

**PERAN ORANG TUA DALAM MENGATASI DAMPAK
NEGATIF KEBIASAAN BERMAIN GAME ONLINE ANAK
SEKOLAH DASAR DI DESA UJUNG TANJUNG 1
KABUPATEN LEBONG**

SKRIPSI

**Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat
guna Memperoleh Gelar sarjana Strata Satu (S.1)
dalam Ilmu Tarbiyah**



OLEH:

**Sri Ewis Sembayu
NIM. 16591072**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
(IAIN) CURUP
2021**

Lampiran : Pengajuan Skripsi

Kepada
Yth. Bapak Rektor IAIN Curup

Di-
Curup

Assalamualaikum Wr.Wb

Setelah mengadakan pemeriksaan dan perbaikan seperlunya maka kami berpendapat skripsi mahasiswa IAIN Curup atas nama:

Nama : SRI EWIS SEMBAYU
NIM : 16591072
Fakultas : Tarbiyah
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul Skripsi : **PERAN ORANG TUA DALAM MENGATASI DAMPAK NEGATIF BERMAIN GAME ONLINE ANAK SEKOLAH DASAR DI DESA UJUNG TANJUNG I KABUPATEN LEBONG**

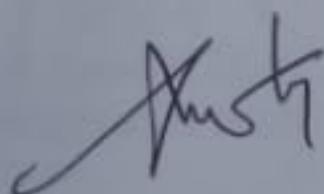
Sudah dapat diajukan dalam sidang munaqosah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.

Demikianlah permohonan ini kami ajukan, terima kasih.

Wassalamualaikum Wr. Wb

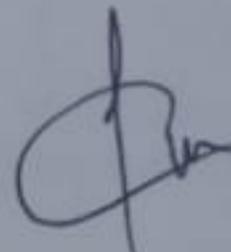
Curup, 10 Maret 2021

Pembimbing I



Dra. Ratnawati, M.Pd
NIP. 196709111994032002

Pembimbing II



Dr. Dina Hajja Ristianti, M.Pd.Kons
NIP. 1978210022006042002



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP
FAKULTAS TARBIYAH

Jalan: Dr. AK Gani No. 01 PO 108 Tlp (0732) 21010 -21759 Fax 21010
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admin@iaincurup.ac.id Kode Pos 39119

PENGESAHAN SKRIPSI MAHASISWA

Nomor: 259 /In.34/FT/PP.00.9/04/2021

Nama : Sri Ewis Sembayu
NIM : 16591072
Fakultas : Tarbiyah
Prodi : PGMI
Judul : Peran Orang Tua Dalam Mengatasi Dampak Negatif Kebiasaan Bermain Game Online Anak Sekolah Dasar Di Desa Ujung Tanjung 1 Kabupaten Lebong.

Telah di munaqasahkan dalam sidang terbuka Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup, pada :

Hari/ Tanggal : Senin 29 Maret 2021
Pukul : 13.30 – 15.00 WIB
Tempat : Ruang Ujian 01 Fakultas Tarbiyah

Dan telah diterima untuk melengkapi sebagai syarat-syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam bidang Tarbiyah.

TIM PENGUJI

Ketua,

Dra. Ratnawati, M.Pd
NIP. 196709111994032001

Sekretaris,

Dr. Dina Hajja Ristianti, M.Pd., Kons
NIP. 198210022006042002

Penguji I,

Dr. Beni Azwar, M.Pd. Kons
NIP. 196704241992031001

Penguji II,

Dini Palupi Putri, M.Pd
NIP. 198810192015032009

Mengetahui,
Dekan

Dr. H. Mualdi, M.Pd
NIP. 1965062720000831002

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : SRI EWIS SEMBAYU

NIM : 16591072

Fakultas : Tarbiyah

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Dengan ini menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan orang lain untuk memperoleh gelar sarjana disuatu Perguruan Tinggi dan sepanjang pengetahuan penulis juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah di tulis atau di sebutkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis diajukan atau menjadi rujukan dalam naskah ini dan sebutan dalam referensi.

Apabila dikemudian hari terbukti pernyataan ini tidak benar, saya bersedia menerima hukuman atau sanksi dengan peraturan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, semoga dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Curup, 10 Maret 2021



SRI EWIS SEMBAYU
NIM. 16591072

MOTTO

**AMALAN YANG DICINTAI ALLAH IALAH AMALAN YANG TERUS
MENERUS DILAKUKAN WALAUPUN SEDIKIT**

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk keluarga tercinta. Terima kasih dukungan luar biasa sehingga skripsi ini dapat diselesaikan, dan ku persembahkan:

1. Bapak (Fiter Jhonson) dan ibu (Melsi Efrinda) tercinta, sebagai tanda bakti, hormat, yang telah memberikan kasih sayang, segala dukungan, dan cinta kasih yang tiada terhingga yang tiada dapat ku balas hanya dengan selembar kertas yang bertuliskan kata cinta dan persembahan. Semoga ini menjadi langkah awal untuk membuat bapak dan ibu bahagia.
2. Buat adikku Putri Nilam Cahaya yang telah memberikan dukungan dan semangat dalam penulisan dan penyelesaian skripsi ini
3. Buat rekan seperjuangan Reri, Hani, Widia, Idtria, Rasi Indah dan Rosela terima kasih atas dukungan untuk selalu berjuang.
4. Keluarga besarku Om, Bibik, Nenek dan kakek, selalu menjadi warna yang tak akan tergantikan maaf belum bisa menjadi yang terbaik untuk kalian semua semoga ini awal dari segalanya.
5. Teman-teman seangkatanku tahun 2016 sukses untuk kita semua

PERAN ORANG TUA DALAM MENGATASI DAMPAK NEGATIF BERMAIN GAME ONLINE ANAK SEKOLAH DASAR DI DESA UJUNG TANJUNG I KABUPATEN LEBONG

Abstrak: Game online merupakan hobi dikalangan semua orang khususnya anak muda. Hal terjadi hampir kesemua pelosok atau kedesa-desa dan tentunya memberikan dampak yang negatif khususnya bagi pelajar. Adapun tujuan penelitian ini ialah untuk mengetahui: 1) Dampak negatif game online pada anak sekolah dasar di Desa Ujung Tanjung I Kabupaten Lebong. 2) Peran orang tua dalam mengatasi dampak negatif game online pada anak di Desa Ujung Tanjung I Kabupaten Lebong.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Jumlah subjek yang dipilih ialah berjumlah 3 orang. Adapun teknik pengumpulan data dengan menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data dengan menggunakan Reduksi data, Penyajian data dan Penarikan kesimpulan Metode triangulasi sumber dan teknik, dengan membandingkan data hasil pengamatan dengan wawancara.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Dampak negatif game online pada anak sekolah dasar di Desa Ujung Tanjung I Kabupaten Lebong adalah sebagai berikut a) Siswa menghabiskan waktu untuk bermain game online b) Siswa menghabiskan uang mereka untuk membelikan kuota internet. c) Kegiatan akademik dan prestasi akademiknya menurun, kecanduan bermain game online memberikan pengaruh pada kegiatan akademik dan hasil akademik yang mereka capai. d) Gangguan kesehatan pusing atau sakit kepala, lesu dan demam. 2) Peran orang tua dalam mengatasi dampak negatif game online pada anak di Desa Ujung Tanjung I Kabupaten Lebong sebagai berikut: a) Mengadakan kegiatan selingan atau kegiatan diluar rumah misanya dengan mengajak mereka menjajal hobi mereka seperti memancing, jalan-jalan dan berwisata. b) Mengajak mereka mengaji dan sholat, c) Berkomunikasi dengan anak d) Orang tua memberikan waktu khusus bermain game online orang tua membatasi anaknya dalam bermain game online. e) Orang tua menasehati anaknyapendekatan persuasif, yang dialkukan oleh orang tua dengan memberikan nasehat dan bimbingan kepada anaknya. f) Membatasi teman dalam bergaul atau bermain g) Membatasi uang saku dan kuota internet.

Kata Kunci: Dampak Negatif, Game online dan Peran orang tua

KATA PENGANTAR



Segala puji dan syukur senantiasa penulis panjatkan kepada Allah SWT atas karunia dan rahmatnya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. dan penulis kirimkan shalawat serta salam kepada Nabi Muhammad SAW semoga mendapatkan syafaatnya.

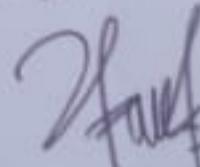
Selama penulis menyusun skripsi ini, penulis menyadari keterbatasan pengetahuan yang dimiliki, sehingga bimbingan dan pengarahan dan bantuan telah banyak penulis peroleh dari berbagai pihak. Maka penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Rahmad Hidayat, M.Ag.,M.Pd selaku Rektor IAIN Curup, Bapak wakil Rektor I Dr. H. Beni Azwar, M.Pd.Kons, Bapak wakil Rektor II Dr. H. Hamengkubuwono, M.Pd, dan Bapak wakil Rektor III Dr. Kusen, M.Pd
2. Bapak Dr. Ifnaldi, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah
3. Bapak H. Kurniawan, M. Pd. selaku Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
4. Ibu Dra. Ratnawati, M.Pd. selaku pembimbing I terima kasih telah membimbing dan memberikan masukan dalam penulisan skripsi ini
5. Ibu Dr. Dina Hajja Rristianti, M.Pd. Kons terima kasih telah memberikan arahan dan nasehat yang membangun terutama dalam penyelesaian skripsi ini

6. Seluruh dosen IAIN Curup telah memberi ilmu yang bermanfaat

Semoga segala kebaikan dan pertolongan semuanya mendapatkan berkah dari Allah SWT. Akhir kata penulis mohon maaf apabila masih banyak kekurangan dalam penyusunan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang memerlukan,. AMIN

Curup, 10 Maret 2021



SRI EWIS SEMBAYU

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	iii
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Fokus Penelitian	5
C. Pertanyaan Penelitian	5
D. Tujuan Penelitian	6
E. Manfaat Penelitian	6
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Game Online.....	7
1. Sejarah dan Perkembangan Game Online	7
2. Pengertian Dampak Kecanduan Game Online bagi Pelajar	7
B. Kecanduan game Online	10
1. Pengertian Kecanduan Game online	10
2. Aspek Kecanduan Game Online	12
3. Jenis-Jenis Game Online	12

4. Faktor Penyebab Kecanduan Game Online	13
C. Orang Tua `.....	15
1. Pengertian Orang Tua.....	15
2. Peran Orang Tua dalam Keluarga	15
3. Cara Mengatasi orang yang kecanduan	17
4. Upaya orang tua dalam Mengatasi Anak yang Kecanduan Game online.....	17
5. Peran orang tua dalam Mengatasi Anak yang	18
6. Faktor Yang Mempengaruhi anak Kecanduan Game online.....	26
D. Penelitian Yang Relevan	32
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	34
B. Subjek Penelitian	34
C. Teknik Pengumpulan Data	35
D. Teknik Analisis Data	37
E. Teknik Keabsahan Data	38
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Wilayah Penelitian	40
B. Hasil Penelitian	45
C. Pembahasan	61
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	65
B. Saran-saran.....	66
DAFTAR PUSTAKA	67
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Game saat ini semakin berkembang dan menarik untuk dimainkan. Kecanduan game online membuat orang banyak menghabiskan waktu didepan komputer atau pun smartpone sehigga menghambat interaksi dengan teman teman usianya. Tapi disisi lain kalau dia bisa mengendalikan waktu tentu saja seorang individu dapat menghindari rasa ketergantungan pada game online. Setiap anak tidak terlepas dari kegiatan bermain, bentuk permainannya pun bermacam macam mulai dari yang tradisional yang sifatnya semakin turun temurun sampai pada permainan canggih yang menggunakan mesin.¹

Game online merupakan hobi dikalangan semua orang khususnya anak muda. Hal terjadi hampir kesemua pelosok atau kedesa-desa. Apa lagi saat ini sudah marak selalu warnet yang hampir ada diseluruh penjuru termasuk dipedesaan. Hal ini membuat anak-anak dengan mudah mengakses aplikasi game online.

Dalam perspektif sosiologi orang yang menjadikan game online sebagai candu dan cenderung akan menjadi egosentris dan mengedepankan individualis. Hal ini berbahaya pada anak tersebut, dia dengan sendirinya menjauh dari lingkungan sekitar dan akan memarjinalkan diri sehingga beranggapan bahwa kehidupannya adalah didunia maya dan lingkungan sosialnya hanya pada dimana tempat dia bermain game online tersebut.²

¹ Haris Munr, *game online dan dampaknya*, <http://geghans.blogspot.com/2010/02/jenis-jenis-atau-genre-games-online.html> (diakses pada tanggal 15 November 2013)

² Ibid

Permainan game online sangat disukai oleh anak-anak. Permainan game online ini awalnya menjadi suatu aktivitas untuk mengisi kekosongan atau waktu luang atau sebagai hobi. Dan hal ini bertujuan untuk mengusir kepenakan. Tidak sedikit mereka yang tidak mengetahui bahwa game online ini memiliki kecanduan yang menjangkit semangat seorang gamer atau pemain. Apalagi ditingkat anak sekolah yang seharusnya sibuk dengan aktivitas belajar mereka seharusnya aktif dengan kegiatan motorik atau gerak malah hanya duduk diam dan fokus pada hand phone saja. Bahkan mereka lupa dengan kewajiban mereka sebagai siswa.

Menurut Yahya muhammad bahwa Dampak negatif dari game online ini meliputi: 1) Menimbulkan efek ketagihan yang akhirnya membuat mereka alali dan terlenai 2) Membuat orang memisahkan diri dari komunitasnya karena terlalu seringnya bermain game sehingga lupa dengan kehidupan sosial dan lingkungannya. 3) mengalami gangguan psikologis prilaku orang dapat berubah dan mempengaruhi pola pikir. Pikiran akan selalu tertuju pada game yang sering dimainkannya.4) Merupakan pemborosan waktu dan ekonomi jika game onli sudah candu.³

Menimbang begitu banyaknya dampak negatif pada permainan game online khususnya pada siswa sekolah Dasar maka perlunya peran orang tua dalam mengatasinya. Sebab anak-anak lebih banyak menghabiskan waktu diluar sekolah. Jadi orang tua harus memiliki upaya dalam mengatasi hal tersebut.

Lingkungan keluarga merupakan tempat utama untuk mengajarkan anak bersosialisasi demi mencapai keinginannya di masa depan. Lingkungan keluarga sangat erat kaitannya dengan orang tua. Peranan orang tua sebagai filter dalam

³ Yahya muhammad, "Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa. Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang", Jurnal pendidikan Vol. 1, 2013), hal. 56

hal-hal yang dipelajari anak sangat penting agar apa yang dipelajari sesuai dengan yang dibutuhkan oleh anak. *Game online* adalah salah satu hal yang harus mendapat filter dari orang tua dan dapat berdampak buruk bagi anak dalam upaya menyiapkan kehidupan yang akan datang. *Game online* merupakan salah satu permainan modern yang sekarang marak dikalangan para pelajar.⁴

Berdasarkan pendapat diatas bahwa lingkungan adalah wadah atau tempat pembentukan karakter dan kebiasaan anak. Lingkungan juga bisa memberikan dampak yang buruk pula bagi si anak. Untuk itu orang tua harus memiliki peran penting dalam mengarahkan anaknya termasuk dalam mengarahkan mereka memilih teman.

Menurut Andi Kasmawati orang tua harus memiliki dalam mengatasi perilaku yang tidak sesuai pada anak akibat seringnya memainkan game online di ialah sebagai berikut (1) meningkatkan pengawasan terhadap anak baik dalam bentuk perhatian maupun sikap tegas kepada anak, (2) memberikan pengertian tentang penggunaan game online baik dari sisi manfaat maupun bahaya dari seringnya memainkan game online, (3) memperketat peraturan dirumah yang harus dipatuhi oleh seorang anak untuk membatasi waktunya dalam bermain game online, (4) serta bekerja sama antara pihak sekolah tentang perkembangan yang dilakukan anak pada saat berada di sekolah.⁵

Berdasarkan pendapat di atas bahwa orang tua memiliki peranan penting dalam menangani siswa yang kecanduan bermain game online. Dengan adanya pantauan dan pengawasan orang tua akan mampu mengontrol intensitas dan frekuensi dalam bermain game online. Orang tua memang harus menjalankan perannya sebagai pengawas anak karena tanpa pengawasan anak akan merasa terbebas melakukan hal apaun tanpa mereka sadari bahwa hal tersebut menimbulkan dampak yang tidak baik bagi mereka.

⁴ Ibid.

⁵ Andi Kasmawati, *Dasar dan Konsep Pendidikan Moral*. Makassar: Universitas Negeri Makassar, 2011), hal. 72

Deskripsi di atas selaras dengan fakta yang ada di lapangan yang dibuktikan dari hasil observasi awal peneliti bahwa di Desa Ujung tanjung I Kabupaten Lebong bahwa banyak sekali anak-anak khususnya tingkat sekolah Dasar yang keccanduan bermain game. Mereka sering menghabiskan waktunya berjam-jam bahkan seharian untuk bermain game bahkan ada yang tidur larut malam demi hobi bermain game. Mereka lupa dengan tugasnya sebagai anak sekolah yang seharusnya belajar di rumah, berkomunikasi dengan orang tua dan mengerjakan pekerjaan sekolah atau PR. Bahkan ada sebagian dari mereka yang menentang orang tuanya ketika dilarang bermain game.

Selain itu ada perilaku agresif lainnya yang di ciptakan oleh anak akibat dari permainan game online ini. seperti mereka akan mengalami penurunan kedisiplinan dan kesopanan terhadap orang tua. Anak tidak mematuhi kapan mereka seharusnya melaksanakan kewajibannya sebagai seorang pelajar dan kapan waktu bermain. Bermain yang dimaksud disini ialah bermain yang bersifat motorik atau gerak. Sehingga mereka akan tumbuh dan berkembang dengan baik dan tidak pakum seperti bermain game online yang hanya duduk diam asyik dengan layar ponsel dan jempolnya saja. Sehingga mereka merasa lingkungannya tidak begitu penting.

Berdasarkan pengamatan penulis dan hasil wawancara dengan orang tua siswa sekolah dasar di Ujung tanjung I Kabupaten Lebong. Yang menegaskan bahwa”ya, anak saya selalu bermain game di HP, kadang-kadang mereka ditegur malah marah marah dan sering berbicara kurang sopan kepada orang tua. Namun

saya sering memarahinya dan menghukum jika anak saya terlalu lama bermain game.⁶

Dari gambaran di atas jelas permainan game online memiliki banyak dampak negatif bagi anak tingkat sekolah Dasar yang sudah kecanduan. Namun orang tua harus memiliki peran penting dalam mengatasi dampak tersebut. Berdasarkan fakta ini penulis tertarik untuk meneliti **”Peran Orang Tua Dalam Mengatasi Dampak Negatif Kebiasaan Bermain Game Online Anak Sekolah Dasar Di Desa Ujung Tanjung 1 Kabupaten Lebong”**

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan masalah di atas maka peneliti hanya fokus pada peran orang tua dalam mengatasi dampak negatif terhadap kebiasaan anak-anak dalam bermain game online. Peneliti hanya fokus pada anak-anak yang hanya memiliki dampak negatif saja. Peneliti mengamati dan menayakan langsung dampak dan cara para orang tua mengatasinya.

C. Pertanyaan Penelitian

1. Apa saja dampak negatif game online pada anak sekolah dasar di Desa Ujung Tanjung I Kabupaten Lebong?
2. Bagaimana peran orang tua dalam mengatasi dampak negatif game online pada anak di Desa Ujung Tanjung I Kabupaten Lebong?

⁶ Ibu Lestari, wawancara dengan orang tua pada tanggal 4 oktober 2019

D. Tujuan penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui:

1. Dampak negatif game online pada anak sekolah dasar di Desa Ujung Tanjung I Kabupaten Lebong
2. Peran orang tua dalam mengatasi dampak negatif game online pada anak di Desa Ujung Tanjung I Kabupaten Lebong

E. Manfaat Penelitian

1. Bagi Orang tua

Hasil penelitian ini dapat menjadi rujukan peran orang tua dalam mengatasi anak kecanduan game online. Bahwa pengawasan orang tua sangatlah penting mengingat usia anak yang masih dini dan masih banyak hal positif lainnya yang harus dilakukan

2. Bagi anak

Anak harus lebih sportif dan patuh dengan peraturan yang dilakukan orang tuanya. Dan harus disiplin dalam mengatur waktu untuk bermain dan belajar.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Game Online

1. Sejarah Dan Perkembangan Game Online

Game online ini merupakan pengembangan dari teknologi komputer. Maraknya permainan game online di semua kalangan merupakan subah perkembangan jaringan komputer.

Pada awalnya game online merupakan game yang dimainkan dalam skala kecil. Game ini muncul pada tahun 1960 dan hanya dapat dimainkan oleh 2 orang saja dan sekarang ini mengalami perkembangan yang dapat dimainkan oleh banyak pemain (Multiplayer Game).⁷

Berdasarkan pendapat di atas bahwa sejarah dan perkembangan game online telah berawal pada tahun 1960 yang mana ketika itu hanya bisa dimainkan oleh pemain yang terbatas. Selanjutnya saat dan pengembangan maka game tersebut bisa dimainkan oleh orang banyak dan tak harus dalam satu ruangan yang sama.

2. Pengertian Dampak Kecanduan Game Online Bagi Pelajar

Game online dapat memberikan dampak kecanduan bagi kalangan pelajar dan merubah beberapa segi kehidupan mereka, diantaranya:

⁷ Agus Hadiby, *Pengembangan game online dikalangan Pelajar* (Jakarta: Grafindo Persada, 2005), hal. 51

a. Segi Waktu

Orang yang memiliki kecanduan yang cukup tinggi terhadap game online tentunya mampu menghabiskan banyak waktunya dengan bermain game tersebut. Mereka ingin menaikkan level kemampuan mereka bermain mereka. Kecanduan ini mampu menyita waktu seseorang untuk melakukan aktivitas-aktivitas lainnya.⁸

Berdasarkan pendapat di atas bahwa pemain game online atau bisa dikatakan dengan pecandu game akan menghabiskan banyak waktu untuk bermain game. Orang yang kecanduan maka akan menghindari aktivitas lain untuk menyempatkan waktu untuk bermain game.

b. Segi Keuangan

Mereka yang memiliki kecanduan game online tentunya tidak segan-segan menghabiskan uangnya untuk memenuhi fasilitas mereka untuk bermain game. Misalnya membelikan kuota internet yang terkadang sangat boros dengan pembelian kuota.⁹

Jadi, setiap pecandu pasti tidak segan untuk menghabiskan uangnya untuk menunjang permainan game online. Siswa yang kecanduan akan membelanjakan uangnya hanya untuk membeli kuota. Bahkan uang belanja

⁸ Sulistiyao, dampak kecanduan game online, <http://reviandhika95.wordpress.com/2012/10/12/sejarah-dan-perkembangan-game-online/> (diakses pada tanggal 15 November 2013)

⁹ *ibid.*

atau uang sakunya pun akan dibelanjakan untuk melancarkan fasilitas jaringan internet.

c. Segi Akademik

Dengan memiliki kebiasaan main game yang tidak terkendali (kecanduan) otomatis mereka memiliki kendala dari segi akademik mereka. Siswa tersebut tentu cenderung memiliki semangat belajar yang rendah dan nilai yang rendah pula. Bahkan mengalami penurunan prestasi.¹⁰

Seorang siswa akan mengalami penurunan prestasi atau pencapaian akademiknya. Itu disebabkan oleh siswa yang tidak memperhatikan pelajarannya dan sibuk bermain game saja. Siswa yang kecanduan tersebut pasti akan lalai mengerjakan tugas sekolahnya.

d. Segi Sosial

Siswa yang kecanduan game online akan kelihatan kurang pergaulan atau menarik diri dari lingkungan sosial dan cenderung membentuk solidaritas antara sesama pecandu game tersebut. Selain itu tidak sedikit dari mereka yang nampak agresif.¹¹

Berdasarkan kutipan di atas bahwa siswa yang kecanduan game online akan menjadi pasif dari lingkungannya. Ia tidak tertarik untuk bermain

¹⁰ Ibid.

¹¹ *Ibid*

terutama dalam aktivitas-aktivitas di luar ruangan. Dengan asiknya dia bermain game online membuat ia tidak memperdulikan lingkungannya.

e. Segi Kesehatan

Orang yang mengalami kecanduan game online akan mengalami masalah bagi kesehatannya. Hal ini dapat mempengaruhi konsentrasi dan memori, serta kemampuan mereka untuk membuat keputusan dan tujuan yang akan mereka tetapkan. Hal tersebut juga bisa menyebabkan perilaku yang ‘tidak sopan’.¹²

Berdasarkan pendapat di atas maka seseorang yang kecanduan game online akan memiliki masalah kesehatan. Hal ini disebabkan oleh permainan gameonline yang mempengaruhi konsentrasi dari memori dan hal ini bisa memicu seorang anak akan berlaku tidak baik kepada lingkungannya.

B. Kecanduan Game Online

1. Pengertian Kecanduan Game Online

Kecanduan dapat diartikan sebagai sebagai keadaan bergantung secara fisik pada suatu. Pada umumnya, kecanduan tersebut menambah toleransi terhadap suatu, ketergantungan fisik dan psikologis, dan menambah gejala pengasingan diri dari masyarakat apabila hal tersebut dihentikan.¹³ Kata kecanduan (*addiction*) biasanya digunakan dalam konteks klinis dan diperhalus dengan perilaku berlebihan. Konsep kecanduan dapat diterapkan pada perilaku secara luas termasuk kecanduan teknologi komunikasi

¹² Ihromi, T.O, *Sosiologi Keluarga*, (Jakarta : Yayasan Obor Indonesia Salim, 2002), hal.67

¹³ Chapin, J. P, *Kamus Lengkap Psikologi Terjemahan Kartini Kartono*, (Jakarta : Rajawali Pers, 2009), hal. 67

informasi¹⁴

Berdasarkan kutipan di atas maka kecanduan ialah suatu keadaan ketergantungan terhadap sesuatu. Kecanduan juga dapat diartikan bahwa penggunaan secara berlebihan.

Kecanduan game online adalah seseorang menghabiskan waktu berjam-jam, bahkan seharian penuh untuk memainkannya dan ada orang yang menghabiskan seluruh waktu jasanya untuk melakukan permainan ini. Game online adalah game yang berbasis elektronik visual. Game online dimainkan dengan memanfaatkan media visual elektronik yang biasanya menyebabkan radiasi pada mata, sehingga mata menjadi lelah dan biasanya diiringi dengan sakit kepala.¹⁵

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa kecanduan merupakan tingkah laku yang bergantung atau keadaan yang terikat yang sangat kuat secara fisik maupun psikologis dalam melakukan suatu hal, dan ada rasa yang tidak menyenangkan apabila hal tersebut tidak bisa terpenuhi. Maka pengertian kecanduan *game online* adalah suatu keadaan seseorang yang terikat pada kebiasaan yang sangat kuat dan tidak bisa lepas untuk bermain *game online*, dari waktu ke waktu akan terjadi peningkatan frekuensi, durasi atau jumlah dalam melakukan hal tersebut, tanpa memperdulikan konsekuensi-konsekuensi negative yang ada pada dirinya.

¹⁴ Ywanto, Listyo. 2010. Fakultas Psikologi Laboratorium Psikologi Umum Universitas Surabaya, www.ubaya.ac.id/ubaya/articles_detail/10/Mobile-Phone-Addict.html (25-12-2012)

¹⁵ Angela, *Ejournal Ilmu Komunikasi*, Volume 1, Nomor 2, Samarinda : 2003, hal. 532-544

2. Aspek Kecanduan *Game Online*

Ada beberapa aspek kecanduan game online. Ada empat aspek kecanduan *game online*. Keempat aspek tersebut adalah :

- a. *Compulsion* (kompulsif / dorongan untuk melakukan secara terus menerus). Kompulsif artinya dorongan dari dalam dirinya sendiri untuk melakukan perbuatan tersebut untuk bermain game online.
- b. *Withdrawal* (penarikan diri)
Penarikan diri yang dimaksud ialah upaya penarikan diri yang dalam hal ini. Dia menarik dirinya hanya untuk untuk melakukan sesuatu selain kecuali *game online*.
- c. *Tolerance* (toleransi)
Toleransi ialah ia menerima dengan sendirinya keadaan ia untuk berbuat demikian. Misalnya ia melakukan sesuatu tanpa batas dan hinggapuas dalam bermain game online.
- d. *Interpersonal and health-related problems* (masalah hubungan interpersonal dan kesehatan)
Hal ini memiliki kaitannya dengan kesehatan para pecandu game online. Mereka mengabaikan lingkungannya dan kebutuhan akan kesehatan fisik dan mental mereka¹⁶

Berdasarkan uraian di atas, aspek seseorang kecanduan akan game online antara lain seseorang tersebut akan mengalami ; *Compulsion* (kompulsif/ dorongan untuk melakukan secara terus-menerus), *Withdrawal* (penarikan diri), *Tolerance* (toleransi), *Interpersonal and health-related problems* (masalah hubungan interpersonal dan kesehatan).

3. Jenis- jenis *Game Online*

Game Online memiliki jenis yang banyak, mulai dari permainan sederhana berbasis teks sampai permainan yang menggunakan grafik

¹⁶ Chen, C. Y. & Chang, S. L 2008. An Exploration Of Tendency To Online Game Addiction Due To User's Liking Of Design Feature. Asian journal of Health and Information Sciences. Vol 3. No 1-4. Taiwa

kompleks dan membentuk dunia virtual yang ditempati oleh banyak pemain sekaligus. Untuk lebih jelasnya berikut adalah jenis-jenis *game online* berdasarkan jenis permainan:

a. *Massively Multiplayer Online First-person shooter games* (MMOFPS)

Pada game ini menempatkan pemain berada dalam permainan tersebut dalam sudut pandang tokoh karakter yang dimainkan. Dan tokoh tersebut ada dalam tingkat akurasi, refleks, dan lainnya. Contoh permainan jenis ini antara lain *Counter Strike, Call of Duty, Point Blank Quake, Blood, Unreal*.

b. *Massively Multiplayer Online Real-time strategy games* (MMOORTS)

Game jenis ini menekankan pada kemampuan pemain dalam mengatur strategi yang memiliki tema heroik. (misalnya seri *Age of Empires*), fantasi (misalnya *Warcraft*) dan fiksi ilmiah (misalnya *Star Wars*)

c. *Massively Multiplayer Online Role-playing games* (MMORPG)

Game jenis ini biasanya memainkan peran tokoh-tokoh fiksi, Contoh dari genre permainan ini *Ragnarok Online, The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar, Final Fantasy, DotA*.¹⁷

4. Faktor-Faktor Penyebab Kecanduan Game Online

Terdapat 5 faktor motivasi seseorang bermain game online :

- 1) *Relationship*, adalah berdasarkan faktor solidaritas antara pecandu pemain game online. Mereka tentunya memiliki kelompok tersendiri..

¹⁷ *Ibid.*

- 2) *Manipulation*, pemain menjadikan game tersebut sebagai objek dan memanipulasi mereka dalam mencapai kepuasan dalam bermain terkadang didasari dengan sangat senang berlaku curang, mengejek dan mendominasi pemain yang lainnya.
- 3) *Immersion*, pemain yang sangat menyukai menjadi orang lain. Pemain masuk dalam alur cerita atau dunia fantasi.
- 4) *Escapism*, bermain hanya untuk melepaskan penat dan lelah serta untuk mencari hiburan bagi dirinya sendiri.
- 5) *Achievement*, untuk menunjukkan kehebatannya dalam bermain game online.¹⁸

Dari uraian diatas maka faktor-faktor penyebab remaja kecanduan terhadap *game online* adalah *Relationship* (keinginan untuk berinteraksi dengan orang lain), *Manipulation* (keinginan untuk membuat pemain lain sebagai objek dan manipulasi mereka demi kepuasan dan keyakinan diri), *Immersion* (pemain yang sangat menyukai menjadi orang lain), *Escapism* (bermain game online untuk menghindar dan melupakan masalah di kehidupan nyata), serta *Achievement* (keinginan untuk menjadi kuat di lingkungan dunia virtual).

¹⁸ Yee, N. 2005. Motivations of Play in Online Games. *Cyberpsychology dan Behavior*. (26 februari 2013)

C. Orang Tua

1. Pengertian Orang Tua

Menurut Miami M. Ed, dikemukakan bahwa orang tua adalah pria dan wanita yang terikat dalam perkawinan dan siap sedia untuk memikul tanggung jawab sebagai ayah dan ibu dari anak-anak yang dilahirkannya.¹⁹ Jadi, orang tua adalah keluarga yang terdiri dari ayah dan ibu, dan merupakan hasil dari sebuah ikatan perkawinan yang sah yang dapat membentuk sebuah keluarga. Orang tua memiliki peran dan tanggung jawab untuk mendidik, mengasuh dan membimbing anak-anaknya untuk mencapai tahapan tertentu yang menghantarkan anak untuk siap dalam kehidupan sosial.

2. Peran orang Tua Dalam Keluarga

Di dalam sebuah keluarga ayah dan ibu mempunyai perannya masing-masing untuk berintraksi dengan anaknya yaitu;

a) Peran Ibu

Peranan seorang ibu bagi anak-anaknya sangat besar artinya, karena anak-anak lebih dekat hubungannya kepada ibu dari pada kepada ayahnya dalam kehidupan sehari-hari. Orang tua benar-benar berfungsi dalam menunaikan tugasnya. Adapun tugas-gugas tersebut meliputi pemeliharaan, pemberian pendidikan anak-anaknya agar mereka menjadi anak yang berguna dan menjadi anak yang shaleh.²⁰

¹⁹ Kartini Kartono, *Peranan Keluarga Memandu Anak, Sari Psikologi Terapan*, (Jakarta : Rajawali Press. 1982), hal. 48

²⁰ John W Santrock, *perkembangan Anak*, (Jakarta: Erlangga, 2007), hal. 167

b) Peran Ayah

Peran ayah merupakan peranan yang sangat penting sebagai kepala keluarga. Seorang ayah memiliki tanggung jawab dalam perkembangan anak-anak mereka, baik secara fisik maupun secara psikis. Sang ayah mendidik, mengasuh, memenuhi kebutuhan baik pangan dan mengontrol perkembangan anaknya.²¹

- 1) Membina akhlak Anak. Ayah harus membimbing anak. Seorang ayah harus membina anak agar menjadi anak yang baik mempunyai akhlak yang terpuji, kepribadian yang kuat dan sikap mental yang sehat.
- 2) Menanamkan Ilmu Agama Pada Anak
Orang tua memiliki kewajiban untuk menanamkan ilmu agama kepada anaknya. Orang tua bisa memberikan latihan-latihan yang dilakukan pada masa kecilnya, karena melalui pendidikan dengan baik akan membantu pertumbuhan dan perkembangan keagamaan yang baik pula.
- 3) Pembentukan Pembinaan Pada Anak
Seorang anak akan meniru segala perbuatan yang dilakukan oleh orangtuanya dan mau melaksanakan perintah orang tuanya bila semua itu akan merasa enggan kepada orang tua²²

Seorang ayah yang ideal akan menjalankan perannya dengan baik. Adapun peran tersebut ialah untuk membina kepribadian anak-anaknya. Sehingga dengan binaan dari sang ayah tersebut anak-anaknya bisa memiliki akhlak yang baik dan memiliki kepribadian yang kuat. Selain itu orang tua harus menanamkan ilmu agama kepada anaknya dengan mengerjakan latihan atau praktik sholat, puasa dan ibadah lainnya.

²¹ Irwan Prayitno dan Datuak Rajo Bro Baso, *Anakku Penyejuk Hatiku*, (Jakarta: Pustaka tarbiatuna, 2004), hal. 429.

²² Maria Ulfa Anshar, *Pendidikan Dan Pengasuhan Anak*, (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2005), hal. 49-30

3. Cara Mengatasi Orang yang sudah Kecanduan

- a. Dengan melakukan kegiatan diluar rumah seperti memanjat pohon, merasakan rumput di kaki dan merasakan matahari di wajah.
- b. Dengan metode spiritual thinking, yaitu dengan dengan mengalihkan energi dan gairah anak dalam melakukan hal yang kreatif dan positif. Jika anak bisa kecanduan game online maka ia bisa di programkan untuk kecanduan dalam belajar.²³

Berdasarkan pendapat di atas maka orang tua memiliki cara untuk mengatasi anak yang kecanduan game online. Seperti dengan mencari kegiatan diluar rumah. Sehingga perhatian anak akan teralihkan dari posel tersebut. hal ini biasa dilakukan agar anak mencintai lingkungannya sehingga ia biasa berinterasi di luar rumah. Dan hal ini pula sangat mendukung motorik mereka jika selalu bergerak dan beraktivitas diluar. Selantunya dengan metode spiritual thingking ini ialah mengalihkan gairah anak agar anak tidak hanya terbaisa bermain game online namun mensugesti mereka untuk memiliki kecanduan yang sama pada kegiatan belajar.

4. Upaya orang tua untuk mengatasi anak yang kecanduan game online

- a. Bekerjasama dengan guru di sekolah untuk turut memantau perkembangan belajar siswa.
- b. Menjalin komunikasi informal agar seorang anak bisa terbuka pada orang tua, sehingga orang tua bisa memberikan pendidikan pada seorang anak tanpa sang anak merasa dihakimi.
- c. Belajarlah tentang game online. Sehingga bisa berdiskusi dengan anak tentang permainan tersebut. Jika ini bisa terjadi, anak tidak akan perlu mencari pelarian dengan kawan-kawannya untuk sekedar berdiskusi tentang permainan game online. Sehingga anak bisa lebih betah di rumah

²³<http://aldinofall.wordpress.com/2010/11/06/cara-mengatasi-kecanduan-game-online/> (diakses pada tanggal 15 November 2019)

karena bisa mendapatkan kawan mengobrol yang memahami dunia mereka.

- d. Berikan waktu khusus bermain game online, dan meengaskan pada anak untuk tidak bermain di luar waktu yang sudah buat oleh orang tuannya. Ini menunjukkan bahwa tidak sekedar melarang, namun memberikan kelonggaran. Di sisi lain mengajarkan anak untuk bertanggung jawab pada waktu yang dimilikinya.²⁴

Berdasarkan pendapat di atas maka ada beberapa upaya yang dilakukan oleh orang tua. Misalnya mengadakan kerjasama dengan guru disekolah dalam memantau bagaimana perkembangan anak dalam belajar. Upaya lain yang bisa dilakukan ialah mengadakan komunikasi dengan anak, berdiskusi dengan anak dan memberikan waktu yang khusus untuk bermain game online. Sehingga anak-anak terbiasa dengan waktu dan jadwal yang diberikan oleh orang tuanya untuk bermain game online.

5. Peran orang tua dalam mengawasi kebiasaan anak bermain game online di lingkungan rumah
 - a. Bersikap tegas dengan membatasi waktu anak bermain game online
Orang tua harus memiliki peran dalam memberikan ketegasan gabi anaknya yang kecanduan bermain game online. Bermain game online khususnya mobile lagend memang hal yang menyenangkan bagi anak karena jenis permainan yang menggunakan tingkatan dan dapat dimainkan secara tim akan membuat anak menjadi lupa kan waktu, lupa makam dan lupa sekolah. Namun akan timbul dampak negatif apabila anak terlalu sering bermain game online yaitu berupa kecanduan bermain game online.²⁵

²⁴ Arifin, *Upayamengatasi dampak game online pada pelajar Remaja* (Ponorogo; Program Pascasarjana Magister Pendidikan Agama Islam Universitas Muhammadiyah, 2017), hal. 9

²⁵ Rayadi, "Analisi Peran Orang Tua Terhadap Kebiasaan Anak Bermain", Artikel Penelitian, Program Studi Pendidikan Sosiologi FKIP Untan. Hal. 5-6

Berdasarkan penjelasan tersebut orang tua harus memberikan batasan waktu untuk anak bermain game online. Hal inilah yang dilakukan oleh orang tua . 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. Orang tua akan memberikan waktu bermain anak hanya 1-2 jam saja untuk bermain game online namun untuk masalah jam anak boleh memilih bisa siang selepas pulang sekolah atau sore bahkan malam sebelum waktunya jam tidur. Kemudian orang tua akan melihat bagaimana respon anak apabila anak tidak membantah maka orang tua akan memberikan pujian. Sehingga anak tidak memiliki alasan bahwa dia baru sebentar saja memainkan game tersebut. Jika anak membantah dengan alasan baru sebentar memainkannya maka orang tua akan memberikan saran bahwa permainan tersebut dapat dimainkan lagi besok.

- b. Para orang tua juga tidak memperbolehkan anak untuk bermain sebelum jam belajarnya.²⁶

²⁶ *Ibid.*, hal. 7

Orang tua seharusnya tidak membuat anak selalu memikirkan gamenya dan akan mengurangi konsentrasi anak dan anak pun akan merasa enggan untuk belajar.

- c. Orang tua juga selalu mengajak anak untuk melakukan hal-hal yang sifatnya menyenangkan.²⁷

Orang tua harus mengajak anaknya kepada aktivitas yang menyenangkan setelah anak bermain game online yaitu dengan cara mengajak anak berjalan-jalan pada sore hari dan memancing di sungai dekat rumah.

- d. Dalam menasehati anak orang tua menggunakan pendekatan persuasif.²⁸ Pendekatan persuasi yang artinya orang tua mengajak dan membujuk secara halus, hindari memaki, memarahi dan menghardik anak, karena bisa jadi anak tidak menjadi lebih baik malah justru perilakunya semakin menjadi-jadi. Sampaikan pada anak tentang dampak buruk yang bisa menimpanya jika terus berlebihan dalam bermain game online. Karena kemungkinan anak belum mengetahui akan dampak buruk jika selalu berlebihan bermain game online. Dengan mengetahui dampak buruk jika berlebihan dalam bermain game online maka anak akan lebih mempertimbangkan tindakan-tindakan yang bisa berdampak kurang baik padanya.

²⁷ *Ibid.*

²⁸ *Ibid*

Sehingga dengan sendirinya anak akan mengurangi frekuensi bermain game online.

e. Membiasakan anak untuk tidur secara teratur

Membuat anak bukanlah perkara yang mudah dibutuhkan kesabaran dan trik khusus agar ia mau tidur sesuai jam. Karena apabila anak dapat tidur dengan tepat waktu dan teratur maka akan mempengaruhi pertumbuhan dan kesehatannya.²⁹

Para orang tua ini selalu membiasakan anak-anaknya untuk tidur secara teratur guna meminimalisir kebiasaan anak dalam bermain game online. Para orang tua selalu memberikan jadwal tidur anak mulai dari jam tidur siang hingga malam dan anak harus mengikuti jadwal yang telah diberikan oleh orang tuanya agar nantinya anak akan terbiasa dengan jam tidurnya. Karena para orang tua mempercayai bahwa anak akan bisa apabila sudah terbiasa.

Para orang tua harus memberikan jadwal yang tepat kepada anak misalnya untuk tidur siang selepas pulang sekolah, mengulangi pelajaran yang sudah dipelajari disekolah sehingga kebiasaan anak bermain game online berkurang. Apabila seorang anak memiliki kebiasaan tidur siang maka lama-kelamaan anak akan tidur dengan sendirinya tanpa suruhan dari orang tua. Tidur siang sebetulnya merupakan kebiasaan dalam keluarga. Namun, tidur siang juga

²⁹ *Ibid.*, hal. 7

memberi manfaat layaknya tidur malam, yakni untuk mengembalikan stamina dan membantu proses tumbuh kembang anak.

Dianjurkan bagi anak-anak untuk tidur siang 1-2 jam sudah cukup untuk menjaga kebugarannya hingga malam hari sebelum waktu tidur utama. Sebelum tidur siang, pastikan anak sudah makan dan minum secukupnya.

Jika anak menolak untuk tidur siang maka orang tua akan memberikan sanksi kepada anak tidak dapat memainkan game online pada sore hari. Begitu juga pada saat malam hari orang tua akan memberikan jadwal bahwa tidur tidak boleh diatas jam 9 untuk hari senin sampai jumat. Terkhusus untuk malam minggu anak boleh tidur di atas jam 9 namun tidak boleh diatas jam 11.

- f. Tidak memberikan bantuan saat anak kesulitan memainkan game online

Kebiasaan anak dalam bermain game online akan menimbulkan dampak yang tidak baik apabila orang tua tidak memberikan pengawasan. Sebagai orang tua hendaknya menjalankan salah satu perannya yaitu mengawasi anak-anaknya agar tidak terjerumus pada kebiasaan yang nantinya kan merugikan bagi anak itu sendiri.³⁰

Berdasarkan pendapat di atas maka kebiasaan orang tua memberikan bantuan kepada anaknya saat mengalami kesulitan adalah upaya untuk membuat mereka kecanduan dan seolah-olah

³⁰ *Ibid.*, hal. 7

mendapatkan bantuan dari orang tuanya. Maka dari itu tindakan semacam ini tidak dibenarkan untuk menangani anak yang kecanduan bermain game online.

- g. Selektif dalam memilih teman bermain anak saat di luar rumah
- Pergaulan merupakan jalinan hubungan sosial antara seseorang dengan orang lain yang berlangsung dalam jangka.³¹

Orang tua harus memilih dengan siapa anaknya berteman, hal ini terjadinya saling mempengaruhi satu dengan lainnya. Pergaulan merupakan kelanjutan dari proses interaksi sosial yang terjalin antara individu dalam lingkungan sosialnya. Kuat lemahnya suatu interaksi sosial mempengaruhi erat tidaknya pergaulan yang terjalin. Seorang anak yang selalu bertemu dan berinteraksi dengan orang lain dalam jangka waktu relatif lama akan membentuk pergaulan yang lebih. Beda dengan orang yang hanya sesekali bertemu atau hanya melakukan interaksi sosial secara tidak langsung. Sebagai orang tua rasanya sangat wajar jika mereka merasa khawatir saat anak-anak berada di lingkungan pertemanan luar rumah.

- h. Orang tua harus mengetahui anaknya bergaul dengan teman yang tidak baik dan ingin menjauhkannya karena khawatir anaknya akan terjerumus dalam hal-hal yang kurang baik ataupun menyimpang hendaklah mencarikan pengganti teman yang baik bagi anaknya yang masih ada hubungan darah dengan anak seperti pamannya kakak

³¹ *Ibid*

sepupunya dan sebagainya dari orang-orang yang disegani oleh anak.³²

Mengetahui kepada siapa anak kita bergaul merupakan suatu antisipasi dan bentuk pengawasan kepada anak. Jika orang tua mampu memberikan pengawasan yang demikian maka ia akan mampu menjalankan peerannya dan memantau sejauh mana anaknya dapat dipengaruhi oleh temannya atau lingkungannya. karena anak-anak sangat sulit untuk menerima nasihat dari kedua orang tuanya, atau terkadang malah dianggap sebagai sebuah kekerasan karena anak ingin melakukan segalanya yang dia suka tanpa adanya tekanan dan larangan dari orang tua.

i. Membatasi uang saku dan jajan anak

Meminimlisir perilaku kebiasaan dalam bermain game pada anak, bisa dilakukan dengan membatasi dalam memberi uang jajan anak.³³

Orangtua harus memberikan batas dalam memberikan uang belanja atau saku. Jika berlebihan dalam memberikan uang saku, dikawatirkan anak akan salah menggunakan uang tersebut apalagi si anak sudah mengenal permainan game online.

Anak yang kecanduan game online akan melakukan apaun untuk mendapatkan kuota internet termasuk menggunakan uang sakunya

³² *Ibid.*, hal. 7

³³ *Ibid.*

untuk membelikan pulsa atau data. Selain itu orang tua memantau keperluan sekolah mereka apabila berkaitan dengan keuangan disekolah. Karena dikawatirkan mereka akan berbohong dengan beralibi keperluan sekolah padahal hanya untuk membeli kuota internet.

- j. Selain dari pada itu para orang tua memasukan anaknya dalam kegiatan ekstrakurikuler di sekolahnya. Tips yang cukup efektif dalam mengatasi anak yang memiliki kebiasaan bermain game online adalah dengan mendorong anak untuk terlibat aktif dalam berbagai kegiatan ekstrakurikuler yang ada di sekolahnya.³⁴

Jadi, membuat anak aktif dalam berbagai kegiatan ekstra kulikuler disekolah sehingga anak-anak teralihkan perhatiannya dengan aktivitas dan lingkungan sosialnya.

- k. Memberikan batasan waktu anak untuk keluar rumah

Orang tua harus membatasi anaknya keluar dari rumah dan harus memberikan sanksi yang tegas apabila anak melangarnya, banyak orang tua yang terlena dan kurang memperhatikan batasan anak untuk keluar rumah. Sehingga anak menjadi terbiasa keluar malam tanpa memperhatikan tugasnya untuk belajar. Misalnya orang tua harus membatasi bahwa ksekitar jam 20.30 bahwa anak harus berada

³⁴ *Ibid.*, hal. 8

dirumah dan menyelesaikan tugas sekolah jika ada dan mempersiapkan untuk persiapan mereka sekolah esoknya. Atau apa bila perlu anak-anak tidak diperbolehkan keluar setelah azan magrib tiba jika tidak berkepentingan.

Sebaiknya orang tua tidak membuat aturan satu arah. Sebaiknya orang tua dan anak melakukan kesepakatan lebih dulu dengan anaknya. Sebelum anak keluar rumah, pastikan ada kesepakatan kapan dia akan pulang tanpa menanyakan secara detail apa saja yang akan dilakukannya di luar. Saat hal ini tetap dilanggarnya, maka saatnya para orang tua perlu bersikap keras, misalnya tidak mengizinkannya keluar di akhir pekan. Memberikan batasan waktu saat keluar rumah juga dapat mengurangi kebiasaan anak dalam bermain game online.³⁵

Karena saat anak diluar rumah maka ia mendapat batasan dari orang tua yang harus ditaati oleh anak. Apabila anak melanggar kesepakatan yang telah dibuat maka harus menerima konsekuensinya.

6. Faktor-faktor yang mempengaruhi anak dalam kebiasaan bermain game online

³⁵ Arifin, *Loc.Cit.*, Hal. 10

Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi anak dalam kebiasaan bermain game online adalah sebagai berikut:

- a. Komunikasi yang kurang maksimal antara anak dan orang tua.³⁶

Ada beberapa faktor yang membuat seorang anak memiliki kebiasaan kecanduan game online diantaranya ialah kurangnya komunikasi antar orang tua dengan anak. Sebagaimana diketahui bahwa keluarga merupakan tempat ternyaman bagi anggotanya dalam menyampaikan keluh kesahnya khususnya orang tua. Ayah dan ibu adalah tempat mengadu, bercerita dan berbagi suka dan duka bagi anak-anaknya. Seharusnya mereka memiliki peran untuk mengatasi anaknya yang memiliki permasalahan.

- b. Kurangnya pengawasan orang tua terhadap kegiatan keseharian anak.³⁷ Orang tua yang memiliki kesibukan yang banyak pasti anaknya kurang pengawasan. Orang tua tidak selalu dapat memantau kegiatan atau perilaku anak dikarenakan ia sibuk untuk mencari nafkah keluarga. Kurangnya pengawasan orang tua terhadap kegiatan keseharian anak dan penggunaan hp membuat anak dengan senang dan semauanya dalam menggunakan hp nya untuk bermain game online. Seperti yang kita ketahui bahwasannya anak-anak masih

³⁶ Gunarsa, *Psikologi Praktis Anak Remaja Dan Keluarga.*, (Jakarta:Bpk Gunung Mulya), hal

³⁷ *Ibid.*

memerlukan bimbingan orang tua dalam melakukan berbagai hal agar nantinya anak tidak salah dalam melangkah. Bimbingan dan pengawasan mengenai kebiasaan anak bermain game online juga harus dilakukan oleh orang tua agar nantinya anak tidak terjerumus pada dampak negatif yang ditimbulkan dari game online tersebut.

c. Orang tua yang terlalu membebaskan anak dalam menggunakan hp.³⁸

Orng tua yang terlalu membebaskan anaknya tanpa memberikan pengawasan dan batasan akan membuat anak semau-maunya melakukan apa saja yang membuatnya senang dan bahagia termasuk dalam bermaingame online.

Mereka tidak mendapatkan kontrol yang cukup sehingga anak-anak akan memiliki banyak waktu yang terbuang sia-sia dengan bermain game. Sebagai orang tua harusnya memberikan pengawasan dan perhatian kepada anak mengenai kegiatan kesehariannya dan dalam penggunaan hp. Sesibuk apapun orang tua harus bisa mengawasi kegiatan anak-anak agar orang tua tau apa yang dilakukan anak-anaknya apakah bersifat positif atau negatif sehingga nantinya kita dapat memberikan pelajaran, arahan apabila anak-anaknya melakukan sesuatu hal yang negatif dan memberikan pujian apabila anak-anaknya melakukan hal-hal yang positif. Itulah peran orang tua

³⁸ *Ibid.*, hal. 266

yang sesungguhnya dalam memberikan pengawasan kepada anaknya. Jangan sampai anak-anak melakukan hal-hal yang negatif dan merugikan dikarenakan kurangnya pengawasan orang tua.

Karena merasa tidak diawasi maka anak akan sewenang-wenang melakukan kegiatan kesehariannya dengan permainan game online saja. Dimana pun kapan pun anak akan memainkan permainan game online tersebut tanpa mengenal waktu. Melupakan waktu belajar waktu bersosial dengan lingkungan sekitar dikarenakan kesibukannya sendiri.

- d. Adanya rasa jenuh dan stres dengan rutinitas sehari-hari Salah satu pemicu yang menyebabkan anak bermain game online adalah adanya rasa jenuh dan stres akan rutinitas kesehariannya.³⁹

Dengan rasa jenuh yang anak rasakan akan menjadi pendorong bagi anak untuk menghabiskan waktunya bermain game online. Hal ini terjadi karena rutinitas keseharian yang menjenuhkan, padatnya jadwal belajar, les dan sekolah. Belum lagi faktor suasana rumah yang membosankan dan jauh dari kata nyaman maka dengan game online anak akan melampiaskan segala kejenuhan yang ia rasakan. Stres juga menjadi salah satu penyebab kebiasaan anak bermain game online. Stres

³⁹ *Ibid.*, hal. 268

muncul karena beban yang terlalu berat yang dirasakan oleh anak serta ketidak mampuan anak megelolah permasalahan yang dihadapinya.

Hal ini terjadi karena anak tidak memiliki ruang untuk berbagi keluh kesahnya, bercerita mengenai kegelisahannya sehingga emosi yang anak rasakan akan menumpuk maka anak melampiaskan kestresannya pada permainan game online. Memang dengan sekejap rasa jenuh dan bosan yang dihadapi oleh anak akan hilang denga cepat, namun hal ini tentunya tidaklah baik untuk anak kedepannya. Apabila anak terus menerus bermain game online guna 10 megalihkan kejenuhan dan kestresannya maka lambat laun anak anak ketergantungan dengan game online. Karena si anak berpendapat dengan gеме online maka kejenuhan dan rasa stresnya kan menghilang. Sebenarnya apabila anak telah beranggapan sedemikian rupa artiya anank sudah mengalami kecanduan game online. Betapa berbahanyanya game online bagi anak-anak apabila tidak diawasi oleh orang tua

- e. Pengaruh lingkungan bermain anak Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang sangat pesat menuntut orang tua untuk lebih jeli memilah dan memilih berbagai informasi yang kita terima.⁴⁰

Salah satu dampak dari kemajuan teknologi adalah internet. Berbagai informasi dapat diakses melalui internet secara bebas. Tidak hanya

⁴⁰ *Ibid.*, hal. 268

informasi, berbagai sarana hiburan juga disajikan oleh internet salah satunya adalah game online.

Game online saat ini dapat dimainkan di mana saja dan kapan saja melalui handpone tanpa harus dimainkan di warnet lagi. Perkembangan game oline saat ini yang sangat digemari dan selalu dimainkan oleh berbagai kalangan mulai dari kalangan anakanak hingga orang tua adalah mobile lagend. permainan game mobile lagend sangat populer pada kalangan anak-anak usia sekolah mulai dari anak sekolah dasar hingga anak sekolah menengah keatas. Kebiasaan anak-anak bermain game online salah satunya dipengaruhi oleh faktor lingkungan teman bermainnya.⁴¹

Sudah tidak diragukan lagi bahwa mayoritas anak-anak suka berteman dan bagi mereka berteman itu menduduki posisi penting dalam kehidupannya Anak-anak bisa terpengaruh dengan perbuatan teman-temannya bahkan mengalahkan pengaruh orang tua. Misalnya jika orang tua menasihatinya dengan sebuah kata-kata yang berbeda dengan apa-apa yang dia dapatkan dari temannya maka anak akan kebingungan sendiri dan bahkan bisa lebih mengunggulkan apa yang dikatakan oleh temannya. Demikian itu karena anak ingin agar dia bisa terus bersama dengan temannya dengan demikian dia harus terus sepakat dengan teman-temannya. Apabila lingkungan anak-anak adalah para pemain game online maka lambat laun anak akan terpengaruh dengan kebiasaan

⁴¹ *Ibid.*, hal.269

temannya. Maka dari itu sebagai orang tua sangat penting untuk melihat dengan siapa anak bermain. Awalnya mungkin anak tidak terbiasa dengan permainan game online namun karena sering melihat temannya bermain game online akhirnya anak akan mencoba kemudian merasa bahagia dengan game online tersebut sehingga akhirnya menjadi sebuah kebiasaan.

D. Penelitian yang Relevan

Nani Hermaeni, Pengaruh Kebiasaan game online terhadap Perilaku Agresi Di Mts Muhammadiyah Curup Timur Tahun 2018. Penelitian ini bertujuan: Untuk mengetahui kebiasaan game online di MTs Muhammadiyah, perilaku agresi siswa dan pengaruhnya terhadap perilaku agresi. Metode penelitian yang peneliti gunakan adalah penelitian kuantitatif. Yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah berjumlah 74 orang. Sedangkan instrumen pengumpulan data dengan menggunakan angket. Serta angket tersebut diajukan uji reliabilitas, validitas, dan homogenitas. Adapun teknik analisis data dengan menggunakan rumus *r product moment*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) Kebiasaan game online di MTs Muhammadiyah. Jumlah keseluruhan siswa yang sering menggunakan media sosial ialah 63 orang atau 82,89%. Siswa yang kurang berjumlah 11 orang atau 14,47%. 2) Perilaku Agresi Siswa di MTs Muhammadiyah siswa yang memiliki tingkat agresi tinggi berjumlah 70 orang atau 92,21%. Dengan kata lain kebanyakan siswa di MTs Muhammadiyah memiliki sifat agresi sangat tinggi sebab lebih dari 90% mereka dalam kategori agresi. 3) Pengaruh Kebiasaan game

online terhadap perilaku agresi siswa di MTs Muhammadiyah. Berdasarkan perhitungan statistik dengan rumus *r product moment* menemukan bahwa Ada Kebiasaan game online Terhadap Perilaku Agresi siswa di MTs Muhammadiyah. Dan berdasarkan tingkat signifikansi bahwa perbandingan r hitung dan r tabel bahwa r hitung $>$ dari r tabel dengan $n = 74$ pada taraf signifikansi $0,05\% = 0,190$. Jelas bahwa r hitung $= 0,446 >$ lebih besar dari r tabel ($0,190$). Berarti H_0 diterima dan H_a ditolak. Yang artinya sebagian dari siswa yang menggunakan media sosial bisa mempengaruhi perilaku agresi siswa. Dengan kata lain bahwa kebiasaan game online bisa berdampak negatif bagi siswa terutama pada sikap agresi siswa di MTs Muhammadiyah.⁴²

Penelitian di atas memiliki kaitan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Adapun perasamaannya ialah sama-sama meneliti tentang game online. Namun pada skripsi di atas mengenai dampak dari game online terhadap perilaku agresif siswa metode penelitiannya menggunakan kuantitatif. Sedangkan pada penelitian ini membahas peran orang tua untuk mengatasi dampak negatif dari permainan game online dan metode penelitiannya ialah kualitatif deskriptif.

Walapun penelitian ini berbeda metode penelitian namun penelitian yang dirancang oleh peneliti perlu dan bisa dilakukan karena memiliki ruang lingkup pembahasan yang berbeda maka perlu diteliti sebagai kelengkapan informasi dalam penelitian walaupun menggunakan tema yang sama.

⁴² Nani Hermaeni, *Pengaruh Kebiasaan game online terhadap Perilaku Agresi Di Mts Muhammadiyah Curup Timur Tahun 2018*. Skripsi IAIN Curup, hal. vi

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Penelitian kualitatif, penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata deskriptif atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Pendekatan ini diarahkan pada latar belakang individu tersebut secara holistik.⁴³ Penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami peristiwa yang dialami oleh subjek penelitian yang dideskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah. Dalam penelitian ini pendekatan yang dipakai adalah pendekatan kualitatif.⁴⁴

B. Subjek penelitian

Subjek penelitian adalah sumber untuk memperoleh informasi yang berkaitan dengan penelitian. Dalam hal ini yang menjadi Subjek penelitian adalah orang tua dan anak sekolah dasar di Desa Ujung Tanjung I Kabupaten Lebong. Di desa Ujung Tanjung I banyak anak yang kecanduan game online. Namun hanya 3 orang yang bisa dikatakan memiliki tingkat kecanduan yang tinggi. Jadi, jumlah subjek yang dipilih ialah berjumlah 3 orang. Mereka dipilih sebagai subjek karena

⁴³M.Subana, *Dasar-Dasar Penelitian ilmiah*, (Bandung : Puska Setia, 2001), hal 76

⁴⁴Caedar Alwasilah, *Pokoknya Kualitatif*, (Jakarta: pusaka jaya, 2003), hal 35

berdasarkan pengamatan bahwa anak mereka yang lebih kecanduan bermain game online dibandingkan anak-anak lain disekelilingnya.

C. Teknik Pengumpulan Data

Data merupakan suatu hal yang sangat penting dalam sebuah penelitian. Untuk memperoleh data yang diinginkan penulis melakukannya dengan beberapa teknik pengumpulan data, diantaranya sebagai berikut:

1. Observasi

Menurut Suharsimi Arikunto, observasi adalah pengamatan secara langsung. Observasi adalah suatu cara pengumpulan data dengan mengadakan pengamatan langsung terhadap suatu objek dalam suatu periode tertentu dan mengadakan pencatatan secara sistematis tentang hal-hal tertentu yang di amati.⁴⁵

Metode observasi adalah suatu usaha sadar untuk mengumpulkan data yang dilakukan secara sistematis, dengan prosedur yang tersruktur. Ada beberapa alasan penggunaan pengamatan/observasi dalam penelitian kualitatif. Pertama teknik pengamatan ini didasarkan atas pengalaman secara langsung. Kedua teknik pengamatan memungkinkan melihat dan mengamati sendiri, kemudian mencatat perilaku dan kejadian sebagaimana yang terjadi pada keadaan sebenarnya. Ketiga pengamatan memungkinkan peneliti mencatat peristiwa dalam situasi yang berkaitan dengan pengetahuan proporsional maupun pengetahuan langsung

⁴⁵Wayan Nurkencana, *Pemahaman Individu*, Surabaya:Usaha Nasional, 1990, hal. 35

diperoleh dari data. Keempat sering terjadi keraguan pada peneliti, jangan-jangan pada data yang dijangungnya ada yang keliru. Kelima teknik pengamatan memungkinkan peneliti mampu memahami situasi-situasi yang rumit. Keenam dalam kasus-kasus tertentu dimana teknik komunikasi lainnya tidak dimungkinkan, pengamatan dapat menjadi alat yang sangat bermanfaat. Adapun yang penulis amati ialah apa saja dampak negatif permainan game online dan apa saja upaya yang dilakukan oleh orang tua dalam mengatasi dampak negatif tersebut.

2. Wawancara

Metode wawancara ini digunakan untuk mendapatkan informasi dengan cara bertanya langsung dengan responden.⁴⁶ Metode wawancara ini peneliti gunakan untuk memperoleh informasi tentang aktivitas, dampak negatif permainan game online dan apa saja upaya yang dilakukan oleh orang tua dalam mengatasi dampak negatif tersebut. Dengan metode ini peneliti bisa mendapatkan informasi dan data-data dari orang-orang yang terkait dengan penelitian ini, sehingga dapat diperoleh data tentang dampak negatif permainan game online dan apa saja upaya yang dilakukan oleh orang tua dalam mengatasi dampak negatif tersebut

⁴⁶Winarno Surakhmad, *Pengantar Penelitian Ilmiah: Dasar Metode Teknik*. (Bandung: Tarsito,1982), hal. 162.

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan sumber yang stabil dan mendorong, berguna sebagai bukti untuk suatu pengkajian dan berguna untuk penelitian kualitatif yang sifatnya ilmiah.⁴⁷Dokumen adalah setiap bahan tertulis ataupun video. Dokumentasi ini penulis gunakan untuk memperoleh data berupa dokumen atau catatan tentang hal-hal yang berhubungan dengan data-data penelitian desa Ujung Tanjung I. Dengan metode ini peneliti mencari informasi melalui benda-benda tertulis, seperti buku-buku, dokumen, peraturan-peraturan, notulen rapat, catatan profil desa dan sebagainya.

D. Teknik Analisa Data

Teknik analisa data adalah usaha untuk membuat data itu berbicara. Dalam penelitian ini penulis menggunakan pendekatan kualitatif. Pada tahap analisis data, penelitian kualitatif menggunakan analisis data secara induktif. Suatu logika yang bertitik tolak dari “khusus ke umum“. Langkah-langkah analisa data yang penulis lakukan adalah:

1. Reduksi data. Reduksi data yaitu kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan dalam rangka mencapai tujuan penelitian.

⁴⁷ *Ibid.*

2. Penyajian data

Penyajian data dalam bentuk teks yaitu sekumpulan informasi dalam bentuk teks naratif yang telah disusun dalam bentuk kategori-kategori sehingga mudah dipahami makna yang terkandung di dalamnya. Alur ini dilakukan dari awal sampai akhir penelitian.

3. Penarikan kesimpulan

Kemudian penarikan kesimpulan atau verifikasi, dilakukan dengan mencari pola, tema hubungan, dan persamaan hal-hal yang telah terjadi. Data yang masih kabur dan diragukan diverifikasi, yaitu ditinjau ulang pada catatan lapangan atau peninjauan kembali.⁴⁸

E. Teknik Keabsahan Data

Dalam memperoleh tingkat keabsahan data, teknik yang digunakan Ketekunan pengamatan, yakni serangkaian kegiatan yang dibuat secara terstruktur dan dilakukan dengan serius dan berkesinambungan terhadap segala realistik yang ada di lokasi penelitian dan untuk menemukan ciri-ciri dan unsur-unsur di dalam situasi yang sangat relevan dengan persoalan dengan melakukan ketekunan pengamatan mendalam. Maka dalam hal ini peneliti diharapkan mampu menguraikan secara rinci berkesinambungan terhadap proses bagaimana penemuan secara rinci tersebut dapat dilakukan.

1. Triangulasi data, yakni teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain diluar data yang terkumpul untuk

⁴⁸ *Ibid.*

keperluan pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data-data tersebut. Hal ini dapat berupa penggunaan sumber, metode penyidik dan teori.⁴⁹

2. Triangulasi Sumber untuk menguji keabsahan data dilakukan dengan cara mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber
3. Triangulasi Teknik untuk menguji keabsahan data dilakukan dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda. Misalnya data diperoleh dengan wawancara lalu di cek dengan observasi dan dokumentasi.⁵⁰

Metode triangulasi sumber dan teknik, dengan langkah-langkah sebagai berikut membandingkan data hasil pengamatan dengan wawancara.

51

⁴⁹ *Ibid*, h. 178.

⁵⁰ Mathew B. Milestal, (Alih Bahasa Tjettjep Rohendi Rohidi)., *Analisa Data Kualitatif* (Jakarta: UI Press, 1999), hal. 127

⁵¹ Abdul Hadidan Hartono, *Metoologi Penelitian dan Pendidikan* (Bandung: Pustaka Setia, 1998), hal. 173

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. DESKRIPSI WILAYAH PENELITIAN

1. Sejarah Desa

Sebelum terjadinya pemekaran Kabupaten Lebong,Ujung tanjung I Termasuk dalam wilayah kecamatan Lebong Selatan, Kabupaten Lebong. Setelah terjadinya pemekaran kabupaten Lebong pada tahun 2003 menjadi kabupaten yaitu kabupaten Rejang Lebong, Kabupaten Lebong dan Kabupaten Kepahiang. Maka Ujung Tanjung I termasuk dalam wilayah kecamatan di Kabupaten Lebong. Pada tahun 2008 terjadi pemekaran wilayah desa Ujung Tanjung I mekar menjadi Desa Ujung Tanjung I dan Desa Muning Agung.

Kemudian setelah itu pembangunan di Desa Ujung Tanjung I mengalami kemajuan dengan ditandai banyaknya program pemerintah Desa yang dilaksanakan disana yaitu pembangunan sarana dan prasarana.

2. Letak Geografis Desa

a. Letak dan Luas Desa Ujung Tanjung I

Ditinjau dari letak geografisnya, Desa Ujung Tanjung I memiliki:

- 1) Luas wilayah :150 ha
- 2) Jarak dari ibu kota Kecamatan : 6 km
- 3) Jarak dari ibu kota Kabupaten :12 km
- 4) Jarak dari ibu kota Provinsi :80 Km
- 5) Waktu tempuh ke ibu kota Kecamatan : 30 Menit

6) Waktu tempuh ke pusat fasilitas terdekat (ekonomi, kesehatan, pemerintahan) 10 menit.

7) Panjang Jalan Desa : 500 m

b. Keadaan Alam Dan Potensi Fisik (Tanah dan Iklim)

Topografi tanah Desa Ujung Tanjung I Kecamatan Kabawetan bervariasi dari datar, bergelombang, sampai berbukit dengan kemiringan:

0-2° : 15 ha

2-15 : 100 ha

16-39° : 20 ha

> 40° : -15 ha

Luas wilayah berdasarkan tekstur tanah terdiri dari tekstur halus sedang dan kasar:

Tekstur tanah halus : 135 ha. (90%)

Tekstur tanah sedang : 15 ha. (100%)

Tekstur tanah kasar : - ha. (%)

Wilayah Desa Ujung Tanjung I mempunyai iklim basah dengan jumlah curah hujan 3402 hari/tahun, suhu rata-rata 16 °C-20 °C, ketinggian 1100 meter dari permukaan laut.

c. Keadaan Ekonomi

Tabel 4.1

Perekonomian masyarakat Desa Ujung Tanjung I

No	Lapangan Pekerjaan Pokok	Jumlah (Orang)
1.	Petani	289 orang
2.	Pedagang	10 orang
3.	Lain-lain (Pegawai, POLRI, TNI)	1 orang
4.	Wiraswasta	40 orang

3. Letak Demografis Desa Ujung Tanjung I

Secara demografis, Desa Ujung Tanjung I memiliki keadaan dan kenyataan yang ada sebagai berikut:

1) Jumlah Penduduk

Penduduk Desa Ujung Tanjung I berjumlah 504 jiwa yang terdiri dari 247 laki-laki dan 257 perempuan, jumlah keluarga ada 150 keluarga, dan jumlah rumah 130. Pertumbuhan penduduk termasuk sedang karena sudah mengenal dan mendukung program Keluarga Berencana (KB) serta adanya PUSKESMAS.

Table 4.2
Jumlah Penduduk

No	DUSUN	JUMLAH KK	JUMLAH PENDUDUK		
			L	P	JUMLAH
1	I	47	76	79	156
2	II	45	79	75	154
3	III	33	50	59	109
4	IV	25	42	44	86
JUMLAH		150	247	257	504

2) Luas Wilayah

Luas wilayah Desa Ujung Tanjung I Kecamatan Leebong Selatan kabupaten Lebong adalah 150 Ha. Yang terdiri dari 4 Dusun dan 4 Rukun Tetangga (RT).

3) Suku dan adat istiadat

Penduduk Desa Ujung Tanjung I mayoritas suku rejang yang kental dengan adat dan tradisinya.

4) Sarana dan Prasarana

Sarana dan prasarana umum dibidang keagamaan, pendidikan, social, politik, dan budaya adalah sebagai berikut:

Table 4.3
Sarana dan Prasarana

No	Sarana dan Prasarana	Jumlah	Keadaan
1	Masjid	1	Aktif
2	PKK	1	Aktif
3	Karang Taruna	1	Aktif
4	Risma	1	Kurang
5	Pengajian Bapak-bapak	-	Tidak ada
6	Pengajian Ibu-ibu	1	Aktif
7	Pengajian TPA//	1	Aktif
8	Lapangan bulu tangkis	1	Aktif
9	Pos jaga malam	3	Kurang
10	Unit Pengelolaan Keuangan Desa (UPKD)	2	Aktif
11	Posyandu	1	Aktif
12	Puskesmas	1	Aktif
13	Balai desa	1	Baik
15	Telpon umum	-	Tidak ada
16	TK	1	Aktif
17	SMP	-	-
19	SD	-	-
20	Qasidah Robana	2	Aktif

5) Agama

Masyarakat Desa Ujung Tanjung I 100 % beragama islam, mayoritas dari masyarakatnya menganut NU. Masyarakatnya selalu antusias dalam beribadah, norma-norma didesa ini masih sangat kental, di desa ini sikap bermasyarakatnya masih tinggi dan sikap saling menghargai serta saling tolong-menolongnya sangat terlihat.

6) Pendidikan

Tabel4.4
Pendidilam Warga

No	Pendidikan	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
1	Tidak/Belum pernah sekolah	35	40	75
2	Tamat SD	120	130	250
3	Belum tamat SD	12	17	30
4	Tamat SMP	36	38	73
5	Belum tamat SMP	12	9	21
6	Tamat SMA	15	23	38
7	Belum tamat SMA	7	9	16
8	Tamat perguruan tinggi	1	6	7
9	Belum tamat perguruan tinggi	-	1	1

7) Organisasi yang ada di masyarakat

a. Penyelenggara Pemerintahan Desa

- Kepala Desa
- Perangkat Desa
- BPD (Badan permusyawaratan Desa)
- Lembaga Kemasyarakatan

b. Organisasi sosial (Lembaga Kemasyarakatan)

Organisasi sosial desa Ujung Tanjung I dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.5
Jenis Organisasi

No	Jenis organisasi	Keterangan
1	RISMA	Aktif
2	Karang taruna	Aktif
3	PKK	Aktif
4	Group Robana	Aktif
5	Kelompok Tani	Aktif

B. HASIL PENELITIAN

3. Dampak negatif game online pada anak sekolah dasar di Desa Ujung Tanjung I Kabupaten Lebong

Game online memang marak dikalangan pelajar. Untuk itu perlu diketahui ada beberapa dampak yang diterima oleh pengguna atau pecandu game online. Dalam hal ini peneliti melakukan observasi dan wawancara untuk melihat dampak negatif game online. Untuk mendalami informasi melalui observasi dan wawancara maka peneliti menggunakan wawancara kepada responden untuk mengumpulkan data yang lengkap dalam penelitian ini. Adapun data dari hasil observasi ialah sebagai berikut:

a. Hasil Observasi

Observasi merupakan langkah awal untuk mendapatkan informasi dalam penelitian ini. Peneliti mengamati beberapa dampak negatif dari permainan game online. Hasil observasi ini di rangkup dari beberapa responden. Peneliti mengadakan observasi selama satu minggu dengan mengunjungi rumah responden yakni dari tanggal 28 Juli 2020 sampai 2 Agustus 2020. Peneliti mengamati aktivitas siswa yang kecanduan game

online dan aksi atau tindakan orang tua siswa kepada anaknya dalam mengatasi dampak kecanduan game online. Adapun hasil observasi tersebut ialah sebagai berikut:

Tabel 4.6

Hasil Observasi Dampak Negatif Game Online pada Anak Sekolah Dasar

Aspek Penelitian	Keterangan
1. Segi Waktu	Siswa lebih banyak menghabiskan waktu bermain game online. Setelah pulang sekolah bahkan waktu malampun menjadi akitivitas mereka diisi dengan bermain game online. Bahkan mereka menghabiskan waktu bermain game online berjam-jam tanpa memperdulikan waktu belajar mereka dirumah.
2. Segi Keuangan	Siswa memiliki uang belanja lebih dari sebelum mereka kecanduan game online. Siswa sering membelanjakan uang mereka dengan membelikan kuota. Bahkan tidak jarang kalau siswa sering meminta uang tambahan dengan membeli kuota internet agar bisa bermain game online.
3. Segi Akademik	Siswa sering tidak mengerjakan PR atau tidak pernah belajar lagi dirumah
4. Segi Sosial	Mereka tidak aktif dengan kegiatan sosial atau bermain dengan teman sebaya. Mereka hanya sibuk dengan hp mereka saja. Bahkan orang tua mereka pun sering memanggil mereka dan mereka lamban untuk merespon karena terlalu fokus dengan HP
5. Segi Kesehatan	Siswa memiliki gangguan kesehatan seperti sering demam dan mengeluh badan mereka sering sakit-sakitan

b. Hasil wawancara

Wawancara merupakan langkah untuk memperdalam informasi yang telah diperoleh dari observasi. Adapun hasil dari wawancara yang diperoleh ialah sebagai berikut:

a. Siswa menghabiskan waktu untuk bermain game online

Siswa yang kecanduan bermain game online melalui ponsel. Saat peneliti menanyakan 1) Apakah Siswa lebih memilih waktu bermain game online daripada belajar? Apakah Siswa bermain game sepanjang waktu? Berikut respon mereka:

Rahmita menyatakan bahwa anak-anak memang sering menghabiskan waktu mereka dengan bermain Hand phone atau game online. Mereka menjadi jarang untuk mengerjakan pekerjaan rumah atau bermain dengan teman-temannya, bermain game online setiap hari bahkan hampir begadang dan terhadang mereka tidur sampai jam 12 malam.⁵² Dani menyebutkan bahwa Anak saya selalu bermain game apa lagi sekarang sekolah dirumah atau daring. Hal ini membuat anak saya hanya fokus pada hpnya saja dari pagi hingga malam hari.⁵³

Senada dengan pernyataan siswa yang menegaskan bahwa: Randi menegaskan bahwa Semenjak sering main game sekarang ibu dan bapak melarang memegang hp seharian paling dikasih sebentar saja. Zafran mengungkapkan bahwa ia selalu main game online jika ada kuotanya.⁵⁴

Berdasarkan hasil wawancara di atas bahwa siswa yang kecanduan bermain game online hanya menghabiskan waktu mereka hanya dengan gagednya saja. Seperti mereka selalu bermain game

⁵² Rahmita, Wawancara Pada Tanggal 3 Agustus 2020

⁵³ Dani, Wawancara Pada Tanggal 3 Agustus 2020

⁵⁴ Zafran, wawancara pada Tanggal 3 Agustus 2020

online ketika pulang sekolah bahkan hingga larut malam. Bahkan mereka pun tidak pernah menghiraukan teguran orang tuanya saat mereka dilarang dan menghentikan mereka untuk bermain game online. Kecanduan game online membuat mereka kehilangan waktu untuk bermain dengan teman mereka dan berkomunikasi dengan orang tua mereka.

Siswa yang menghabiskan waktunya untuk bermain game online. Sebenarnya membuat mereka kehilangan masa-masa berharga mereka untuk bermain dan berkembang sesuai dengan usia mereka. Hal ini tentu memberikan dampak negatif bagi perkembangan fisik dan psikis mereka.

- b. Siswa menghabiskan uang mereka untuk membelikan kuota internet.

Saat peneliti menanyakan Apakah dan bagaimana Siswa akan menghabiskan uangnya demi bermain game online yang dimainkannya? Adapun respon mereka adalah:

Rahmita mengungkapkan bahwa anak-anak sering merengek kalau uang untuk kuota internetnya tidak dibeli atau meminta uang belanja tambahan selain uang jajan mereka. Selain itu mereka menabung sendiri uangnya dari uang saku yang saya berikan. Bahkan dia tidak jajan demi membeli kuota.⁵⁵

Senada dengan pernyataan siswa dibawah ini:

Randi menyebutkan bahwa menabung untuk membeli kuota kalau habis, kadang-kadang minta uang tambahan dengan ibu.

⁵⁶

⁵⁵ Sonia, Wawancara Pada Tanggal 3 Agustus 2020

⁵⁶ Randi, wawancara pada Tanggal 3 Agustus 2020

Berdasarkan hasil wawancara di atas dapat disimpulkan bahwa siswa yang kecanduan bermain game online akan menghabiskan uangnya hanya untuk memberikan kuota. Dengan kata lain adanya peningkatan pengeluaran pembiayaan terutama dalam uang belanja mereka. Siswa bisa dikatakan boros dengan uang belanja dari pada sebelum mereka kecanduan internet. Sebagaimana diketahui untuk bermain game online menggunakan data atau kuota internet lebih banyak dari pada media sosial lainnya. Hal ini lah yang membuat mereka untuk berinisiatif dan mencari cara agar kuota mereka selalu ada.

Bahkan kebanyakan dari mereka yang memeras orang tua mereka demi untuk mendapatkan jatah kuota internet. Mereka tidak mau memperduikan dari mana orang tua mereka mendapatkannya. Asalkan kebutuhan kuota mereka terpenuhi dan mereka bisa bermain game online kembali.

c. Kegiatan akademik dan prestasi akademiknya menurun

Kebiasaan dan kecanduan bermain game online benar-benar memberikan dampak negatif kepada siswa. Saat peneliti menanyakan tentang Bagaimana kewajiban siswa terhadap tugas-tugas yang diberikan oleh guru dengan kecandunya bermain game online? Sebagaimana hasil wawancara dibawah ini:

Rahmita mengungkapkan bahwa Semenjak anak sering bermain game online, dia lebih jarang belajar dirumah dan hanya sibuk menatap layar ponsel saja. Hal ini berbeda saat dia belum mengenal ponsel. Dan kebiasaanya tersebut membuat nilai rapor dan ulangan hariannya menjadi menurun. Gurunya sering memberitahukan saya lewat pesan singkat atau WA bahwa dia tidak mengikuti kegiatan belajar dan tidan mengerjakan tugas, dan dia pun tidak mendapatkan nilai⁵⁷

Senada dengan pernyataan beberapa siswa, seperti dibawah ini:

Randi menjelaskan bahwa ia mempunyai waktu yang sedikit belajar makanya nilainya turun dan sering dimarah karena lupa buat PR.⁵⁸

Berdasarkan hasil wawancara di atas bahwa siswa yang kecanduan bermain game online memberikan pengaruh pada kegiatan akademik dan hasil akademik yang mereka capai. Dari kegiatan akademik, siswa yang kecanduan bermain game online tidak fokus dan tidak bersemangat dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar. Prilaku tersebut bisa dilihat saat mereka kelihatan lesu dan tidak bersemangat. Hal ini bisa disebabkan mereka yang kecanduan game online pada malam hari dan pada akhirnya membuat mereka mengantuk dan tidak fokus dengan pelajaran disekolah. Selain itu bisa jadi mereka yang ada disekolah ingin cepat-cepat pulang agar bisa menyentuh hpnya karena ingin bermain game. Mereka yang ada disekolah namun pikirannya tidak fokus dengan apa yang didepannya dan hanya memikirkan hpnya saja.

⁵⁷ Rahmita, Wawancara Pada Tanggal 3 Agustus 2020

⁵⁸ Randi, wawancara pada Tanggal 3 Agustus 2020

Apalagi saat ini berlangsung kegiatan pembelajaran daring atau belajar online dari rumah masing-masing. Hal ini membuat mereka memiliki waktu banyak di hadapan layar HP. Terkadang mereka tidak memperdulikan pelajaran yang berlangsung namun hanya sibuk dengan game online.

Dengan kecanduan game online tidak hanya berpengaruh kepada kegiatan akademis saja namun pada hasil akademik yang dicapai oleh para siswa itu sendiri. Misalnya siswa yang biasanya mendapatkan nilai baik dengan terlalu sering bermain game online membuat nilai mereka rendah dan jauh dari nilai yang diharapkan.

d. Gangguan kesehatan

Saat peneliti mewawancarai mereka dengan pertanyaan Apakah Siswa memiliki gangguan kesehatan ? apa saja gangguan tersebut? Apakah siswa sering perilaku yang ‘tidak sopan? Seperti yang yang diperoleh dari hasil wawancara dibawah ini:

Rahmita menegaskan bahwa Semenajak sering bermain game online bahkan samapai larut malam anak saya sering mengeluh sakit kepala dan kadang-kadang demam⁵⁹

Sonia menyatakan bahwa Anak saya sering mengeluh bkalau badanya kurang sehat dan lesu, mungkin masuk angin karena tidurnya larut malam, dan sering sakit kepala sebelah dan kadang matanya merah .⁶⁰

Pernyataan tersebut sesuai dengan pengakuan beberapa siswa dibawah ini:

⁵⁹ Rahmita, Wawancara Pada Tanggal 3 Agustus 2020

⁶⁰ Sonia, Wawancara Pada Tanggal 3 Agustus 2020

Zacki menyatakan bahwa ia memang sering sakit kepala dan capek kalau sering bermain game.⁶¹

Berdasarkan hasil wawancara di atas, dapat diketahui ada beberapa dampak pada kesehatan anak yang kecanduan bermain game online. Seperti anak-anak sering merasakan pusing atau sakit kepala karena sering menatap layar monitor hp dan membuat urat syaraf mereka mengalami radiasi dan menimbulkan pusing dan sakit kepala.

Lesu merupakan dampak yang dirasakan mereka karena kurang tidur. Anak-anak seusia mereka seharusnya memiliki waktu yang cukup untuk istirahat atau tidur. Jika mereka kurang memiliki waktu untuk tidur atau istirahat hal ini mampu memberikan dampak jangka panjang bagi kesehatan mereka.

Akibat mereka yang kurang beristirahat akan membuat daya tahan tubuh mereka menjadi lemah dan akhirnya mereka akan mudah sakit dan beberapa gangguan kesehatan lainnya.

4. Peran orang tua dalam mengatasi dampak negatif game online pada anak di Desa Ujung Tanjung I Kabupaten Lebong

Seorang anak yang memiliki tingkat kecanduan yang tinggi dalam bermain game online seharusnya memiliki orang tua yang protektif terhadap mereka. sehingga orang tua memiliki peran dalam mengatasi kebiasaan mereka.

⁶¹ Zacki, wawancara pada Tanggal 3 Agustus 2020

Observasi merupakan langkah awal untuk mendapatkan informasi dalam penelitian ini. Peneliti mengamati beberapa peran orang tua dalam mengatasi dampak negatif dari permainan game online. Hasil observasi ini di rangkum dari beberapa responden. Peneliti mengadakan observasi selama satu minggu dengan mengunjungi rumah responden yakni dari tanggal 28 Juli 2020 samapi 2 Agustus 2020. Peneliti mengamati aktivitas siswa yang kecanduan game online dan aksi atau tindakan orang tua siswa kepada anaknya dalam mengatasi dampak kecanduan game online. Adapun hasil observasi tersebut ialah sebagai berikut:

Tabel 4.7

Hasil Observasi Peran Orang Tua dalam Mengatasi Dampak Negatif Game Online pada Anak Sekolah Dasar

Aspek Pengamatan	Keterangan
1. Dengan melakukan aktivitas-aktivitas positif luar rumah	Orang tua mengajak mereka melakukan kegiatan memancing dan kegiatan lainnya seperti bermain layangan dan mengajak mereka memberikan beberapa kebutuhan dengan pergi ke pasar. Hal ini membuat mereka bersemangat.
2. Dengan metode spiritual thinking	Orang tua mengajak anak dengan kegiatan keagamaan misalnya dengan mengajak mereka solat dirumah dan membimbing mereka untuk membaca al-qur'an dan Iqro'
3. Berikan waktu khusus bermain game online, dan tegasi anak	Orang tua hanya membatasi mereka bermain sepulang sekolah dan hanya pada siang hari saja setelah melihat beberapa dampak bagi anak mereka
4. Bersikap tegas dengan membatasi waktu anak bermain game online	Memberikan sanksi apabila mereka melebihi batas waktu yang ditentukan untuk bermain game online seperti tidak memberikan uang untuk jatah membeli kuota
5. Dalam menasehati anak orang tua menggunakan pendekatan persuasif	orang tua membujuk mereka dengan menukar aktivitas mereka bermain game online dengan kegiatan lainnya.

6. Membiasakan anak untuk tidur secara teratur	Orang tua menyuruh anaknya tidur ketika hari sudah malam dan melarang mereka menyentuh HP lagi
7. Membatasi uang saku dan jajan anak	Siswa yang membelikan kuota akan dibatasi dan dikurangi uang sakunya. Namun kadang-kadang ada sebagian anak menggunakan uang sakunya untuk membeli data internet
8. Para orang tua juga memberikan batasan kuota internet kepada anak-anaknya	Orang tua membatasi jatah kuota dan apabila kuota tersebut sudah habis sebelum waktunya dan tidak akan dibelikan hingga waktu tertentu yang telah ditentukan

Wawancara merupakan langkah untuk memperdalam informasi yang telah diperoleh dari observasi. Adapun hasil dari wawancara yang diperoleh ialah sebagai berikut:

1) Mengadakan kegiatan selingan atau kegiatan diluar rumah

Orang tua memiliki peran dalam mendidik anaknya misalnya mengadakan kegiatan selingan untuk mengisi aktivitas atau kegiatan mereka. Sebagaimana peneliti mengajukan pertanyaan Bagaimana Orang tua mengajak melakukan aktivitas-aktivitas positif luar rumah ? Adapun informasi yang diperoleh melalui wawancara dibawah ini:

Rahmita menjelaskan bahwa ia membujuk dan mengajak anak saya untuk melakukan aktivitas lain yang dia sukai. Misalnya anak saya hobinya mencari ikan jadi saya ajak dia untuk kekolam untuk memancing atau menangkap ikan disawah dan di sungai. Selain itu saya juga sering mengajak dia jalan-jalan.⁶²

⁶² Rahmita, Wawancara Pada Tanggal 3 Agustus 2020

Dani menjelaskan bahwa Saya mengajak anak saya kedalam aktivitas tertentu, tentunya yaang disukainya termasuk jalan-jalan sore dan berwisata serta makan-makan⁶³

Pernyataan tersebut senada dengan pengakuan siswa, yakni sebagai berikut: Randi menegaskan bahwa ia sering diajak jalan-jalan kalau pulang sekolah misalnya jalan ketempat wisata⁶⁴

Berdasarkan hasil wawancara di atas para orang tua mengaihkan perhatian anak-anaknya terhadap game online dengan berbagai cara. Yakni dengan mengajak mereka menjajal hobi mereka seperti memancing, jalan-jalan dan berwisata.

Kegiatan tersebut akan menarik ketertarikan mereka dengan dunia luar. Sehingga membuat mereka sejenak melupakan kebiasaan mereka yang hanya menatap layar ponsel saja. Kegiatan ini pula selain berguna untuk mehindari mereka dari kecanduan game online juga meningkatkan komunikasi yang positif antara orang tua dan siswa, siswa dengan rekan sebaya serta interaksi dengan lingkungan alam sekitarnya.

Dengan adanya aktivitas ini perlahan akan mengurangi tingkat kecanduan mereka terhadap game online. Maka para orang tua harus lebih selektif untuk memilih kegiatan di luar rumah yang tidak hanya mengandung nilai positif tapi juga berkenaan dengan hobi mereka pula.

2) Mengajak mereka mengaji dan sholat

Menanamkan nilai-nilai agama terhadap anak memang kewajiban orang tua. Saat peneliti mengajukan pertanyaan mengenai Bagaimana

⁶³ Dani, Wawancara Pada Tanggal 3 Agustus 2020

⁶⁴ Randi, Wawancara Pada Tanggal 3 Agustus 2020

menerapkan metode spiritual thinking (kegiatan Positif)? Seperti yang di tegaskan oleh beberapa orang tua dibawah ini:

Dani menegaskan bahwa ia menyuruh anak untuk mengaji di masjid agar dia punya aktivitas lain selain main game.⁶⁵

Pernyataan di atas sesuai dengan pengakuan siswa saat ditanyakan apakah orang tua anda sering mengajak anda untuk sholat atau mengaji dirumah?

Hasil wawancaranya adalah:

Zacki menegaskan bahwa ayahnya sekarang sering mengajarkan mengaji dan mengajak solat kemasjid.⁶⁶

Berdasarkan hasil wawancara di atas bahwa para orang tua menyuruh dan sebagian mengajar anak-anaknya untuk melakukan kegiatan keagamaan. tentunya kegiatan ini bertujuan untuk mngurangi waktu mereka dalam bermain game. Dengan demikian walaupun awalnya mereka terpaksa mengikutinya. Namun lama kelamaan hal tersebut menjadi kebiasaan mereka.

3) Berkomunikasi dengan anak

Peneliti mengajukan pertanyaan Bagaimana menjalin komunikasi informal dengan anak? seperti yang diungkapkan oleh beberapa rensponden dibawah ini:

Rahmita menyebutkan bahwa ia sering menegur ketika anak saya terlalu lama memegang HP, kadang- kadang mengajak anak untuk berbincang-bincang dan membahas beberapa hal seperti menanyakan tentang pelajaran mereka dan meningkatkan jika mereka ada pekerjaan rumah.⁶⁷

Pernyataan tersebut senada dengan pengakuan siswa. Saat diajukan pertanyaan apakah orang tua anda sering membimbing dan menghimbau untuk belajar? Adapun respon siswa :

⁶⁵ Dani, Wawancara Pada Tanggal 3 Agustus 2020

⁶⁶ Zacki, Wawancara Pada Tanggal 3 Agustus 2020

⁶⁷ Rahmita, Wawancara Pada Tanggal 3 Agustus 2020

Zafran menjelaskan bahwa Orang tua selalu memperingatkan kalau harus belajar dirumah dan selalu mengerjakan PR dan Orang tua kadang bertanya apa saja kesulitan dalam belajar⁶⁸

Berdasarkan hasil wawancara di atas bahwa orang tua mengadakan komunikasi dengan anaknya. Komunikasi tersebut bisa berupa nasehat dan memberikan peringatan kepada anak mereka. Para orang tua membimbing anak-anak mereka dan mengingatkan mereka dengan tugas-tugasnya.

4) Orang tua memberikan waktu khusus bermain game online

Saat peneliti menanyakan Apakah ada waktu khusus bermain game online ? Seperti yang diungkapkan dari hasil wawancara di bawah ini:

Rahmita menyebutkan orang tua membatasi waktu anak bermain game hanya pada siang hari saja atau sepulang sekolah. untuk malam harinya memang saya tidak memperoleh untuk bermain game. Misalnya hanya medediakan waktu 2 jam saja dalam sehari.⁶⁹

Dani menjelaskan bahwa orang tua memantau saat mereka memegang ponsel dan memperingatkan mereka untuk tidak berlama-lama dalam bermain game⁷⁰

Hal tersebut senada dengan pernyataan siswa. Apakah ada waktu khusus yang diberikan orang tua untuk bermain game. Berikut reson siswa dibawah ini:

Randi menegaskan sekarang ia tidak disuruh lagi bermain game sampai sehabian.⁷¹

Berdasarkan hasil wawanacara di atas, diketahui bahwa orang tua membatasi anaknya dalam bermain game online. Ada orang tua yang membatasi waktu anaknya untuk anak nya dalam memegang ponsel. Misalnya mereka hanya mengizinkan pada periode dan waktu tertentu seperti sepulang

⁶⁸ Zafran, Wawancara Pada Tanggal 3 Agustus 2020

⁶⁹ Rahmita, Wawancara Pada Tanggal 3 Agustus 2020P

⁷⁰ Dani, Wawancara Pada Tanggal 3 Agustus 2020

⁷¹ Randi, Wawancara Pada Tanggal 3 Agustus 2020

sekolah dan tidak memperbolehkan anaknya bermain game pada malam hari. Hal ini bertujuan untuk mengurangi waktu anak-anaknya untuk tidak hanyut ke game online saja.

Adapula sebagian orang tua yang selalu memantau kegiatan anaknya terutama saat bermain game online. Ini bertujuan untuk agar anak tidak berlarut-larut dalam bermain game. Dan ada orang tua mereka yang mengawasi agar mereka tidak hanya fokus pada satu aktivitas tersebut saja.

5) Orang tua menasehati anaknya

Saat peneliti mengajukan pertanyaan mengenai Bagaimana orang tua menggunakan pendekatan persuasif? Seperti apa yang dilakukan oleh beberapa orang tua misalnya:

Rahmita menjelaskan bahwa orang tua membujuk anak agar tidak terlalu sering memegang hp apalagi dia masih punya cita-cita, nanti kalau sibuk bermain game dan cita-citanya pun tidak bisa tercapai karena nilainya rendah dan berbagai cara lainnya yang dilakukan untuk membujuk anak saya agar mengurangi kebiasaannya itu.⁷²

Randi menegaskan ia membujuknya dengan membimbing dan menasehati anak agar jangan terlalu sering bermain game sebab hal tersebut hanya mampu memberikan dampak negatif atau tidak baik bagi anak.⁷³

Hal tersebut senada dengan pernyataan siswa saat ditanyakan mengenai apakah ada sering dinasehati saat bermain game online? Respon siswa adalah:

Zacki menjelaskan ayahnya mengatakan bahwa kalau terlalu sering main game nanti nilainya buruk dan tidak bisa menjadi polisi.⁷⁴

⁷² Rahmita, Wawancara Pada Tanggal 3 Agustus 2020

⁷³ Dani, Wawancara Pada Tanggal 3 Agustus 2020

⁷⁴ Zacki, Wawancara Pada Tanggal 3 Agustus 2020

Berdasarkan hasil wawancara di atas maka penenliti menyimpulkan bahwa pendekatan persuasif yang dilakukan oleh orang tua dengan memberikan nasehat dan bimbingan kepada anaknya. Hal tersebut mampu meredakan emosi anak karena orang tuanya melarang mereka dari hobinya. Hal tersebut memberikan rasanya kepada si anak karena mereka tidak merasa dimarahi bahkan dilindungi oleh orang tua mereka.

Pendekatan persuasif ini merupakan cara yang paling efektif untuk menangani anak dalam kecanduan bermain game. Sehingga mereka merasa diawasi dan dikasihi oleh orang-orang terdekat mereka terutama kedua orang tuannya.

Dengan adanya pendekatan tersebut orang tua bisa memamtau kegiatan anaknya. Apa yang mereka lakukan dan membatasi ruang gerak anaknya, serta mengetahui apa yang anak mereka kerjakan.

6) Membatasi teman dalam bergaul atau bermain

Saat ditanyakan Apakah Orang tua harus mengetahui anaknya bergaul dengan teman siapa? Mengapa? maka hal yang diungkapkan oleh beberapa hasil wawancara dibawah ini:

Rahmita mengungkapkan bahwa ia melarang anaknya berteman dengan rekannya yang kecanduan bermain game online. Karena hal ini mampu menimbulkan lagi minat anak untuk bermain kembali.⁷⁵ Senada dengan pernyataan siswa, saat ditanayyakan apakah orang tua anda membatasi pertemanan anda? Hasil wawancara yang diperoleh ialah:

⁷⁵Rahmita, Wawancara Pada Tanggal 3 Agustus 2020

Zafran menyebutkan Ibu melarang bermain game dan berkumpul-kumpul dengan teman.⁷⁶

Dengan kata lain orang tua selektif dalam menyuh anak mereka dalam berteman. Orang tua tidak mengizinkan anaknya berteman akrab dengan temannya yang masih memiliki hobi bermain game online. Sebab jika mereka masih akrab tidak menutup kemungkinan anak yang awalnya kecanduan walaupun saat ini kecanduannya itu berkurang, namun akan timbul kembali rasa ingin mencoba dengan hobi mereka yaitu bermain game online. Sehingga kata kecanduan akan melekat kembali pada diri anak tersebut.

7) Membatasi uang saku dan kuota internet

Saat peneliti menanyakan Apakah orang tua juga memberikan batasan kuota internet kepada anak-anaknya ?mengapa? Sebagaimana yang ditegaskan para orang tua dibawah ini:

Rahmita menegaskan bahwa ia membatasi uang belanjanya untuk membeli kuota. Orang tua hanya mengisi satu kali dalam seminggu. Karena kalau kuota tidak ada, anak tidak bisa bermain game online.⁷⁷ Pernyataan tersebut senada dengan pendapat siswa. Saat ditanyakan tentang apakah orang tua membatasi kuota internet mereka? bahwa: Zafran menyebutkan bahwa Ibunya jarang membelikan kuota skarang dan hanya seminggu sekali orang tuanya membelikannya kuota internet.⁷⁸

Dari hasil wawancara tersebut diketahui bahwa orang tua membatasi uang belanja atau jatah kuota internet anaknya. Sebab anak tidak akan betah memegang ponsel yang tidak ada kuota internetnya. Hal ini bisa menyebabkan

⁷⁶ Zafran, Wawancara Pada Tanggal 3 Agustus 2020

⁷⁷ Rahmita, Wawancara Pada Tanggal 3 Agustus 2020

⁷⁸ Zafran, Wawancara Pada Tanggal 3 Agustus 2020

mereka jenuh dengan ponselnya dan akan mencari aktivitas lainnya. Sehingga tujuan orang tua untuk membatasi mereka bermain game online akan berhasil.

C. PEMBAHASAN

1. Dampak negatif game online pada anak sekolah dasar di Desa Ujung Tanjung I Kabupaten Lebong

Ada beberapa dampak negatif pada anak yang kecanduan game online yaitu: 1) Siswa menghabiskan waktu untuk bermain game online siswa yang kecanduan bermain game online hanya menghabiskan waktu mereka hanya dengan gadgetnya saja. Seperti mereka selalu bermain game online ketika pulang sekolah bahkan hingga larut malam. Bahkan mereka pun tidak pernah menghiraukan teguran orang tuanya saat mereka dilarang dan menghentikan mereka untuk bermain game online. 2) Siswa menghabiskan uang mereka untuk membelikan kuota internet. Siswa yang kecanduan bermain game online akan menghabiskan uangnya hanya untuk memberikan kuota. Dengan kata lain adanya peningkatan pengeluaran pembiayaan terutama dalam uang belanja mereka. Siswa bisa dikatakan boros dengan uang belanja dari pada sebelum mereka kecanduan internet. 3) Kegiatan akademik dan prestasi akademiknya menurun seperti siswa yang kecanduan bermain game online memberikan pengaruh pada kegiatan akademik dan hasil akademik yang mereka capai. Dari kegiatan akademik, siswa yang kecanduan bermain game online tidak fokus dan tidak bersemangat dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar. Prilaku tersebut bisa dilihat saat mereka kelihatan lesu dan tidak

bersemangat. Hal ini bisa disebabkan mereka yang kecanduan game online pada malam hari dan pada akhirnya membuat mereka mengantuk dan tidak fokus dengan pelajaran disekolah. Selain itu bisa jadi mereka yang ada disekolah ingin cepat-cepat pulang agar bisa menyentuh hpnya karena ingin bermain game. Mereka yang ada disekolah namun pikirannya tidak fokus dengan apa yang didepannya dan hanya memikirkan hpnya saja. 3) Gangguan kesehatan adapun gangguan tersebut ialah anak-anak sering merasakan pusing atau sakit kepala karena sering menatap layar monitor hp dan membuat urat syaraf mereka mengalami radiasi dan menimbulkan pusing dan sakit kepala.

2. Peran orang tua dalam mengatasi dampak negatif game online pada anak di Desa Ujung Tanjung I Kabupaten Lebong

Berdasarkan temuan penelitian bahwa peran orang tua ialah sebagai berikut: a) Mengadakan kegiatan selingan atau kegiatan diluar rumahpara orang tua mengaihkan perhatian anak-anaknya terhadap game online dengan berbagai cara. Pertama dengan mengajak mereka menjajal hobi mereka seperti memancing, jalan-jalan dan berwisata. b) Mengajak mereka mengaji dan sholat para orang tua menyuruh dan sebagain mengajar anak-anaknya untuk melakukan kegiatan keagamaan. tentunya kegiatan ini bertujuan untuk mngurangi waktu mereka dalam bermain game. c) Berkomunikasi dengan anak orang tua mengadakan komunikasi dengan anaknya. Komunikasi tersebut bisa berupa nasehat dan memberikan peringatan kepada anak mereka. Para orang tua membimbing anak-anak mereka dan mengingatkan mereka dengan tugas-tugasnya. d) Orang tua

memberikan waktu khusus bermain game online orang tua membatasi anaknya dalam bermain game online. Ada orang tua yang membatasi waktu anaknya untuk anak nya dalam memegang ponsel. Misalnya mereka hanya mengizinkan pada periode dan waktu tertentu seperti sepulang sekolah dan tidak memperbolehkan anaknya bermain game pada malam hari. e) Orang tua menasehati anaknyapendekatan persuasif yang dilakukan oleh orang tua dengan memberikan nasehat dan bimbingan kepada anaknya. f) Membatasi teman dalam bergaul atau bermain Orang tua tidak mengizinkan anaknya berteman akrab dengan temannya yang masih memiliki hobi bermain game online. g) Membatasi uang saku dan kuota internet, orang tua membatasi uang belanja atau jatah kuota internet anaknya. Sebab anak tidak akan betah menegang ponsel yang tidak ada kuota internetnya.

Ada beberapa penyebab anak-anak kecanduan bermain game online. yaitu sebaga berikut: 1) Kurangnya pantauan terhadap aktivitas anak dalam keseharian, orang tua bukannya tidak mengawasi anaknya. Namun keterbatasan waktu dan pekerjaan merekalah yang membuat mereka kehilangan waktu untuk memantau mereka. Karena para orang tua harus mencari nafkah untuk keluarga mereka. 2) Terlalu membebaskan anak untuk memegang HP, para orang tua membebaskan anak mereka untuk memegang ponsel dan mengakses game online. Sebenarnya mereka tidak menyangka bahwa anak-anak mereka akan kecanduan bermain game online. Bahkan awalnya mereka merasa senang melihat anak-anak mereka yang mampu mengakses dunia internet melalui android.

Adanya pengaruh dari lingkungan memberikan pengaruh kebiasaan atau kecanduan bermain game online. Mereka yang awalnya hanya untuk bermain saja dengan android namun jika lingkungan disekitar mereka akrab dengan game online pada akhirnya membawa mereka dalam kecanduan.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Dampak negatif game online pada anak sekolah dasar di Desa Ujung Tanjung I Kabupaten Lebong adalah sebagai berikut a) Siswa menghabiskan waktu untuk bermain game online b) Siswa menghabiskan uang mereka untuk membelikan kuota internet. c) Kegiatan akademik dan prestasi akademiknya menurun, kecanduan bermain game online memberikan pengaruh pada kegiatan akademik dan hasil akademik yang mereka capai. d) Gangguan kesehatan pusing atau sakit kepala, lesu dan demam.
2. Peran orang tua dalam mengatasi dampak negatif game online pada anak di Desa Ujung Tanjung I Kabupaten Lebong sebagai berikut: a) Mengadakan kegiatan selingan atau kegiatan diluar rumah misalnya dengan mengajak mereka menjajal hobi mereka seperti memancing, jalan-jalan dan berwisata. b) Mengajak mereka mengaji dan sholat, c) Berkomunikasi dengan anak d) Orang tua memberikan waktu khusus bermain game online dengan membatasi anaknya. e) Orang tua menasehati anaknya dengan pendekatan persuasif, yang dilakukan oleh orang tua dengan memberikan nasehat dan bimbingan kepada anaknya. f) Membatasi teman dalam bergaul atau bermain g) Membatasi uang saku dan kuota internet.

B. Saran

1. Orang Tua

Orang tua harus lebih selektif untuk memilih cara dalam mengatasi dampak negatif anaknya yang kecanduan bermain game online agar anak merasa tidak dilarang melainkan dibimbing oleh mereka orang tuanya. Seharusnya orang tua jangan membiasakan anaknya untuk bermain ponsel agar mereka tidak kecanduan

2. Anak

Anak harus senantiasa sadar dan sportif dengan aktivitas pembelajaran baik dirumah maupun disekolah. Harus konsisten agar tidak selalu asyik dengan game online. Anak harus lebih giat belajar dan mengapai cita-cita.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Hadibyو, *Pengembangan game online dikalangan Pelajar* (Jakarta: c Grafindo Persada, 2005)
- Andi Kasmawati, *Dasar dan Konsep Pendidikan Moral*. Makassar: Universitas Negeri Makassar, 2011)
- Arifin, *Upayamengatasi dampak game online pada pelajar Remaja* (Ponorogo; Program Pascasarjana Magister Pendidikan Agama Islam Universitas Muhammadiyah, 2017)
- Caedar Alwasilah, *Pokoknya Kualitatif*, (Jakarta: pusaka jaya, 2003)
- Gunarsa, *Psikologi Praktis Anak Remaja Dan Keluarga.*, (Jakarta:Bpk Gunung Mulya)
- Haris Munandar, *game online dan dampaknya*, <http://geghans.blogspot.com/2010/02/jenis-jenis-atau-genre-games-online.html> (diakses pada tanggal 15 November 2013)
- <http://aldinofall.wordpress.com/2010/11/06/cara-mengatasi-kecanduan-game-online/> (diakses pada tanggal 15 November 2013)
- <http://reviandhika95.wordpress.com/2012/10/12/sejarah-dan-perkembangan-game-online/> (diakses pada tanggal 15 November 2013)
- Ihromi,T.O, *Sosiologi Keluarga*, (Jakarta : Yayasan Obor Indonesia Salim, 2002)
- Irwan Prayitno dan Datuak Rajo Bandaro Baso, *Anakku Penyejuk Hatiku*, (Jakarta: Pustaka tarbiatuna, 2004),
- John W Santrock, *perkembangan Anak*, (Jakarta: Erlangga, 2007)
- Kartini Kartono, *Peranan Keluarga Memandu Anak, Sari Psikologi Terapan*, (Jakarta : Rajawali Press. 1982)
- Maria Ulfa Anshar, *Pendidikan Dan Pengasuhan Anak*, (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2005)

M.Subana, *Dasar-Dasar Penelitian ilmiah*, (Bandung : Puska Setia, 2001)

Rayadi, “*Analisi Peran Orang Tua Terhadap Kebiasaan Anak Bermain*”, Artikel Penelitian, Program Studi Pendidikan Sosiologi FKIP Untan.

Yahya muhammad, “*Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa. Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang*”, Jurnal pendidikan Vol. 1, 2013)

L
A
M
P
I
R
A
N



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
 INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP
 FAKULTAS TARBIYAH

Alamat : Jalan DR. A.K. Gani No 1 Kotak Pos 108 Curup-Bengkulu Telpon (0772) 21010
 Fax: (0772) 21010 Homepage Wp: www.iaincurup.ac.id E-Mail: admin@iaincurup.ac.id

KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH

Nomor : 140 Tahun 2020

Tentang

**PENUNJUKAN PEMBIMBING I DAN 2 DALAM PENULISAN SKRIPSI
 INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP**

- Melambungkan**
- Bahwa untuk kelancaran penulisan skripsi mahasiswa, perlu diunjuk dosen Pembimbing I dan II yang bertanggung jawab dalam penyelesaian penulisan yang dimaksud ;
 - Bahwa saudara yang namanya tercantum dalam Surat Keputusan ini diundang cakap dan mampu serta memenuhi syarat untuk diserahi tugas sebagai pembimbing I dan II ;
- Mengingat**
- Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional ;
 - Peraturan Presiden RI Nomor 24 Tahun 2018 tentang Institut Negeri Islam Curup;
 - Peraturan Menteri Agama RI Nomor : 30 Tahun 2018 tentang Organisasi dan Tata Kerja Institut Agama Islam Negeri Curup;
 - Keputusan Menteri Pendidikan Nasional RI Nomor 184/U/2001 tentang Pedoman Pengawasan Pengendalian dan Pembinaan Program Diploma, Sarjana dan Pascasarjana di Perguruan Tinggi;
 - Keputusan Menteri Agama RI Nomor B.113/15447 tanggal 18 April 2018 tentang Pengangkatan Rektor IAIN Curup Periode 2018-2022
 - Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Nomor : 3514 Tahun 2016 Tanggal 21 oktober 2016 tentang Izin Penyelenggaraan Program Studi pada Program Sarjana STAIN Curup
 - Keputusan Rektor IAIN Curup Nonsor : 0047 tanggal 21 Januari 2019 tentang Pengangkatan Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Curup

MEMUTUSKAN :

- Mencantumkan**
- Dra. Ratnawati, M.Pd** : 19670911 199403 2 002
 - Dina Hajja Ristanti, M.Pd.Kons** : 19821002 200604 2 002

Dosen Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup masing-masing sebagai Pembimbing I dan II dalam penulisan skripsi mahasiswa :
 N A M A : Sri Ewis Sembayu
 N I M : 16591072
 Peran Orang Tua dalam mengatasi dampak Negatif
 bermain Game Online Anak Sekolah Dasar di Desa
 Ujung Tanjung 1 Kabupaten Lebong

- Ketua** : Proses bimbingan dilakukan sebanyak 8 kali pembimbing I dan 8 kali pembimbing II dibuktikan dengan kartu bimbingan skripsi ;
- Ketiga** : Pembimbing I bertugas membimbing dan mengarahkan hal-hal yang berkaitan dengan substansi dan konten skripsi. Untuk pembimbing II bertugas dan mengarahkan dalam penggunaan bahasa dan metodologi penulisan ;
- Kecapaian** : Kepada masing-masing pembimbing diberi honorarium sesuai dengan peraturan yang berlaku ;
- Kelima** : Surat Keputusan ini disampaikan kepada yang bersangkutan untuk diketahui dan dilaksanakan sebagaimana mestinya ;
- Ketujuh** : Keputusan ini berlaku sejak ditetapkan dan berakhir setelah skripsi tersebut dinyatakan sah oleh IAIN Curup atau masa bimbingan telah mencapai 1 tahun sejak SK ini ditetapkan. Apabila terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini, akan diperbaiki sebagaimana mestinya sesuai peraturan yang berlaku ;

Ditetapkan di Curup,
 Pada tanggal 06 Mei 2020





IAIN CURUP

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP
FAKULTAS TARBIYAH

Jln. Dr. A.K Gani No.01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax. 21010
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admin@iaincurup.ac.id Kode Pos 39119

Nomor
Lampiran
Hal

: 464 /In.34/FT/PP.00.9/07/2020
: Proposal dan Instrumen
: Permohonan Izin Penelitian

27 Juli 2020

kepada Yth. Kepala Dinas Penanaman Modal dan
Pelayanan Terpadu Satu Pintu (PTSP)

Assalamualaikum Wr, Wb

Dalam rangka penyusunan skripsi S.1 pada Institut Agama Islam Negeri Curup :

Nama	: Sri Ewis Sembayu
NIM	: 16591072
Fakultas/Prodi	: Tarbiyah / PGM I
Judul Skripsi	: Peran Orang Tua dalam mengatasi dampak negatif kebiasaan bermain game online Anak sekolah Dasar di Desa Ujung Tanjung 1 Kabupaten Lebong
Waktu Penelitian	: 27 Juli s.d 27 Oktober 2020
Tempat Penelitian	: SDN Ds Ujung Tanjung Kab. Lebong

Mohon kiranya Bapak berkenan memberi izin penelitian kepada Mahasiswa yang bersangkutan.

Demikian atas kerjasama dan izinnnya diucapkan terimakasih

a.n Dekan
Wakil Dekan I,


H. Abdul Rahman, M.Pd.I
NIP. 19720704 200003 1 004



PEMERINTAH KABUPATEN LEBONG
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU

Jln. Raya Curup - Muara Aman 39164

REKOMENDASI
Nomor : 070/35/DPMP/TSP-04/2020

TENTANG PENELITIAN

- Dasar : 1. Peraturan Bupati Lebong Nomor 60 Tahun 2017 tentang Pendelegasian Wewenang Penadatangunan Perizinan Dan Non Perizinan Pemerintah Kabupaten Lebong Kepada Kepala Dinas Penanaman Modal Dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Lebong.
2. Surat Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup Nomor :454/In.34/PT/PP.00.9/07/2020 tanggal 27 Juli 2020 Perihal : Permohonan Ijin Penelitian. Permohonan diterima di Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Lebong Tanggal 03 Agustus 2020.
- Name Peneliti /NIM : Sri Ewis Sembayu /16591072
- Maksud : Melakukan Penelitian
- Judul Penelitian : Peran Orang Tua Dalam Mengatasi Dampak Negatif Realisasi Bermain Game Online Anak Sekolah Dasar di Desa Ujung Tanjung I Kabupaten Lebong
- Tempat Penelitian : Desa Ujung Tanjung I Kec. Lebong Sakti Kabupaten Lebong
- Waktu Penelitian/Kegiatan : 3 Bulan
- Penanggung Jawab : Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup

Dengan ini merekomendasikan Penelitian yang akan diadakan dengan ketentuan :

- Sebelum melakukan penelitian harus melapor kepada Dinas terkait.
- Harus menaati semua ketentuan Perundang-undangan yang berlaku.
- Selesai melakukan Penelitian agar melaporkan/menyampaikan hasil penelitian kepada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Lebong.
- Apabila masa berlaku Rekomendasi ini sudah berakhir, sedangkan pelaksanaan penelitian belum selesai, perpanjangannya Rekomendasi penelitian harus diajukan kembali kepada instansi pemohon.
- Rekomendasi ini akan dicabut kembali dan dinyatakan tidak berlaku, apabila ternyata pemegang surat rekomendasi ini tidak menaati/mengindahkan ketentuan-ketentuan seperti tersebut diatas.

Demikian rekomendasi ini dikeluarkan untuk dapat dipergunakan sebagaimana maksudnya.

Suka Marga, 03 Agustus 2020

KEPALA


BAMBANG ASB, S.Sos, M.Si
Pembinia Utama Muda /IV.c
NIP. 19730910 199903 1 002

Tembusan disampaikan kepada Yth:

- Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup
- Kepala Kantor Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Lebong
- Camat Kecamatan Lebong Sakti Kabupaten Lebong
- Kepala Desa Ujung Tanjung I Kecamatan Lebong Sakti Kab. Lebong
- Yang Berhubungan



BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

PADA HARI INI Selasa JAM 09:10 TANGGAL 28 Januari TAHUN 2020
 TELAH DILAKSANAKAN SEMINAR PROPOSAL MAHASISWA

NAMA : Bri Ewis Sembogun
 NIMI : 165910070
 PRODI : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 SEMESTER : 3
 JUDUL PROPOSAL : Pern. Orang tua dalam memilih dan per. Digitalisasi Joernan Game Online anak Sulawesi Selatan Di desa yang kurang / Kabupaten Lebong

BERKENAAN DENGAN ITU, KAMI DARI CALON PEMBIMBING MENERANGKAN BAHWA :

1. PROPOSAL INI LAYAK DILANJUTKAN TANPA PERUBAHAN JUDUL
2. PROPOSAL INI LAYAK DILANJUTKAN DENGAN PERUBAHAN JUDUL DAN BEBERAPA HAL YANG MENYANGKUT TENTANG :
 - a. latar belakang lebih singkat, logis dan substantif. Pendidikan di Sekolah Dasar atau di masyarakat dan saat ini perkembangan sangat pesat
 - b. latar belakang masalah lebih kekinian yang menggunakan permasalahan saat ini
 - c. ~~latar belakang~~ latar belakang lebih berkualitas. mulai di garis yang ada dalam materi (game online) dan saat ini perkembangan sangat pesat
3. PROPOSAL INI TIDAK LAYAK DILANJUTKAN KECUALI BERKONSULTASI KEMBALI DENGAN PERJASEHAT AKADEMIK DAN PRODI.

DEMIKIAN BERITA ACARA INI KAMI BUAT, AGAR DAPAT DIGUNAKAN DENGAN SEMESTINYA.

CALON PEMBIMBING I

(Dra. Ratnawati, M Pd)

CURUP, 20
 CALON PEMBIMBING II

(Dr. Dinno Haljo, M Pd, Kons)

MODERATOR SEMINAR

(Evo Egi Saigya)

Tabel 3.2

PEDOMAN WAWANCARA

No	Variabel	Indikator	Pertanyaan
1	Dampak negatif game online pada anak sekolah dasar	a. Segi Waktu b. Segi Keuangan c. Segi Akademik d. Segi Sosial e. Segi Kesehatan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apakah Siswa lebih memilih waktu bermain ogame online dari pada belajar ? 2. Apakah Siswa bermain game sepanjang waktu? 3. Apakah dan bagaimana Siswa akan menghabiskan uangnya demi bermain game online yang dimainkannya? 4. Bagaimana kewajiban siswa terhadap tugas-tugas yang diberikan oleh guru dengan kecenderungannya bermain game online? 5. Bagaimana nilai Siswa yang kecenderungannya bermain game online? 6. Apakah Siswa menjadi terisolir dari teman-teman dan lingkungan pergaulan nyata? Mengapa? 7. Apakah Siswa memiliki gangguan kesehatan ? apa saja gangguan tersebut? 8. Apakah siswa sering perilaku yang 'tidak sopan'? 9. Bagaimana Orang tua mengajak melakukan aktivitas-aktivitas positif luar rumah ? 10. Bagaimana menerapkan metode spiritual thinking (kegiatan Positif)? 11. Bagaimana mengadakan Bekerjasama dengan guru di sekolah dalam mengatasi anak kecanduan game online? 12. Bagaimana menjalin komunikasi informal dengan anak? 13. Apakah ada waktu khusus bermain game online ? 14. Bagaimana bersikap tegas dengan membatasi waktu anak bermain game online ? 15. Bagaimana orang tua juga
2	Peran orang tua dalam mengatasi dampak negatif game online pada anak	<ol style="list-style-type: none"> a. Dengan melakukan aktivitas-aktivitas positif luar rumah b. Dengan metode spiritual thinking a. Bekerjasama dengan guru di sekolah b. Menjalin komunikasi informal c. Berikan waktu khusus bermain game online, dan tegasi anak d. Bersikap tegas dengan membatasi waktu anak bermain game online e. tidak memperbolehkan anak untuk bermain sebelum jam belajarnya f. Orang tua juga selalu 	

PEDOMAN OBSERVASI

No	Variabel	Indikator	Item	Ket (✓)	
1	Dampak negatif online game pada anak sekolah dasar	a. Segi Waktu	1. Siswa lebih memilih waktu bermain ogame online dari pada belajar sepanjang waktu		
		b. Segi Keuangan	3. Siswa akan menghabiskan uangnya demi bermain game online yang dimainkannya		
		c. Segi Akademik	4. Siswa sering tidak mengerjakan tugas-tugas yang diberikan oleh guru		
		d. Segi Sosial	6. Siswa menjadi terisohir dari teman-teman dan lingkungan pergaulan nyata.		
		e. Segi Kesehatan	7. Siswa memiliki gangguan kesehatan		
			8. Siswa sering perilaku yang 'tidak sopan'		
2	Peran orang tua dalam mengatasi dampak negatif online game pada anak	a. Dengan melakukan aktivitas-aktivitas positif luar rumah	9. Orang tua mengajak melakukan aktivitas-aktivitas positif luar rumah		
		b. Dengan metode spiritual thinking	10. Dengan metode spiritual thinking (kegiatan Positif)		
		c. Berikan waktu khusus bermain game online, dan tegasi anak	11. Berikan waktu khusus bermain game online dan tegasi anak		
		d. Bersikap tegas dengan membatasi waktu anak bermain game online	12. Bersikap tegas dengan membatasi waktu anak bermain game online		
		e. Dalam menasehati anak orang tua menggunakan pendekatan persuasif	13. Orang tua menggunakan pendekatan persuasif		
		f. Membiasakan anak untuk tidur secara teratur	14. Orang tua membiasakan anak untuk tidur secara teratur		
		g. Membatasi uang saku dan jajan anak	15. Orang tua membatasi uang saku dan jajan anak		
		h. Para orang tua juga memberikan batasan kuota internet kepada anak-anaknya	16. Para orang tua juga		

		memberikan batasan kuota internet kepada anak-anaknya	
3	faktor penyebab anak kecanduan bermain game online pada anak	<p>a. Kurangnya pengawasan orang tua terhadap kegiatan keseharian anak</p> <p>b. Orang tua yang terlalu membebaskan anak dalam menggunakan hp</p> <p>c. Pengaruh lingkungan bermain anak</p>	<p>17. Kurangnya pengawasan orang tua terhadap kegiatan keseharian anak</p> <p>18. Orang tua yang terlalu membebaskan anak dalam menggunakan hp</p> <p>19. Adanya Pengaruh lingkungan bermain anak</p>



IAIN CURUP

NO	TANGGAL	Hal-hal yang Dibicarakan	Paraf Pembimbing I	Paraf Mahasiswa
1	3/2020 /07	Part 1 dan 2, tabel Kalkulasi	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
2	4/2020 /07	Bab II tentang revisi, Uji tuntas yg. Kalkulasi, dan Kalkulasi	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
3	15/2020 /07	Bab IV, revisi analisis Kasus pembelian	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
4	20/2020 /08	BAB V, revisi ke pemas (konsistensi jurnal)	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
5		revisi dan pembelian pembelian	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
6	7/20 /19	Itak. Ujian di ayuban ke ujian Kalkulasi	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
7				
8				



IAIN CURUP

NO	TANGGAL	Hal-hal yang Dibicarakan	Paraf Pembimbing II	Paraf Mahasiswa
1	7/2020 /07	Bimbingan Bab 1 (satu) sampai Bab 3 (tiga)	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
2	8/2020 /07	Bimbingan perbaikan bab 1-3	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
3	12/2020 /07	Bimbingan Instrumen Pendidikan	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
4	08/2020 /08	Bimbingan Bab IV	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
5	15/2020 /08	Bimbingan Bab IV-V	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
6	8/2020 /19	Acc Ujian	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
7				
8				



KARTU KONSULTASI PEMBIMBING SKRIPSI

NAMA : Sri Ewis Sembayu
 NIM : 16591072
 FAKULTAS/JURUSAN : Tarbiyah / P6mi
 PEMBIMBING I : Dra. Ratna Wati, M.Pd
 PEMBIMBING II : Dr. Dina Hajjah, M.Pd Kons
 JUDUL SKRIPSI : Peran Orang Tua Dalam Mengatasi Dampak Negatif Bermain Game Online Anak Sekolah Dasar di desa Ujung Tanjung 1* Kabupaten Lebong

- * Kartu konsultasi ini harap dibawa pada setiap konsultasi dengan pembimbing 1 atau pembimbing 2;
- * Dianjurkan kepada mahasiswa yang menulis skripsi untuk berkonsultasi sebanyak mungkin dengan pembimbing 1 minimal 2 (dua) kali, dan konsultasi pembimbing 2 minimal 5 (lima) kali dibuktikan dengan kolom yang di sediakan;
- * Agar ada waktu cukup untuk perbaikan skripsi sebelum diujikan diharapkan agar konsultasi terakhir dengan pembimbing dilakukan paling lambat sebelum ujian skripsi.



KARTU KONSULTASI PEMBIMBING SKRIPSI

NAMA : Sri Ewis Sembayu
 NIM : 16591072
 FAKULTAS/JURUSAN : Tarbiyah / P6mi
 PEMBIMBING I : Dra Ratna Wati, M. Pd
 PEMBIMBING II : Dr. Dina Hajjah, M. Pd Kons
 JUDUL SKRIPSI : Peran Orang Tua Dalam mengatasi Dampak Negatif Bermain game online anak sekolah Dasar di desa Ujung Tanjung 1* Kabupaten Lebong

Kami berpendapat bahwa skripsi ini sudah dapat diajukan untuk ujian skripsi IAIN Curup.

Pembimbing I.

 Dra. Ratna Wati, M. Pd
 NIP. 1967 0911 199403 2002

Pembimbing II.

 Dr. Dina Hajjah, M. Pd Kons
 NIP. 1982 1002 2006 04 2002