalang Kabupaten Situbondo

No	Tanggal	Jenis Penelitian	Paraf
1.	13 Januari 2021	Pra penelitian untuk mengetahui kondisi lapangan	
2.	3 Maret 2021	Observasi di lapangan	
3.	4 Mei 2021	Penyerahan surat izin penelitian dan meminta izin kepada kepala desa	
4.	16 Mei 2021	Wawancara kepada tokoh agama, RT dan Orang tua Di Dusun Lembana	
5.	17 Mei 2021	Wawancara dengan tokoh masyarakat	
6.	18 Mei 2021	Wawancara dengan orang tua	
7.	20 Mei 2021	Wawancara kepada tokoh masyarakat, tokoh agama	
8.	21 Mei 2021	Wawancara dengan orang tua dan pemilik warung wi-fi	
9.	23 Mei 2021	Wawancara dengan orang tua	
10.	1 Juni 2021	Dokumentasi anak mengaji	
11.	5 Juni 2021	Dokumentasi anak bermain di warung wi-fi	
12.	15 Juni 2021	Wawancara dengan orang tua	
13.	17 Juni 2021	Wawancara dengan orang tua	
14.	23 Juni 2021	Wawancara dengan tokoh agama dan tokoh masyarakat	
15.	8 Juli 2021	Meminta surat selesai penelitian	

Situbondo, 8 Juli 2021

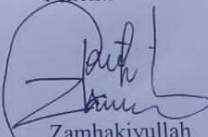
Mengetahui,

Kepala Desa Tamankursi




Joko Santoso, S.H
NIP.

Peneliti


Zamhakiyullah
Nim. T20179004

Lampiran 5: Surat Izin Penelitian

**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jl. Mataram No.1 Mangli, Telp. (0331) 487550 Fax. (0331) 472005, Kode Pos : 68136
Website : [www.http://mik.iain-jember.ac.id](http://mik.iain-jember.ac.id) e-mail : tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B. 1492/In.20/3.a/PP.00.9/04/2021 28 April 2021
Sifat : Biasa
Lampiran : -
Hal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala Balai Desa Tamankursi Kecamatan Sumbermalang Kabupaten Situbondo
Desa Tamankursi Kecamatan Sumbermalang Kabupaten Situbondo

Assalamualaikum Wr Wb.

Dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, maka mohon diijinkan mahasiswa berikut :

Nama : Zamhakiyullah
NIM : T20179004
Semester : DELAPAN
Prodi : TADRIS ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

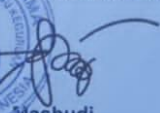

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai **Penanganan Dampak Game Online Terhadap Perilaku Sosial Anak di Dusun Lembana Desa Tamankursi Kecamatan Sumbermalang Kabupaten Situbondo** selama 90 (sembilan puluh) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu Joko Santoso, S.H.

Adapun pihak-pihak yang dituju adalah sebagai berikut:

1. Tokoh agama
2. Tokoh masyarakat
3. RT dan RW
4. Orang tua
5. Anak usia 5-12 tahun
6. Warung pemilik wi-fi

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Wassalamualaikum Wr Wb.

Jember, 28 April 2021
Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik,


Mashudi

Lampiran 6: Dokumentasi Penelitian

Dokumentasi Bersama Kepala Desa Tamankursi



Wawancara bersama Tokoh Agama (Ustad. Wahedi)



Wawancara Bersama Tokoh Masyarakat
(Bpk. Ahmad Sayidina, S.Pd)



Wawancara Bersama Tokoh Masyarakat
(Bpk. Sulisno, S.H)



Wawancara bersama RT 02 Dusun. Lembana
(Bpk. Imam)



Wawancara Bersama Orang Tua dan Anak
(Ibu Mistina dan Ahmad Doni)





Wawancara Bersama Orang Tua dan Anak
(Ibu Suciatin dan Samba)



KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER



Wawancara Bersama Orang Tua dan Anak
(Bpk Matsudi dan Ahmad Fauzan)



Wawancara Bersama Orang Tua dan Anak (Ibu Dewi Sartika dan Fatah)



KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Wawancara Bersama Orang Tua dan Anak
(Ibu Maniti dan Rohman)



Wawancara Bersama Pemilik Warung Wi-Fi
(Bpk. H. Osnan)



Wawancara Bersama Pemilik Warung Wi-Fi
(Ibu Nur)



Dokumentasi Kegiatan Anak
Bermain *Game Online*



Dokumentasi Kegiatan Anak Mengaji



Lampiran 7: Surat Keterangan Selesai Penelitian

 **PEMERINTAH KABUPATEN SITUBONDO**
KECAMATAN SUMBERMALANG
KANTOR KEPALA DESA TAMANKURSI
Jl. Batu Piring No. 06 Telp (081 336....) Tamankursi Sumbermalang 68355.

SURAT KETERANGAN
Nomor : 422.5/.../431.515.9.1/2021

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala Desa Tamankursi Kecamatan Sumbermalang Kabupaten Situbondo, menerangkan bahwa mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN JEMBER :

NAMA : ZAMHAKIYULLAH
NIM : T20179004
JURUSAN : Ilmu Pendidikan Sosial (IPS)
PROGRAM STUDI : Pendidikan IPS

Benar-benar telah melakukan penelitian mulai dari tanggal 04 Mei 2021 sampai 08 Juli 2021 di Desa Tamankursi Kecamatan Sumbermalang Kabupaten Situbondo, untuk menyusun Skripsi dengan judul **"PENANGANAN DAMPAK GAME ONLINE TERHADAP PERILAKU SOSIAL ANAK DI DUSUN LEMBANA DESA TAMANKURSI KECAMATAN SUMBERMALANG KABUPATEN SITUBONDO"**

Demikian Surat Keterangan ini kami buat dengan sebenarnya, dan untuk di gunakan sebagaimana mestinya.

Tamankursi, 08 Juli 2021

Mengetahui,
KEPALA DESA TAMANKURSI

JOGO SANTOSO

RIWAYAT PENULIS



Nama Lengkap : Zamhakiyullah
Tempat/Tanggal Lahir : Situbondo, 9 September 1999
Jenis Kelamin : Laki-laki
Agama : Islam
Alamat : Dusun. Krajan rt.01/01 Desa. Tamankursi,
Kecamatan. Sumbermalang Kabupaten. Situbondo

Riwayat Pendidikan

1. SD : SDN 01 Tamankursi
2. SMP : MTs Sabda Ria Nada
3. SMA : MAN 1 Situbondo
4. Perguruan Tinggi : UIN Kh. Achmad Siddiq Jember

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER