PERANAN ORANGTUA DALAM MENGURANGI KECANDUAN TERHADAP GAME ONLINE DI TAMAN KANAK – KANAK BUNDA KHODIJAH DI DESA BUAY NYERUPA KECAMATAN SUKAU LAMPUNG BARAT

Skripsi

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas Dan Memenuhi Syarat-Syarat GunaMemperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd)
Dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan.

Oleh
FINDA LEDYANA
NPM. 1811070195

Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Pembimbing 1 : Dr. Hj Eti Hadiati, M. Pd
Pembimbing 2 : Dr. Hj Romlah, M. Pd, I

PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN
LAMPUNG TP 2021/2022

PERANAN ORANGTUA DALAM MENGURANGI KECANDUAN TERHADAP GAME ONLINE DI TAMAN KANAK – KANAK BUNDA KHODIJAH DI DESA BUAY NYERUPA KECAMATAN SUKAU LAMPUNG BARAT

Skripsi

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas Dan Memenuhi Syarat-Syarat GunaMemperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd)
Dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan.

Oleh
FINDA LEDYANA
NPM. 1811070195

Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Pembimbing 1 : Dr. Hj Eti Hadiati, M. Pd
Pembimbing 2 : Dr. Hj Romlah, M. Pd, I

PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN
LAMPUNG TP 2021/2022

ABSTRAK

Kecanduan game online adalah suatu prilaku yang berlebihan, dilakukan secara terus-menerus dan berulang – ulang untuk memainkan salah satu permainan dari internet sehingga menglami kecanduan atau kebiasaan, serta tindakan yang mengandung keasyikan dan di lakukan atas kehendak sendiri, bebas tanpa paksaan dengan tujuan memperolah kesenangan pada saat melakukan kegiatan tersebut. Anak yang mengalami ketergantungan pada aktivitas bermain game online akan mengurangi waktu belajar dan waktu bersosialisasi dengan teman sebaya mereka. Jika hal ini terjadi secara terus menerus dalam waktu yang lama, dapat diperkirakan anak akan menarik diri dari pergaulan sosial di masyarakat, tidak peka terhadap lingkungan sekitarnya, bahkan dapat membentuk kepribadian asosial (kepribadian yang menyimpang), dimana anak tidak akan mempunyai kemampuan untuk beradaptasi dengan lingkungan sosialnya. Anak dalam perkembangannya mengalami perubahan pola perilaku, perkembangan tubuh, keinginan, dan ketidakstabilan emosi. Dengan demikian maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana Peranan Orangtua Dalam Mengurangi Kecanduan Terhadap Game Online Di Taman Kanak-Kanak Bunda Khodijah Di Desa Buay Nyerupa Kecamatan Sukau Lampung Barat.

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif kualiatif dalam subjek penelitian ini adalah Orangtua di Taman Kanak-Kanak Bunda Khodijah dengan objek penelitian adalah Peranan Orangtua Dalam Mengurangi Kecanduan Terhadap Game Online. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara dan dokumentasi. Analisis data pada penelitian ini menggunakan triangulasi sumber, triangulasi metode dan triangulasi data/analisis.

Berdasarkan hasil penelitian tentang Peranan Orangtua Dalam Mengurangi Kecanduan Terhadap Game Online Di Taman Kanak-Kanak Bunda Khodijah Di Desa Buay Nyerupa Kecamatan Sukau Lampung Barat dapat disimpulkan bahwa peranan orangtua dalam mengurangi kecanduan game online yaitu dengan cara memberi batasan waktu dalam menggunakan hanphone, menerapkan aturan tanpa penggunaan hanphone, memberikan mainan alternatif, membatasi penggunaan internet, memberikan penjelasan atau nasehat tentang penggunaan hanphone dan memberikan reward atau penghargaan.

Kata kunci: game Online, kecanduan, penggunaan hanphone

ABSTRACT

Addiction to online games is an excessive behavior, carried out continuously and repeatedly to play one of the games from the internet so that it becomes an addiction or habit, as well as actions that contain fun and are carried out on their own free will without coercion with the aim of obtaining pleasure. when carrying out these activities. Children who are addicted to playing online game activities will reduce their learning time and socializing time with their peers. If this happens continuously for a long time, it can be expected that the child will withdraw from social interaction in the community, be insensitive to the surrounding environment, and may even form an asocial personality (deviant personality), in which the child will not have the ability to adapt to social environment. Children in their development experience changes in behavior patterns, body development, desires, and emotional instability. Thus, the purpose of this study is to find out how the role of parents in reducing addiction to online games in Mother Khodijah Kindergarten in Buay Nyerup Village, Sukau District, West Lampung.

This type of research uses qualitative descriptive research. The subject of this research is parents at Bunda Khodijah Kindergarten with the object of research being the Role of Parents in Reducing Addiction to Online Games. Data collection techniques in this study are observation, interviews and documentation. Data analysis in this study used source triangulation, method triangulation and data/analysis triangulation.

Based on the results of research on the Role of Parents in Reducing Addiction to Online Games in Bunda Khodijah Kindergarten in Buay Nyerup Village, Sukau District, West Lampung, it can be concluded that the role of parents in reducing online game addiction is by setting time limits on using cell phones, applying rules without using cell phones, providing alternative toys, limiting internet use, providing explanations or advice about cell phone use and giving rewards or awards.

Keywords: Online games, addiction, cellphone use

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama	: Finda Ledyana
Npm	: 1811070195
Jurusan	: Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Fakultas	: Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul "**PERANAN ORANGTUA DALAM MENGURANGI KECANDUAN TERHADAP GAME ONLINE DI TAMAN KANAK-KANAK BUNDA KHODIJAH DI DESA BUAY NYERUPA KECAMATAN SUKAU LAMPUNG BARAT"** adalah benar-benar merupakan hasil karya penyusunan sendiri, buka duplikasi ataupun sandaran dari karya orang lain kecuali pada bagian yang telah dirunjuk dan disebut dalam / *footnote* atau daftar pustaka. Apabila dilain waktu terbukti adanya penyimpangan dalam karya ini, maka tanggung jawab sepenuhnya ada pada penyusun.

Demikian surat pernyataan ini saya buat agar dapat dimaklumi.

Bandar Lampung, 18 Februari 2023

<u>Finda Ledyana</u>
Npm: 1811070195

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTANLAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
mat: Jl. Letkol H. EndroSuratminSukarame Bandar Lampung (35131) Telp. 0721-703260

PERSETUJUAN

Judul Skripsi	:	**PERANAN ORANGTUA DALAM MENGURANGI KECANDUAN TERHADAP GAME ONLINE DI TAMAN KANAK-KANAK BUNDA KHODIJAH DI DESA BUAY NYERUPA KECAMATAN SUKAU LAMPUNG BARAT**
Nama	:	**Finda Ledyana**
NPM	:	**1811070195**
Jurusan	:	**Pendidikan Islam Anak Usia Dini**
Fakultas	:	**Tarbiyah dan Keguruan**

MENYETUJUI

Telah dimuna qasyahkan dan dipertahankan dalam Sidang Munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

Pembimbing I	**Pembimbing II**
Dr. Hj Romlah, M. Pd. I	**Dr. Hj Eti Hadiati, M. Pd**
NIP.196306121993032002	NIP.196407111991031003

Mengetahui,
Ketua Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Dr. H. Agus Jatmiko, M. Pd
NIP. 196208231999031001

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTANLAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
Alamat: Jl. Letkol H. EndroSuratminSukarame Bandar Lampung (35131) Telp. 0721-703260

PENGESAHAN

Skripsi denganjudul **"PERANAN ORANGTUA DALAM MENGURANGI KECANDUAN TERHADAP GAME ONLINE DI TAMAN KANAK-KANAK BUNDA KHODIJAH DI DESA BUAY NYERUPA KECAMATAN SUKAU LAMPUNG BARAT "** disusunoleh, **FINDA LEDYANA,** NPM:**1811070195,** program studi **Pendidikan Islam Anak Usia Dini.** Telah diujikan dalamsidang Munaqosyah diFakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung pada Hari/Tanggal: Kamis, 6 April 2023 Pukul 13.00 -14.30 Bertepat di https://meet.google.com/fbb-nkzr-duu

TIM MUNAQOSYAH

Ketua : Dr. Yuberti, M. Pd (.....)

Sekertaris : Kanada Komariyah, M.Pd.I (.....)

Penguji Utama: Cahniyo Wijaya Kuswanto, M.Pd (.....)

Pendamping I : Dr. Hj. Romlah, M. Pd. I (.....)

Pendamping II : Dr. Hj. Eti Hadiati, M. Pd (.....)

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Prof.Dr.Hj.Nirva Diana,M.Pd
NIP.196408281988032002

MOTTO

هُوَ ٱلَّذِىٓ أَنزَلَ مِنَ ٱلسَّمَآءِ مَآءً ۖ لَّكُم مِّنْهُ شَرَابٌ وَمِنْهُ شَجَرٌ فِيهِ تُسِيمُونَ ﴿١٠﴾

Artinya:

“Dialah, Yang telah menurunkan air hujan dari langit untuk kamu, sebahagiannya menjadi minuman dan sebahagiannya (menyuburkan) tumbuh-tumbuhan, yang pada (tempat tumbuhnya) kamu menggembalakan ternakmu” (QS An-Nahl 10)

PERSEMBAHAN

Atas izin Allah SWT , restu orang tua ,semangat usaha serta doa akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan .Dengan penuh rasa syukur yang tulus ikhlas skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Kedua orangtua tercinta, Ayahanda Firyandi dan ibundaku Rohayana, atas ketulusan dalam mendidik akhlak, membesarkan jiwa serta membimbing saya dengan penuh kasih sayang dan keikhlasan dalam doa sehingga menghantarkan saya sampai di titik ini untuk menyelasaikan Pendidikan di UIN Raden Intan Lampung.
2. Kedua saudara kandungku , Ariyan Pirnanada dan Ulil Azmi yang telah memberikan motivasi dan serta dukungannya.
3. Orangtua keduaku Hertana dan Said Hodri terimakasih telah memberikan motivasi dan dukungan dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Untuk orang terkasihku yang telah banyak membantu dalam menyelesaikan skripsi ini, yaitu Shinta Monica Ayu, Delta Elfini Sahara dan Delia Faramita.
5. Diri sendiri ,yang telah berjuang sampai titik ini,terimakasih sudah kuat, sabar dan Tangguh mengahadapi segala ujian dan ke overthingkingan selama mengerjakan skripsi akhirnya sampai juga di garis finish.
6. Teman satu kelasku yaitu kelas F yang telah mendoakan dan memberikan semangat sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
7. Bapak dan Ibu Dosen UIN Raden Intan Lampung yang telah mendukung,mendidik dan memberikan Ilmu Pengetahuan.
8. Almamaterku UIN Raden Intan Lampung tempat menempuh studi dan meminta Ilmu Pengetahuan ,semoga menjadi perguruan tinggi yang lebih baik kedepannya.

RIWAYAT HIDUP

Finda Ledyana dilahirkan pada tanggal 21 Juni 2000 ,di kota Liwa tepatnya di Desa Buay Nyerupa Kecamatab Sukau Lampung Barat .Putri kedua dari 3 bersaudara dari pasangan Bapak Firyandi dan Ibu Rohayana.

Pendidikan sekolah dasar di SDN 03 Buay Nyerupa Kecamatan Sukau Lampung Barat sampai dengan selesai pada tahun 2011 ,kemudian melanjut ke sekolah menengah pertama di SMPN 01 sukau,Lampung Barat dan selesai pada Tahun 2014 .Kemudian melanjut ke jenjang Pendidikan menengah atas di SMAN 01 Sukau dan Lulus pada tahun 2018 .Kemudian penulis melanjutkan Pendidikan di perguruan tinggi UIN Raden Intan Lampung starata sau (S1) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini.

Penulis telah mengikuti Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Buay Nyerupa Kecamatan Sukau Kabupaten Lampung Barat. Penulis Juga telah mengikuti Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) di TK Harapan Muda Bandar Lampung ,pada tahun 2021.

Bandar Lampung, 18 Februari 2023

Finda Ledyana
Npm: 1811071095

keikhlasannya akan menjadi pahala dan menjadi amal yang diberkahi Allah dan mendapat kemulian dari Allah SWT Aamiin. Dengan segala ketulusan dan kerendahan hati penulis berharap kritik dan sarannya yang bersifat membangun karya ilmiah untuk lebih baik dari semua pembaca .Semoga skripsi ini mendapatkan manfaat dari penulis dan setiap orang yang membacannya ,aamiin allahuma aamiin.

Bandar Lampung, 18 Januari 2023

Finda Ledyana
Npm: 1811071095

DAFTAR ISI

ABSTRAK ..... **ii**
SURAT PERNYATAAN ..... **iv**
PERSETUJUAN ..... **v**
PENGESAHAN ..... **vi**
MOTTO ..... **vii**
PERSEMBAHAN ..... **viii**
RIWAYAT HIDUP ..... **ix**
KATA PENGANTAR ..... **x**
DAFTAR ISI ..... **xii**
DAFTAR TABEL ..... **xiv**
DAFTAR LAMPIRAN ..... **xv**
BAB I PENDAHULUAN **1**
A. Penegasaan Judul 1
B. Latar Belakang Masalah 2
C. Fokus dan Sub Fokus Penelitian 15
D. Rumusan Masalah 16
E. Tujuan Penelitian 16
F. Manfaat Penelitian 16
G. Kajian Penelitian yang Relevan 18
H. Metode Penelitian 22
I. Sistematika Pembahasan 27

BAB II KAJIAN TEORI **29**
A. Perana Orangtua 29
1. Pengertian Orangtua 29
2. Pengertian Peranan Orangtua 31
B. Game Online 36
1. Pengertian Game Online 36
2. Cara Mengalihkan Supaya Anak Tidak Kecanduan Game Online 39
3. Cara Mengatasi Kecanduan Game Online Pada Anak 42

4. Faktor Yang Mempengaruhi Kecanduan Game Online Pada Anak 43
5. Kelebihan dan Kekurangan Game Online Pada Aanak..... 44
C. Kerangka Berfikir..... 45

BAB III METODE PENELITIAN..... 47
A. Gambaran Umum Objek Penelitian 47
1. Sejarah Singkat TK Bunda Khodijah Lampung Barat 47
2. Visi dan Misi TK Bunda Khodijah Lampung Barat .. 49
3. Data Guru dan Siswa TK Bunda Khodijah Lampung Barat 49
4. Sarana dan Prsarana TK Bunda Khodijah Lampung Barat 50
B. Penyajian Fakta dan Data Penelitian 51
1. Penyajian Fakta..... 51
2. Data Penelitian..... 52

BAB IV ANALISIS PENELITIAN 55
A. Analisis Penelitian 55
B. Uji Keabsahan Data 57
C. Teknik Aanalisis Data 60
D. Penemuan penelitian..... 62

BAB V KESIMPULAN DAN REKOMENDASI 91
A. Kesimpulan..... 91
B. Rekomendasi 91

DAFTAR RUJUKAN..... 93
LAMPIRAN..... 97

DAFTAR TABEL

1.1 Data Dalam Kelas Yang di Teliti 12
1.2 Kajian Penelitian Terdahulu Yang Relevan 21
1.3 Data Guru TK Bunda Khodijah 50
1.4 Jumlah Siswa TK Bunda Khodijah 50

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I Surat Penelitian di TK Bunda Khodijah..... 97
Lampiran II Kisi-Kisi Observasi 98
Lampiran III Pedoman Wawancara 100
Lampiran IV Dokumentasi 101

BAB I

PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul

Untuk menghindari kesalah pahaman dalam memahami judul diatas, maka perlu dijelaskan beberapa kaliamat yang dianggap perlu yaitu: **Peranan Orangtua Dalam Mengurangi Kecanduan Game Online Di Taman Kanak-Kanak Bunda Khodijah Di Desa Buay Nyerupa Kecamatan Sukau Lampung Barat.**

Peran atau peranan merupakan kedudukan yang sangat dinamis dalam aspek kehidupan. Seseorang telah melakukan hak dan kewajiban dalam menjalankan suatu peran berdasarkan kedudukanya dalam bermasyarakat.[1]

Orangtua merupakan pendidik utama dan pertama bagi anak-anak mereka, karena dari merekalah anak mula-mula memerima pendidikan. Dengan demikian bentuk pertama dari pendidikan terdapat dalam keluarga. Pada umumnya pendidikan dalam rumah tangga itu bukan berpangkal tolak dari kesadaran dan pengertian yang lahir dari pengetahuan mendidik; melainkan karena secara kodrati suasana dan strukturnya memberikan kemungkinan alami membangun situasi pendidikan. Situasi pendidikan itu terwujud berkat adanya pergaulan dan hubungan pengaruh mempengaruhi secara timbal balik antara orangtua dan anak.[2]

game online adalah sebuah jenis video permainan yang hanya dapat dijalankan apabila suatu peramgkat yang digunakan untuk bermain game terhubung dengan jaringan internet. Jadi, apabila sesesorang yang ingin bermain game online maka perangkat yang iya miliki itu harus terhubung ke internet. Jika tidak terhubung maka yang akan terjadi game online itu tidak dapat

---

[1] Suryono Sukanto, *Sosiologi:Suatu Pengantar* (Jakarta PT. Raja Grafindo Persada, 1995)

[2] Zakiah Daradjat. *Ilmu Pendidikan Islam*, Bumi Aksara, Jakarta, 2012 h. 35

dimainkan. Game online biasanya memungkinkan suatu pemian (player) game untuk saling terhubung dengan pemain lain. Sehingga hal itu juga memungkinkan para pemain saling berkontak antar pemain satu dengan pemain yang lainnya baik dalam bentuk permainan seperti pukul memukul, tembak-menembak, ataupun berkirim pesan. Hal ini memang mirip seperti layanan jenjang sosial media.

B. Latar Belakang Masalah

Anak usia dini merupakan individu yang berbeda, unik, dan memiliki karakteristik tersendiri sesuai dengan tahapan usianya. Masa usia dini (0 sampai 6 tahun) merupakan masa keemasan dimana stimulasi seluruh aspek perkembangan berperan penting untuk tugas perkembangan selanjutnya. masa awal kehidupan anak merupakan masa penting dalam rentang kehidupan seseorang anak. Pada masa ini pertumbuhan otak sedang mengalami perkembangan fisiknya. Dengan kata lain, bahwa anak usia dini sedang dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan tersebut telah dimulai sejak prenatal, yaitu sejak dalam kandungan. Pembentukan sel saraf otak, sebagai modal pembentukan kecerdasan, terjadi saat anak dalam kandungan. Setelah lahir tidak terjadi lagi pembentukan sel saraf otak, tetapi hubungan antarsel saraf otak terus berkembang.

Menurut Ahmad Susanto mengutip pendapat Bacharuddin Musthafa, anak usia dini merupakan anak yang berada pada rentang usia antara satu hingga lima tahun. Pengertian ini didasarkan pada batasan pada piskologi perkembangan yang meliputi bayi (infancy atau babyhoof) berusia 0 sampai 1 tahun, usia dini (early childhood) berusia 1 sampai 5 tahun, masa kanak-kanak akhir (late childhood).[3]

Anak usia dini memiliki batasan usia tertentu, karakteristik yang unik, dan berada pada suatu proses perkembangan yang

[3] 2Ahmad Susanto, Pendidikan Anak Usia Dini Konsep Dan Teori, (Jakarta: PT Bumi Aksara,2017) h.1

sangat pesat dan fundamental bagi kehidupan berikutnya berikutnya. Selama ini anak usia dini disebut dengan masa keemasan atau golden age yang terus berkembang pesat. Perkembangan tersebut dimulai sejak prenatal, yaitu sejak dalam kandungan.

Pendidikan merupakan suatu proses kegiatan yang dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari dalam pendidikan merupakan usaha untuk membudayakan manusia atau memuliakan manusia.[4] Dari berbagai pentingnya pendidikan itu sendiri sesuai undang-undang N0.20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pasal 5 ayat (1) bahwa setiap warga negara memiliki hak sama untuk memperoleh pendidikan yang bermutu.[5]

Pendidikan bagi anak usia dini adalah pemberian upaya untuk menstimulasi,membimbing, mengasuh,dan pemberian kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan anak. Dengan pendidikan manusia dapat mengembangkan segala potensi yang ada pada dirinya guna mencapai kesejahteraan hidup .Bahkan dalam al-Quran Allah telah menyerukan pendidikan seperti dalam surat Al-Mujadilah ayat 11.

يَٰٓأَيُّهَا ٱلَّذِينَ ءَامَنُوٓاْ إِذَا قِيلَ لَكُمۡ تَفَسَّحُواْ فِي ٱلۡمَجَٰلِسِ فَٱفۡسَحُواْ يَفۡسَحِ ٱللَّهُ لَكُمۡۖ وَإِذَا قِيلَ ٱنشُزُواْ فَٱنشُزُواْ يَرۡفَعِ ٱللَّهُ ٱلَّذِينَ ءَامَنُواْ مِنكُمۡ وَٱلَّذِينَ أُوتُواْ ٱلۡعِلۡمَ دَرَجَٰتٖۚ وَٱللَّهُ بِمَا تَعۡمَلُونَ خَبِيرٞ ١١

Artinya: Hai orang-orang beriman apabila dikatakan kepadamu: "Berlapang-lapanglah dalam majlis", maka lapangkanlah

---

[4] Michael Rymaszewski, p. 6.Konsep dan makna landasan pendidikan universitas negri makasar h.6

[5]Biro Hukum dan Organisasi sekertariatan Departemen pendidikan Nasional ,undangundang No.2 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional ,jakarta sinar grafika ,h.8

niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu", maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan.

Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditunjukan bagi anak sejak lahir hingga usia enam tahun yang dilakukan dengan pemberian rangsangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuiki pendidikan lebih lanjut yang diselenggarakan pada jalur formal,nonformal, dan informal.[6]

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada perletakan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordiasi motorik halus dan kasar), kesecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spritual), sosio emosional (sikap dan perilaku serta agama) bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini.[7]

Pendidikan anak usia dini adalah jenjang dimana anak usia dini memasuki tahap pertama sebelum melakukan jenjang kesekolah dasar tahapan-tahapan pendidikan anak usia dini memiliki tahapan yang berbedabeda dengan keunikannya masing-masing yang dilalui oleh anak usia dini. Pendidikan anak usia dini dimulai sejak lahir sampai usia 6 tahun supaya memiliki kesiapan secara mental dengan siap sebelum melakukan kejenjang berikutnya. Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan enam perkembangan yaitu: perkembangan moral agama, perkembangan fisik, kecerdasan, sosial emosional, bahasa, dan komunikasi

---

[6] Lilis Madyawati, Strategi Pengembangan Bahasa, (Jakarta: Kencana,2016) h.3

[7]Hasnida, Analisa Kebutuhan Anak Usia Dini, (Jakarta: Luxima, 2014) h.169

sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan sesuai kelompok usia yang dilalui oleh anak usia dini.[8]

Berdasarkan UU Sisdiknas No.20 Tahun 2003 tentang Sistem pendidikan Nasional Bab 1, Pasal 1, butir 14 Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditunjukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pembelajaran rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.[9]

Pendidikan anak usia dini merupakan wahana pendidikan yang sangat fundamental dalam memberikan kerangka dasar terbentuk dan berkembangnya dasar-dasar pengetahuan, sikap, dan keterampilan pada anak. Keberhasilan penyelenggaraan pendidikan pada anak usia dini, seperti: Kelompok Bermain, Taman Penitipan Anak, Satuan PAUD Sejenis, maupun Taman Kanak-Kanak sangat bergantung pada sistem dan proses pendidikan yang dijalankan.

Pendidikan anak usia dini khususnya Taman kanak-kanak (TK) adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada perkembangan seluruh aspek kepribadian anak, hal ini sebagaimana yang dikemukakan Anderson, "Early childhood education is based on a number of methodicl didactic consideration the aim of which is provide opportunities for development of children personality". Pengertian menurut Anderson tersebut adalah pendidikan Taman Kanak-kanak (TK) memberi kesempatan untuk mengembangkan kepribadian anak. Oleh karena itu, pendidikan anak usia dini (PAUD) khususnya Taman Kanak-kanak perlu menyediakan berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan berbagai aspek

---

[8] Dadan Suryana, Pendidikan Anak Usia Dini"Stimulasi Dan Perkembangan Anak",(Jakarta: Kencana,2016) h.257

[9] Undang-Undang SISDIKNAS (Sistem Pendidikan Nasional), Pendidikan Anak Usia Dini Pasal 01,(Jakarta:Sinar Grafika,2003) h.4

perkembangan yang meliputi aspek kognitif, bahasa, sosial, emosi, fisik, dan motorik.

Sebagai orang tua, Anda perlu tahu jika jenjang usia Paud berdasarkan peraturan pemerintah yang diterbitkan adalah kisaran 2-8 tahun. Akan tetapi dalam praktiknya, biasanya Paud diikuti oleh anak usia 2-4 tahun, sedangkan TK biasanya diikuti oleh anak usia 4-6 tahun. Selain jenjang usia untuk Paud dan TK yang berbeda, materi pembelajaran yang ada di dalam keduanya pun berbeda, Kurikulum pembelajaran di TK tergolong lebih rumit dibanding kelompok bermain atau Paud, di mana terdapat dua kelompok belajar di dalamnya, yakni TK A dan TK B. Kedua kelompok belajar di TK tersebut diisi oleh anak-anak dengan rentang usia yang berbeda, 4 tahun untuk TK A dan 5-6 tahun untuk TK B.

Salah satu kemajuan zaman pada saat ini terkhususnya pada bidang teknologi komunikasi jarak jauh yaitu hanphone, dengan berbagai inovasi dan kecanggihannya membuat hampir seluruh kalangan masyarakat menyukai dan memilikinya. Penemuan yang mempermudah kehidupan manusia dan pada akhirnya tidak ada yang bisa menghindar dari proses kemajuan tersebut. pada tahun 1876, Alexander Grahan Bell menyandang nama sebagai penemu telephone dan hingga kini teknologi tersebut menjadi sangan favorit dengan perkembangan yang dapat digunakan dari berbagai kalangan usia. Apalagi pada era tahun 90-an hanphone telah dilengkapi dengan internet yang membuat komunikasi tanpa batas, baik negara maupun budaya.[10]

Perkembangan teknologi memberikan pengaruh signifikan yang mempengaruhi banyak hal yang sulit untuk dapat dihindari dalam kehidupan masyarakat, kemajuan teknologi berkembang sejalan dengan majunya ilmu pengetahuan. Masyarakat modern saat ini tidak terlepas dari adanya teknologi, artinya teknologi merupakan cara yang mudah dilakukan dalam setiap kegiatan masyarakat, walaupun pada awalnya perkembangan teknologi

[10] Yuniar Supardi, *Optimalisasi HP dan Sim Card Pribadi* (Jakarta: PT. Elax Media Komputindo, 2011), h. 1-2.

diciptakan hanya untuk menghasilkan mafaat positif namun dibalik itu semua juga memiliki dampak negatif bagi masyarakat.

Internet merupakan jaringan teknologi yang berkembang sangat cepat, dengan internet manusia modern dapat melakukan berbagai kegiatan seperti, mencari informasi, mengirim dan mengobrol dengan orang lain melalui pesan atau audio, mengembangkan relasi atau hubungan dan bermain game.[11].

Teknologi juga mempengaruhi pandangan terhadap kehidupan dalam bermasyarakat termasuk dalam ruang lingkup yang amat dekat yaitu keluarga. Dahulu, orang tua masih membiarkan anaknya untuk bermain diluar rumah dengan permainan tradisional dengan anak-anak lainnya, sehingga pada era modern ini mampu mengubah pola kehidupan manusia yang diwariskan cenderung mulai bergesar atau bahkan mulai hilang diakibatkan anak-anak lebih memilih permainan yang tidak menguras banyak tenaga. Saat ini di era modrn orang tua lebih mengandalkan teknologi digital sebagai tempat bermain bagi anak, tidak dapat dipungkiri bahwa perkembangan teknologi saat ini terutama yang berbasis layanan internet memberikan dampak negatif bagi tumbuh kembang anak dalam keluarga walaupun ada sedikit dampak positifnya namun lebih banyak mengandung dampak negatifnya bagi anak.

Teknologi digital telah menjadi aspek penting dalam mempengaruhi perkembangan anak dalam teknologi ini membuat hidup anak menjadi lebih cepat dan lebih efisien. Banyak aspek perkembangan anak yang harus melakukan penyesuaian terhadap lingkungan yang menyangkut tentang permainan anak, hubungan anak dengan orangtua dang hubungan sosial anak dengan masyarakat atas lingkungan sekitar. Tidak dapat dipungkiri hanphone sangat mempengaruhi kehidupan manusia terutama anak-anak. Saat sekarang ini, kebanyakan anak telah difasilitasi oleh orangtuanya hanphone, dan pemandangan seperti ini sangat mudah untuk ditemui dan bukan menjadi hal yang mewah lagi

untuk dimiliki oleh anak. Salah satu yang menjadi alasan ialah agar orangtua lebih leluasa untuk melakukan aktifitas tanpa harus mendampingi anak bermain. Tentunya, anak-anak sangatlah senang jika memperoleh hanphone dari orangtuanya. Apalagi hanphone tersebut dilengkapi dengan fitur yang menarik seperti aplikasi game online yang dengan mudah dimengerti dan mudah dimainkan oleh anak.

Rika Agustina Amanda menjelaskan secara terminologi game online berasal dari dua kata, yaitu game dan online. Game adalah permainan dan online adalah terhubung ke internet. Jadi, dapat disimpulkan bahwa game online merupakan game yang terhubung dengan koneksi internet atau LAN (Local Are Network) sehingga para pemain dapat terhubung dengan pemain lain yang memainkan game yang sama.[12] Game online merupakan jenis situs atau aplikasi berbagai jenis permainan yang mrlibatkan berbagai orang pengguna internet di berbagai tempat yang berada untuk saling terhubung di waktu yang sama. Hal ini kemungkinan para pemain mendapat kesempatan untuk bermain bersama-sama, berinteraksi dan berpetualang serta membentuk komunitas sendiri dalam dunia maya.

Game online adalah game yang dimainkan secara online melalui internet. Game dengan fasilitas online melalui internet menawarkan lebih banyak fasilitas dibandingkan dengan game biasa (seperti video game dan playstations) karena para pemain dapat berkomunikasi dengan pemain lain dari seluruh penjuru dunia melalui media chat dan audio visual. Anak yang kecanduan game online termasuk dalam kriteria yang ditetapkan oleh WHO (World Health Organization) yang sangat membutuhkan penanganan yang lebih baik dimana game dengan gejala yang ditimbulkannya yaitu menarik diri dari lingkungan, kehilangan kendali dan tidak peduli dengan kegiatan lain.

---

[12] Rika Agustina Amanda, *Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Prilaku Agresif Remaja di Samarinda*, (Ejurnal Ilmu Komunikasi Volume 4, Nomor 3, 2016), h. 293

إِنَّمَا ٱلۡحَيَوٰةُ ٱلدُّنۡيَا لَعِبٞ وَلَهۡوٞۚ وَإِن تُؤۡمِنُواْ وَتَتَّقُواْ يُؤۡتِكُمۡ أُجُورَكُمۡ وَلَا يَسۡـَٔلۡكُمۡ أَمۡوَٰلَكُمۡ ٣٦

Artinya: "Sesungguhnya kehidupan dunia hanyalah permainan dan senda gurau. Dan jika kamu beriman dan bertakwa, Allah akan memberikan pahala kepadamu dan Dia tidak akan meminta harta-hartamu".[13]

Ayat tersebut menjelaskan bahwa manusia pada dasarnya senang dengan game tidak terkecuali dengan memainkan game online dengan sangat mudah dinikmati oleh sebagian orang. Banyak orang tertarik pada game online ini, namun pada kenyataannya, intensitas yang tinggi dalam bermain game membuat individu mengalami kecanduan, yang dapat mengakibatkan berbagai dampak buruk terhadap tingkah laku anak.

Kecanduan adalah perasaan yang sangta kuat terhadap sesuatu yang ia inginkan sehingga akan berusaha menemukan sesuatu yang benar-benar diinginkannya, misalnya kecanduan internet, kecanduan menonton televisi dan kecanduan bekerja

Kecanduan game online adalah suatu prilaku yang berlebihan, dilakukan secara terus-menerus dan berulang – ulang untuk memainkan salah satu permainan dari internet sehingga menglami kecanduan atau kebiasaan, serta tindakan yang mengandung keasyikan dan di lakukan atas kehendak sendiri, bebas tanpa paksaan dengan tujuan memperolah kesenangan pada saat melakukan kegiatan tersebut. kecanduan game online juga merupakan bentuk kecanduan yang di sebabkan oleh teknologi internet atau lebih dikenal dengan internet *addictive disorder*. Anak yang kecanduan bermain game online selama 5 kali seminggu dan 4 jam sehari itu sudah dapat dikatakan bahwa anak

[13] Kementrian Agama RI, Al"Quran dan Terjemahan, (Surabaya: Halim Publishing & Distributing, 2014), h. 510

tersebut telah terindikasi adiksi (Focus group discution, dengan 3 psikoloklinis terlisensi).

قُلْ يَٰٓأَهْلَ ٱلْكِتَٰبِ لَا تَغْلُوا۟ فِى دِينِكُمْ غَيْرَ ٱلْحَقِّ وَلَا تَتَّبِعُوٓا۟ أَهْوَآءَ قَوْمٍ قَدْ ضَلُّوا۟ مِن قَبْلُ وَأَضَلُّوا۟ كَثِيرًا وَضَلُّوا۟ عَن سَوَآءِ ٱلسَّبِيلِ ﴿٧٧﴾

Artinya : Katakanlah (Muhammad), "Wahai Ahli Kitab! Janganlah kamu berlebih-lebihan dengan cara yang tidak benar dalam agamamu. Dan janganlah kamu mengikuti keinginan orang-orang yang telah tersesat dahulu dan (telah) menyesatkan banyak (manusia), dan mereka sendiri tersesat dari jalan yang lurus."

Pada ayat ini Allah melarang Ahli Kitab yang pada masa Nabi Muhammad bertindak keterlaluan di dalam agama sebagaimana nenek moyang mereka dahulu dan melarang mereka mengikuti sebab-sebab yang membawa nenek moyang mereka kepada kesesatan sehingga rnenyesatkan pula orang lain dari jalan kebenaran (ajaran Islam). Mereka meninggalkan hukum syariat dan mengikuti hawa nafsu yang buruk. Jadi dengan ayat ini dapatlah disimpulkan bahwa Ahli Kitab itu adalah:

a. Orang-orang yang sesat sejak dahulu karena mereka mengikuti hawa nafsu dalam urusan agama, membuat bidah, menghalalkan yang haram dan meninggalkan sunah Rasul.

b. Orang lain menjadi sesat, karena mereka setelah sesat berusaha menyesatkan orang lain, memperluas bidah yang diada-adakan oleh para pendeta mereka.

c. Orang yang berpaling dari agama Islam, terus-menerus berada dalam kesesatan, berarti mereka telah berbuat melampaui batas, berbuat bidah dan menyimpang dari itikad yang benar.

Observasi yang telah dilakukan sebelumnya di TK Bunda Khodijah Desa Buay Nyerupa Kecamatan Sukau

Kabupaten Lampung Barat, dengan melihat keadaan yang ada di lokasi sebagai objek penelitian, game online banyak diminati oleh anak-anak usia sekolah, yang dimaksud dengan anak usia sekolah dalam penelitian yang sedang dilakukan adalah anak yang berusia 5-6 tahun.

Anak yang mengalami ketergantungan pada aktivitas bermain game online akan mengurangi waktu belajar dan waktu bersosialisasi dengan teman sebaya mereka. Jika hal ini terjadi secara terus menerus dalam waktu yang lama, dapat diperkirakan anak akan menarik diri dari pergaulan sosial di masyarakat, tidak peka terhadap lingkungan sekitarnya, bahkan dapat membentuk kepribadian asosial (kepribadian yang menyimpang), dimana anak tidak akan mempunyai kemampuan untuk beradaptasi dengan lingkungan sosialnya. Anak dalam perkembangannya mengalami perubahan pola perilaku, perkembangan tubuh, keinginan, dan ketidakstabilan emosi.

Berdasarkan pemaparan diatas penulis tertarik untuk meneliti: Peranan Orangtua Dalam Mengurangir Kecanduan Game Online Di Taman Kanak-Kanak Bunda Khodijah Di Desa Buay Nyerupa Kecamatan Sukau Lampung Barat. Karena dalam kenyataannya banyak anak yang mengalami kecanduan game online untuk itu perlu adanya penanganan orangtua untuk mengurangi kecanduan tersebut. Jumlah keseluruhan data anak di TK Bunda Khodijah di Desa Buay Nyerupa Kamatan Sukau Lampung Barat adalah 59 anak yang dibagi menjadi 3 kelas kelas yaitu kelas A berisi 19 anak, kelas B beisi 20 anak dan kelas C berisi 20 anak. Pada penelitian ini penilis hanya mengambil 1 kelas untuk dilakukan penelitian yaitu kelas A yang berjumlah 19 anak.

Dari data keselruhuna anak yang berjumlah 59 anak hampir keseluruhan anak yang memain kan game online tersebut bahkan sudah ada anak yang memiliki hanphone sendiri, mungkin hanya beberapa orang anak saja yang tidak memainkan game online tersebut. Di kelas A yang bermain game juga hampir keseluruhan, dari 19 siswa cuma 5 orang siswa yang tidak

bermain game online. Alasan 5 orang tersebut tidak bermain game online adalah dikarenakan tidak mempunyai hanphone yang tidak bisa mengakses game online tersebut. Dari 19 siwa yang mempunyai hamphone sendiri berjumlah 9 orang, yang menggunakan atau meminjam punya orangtuanya berjumlah 5 orang dan yan tidak mempunyai hanphone yang bisa mengakses game online berjumlah 5 orang.

Tabel 1.1

Data Dalam Satu Kelas Yang Akan di Teliti

No	Nama	P/L	Keterangan	
			Bermain game	Tidak bermain game
1.	**AR**		✓	
2.	**AH**		✓	
3.	**FAG**		✓	
4.	**DA**		✓	
5.	**EP**		✓	
6.	**AR**		✓	
7.	**DA**		✓	
8.	**MRA**		✓	
9.	**DR**		✓	
10.	**DA**		✓	
11.	**AA**		✓	
12.	**MDA**		✓	
13.	**AA**		✓	
14.	**KN**		✓	
15.	**IFA**			✓
16.	**GAF**			✓
17.	**NP**			✓
18.	**JA**			✓
19.	**SKA**			✓

Menurut Ahmad Tafsir dalam buku yang berjudul Pendidikan Agama dan Keluarga, berpendapat bahwa: " Orangtua adalah orang yang menjadi panutan dan contoh bagi anak-anaknya. Setiap anak pasti akan mengagumi orangtuanya, apapun yang dikerjakan orangtua akan dicontoh oleh anak. Misalnya, anak laki-laki senang mengunakan palu, anak perempuan senag bermain boneka dan memasak. Contoh tersebut adalah adanya kekaguman anak terhadap oranftuanya, karena itu keteladanan sangat perlu saperti sholat berjamaah, membaca doa ketika makan dan anak-anak menirukannya."[14]

Berdasarkan pengertian diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa peran orang tua adalah hak dan kewajiban ayah dan ibu yang harus dilakukan sesuai dengan fungsi dan kedudukannya sebagai keluarga didalam masyarakat untuk mendidik anak-anaknya mencapai kedewasaan.

Hasil pra-penelitian menunjukkan bahwa pemberian hanphone pada anak merupakan bagian dari kasih sayang palsu orangtua ke anak. Anak terbiasa dengan hanphonenya dan tidak terbiasa dengan belajar saat di rumah. Selain itu dengan menyediakan fasilitas kepada anak selain berupa hanphone, menonton televisis dan bermain game merupakan suatu hal yang keliru kerena anak menjadi orang yang terabaikan. Anak menjadi lebih sering menggunakan hanphone cenderung malas belajar dan menyukai cara-cara yang instan dalam menyelesaikan masalah.[15]

Tidak dapat dipungkiri bahwa sebagian pengguna game online adalah anak yang masih dibawah umur, pada umur demikian harusnya di isi dengan kegiatan bermain sambil belajar atau kegiatan yang lebih bermanfaat. Munculnya permainan game digital atau game online sejak dulu sudaha ada, namun yang dimainkan anak-anak terus berkembang dan semakin canggih seiring berjalannya waktuseperti game online yang bisa

---

[14] Ahmad Tafsir, *Pendidikan Agama dan Keluarga* (Bandung: Remaja Rosdakarya' 1996), h. 7

[15] Satrianawati, *Dampak Penggunaan Handphone Terhadap Aktivitas Belajar Anak Siswa Sekolah Dasar*, Profesi Pendidikan Dasar, Vol. 4, No. 1, Juli (2017) h. 60-61

di akses melalui hanphone dan komputer-komputer yang ada di warnet (warung internet).

Perkembangan game online di daerah perkotaan atau pedesaan yang telah memiliki jaringan internet begitu cepat berkembang pesat dan menjamur, apalagi jika memiliki kuota internet atau data, sehingga siapa pun dengan mudah dapat menjangkau permainan yang dapat dimainkan secara online. Game online adalah wadah bermain bagin siapapun yang dapat mengaksesnya, berbagai macam jenis permainan game onlien yang dapat menarit minat pemainnya yaitu game strategi, petualangan dan musical. Perkembangan dan dampak game online berubah sebagai gaya hidup pemamfaatan waktu bermain secara berlebihan. Pemahaman orangtua mengenai permainan game online dapat menjadi landasan utama dalam pengawasan anak, orangtau hanya sering mengingatkan tanpa adanya kontrol dan pendidikan dalam pengawasan anak. Orangtua sibuk dengan aktivitasnya masing-masing sehingga kesempatana dalam mendidik dan memberikan pengetahuan pada anak akhirnya menjadi terbatas.

Pengawasan dalam kebiasaan bermaian anak-anak menjadi sangat lemah, sehingga anak-anak mulai terbiasa dengan kebiasaan mereka bermain game online, kurangnya pengetahuan ini dapat berdampak negatif pada kebiasaan anak-anak bermain game. Dari hal tersebut, sebagai orangtua di era digital perlu adanya pengetahuan tentang tugas yang harus di lakukan dalam mendidik anak-anaknya, dimana anak-anak selalu menghabiskan waktu di rumah bersama orangtuanya. Adapun tugas orangtua yaitu menciptakan suasana yang nyaman di lingkungan rumah, bersikap lembut ketika menasehati anak dan selalu mengawasi aktivitas anak.

Dalam mengurangi kecanduan perlu adanya peran orangtua dalam meminimalisir tingkat aktif bermain game online pada anaknya, agar kemudian hari dalam menjalani kehidupannya dapat berjalan dengan selaras tanpa menyebabkan efek negatif dari masalah yang tidak diharapkan. Mengurangi kecanduan

game online dalam hal ini, lebih kepada kemampuan orangtua dalam mengurangi waktu bermain anak dengan mengisi waktu luang dengan hal yang bermanfaat seperti mengajaknya berolahraga, refresing, bermain, membaca buku dan mengaji. Orang tua juga harus dapat mengurangi pergaulan anaknya dengan para pemain game online (gamers), serta mengatur waktu belajar, bermain dan waktu untuk anak beristirahat agar dapat mengimbangi atar keduanya.

Berdasarkan pemaparan diatas peneliti tertarik untuk meneliti: Peranan orang tua dalam mengurangi kecanduan game online di taman kanak-kanak bunda khodijah di desa buay nyerupa kecamatan sukau lampung barat. Karena dalam kenyataannya banyak anak yang mengalami kecanduan game online untuk itu perlu adanya penanganan orang tua untuk mengurangi kecanduan tersebut. Karena mengingat penggunaan handphone bagi sebagian anak sudah tidak terbataskan lagi dan membuat seorang anak hanya lebih banyak menggunakan waktunya untuk bermain handphone. Padahal masih banyak hal yang lebih bermanfaat yang dapat dilakukan tanpa tergantung dengan handphone.

C. Fokus dan Sub fokus Penelitian

1. Fokus Penelitian

   Berdasarkan latar belakang masalah yang ada maka fokus penelitian dalam hal ini yaitu Peranan Orangtua Dalam Mengurangi Kecanduan Terhadap Game Online Di Taman Kanak-Kanak Bunda Khodijah Di Desa Buay Nyerupa Kecamatan Sukau Lampung Barat.

2. Sub Fokus Penelitian

   Sub fokus dalam penelitian ini adalah mendampingi anak, menjalain komunikasi pada anak, memberi kesempatan pada anak, mengawasi anak, mendorong atau memberi motivasi, dan mengarahkan anak disesuaikan dengan indikator pencapaian Peranan Orangtua Dalam Mengurangi Kecanduan Terhadap

Game Online Di Taman Kanak-Kanak Bunda Khodijah Di Desa Buay Nyerupa Kecamatan Sukau Lampung Barat.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka permasalahan utama dalam penelitian ini, yaitu:

Bagai mana peranan orangtua dalam mengurangi kecanduan game online pada anak usia sekolah di Taman Kanak-Kanak Bunda Khodijah Di Desa Buay Nyerupa Kecamatan Sukau Lampung Barat?

E. Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah diatas, tujuan yang akan penulis capai yaitu:

Untuk mengetahui bagaimana peranan orangtua dalam mengurangi game online pada anak usia sekolah di Taman Kanak-Kanak Bunda Khodijah Di Desa Buay Nyerupa Kecamatan Sukau Lampung Barat.

F. Manfaat Penelitian

Dengan adanya hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikian kepada pihak yang ikut terlibat dalam peranan orang tua dalam mengurangi dampak penggunaan hanphone terhadap perkembangan kepribadian anak yang nantinya akan menjadi generasi penerus cita-cita bangsa yang dapat dibanggakan terutama di Taman Kanak-Kanak Bunda Khodijah Di Desa Buay Nyerupa Kecamatan Sukau Lampung Barat.

1. Manfaat Teoritis

   a. Diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat dijadikan bahan referensi atau rujukan penelitian selanjutnya yang membahas tentang peran orang tua dalam mengurangi kecandua game online.

b. Diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat dijadikan bahan bacaan di perpustakaan kampus UIN Raden Intan Lampung.

c. Diharapkan dengan adanya penelitian ini, dapat dijadkan sebagai sarana pembelajaran bagi penulis dalam mengamati peran orangtua dalam mengurangi kecanduan game online pada anak usia sekolah.

2. Manfaat Praktis

a. Memberikan pemahaman dan pengetahuan kepada orangtua akan pengaruh game online dan dampak sosial yang ditimbulkan dari bermain game online dan bahwa game online dapat terindikasi pada kecanduan.

b. Orangtua dapat mengetahui bagaimana cara mengatasi pertumbuhan anak yang gemar bermain game online dan mengetahui bagaimana cara mengatasi ana yang sudah kecanduan game online.

c. Dalam kamus terutama prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini bisa mencapai solusi dan mencari solusi terhadap anak yang kecanduan bermain game online.

3. Manfaat Peneliti

Metode adalah cara yang sangat tepat untuk melakukan suatu dengan menggunakan pemikiran secara seksama untuk mencapai sebuah tujuan. Sedangkan penelitian adalah pemikiran yang sistematismengenai berbagai jenis masalah yang pemahamannya memerlukan pengumpulan data dan penafsiran fakta-fakta.[16] Supaya penelitian dapat mencapai target yang tepat, diperlukan suatu perencanaan yang logis dan sistematis dalam membentuk rencana penelitian. Objek yang diteliti adalah dampakpenggunaan hanphone terhadap komunikasi orangtua dan anak di Taman Kanak-Kanak Di Desa Buay Nyerupa Kecamatan Sukau Lampung Barat.

---

[16] Cholid Narbuko dan Achmad, *Metode Penelitian* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2015) h. 1

G. Kajian Penelitian Terdahulu Yang Relevan

Penelitian terdahulu yang dimaksud adalah untuk mengetahui kaitannyan dengan penelitian sejenis yang telah dilakukan sebelumnya oleh kalangan akademis. Hal ini untuk menentukan letak persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang pernah ada sebelumnya.

Penelitian dengan judul " *Pentingnya Pendampingan Dialogis Orangtua Dalam Penggunaan Gadget P ada Anak Usia Dini* " yang dilakukan Yusmih Warisyah.[17] Dalam penelitian tersebut menjelaskan tentang pendampingan dialogis orangtua dimana perkembangan gedget pada anak usia dini tentu memiliki dampak yang buruk. Bantua dialog dari orangtua diperlukan untuk meminimalkan anak-anak dari pengaruh negatif gadget. Pendampingan dialogis yang dimaksud adalah bantuan yang dilakukan secara berkelanjutan. Jika anak menggunakan gadget, orangtua harus menemani anak, membuka fitur yang sesuai dengan tahap perkembangan anak, disamping itu orangtua harus mampu menjadi guru bagi anaknya. Gadget digunakan sebagai media yang dugunakan untuk merangsang anak-anak, misalnya fitur yang cocok untuk anak-anak (permainan) dapat dikembangkan untuk diskusi sehingga anak-anak tidak terlalu fokus pada gedget mereka, dengan aplikasi seperti itu anak-anak dilatih untuk tetap berinteraksi dengan lingkungan sekitar.

Penelitian dengan judul " *Analisis Peran Orangtua Terhadap Kebiasaan Anak Bermain Game Online di Desa Tanjung Bugis* " yang dilakukan oleh Rayadi. Dalam artikel penelitiannya membahas peran orangtua sangat di butuhkan dalam setiap tumbuh kembang anak agar terhindar dari prilaku-prilaku yang menyimpang seperti halnya kecanduan game online, yang dapat berpengaruh buruk terhadap anak baik secara fisik maupun psikis

---

[17] Yusmih Warisyah, *Pentingnya Pendampingan Dialogis Orangtua Dalam Penggunaan Gadget Pada Aanak Usia Dini*, "Prosiding Seminar Nasional Pendidikan", (FKIIP Universitas Muhammadiyah Ponorogo, 2015), h. 137

sang anak.[18] Peran orangtua dalam mengawasi kebiasaan anak bermain game online terjadi karena kurangnya bentuk pengawasan terhadap anak dikarenakan kesibukan aktivitas orangtua dan pengaruhlingkungan sang anak bergaul.

Penelitian dengan judul " *Peran Bimbingan Orangtua Dalam Upaya Mengurangi Kebiasaan Bermain Game Online Pada Anak di Kelurahan Maccorawalie Kecamatan Watang Sawitto Kabupaten pinrang* " yang di lakukan oleh Nurkumalasari.[19] Dalam penelitian tersebut menjelaskan orangtua sangat berperan penting dalam menangani anaknya yang gemar bermain game, dengan cara orang tua harus bekerja keras dalam memantau perkembangan dan prilaku anak, orangtua juga harus memberikan waktu khusus untuk bermain game, dan berikan ketegasan kepada anak-anak untuk tidak bermain diluar waktu yang di sepekati.

Penelitian dengan judul *"Pendampingan Dialogis Orang Tua Dalam Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini"* yang dilakukan oleh Warisyah. Dalam penelitian tersebut menjelaskan bahwa berkembangnya Gadget pada anak usia dini tentu memiliki dampak negatif. Perlu adanya Pendampingan dialogis dari orang tua untuk meminimalisir anak dari pengaruh negatif penggunaan Gadget. Pendampingan dialogis yang dimaksud adalah pendampingan yang dilakukan secara berkelanjutan. Apabila anak sedang menggunakan Gadget orang tua harus mendampingi anaknya, membuka fitur-fitur yang sesuai dengan tahap perkembanganya. Disamping itu orang tua harus mampu menjadi guru bagi anaknya. Gadget dijadikan media untuk menstimulasi anak. Misalnya, fitur-fitur yang sesuai dengan anak (Permainan) bisa dikembangkan untuk bahan diskusi supaya anak tidak terlalu fokus pada Gadgetnya, dengan penerapan seperti itu anak dilatih untuk tetap berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya.

---

[18] Rayadi, *Analisis Peran Orangtua Terhadap Kebiasaan Anak Bermain Game Online di Desa Tanjung Bugis*, " Artikel Penelitian", (Universitas Tanjung Pontianak, 2018), h. 4

[19] Nurkumalasari, *Peran Pembimbing Orang Tua Dalam Upaya Mengurangi Kebiasaan Bermain Game Online Pada Anak di Kelurahan Maccorawalie Kecamatan Watang Sawitto Kabupaten Pinrang*. " Skripsi ". (Sekolah Tinggi Agama Islam Negerin (STAIN) Pare-Pare, 2017). h. 84

Penelitian berjudul *"Pendampingan Orang Tua pada Anak Usia Dini dalam Penggunaan Teknologi Digital"* yang dilakukan oleh Irwansyah Dkk. Dalam penelitian tersebut menjelaskan bahwa orang tua bertindak sebagai komunikator dan anak sebagai komunikan, orang tua berbicara dengan anak dengan bahasa yang dipakai sehari-hari dan bahasa non lisan (nirverbal) digunakan ketika komunikator perlu menjelaskan melalui isyarat, baik tubuh maupun benda lainnya sehingga komunikan akan mengerti. Anak usia dini cenderung menggunakan benda yang berwarna untuk memacu perkembangan otaknya. Pada masa usia dini anak mengalami masa keemasan (the golden years) yang merupakan masa di mana anak mulai peka/sensitif untuk menerima berbagai rangsangan. Pada usia 0-2 tahun masa ini kemampuan anak terbatas pada gerak-gerak refleks, bahasa awal, waktu sekarang dan ruang yang dekat saja. Komunikasi yang berkualitas pada anak usia dini akan membuat mereka mampu mengenal dan membedakan benar salah, memudahkan dalam mengetahui akar persoalan, serta memberikan kepentingan yang terbaik untuk anak. Orang tua perlu tetapkan batas waktu saat menggunakan teknologi untuk bekerja ataupun menikmati hiburan, dan jangan melanggarnya. Selain itu orang tua selalu berusaha mendampingi anak saat menggunakan Gadget. Orang tua di era digital harus waspada dan berperan aktif dalam perkembangan anak dengan tidak mengandalkan Gadget.

Dari ke 5 penelitian diatas memiliki persamaan pada penelitian penulis yaitu sama-sama meneliti tentang kecanduan anak pada game online, dampak yang ditimbulkan, peranan orangtua, cara mengatasi anak yang kecanduan game online.

Berdasarkan penelitian-penelitian sebelumnya penulis akan melakukan penelitian lanjutan dalam menganalisis Peranan Orangtua Dalam Mengurangi Kecanduan Game Online Di Taman Kanak-Kanak Bunda Khodijah Di Desa Buay Nyerupa Kecamatan Sukau Lampung Barat. hal inilah yang membuat penulis tertarik untuk meneliti tentang ada tidaknya pengaruh peran orang tua dalam mengurangi kecanduan game online di Taman Kanak-Kanak Bunda Khodijah Di Desa Buay Nyerupa Kecamatan Sukau Lampung Barat.

Tabel 1.2

Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan

No	Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Penelitian oleh Yusmih Warisyah dengan judul "*Pentingnya Pendampingan Dialogis Orangtua Dalam Penggunaan Gedget Pada Anak Usia Dini* "	Membahas variabael game online, metode penelitian kualitatif deskriptif	Dari asapek subjek, objek dan lokasi penelitian
2.	Penelitian oleh Rayadi dengan judul "*Aanalisis Peran Orangtua Terhadap Kebiasaan Anak Bermain Game Online di Desa Tanjung Bugis* "	Peran orangtua dal am mengawasi anak bermain game onine	Dari aspek subjek, objek dan lokasi penelitian
3.	Penelitian oleh Nurkumalasari dengan judul "*Peran Bimbingan Orangtua Dalam Upaya Mengurangi Kebiasaan Bermain Game Online Pada Anak di Kelurahan Maccorawalie Kecamatan Watang Sawito kabupaten Pinrang* "	Membahas variabel game online dan orangtua, metode penelitian kualitatif deskriptif	Dari aspek onjek, onjek dan lokasi penelitian
4.	Penelitian oleh Warisyah dengan judul "*Pentingnya Pendampingan*	Pendampingan orangtua pada dialogis anak dalam penggunan	Dari aspek onjek, onjek dan lokasi penelitian

	Dialogis Orangtua Dalam Penggunaan Gadget"	Gadget	
5.	Penelitian oleh Irwansyah Dkk dengan judul *"Pendampingan Orangtua Pada Aanakn Usia Dini Dalam Penggunaan Teknologi Digital"*	Pendampingan pada anak usia dini dalam penggunaan Gadget	Dari aspek onjek, onjek dan lokasi penelitian

H. Metode Penelitian

Seperti yang diungkapkan Sugiyono bahwa Metode Penelitian pada dasarnya adalah metode yang logis untuk mendapatkan informasi dengan tujuan akhir kemudahan. Berdasarkan pemanfaatan ini, ada empat semboyan yang harus dipikirkan, khususnya teknik logis, informasi, alasan dan kemudahan penggunaan. Sementara itu, sebagaimana diungkapkan Darmadi, teknik eksplorasi merupakan metode logis untuk mendapatkan informasi dengan motivasi di balik penggunaannya. Dari penilaian para ahli di atas, cenderung disimpulkan bahwa teknik eksplorasi adalah metode logis untuk mendapatkan informasi dengan tujuan dan pekerjaan tertentu.

Untuk mendapatkan hasil penelitian yang valid, penulis menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif dan melakukan penelitian secara sistematis dan terorganisir berdasarkan aturan dalam penelitian yang telah digunakan sebagai dasar utama dalam penelitian ini. Sebuah penelitian dapat dikatakan valid dan sistematis jika menggunakan metode penelitian ilmiah, karena secara umum metode penelitian didefinisikan sebagai cara ilmiah untuk memperoleh data dengan tujuan dan penggunaan tertentu.[20]

[20]Abdul Pirol, dkk, Pedoman Penulisan Skripsi, Tesis, & Artikel Ilmiah, (Palopo: Kementerian Agama Republik Indonesia IAIN Palopo, 2019)

Dalam metodologi penelitian ini akan dibahas hal-hal penting yang berhubungan dengan penelitian yang akan dilakukan, yaitu: Sifat Penelitian, Subjek dan Objek Penelitian, Tempat Penelitian, Instrumen Penelitian, Teknik Pengumpulan Data, dan Analisis Data. Hal-hal penting di atas akan diuraikan secara lengkap berikut ini:

1. Sifat Penelitian

   Menurut gagasan eksplorasi ini memanfaatkan pemeriksaan subyektif grafis adalah strategi penanganan informasi dengan membedah faktor-faktor yang diidentifikasi dengan objek pemeriksaan dengan memperkenalkan informasi secara lebih mendalam ke objek eksplorasi. Sedangkan eksplorasi subjektif adalah penelitian yang susunannya dengan pikiran, wawasan, anggapan, keyakinan individu yang akan diteliti dan semuanya tidak dapat diperkirakan dengan angka.[21] Alasan pemeriksaan ekspresif ini adalah untuk membuat penggambaran, penggambaran secara tepat, dapat diverifikasi dan tepat tentang realitas saat ini, atribut jumlah penduduk di wilayah tertentu. Informasi yang diperoleh melalui pemeriksaan seperti persepsi, pertemuan, eksplorasi diatur bukan sebagai angka, melainkan sebagai klarifikasi dari keadaan yang diteliti yang diperkenalkan sebagai penggambaran akun.

2. Subjek dan Objek Penelitian

   Subjek penelitian ini adalah anak-anak kelas A TK Bunda Khodijah Kabupaten Lampung Barat. sedangkan objek penelitian adalah masalah yang di teliti yaitu Peranan Orangtua Dalam Mengurangi Kecanduan Game Online Di Taman Kanak-Kanak Bunda Khodijah Di Desa Buay Nyerupa Kecamatan Sukau Lampung Barat.

---

[21] Aan Prabowo dan Heriyanto, ―Analisis Pemanfaatan Buku Elektronik (E-Book) Oleh Pemustaka di Perpustakaan SMA Negeri 1 Semarang [Analysis of the Utilization of Electronic Books (EBooks) by Pemustaka at the SMA Negeri 1 Semarang Library],‖ Jurnal Ilmu Perpustakaan 2, no. 2 (2013): 1–9, https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/jip/article/view/3123/2982.

3. Tempat dan Waktu

a.Tempat Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti memilih Lokasi tersebut berada di TK Bunda Khodijah berlokasi Desa Buay Nyerupa Kecamatan Sukau Lampung Barat. Alasan karena penelitian ingin mengetahui bagaimana Peranan Orangtua Dalam Mengurangi Kecanduan Game Online Di Taman Kanak-Kanak Bunda Khodijah Di Desa Buay Nyerupa Kecamatan Sukau Lampung Barat.

b. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2022 pada tangga 8 – 19 agustus 2022.

4. Instrumen Penelitian

Dalam penelitian kualitatif yang menjadi instrumen penelitian adalah itu sendiri. Peneliti sendiri mengumpulkan data, menggunakan panduan, obsevasi dan panduan wawancara. Subjek dalam penelitian ini adalah sesuatu yang akan diteliti yaitu orang tua dan anak usia sekolah yang kecanduan game online di Kecamatan Sukau Kabupaten Lampung Barat, sedangkan objek dalam penelitian ini adalah bagaimana mengurangi kecanduan game online pada anak usia sekolah di TK Bunda Khodijah. Informasi penelitian adalah seseorang yang memiliki informasi atau data mengenai objek yang sedang diteliti dan yang akan diminta sebagai narasumber adalah orang tua yang anakanya kecanduan game online.

5. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan teknik atau metode yang digunakan untuk mengumpulkan data yang akan diteliti, selain itu teknik pengumpulan data memerlukan langkah yang strategis dan juga sistematis untuk mendapatkan data yang valid dan juga sesuai dengan kenyataan. Dalam proses pengumpulan data, penulis menggunakan beberapa teknik sebagai berikut:

a.Observasi Observasi

Observasi adalah salah satu teknik pengumpulan data yang sangat lazim dalam metode penelitian kualitatif. Observasi hakikatnya merupakan kegiatan dengan menggunakan pancaindera, bisa penglihatan, penciuman, pendengaran, untuk memperoleh informasi yang diperlukan untuk menjawab masalah penelitian. Hasil observasi berupa aktivitas, kejadian, peristiwa, objek, kondisi atau suasana tertentu, dan perasaan emosi seseorang. Observasi dilakukan untuk memperoleh gambaran nyata suatu peristiwa atau kejadian untuk menjawab pertanyaan penelitian. Pengumpulan data dilakukan dengan mengamati kondisi yang berkaitan dengan objek penelitian dengan membuat catatan sistematis tentang bagaimana orang tua mengurangi kecanduan game online terhadap perilaku anakanak.

b. Wawancara

Wawancara adalah proses komunikasi atau interaksi untuk mengumpulkan informasi dengan cara tanya jawab antara peneliti dengan informan atau subjek penelitian. Dengan kemajuan teknologi informasi seperti saat ini, wawancara bisa saja dilakukan tanpa tatap muka, yakni melalui media telekomunikasi. Pada hakikatnya wawancara merupakan kegiatan untuk memperoleh informasi secara mendalam tentang sebuah isu atau tema yang diangkat dalam penelitian. Atau merupakan proses pembuktian terhadap informasi atau keterangan yang telah diperoleh lewat teknik yang lain sebelumnya. Hasil wawancara kemudian diolah dan dikolaborasikan dengan hasil yang dikumpulkan dari pola pengumpulan data ini pertanyaan yang dibuat peneliti dan dijawab oleh responden agar singkron antara pertanyaan penulis dengan jawaban narasumber.

c.Dokumentasi

Selain melalui observasi dan wawancara, informasi juga bisa diperoleh lewat fakta yang tersimpan dalam bentuk surat, catatan harian, arsip foto, hasil rapat, cenderamata, jurnal

kegiatan dan sebagainya. Data berupa dokumen seperti ini bisa dipakai untuk menggali infromasi yang terjadi di masa silam. Peneliti perlu memiliki kepekaan teoretik untuk memaknai semua dokumen tersebut sehingga tidak sekadar barang yang tidak bermakna. Dokumentasi yaitu pengumpulan data mengenai hal-hal yang berkaitan dengan video, rekaman, catatan wawancara dan foto pada saat wawancara sedang berlangsung.

6. Analisis Data

Setelah penulis mengumpulkan data, baik diperoleh melalui penelitian pustaka maupun penelitian secara langsung. Dalam penelitian kualitatif ini dilakukan sejak sebelum dan setelah selesai dilapangan. Kemudian diolah dan dianalisis dengan tujuan untuk meringkas atau menyerdehanakan data agar lebih spesifik, sehingga permasalahan yang ada dapat dipecahkan.

Data ini menggunakan cara kualitatif analisis deskriptif, serta diolah dengan kata-kata dan argumen-argumen yang sesuai dengan apa adanya. Kemudian dianalisis menggunakan cara sebagai berikut:

a. Teknik induktif, yaitu suatu bentuk pengelolaan data yang berawal dari fakta-fakta yang terjadi kemudian di analisis dan bersifat khusus setelah itu menarik kesimpulan yang bersifat umum.

b. Teknik deduktif, yaitu suatu cara untuk menganalisa dengan baik dari yang umum kemudian menarik sebuah kesimpulan yang bersifat khusus.

c. Teknik komparatif, yaitu teknik menganalisa perbandingan dari data dan pendapat para ahli tentang masalah yang berhubungan dengan pembahasan kemudian menarik sebuah kesimpulan.

I. Sistematika Pembahasan

Dalam rangka untuk mempermudah para pembaca untuk mengikuti uraian penyajian data skripsi, penulis akan memaparkan sistematika skripsi secara garis besar menjadi beberapa bagian, Bagian awal skripsi ini terdiri dari halaman judul, daftar isi. Bagian pokok terdiri dari beberapa bagian yaitu:

BAB I : Pendahuluan, berisi tentang penegasan judul, latar belakang masalah, fokus dan sub fokus penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, penelitian relevan, metode penelitian, sistematika pembahasan.

BAB II : Landasan teori yang berkaitan dengan Peranan Orangtua Dalam Mengurangi Kecanduan Game Online Di Taman Kanak-Kanak Bunda Khodijah Di Desa Buay Nyerupa Kecamatan Sukau Lampung Barat**.** yang diperjelas sub-subnya berisi tentang peranan orangtua, game online dan kerangka berfikir.

BAB III : Deskripsi objek penelitian, yang memuat uraian tentang gambaran umum objek penelitian dan Penyajian Fakta dan Data Penelitian

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Peranan Orangtua

1. Pengertian Orangtua

Menurut Mardiyah orang tua terdiri dari ayah dan ibu yang mana ayah adalah seseorang yang bertanggung jawab dalam suatu rumah tangga, dan ibu adalah seseorang yang melahirkan seeorang anak dan mengurus rumah tanga. Mereka adalah figur atau contoh yang akan selalu ditiru oleh anak-anaknya.

Rusdijana menjelaskan bahwa orang tua adalah orang yang bertanggung jawab di dalam mengasuh dan mendidik anaknya hingga dewasa. Pola asuh orang tua adalah pola perilaku yang diterapkan pada anak dan bersifat relatif konsisten dari waktu ke waktu. Pola perilaku ini dapat dirasakan oleh anak dari segi negatif maupun positif.[22]

Ahmad Tafsir berpendapat bahwa orang tua merupakan pendidik utama dan pertama, utama karena pengaruh mereka amat mendasar dalam perkembangan kepribadian anak, dan pertama karena orang tua adalah orang yang pertama dan yang paling banyak bertemu atau yang berhubungan langsung dengan anaknya.[23]

Orang tua yang berhasil mengelola anak dengan baik maka cepat atau lambat akan merasakan hasilnya, tenang dan bahagia menjalani hidup ini baik ketika anak masih kecil maupun ketika anak sudah beranjak dewasa dan orang tua pun menjadi semakin tua. Anak akan tumbuh sesuai dengan harapan orang tuanya, berbakti kepada orang tua, bertanggung jawab,

---

[22] Sitti Trinurmi, Hubungan Peranan Ayah dalam Perkembangan Motorik Anak Usia Pra Sekolah (Cet.1; Makassar: Alauddin University Press, 2014), h. 127.

[23] Ahmad Tafsir, Metodologi Pengajaran Agama Islam, (Bnadung: Remaja Rosdakarya, 1997), h. 135

disiplin dan dapat dipercaya. Mengharapkan anak tumbuh menjadi seseorang yang baik tentu tidak bisa instan. Perlu sentuhan orang tua supaya orang tua dapat mengarahkan anak menjadi lebih baik maka orang tua perlu berusaha untuk mengenali, merasakan, serta mengetahui apa yang sedang terjadi di dalam benak dan hidup anak terlebih dahulu.

Pada dasarnya orang tua bertanggung jawab atas pemeliharaan, dimana masyarakat memberikan kewenangan utama pada orang tua untuk memenuhi kebutuhan anak karena orang tua dianggap mengetahui hal-hal yang penting bagi anaknya. Orang tua membawa serangkaian kebutuhan dan kualitas kompleks dalam proses pengetahuan, tidak seperti anak-anak yang menjalani proses pengasuhan dalam keadaan baru dan tanpa pengalaman, manusia memiliki sejarah hubungan dan tanggung jawab lain yang mempengaruhi perilaku mereka sebagai orang tua.

Sikap orang tua juga sangat mempengaruhi perkembangan anak, yaitu sikap menerima atau menolak, sikap kasih sayang atau cuek, sikap sabar atau terburu-buru, sikap menjaga atau membiarkan, sehingga beberapa sikap tersebut dapat memengaruhi reaksi emosional sang anak.Orang tua berperan sebagai tokoh atau figur panutan atau contoh tauladan yang dapat terwujud apabila dilakukan oleh orang tua untuk menginspirasi apa saja yang dilakukan anak. Adanya motivasi yang kuat dari orang tua dapat menghantarkan anak menjadi pribadi yang lebih baik, untuk mendapatkan hal tersebut maka diperlukan kerjasama yang baik antara anak dan orang tua.

Tugas orang tua adalah membimbing dan mengajarkan anak dalam hal-hal yang baik sesuai dengan nilai-nilai dan norma yang berlaku di masyarakat, jika itu tidak dilakukan dengan baik maka seorang anak akan menjadi menyimpang. Dalam pengasuhan anak, orang tua berkewajiban untuk merawat dan membesarkan anakanaknya yang berarti memenuhi kebutuhan fisik anak, menjaga dan melindungi kesehatan anak, memberikan pendidikan atau pemahaman

agama kepada anak-anak, menyekolahkan dan membahagiakan anak di dunia dan akhirat. Keadaan dalam pendidikan dapat terwujud berkat adanya hubungan pergaulan yang saling mempengaruhi antara yang satu dengan yang lain secara timbal balik antara orang tua dan anak.

Orang tua sangatlah berperan penting dalam membantu anak-anaknya untuk tumbuh dan berkembang dimana dengan adanya pendidikan dasar ilmu pengetahuan dari orang tua sehingga anak dapat mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari yang dapat mempengaruhi perkembangan pribadi dan intelektual anak.

Dari penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa orang tua adalah keluarga yang terdiri dari ayah dan ibu yang bertugas untuk memberikan kasih sayang kepada anaknya, menjaga dan melindunginya serta mendidik dan membimbing anak-anaknya.

2. Pengertian Peranan Orangtua

Peranan merupakan tindakan yang dilakukan oleh seorang dalam suatu pristiwa. Sedangkan peran merupakan seperangkat katingkah laku yang diharapkan dapat dimiliki oleh orang yang berkedudukan dimasyarakat. Sumber lain mengatakan, kata peran adalah karakter yang dimiliki oleh subjek.[24]Secara terminologi peran adalah konsep prilaku yang dimiliki oleh individu yang dapat diharapkan sesuai dengan posisi sosial yang di berikan baik secara formal maupun non formal.

Apalagi seseorang melaksanakan hak dan kewajibannya sesuai dengan kedudukan, maka dia menjalankan suatu peranan. Peranan lebih banyak menunjukkan pada fungsi, penyesuaian diri dan sebagai suatu proses dalam memahami keadaan diri dengan orang lain. Peranan mencakup tiga hal sebagai berikut:[25]

---

[24] Tim Penyusun Kamus Besar Bahasa Indonesia, (cet I ; Jakarta: Balai Pusaka, 1998), h. 667

[25] Soejono Soekanto, *Sosiologi Suatu Pengantar*. (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2012), h. 213

1. Peranan meliputi norma-norma yang dihubungkan dengan posisi atau tempat seseorang dalam masyarakat.
2. Peranan merupakan suatu konsep tentang apa yang dapat dilakukan oleh individu dalam masyarakat sebagai organisasi.
3. Peranan juga dapat dilakukan sebagai prilaku individu yang penting bagi struktur sosial masyarakat.

Menutut kamus besar bahasa indonesia orangtua dalam arti khusus adalah manusia yaitu ayah dan ibu kandung.[26] Menurut Ahmad Tafsir dalam buku Metodologi Pengajaran Agama Islam, dijelaskan bahwa oranftua adalah: " Pendidik utama dan pertama, utama karena pengaruh mereka amat mendasar dalam perkembangan kepribadaian anaknya, pertama karena orangtua adalah orang pertama dan paling banyak melakukan kontak dengan anaknya.[27]

Menurut Ahmad Tafsir dalam buku yang berjudul Pendidikan Agama dan Keluarga, berpendapat bahwa: " Orangtua adalah orang yang menjadi panutan dan contoh bagi anak-anaknya. Setiap anak pasti akan mengagumi orangtuanya, apapun yang dikerjakan orangtua akan dicontoh oleh anak. Misalnya, anak laki-laki senang mengunakan palu, anak perempuan senag bermain boneka dan memasak. Contoh tersebut adalah adanya kekaguman anak terhadap oranftuanya, karena itu keteladanan sangat perlu saperti sholat berjamaah, membaca doa ketika makan dan anak-anak menirukannya."[28]

Dari pendapat diatas dapat dipahami bahwa orangtua adalah orang yang utama dan pertama yang berperan dalam pendidikan, membesarkan dan membimbing serta mengarahkan terbentuknya kepribadian anaknya. Selain itu orangtua juga merupakan teladan tingkah laku bagi anaknya, orangtua juga

---

[26] Kamus Besar Bahasa Indonesia, (Jakarta: Balai Pustaka, 2005), hal. 801

[27] Ahmad Tafsir, *Metododlogi Pengajaran Agama Islam*, (Bandung: Remaja Rosdakarya), 1997. Hal.135

[28] Ahmad Tafsir, *Pendidikan Agama dan Keluarga* (Bandung: Remaja Rosdakarya' 1996), h. 7

harus menunjukkan kerja sama dan perhatian terhadap sholat anak-anaknya, baik dirumah maupun di luar.

Berdasarkan pengertian diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa peran orang tua adalah hak dan kewajiban ayah dan ibu yang harus dilakukan sesuai dengan fungsi dan kedudukannya sebagai keluarga didalam masyarakat untuk mendidik anak-anaknya mencapai kedewasaan.

Pada dasarnya orangtua bertanggung jawab atas pemeliharaan, dimana masyarakat memberikan kewenangan utama pada orangtua untuk memenuhi kebutuhan anak kerena orangtua dianggap mengetahui hal-hal yang penting bagi anak-anaknya. Orangtua membawa serangkaian kebutuhan dan kualitas kompleks dalam proses pengetahuan, tidak seperti anak-anak yang menjalani proses pengasuhan dalam keadaan baru dan tanpa pengetahuan, manusia memiliki sejarah hubunagan dan tanggung jawab lain yang mempengaruhi prilaku mereka sebagai orangtua. Orangtua sanagtlah berperan penting dalam membantu anak-anaknya untuk tumbuh dan berkembang dimana dengan adanya pendidikan dasar ilmu pengetahuan dari orangtua sehingga anak dapat mengaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari yang dapat mempengaruhi perkembangan pribadi dan intelektual anak dan rangtua berperan sebagai tokoh atau figur panutan atau contoh tauladan yang dapar terwujud apabila dilakukan oleh orangtua untuk menginspirasi apa saja yang dilakukan anak. Adanya motivasi yang kuat dari orangtua dapat menghantarkan anak menjadi pribadi yang lebih baik, untuk mendapatkan hal tersebut maka diperlukan kerjasama yang baik antara anak dan orangtua.[29]

Upaya orang tua dalam hal ini ialah peran orang tua dalam proses perkembangan anak secara umum antara lain sebagai berikut:

---

[29] Widijo Hari Murdoko, *Parenting with Leadhership Peran Orangtua Dalam Mengoptimalkan dan Memberdayakan Potensi Anak*, (Jakarta: PT Alex Media Komputindo, 2017), h. 11

1. Mendampingi

   Setiap anak memerlukan perhatian dari orang tuanya. Sebagian orang tua bekerja dan pulang ke rumah dalam keadaan lelah. Bahkan ada juga orang tua yang menghabiskan sebagian besar waktunya untuk bekerja, sehingga hanya memiliki sedikit waktu bertemu dan berkumpul dengan keluarga. Sehingga menyediakan fasilitas dan media bermain yang lengkap namun tidak menjamin anak merasa senang. Anak merupakan makhluk sosial yang memiliki kebutuhan sosial, yaitu berinteraksi dengan orang lain, mendapatkan perhatian serta kehangatan dari orang-orang yang ada disekitarnya.

2. Menjalin Komunikasi

   Komunikasi menjalin hal penting dalam hubungan orang tua dan anak karena komunikasi merupakan jembatan yang menghubungkan keinginan, harapan dan respon masing-masing pihak. Melalui komunikasi, orang tua dapat menyampaikan harapan, masukan dan dukungan pada anak. Begitu pula sebaliknya, anak dapat bercerita dan menyampaikan pendapatnya.

3. Memberi Kesempatan

   Anak akan tumbuh menjadi sosok yang percaya diri apabila diberikan kesempatan untuk mencoba, mengekspresikan, mengeksplorasi dan mengambil keputusan. Kepercayaan merupakan unsur esensial, sehingga arahan, bimbingan dan bantuan yang diberikan orang tua kepada anak akan menyatu dan memudahkan anak menangkap maknanya.

4. Mengawasi

   Pengawasan mutlak diberikan pada anak agar anak tetap dapat dikontrol dan diarahkan. Tentunya pengawasan yang dimaksud bukan berarti dengan memata-matai dan main curiga. Tetapi pengawasan yang dibangun dengan dasar komunikasi dan keterbukaan. Orang tua perlu secara langsung dan tidak langsung untuk mengamati dengan siapa

dan apa yang dilakukan anak, sehingga dapat meminimalisir dampak pengarih negatif pada anak.

5. Mendorong atau Memberikan Motivasi

   Walgito menjelaskan bahwa motivasi merupakan keadaan dalam diri individu atau organism yang mendorong perilaku ke arah tujuan. Setiap individu merasa senang apabila diberikan penghargaan dan dukungan atau motivasi. Motivasi diberikan agar anak selalu berusaha mempertahankan dan meningkatkan apa yang sudah dicapai. Apabila anak belum berhasil, maka motivasi dapat membuat anak pantang menyerah dan mau mencoba lagi.

6. Mengarahkan

   Orang tua memiliki posisi strategis dalam membantu agar anak memiliki dan mengembangkan dasar-dasar disiplin diri. Kurangnya bimbingan dan pengarahan dari orang tua menyebabkan anak merasa tidak aman, tidak punya orientasi, dan penuh keraguan.[30]

Tugas orangtua adalah membimbing dan mengajarkan anak dala, hal-hal yang baik sesuai dengan nilai-nilai dan norma yang berlaku dimasyarakat, jika itu tidak dilakukan dengan baik maka seorang anak akan menjadi menyimpang. Dalam pengasuhan anak, orangtua berkewajiban untuk merawat dan membesarkan anak-anaknya yang berarti memenuhi kebutuhan fisik anak, menjaga dan melindungi kesehatan anak, memeberikan pendidikan atau pemehaman agama kepeda anak-anak, menyekolahkan dan membahagiakan anak di dunia dan diakhirat. Keadaan dalam pendidikan dapat terwujud berkat adanya hubungan pergaulan yang saling mempengaruhi antara yang satu dan yang lainnya secara timbal balik antara orangtua dan anak.[31]

---

[30] Sitti Trinurmi, *Hubungan Peranan Ayah dalam Perkembangan Motorik Anak Usia Pra Sekolah*, h. 143-144

[31] Zakiah Dradjat, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta: Bumi Aksara, Cet. X, 2012), h. 35

Selain peran orang tua di atas dalam hal ini dipaparkan secara khusus mengenai beberapa hal yang dapat dilakukan orang tua dalam meminimalisir dampak penggunaan handphone. Teori Belajar Sosial dan Tiruan dari Millers dan Dollard bahwa tingkah laku manusia adalah dipelajari. Karena itu untuk memahami tingkah laku social dan proses belajar social, kita harus mengetahui prinsip-prinsip psikologi belajar. Yaitu dorongan, isyarat, tingkah laku-balas, dan ganjaran.mengatakan bahwa dalam tingkah laku sosial, belajar coba dan ralat dikurangi dengan dengan belajar tiruan dimana seorang anak tinggal meniru tingkah laku orang dewasa untuk dapat memberikan tingklah laku balas yang tepat, sehingga ia tidak perlu membuang waktu untuk belajar dengan cara coba dan ralat. Di sinilah peran guru, orang tua, dan orang dewasa dalam mendidik anak-anak dan generasi muda.[32]

B. Game Online

1. Pengertian Game Online

Berkaitan dengan pengertian game online Young mengemukakan bahwa game online adalah permainan dengan menggunakan jaringan, dimana interaksi antara satu orang dengan yang lainnya untuk mencapai tujuan, melaksanakan misi, dan meraih skor tertinggi dalam dunia virtual. Lebih lanjut dapat dikatakan game online adalah suatu permainan yang dimainkan melalui internet dan bisa dimainkan oleh banyak orang secara bersama.

Andrew Rollings dan Ernest Adams menjelaskan bahwa game online lebih tepat disebut sebagai sebuah teknologi dibandingkan sebagai sebuah game atau jenis permainan, sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain bersama dibandingkan pola tertentu dalam sebuah permainan. Pendapat tersebut memiliki makna bahwa game online bukan hanya

---

[32] Sarlito Wirawan Sarwono, *Teori-Teori Sosial*, (Cet.3; Jakarta: CV. Rajawali, 1991), h. 24- 2

sekedar sebuah permainan sederhana melainkan sebuah kemajuan teknologi yang mengedepankan mekanisme untuk dapat menghubungkan antar pemain. Berdasarkan pendapat ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa game online merupakan suatu bentuk permainan yang dapat dimainkan oleh banyak pemain melalui koneksi internet.[33]

Rika Agustina Amanda menjelaskan secara terminologi game online berasal dari dua kata, yaitu game dan online. Game adalah permainan dan online adalah terhubung ke internet. Jadi, dapat disimpulkan bahwa game online merupakan game yang terhubung dengan koneksi internet atau LAN (Local Are Network) sehingga para pemain dapat terhubung dengan pemain lain yang memainkan game yang sama.[34] Game online merupakan jenis situs atau aplikasi berbagai jenis permainan yang mrlibatkan berbagai orang pengguna internet di berbagai tempat yang berada untuk saling terhubung di waktu yang sama. Hal ini kemungkinan para pemain mendapat kesempatan untuk bermain bersama-sama, berinteraksi dan berpetualang serta membentuk komunitas sendiri dalam dunia maya.

Game online adalah game yang dimainkan secara online melalui internet. Game dengan fasilitas online melalui internet menawarkan lebih banyak fasilitas dibandingkan dengan game biasa (seperti video game dan playstations) karena para pemain dapat berkomunikasi dengan pemain lain dari seluruh penjuru dunia melalui media chat dan audio visual. Anak yang kecanduan game online termasuk dalam kriteria yang ditetapkan oleh WHO (World Health Organization) yang sangat membutuhkan penanganan yang lebih baik dimana game dengan gejala yang ditimbulkannya yaitu menarik diri dari

---

[33] Maurice Andrew Suplig, Pengaruh Kecanduan Game Online Siswa Terhadap Kecerdasan Sosial Sekolah Swasta di Makassar, Oktober 2017. Diakses pada tanggal 2 Desember 2019 dari situs Https://Media.Neliti.Com/Media/Publications/257119.

[34] Rika Agustina Amanda, *Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Prilaku Agresif Anak di Samarinda*, (Ejurnal Ilmu Komunikasi Volume 4, Nomor 3, 2016), h. 293

lingkungan, kehilangan kendali dan tidak peduli dengan kegiatan lain.

Tidak dapat dipungkiri bahwa sebagian pengguna game online adalah anak yang berumur dibawah 7-18 tahun yang masih mengenyam bangku sekolah, pada umur demikian seharusnya diisi dengan kegiatan bermain yang lebih bermanfaat. Munculnya permainan game digital sejak dulu sudah ada, namun yang dimainkan oleh anak-anak terus berkembang dan semakin canggih seiring berjalannya waktu seperti game online yang bisa diakses melalu gadget dan komputer-komputer yang ada di warnet (warung internet).

Kecanduan game online adalah suatu prilaku yang berlebihan, dilakukan secara terus-menerus dan berulang – ulang untuk memainkan salah satu permainan dari internet sehingga menglami kecanduan atau kebiasaan, serta tindakan yang mengandung keasyikan dan di lakukan atas kehendak sendiri, bebas tanpa paksaan dengan tujuan memperolah kesenangan pada saat melakukan kegiatan tersebut. kecanduan game online juga merupakan bentuk kecanduan yang di sebabkan oleh teknologi internet atau lebih dikenal dengan internet *addictive disorder*. Anak yang kecanduan bermain game online selama 5 kali seminggu dan 4 jam sehari itu sudah dapat dikatakan bahwa anak tersebut telah terindikasi adiksi (Focus group discution, dengan 3 psikoloklinis terlisensi).

Moze Simanjuntak, dalam mendiagnosa kecanduan bermain jika game menjadi fokus utama dari kehidupan pemainnya, ketika game sudah terfikirkan setiap menit secara terus menerus, mengorbankan relaksi dan kesempatan berhubungan dengan orang-orang sekitar, serta mengabaikan kesehatan.[35]

Perkembangan game online didaerah pedesaan yang telah memiliki jaringan internet begitu cepat berkembang pesat dan menjamur, apalagi jika memiliki kuota atau data, sehingga

[35] Moze Simanjuntak, *More That Just A Game*, (Tanggerang: Yayasan Pelika, 2019), h. 33-34

siapapun dengan mudah dapat menjangkau permainan yang dapat dimainkan secara online. Saat ini banyak bermunculan game online terbaru yang menyediakan berbagai macam fitur komunitas online, sehingga menjadikan game online sebagai aktivitas sosial dan dapat menarik orang di berbagai kalangan mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Kecanduan pada alat teknologi di era modern ini yaitu diciptakannya permainan Mobile Legend, PUBG Mobile dan Free Fire, game tersebut merupakan permainan yang marak digunakan oleh anak-anak saat ini.

Game online adalah wadah bermain bagi siapapun yang dapat mengaksesnya, berbagai macam jenis permainan game online yang dapat menarik minat pemainnya yaitu game strategi, petualangan dan musical. Perkembangan dan dampak game online berubah sebagai gaya hidup pemanfaatan waktu bermain secara berlebihan.

Orangtua harus segera mengatasi kecanduan bermain game pada anak agar tidak menimbulkan efek negatif yang lebih luas. Setiap orangtua selalu berfikir bagaimana memberikan pendidikan yang terbaik bagi anak-anaknya, dimana orangtua memiliki pola pengasuhan tersendiri dalam melakukan tugas sebagai orangtua. Ada beberapa cara untuk mengatasi kecanduan game pada anak yang bisa dilakukan.

2. Cara Mengalihkan Anak Supaya Tidak Kecanduan Game Online

Agar anak tidak keterusan bermaim game online sebaiknya orangtua mencari cara untuk mengalihkan anak supaya tidak kecanduan game online, yaitu:

a.Cintai dan Sayangi Anak – Anak

Anak yang mendapatkan cinta dan kasih sayang yang cukup dari orang tuanya akan dapat menghadapi masalah yang menghadangnya ketika mereka berada diluar rumah dan menyelesaikannya dengan baik. Sebaliknya, jika anak anak terlalu dicampuri urusannya atau orang tua terlalu

memaksakan kehendaknya, anak akan merasa diintervensi dan pada akhirnya akan menghalangi membentuk pribadi yang sempurna.

b. Saling Menghormati antara Orangtua dan Anak

Hormat bukan berarti takut. Orang tua harus punya ketegasan tapi tetap mengakomodasi keinginan dan permintaan yang logis dari anak. Orang tua juga tidak boleh kebal kritik. Saling menghormati artinya anak dan orang tua tetap menciptakan kasih sayang, namun tetap menjaga hak-haknya. Orang tua harus tetap menjaga hak- hak hukumnya. Jangan sampai ingin menciptakan suasana kasih sayang hukum- hukum yang telah dibuat keluarga menjadi longgar. Itulah sebabnya, orang tua tidak boleh otoriter dan anak-anak tidak boleh permisif. Keduanya harus berjalan beriringan dan saling menghargai

c.Mewujudkan Kepercayaan

Kepercayaan diri pada anak sangat penting. Kepercayaan anak-anak terhadap dirinya sendiri akan membuat mereka mudah menerima kekurangan yang ada pada dirinya. Berilah kepercayaan kepada mereka dan hargailah. Menghargai dan memberikan kepercayaan terhadap anak anak berarti memberikan penghargaan dan kelayakan terhadap mereka. Penghargaan dan kepercayaan yang diberikan orang tua akan membuat anak menjadi mandiri, maju, dan selalu berusaha berani dalam bersikap. Mereka menjadi lebih percaya diri dan yakin dengan kemampuan sendiri.

d. Luangkan Waktu untuk Bermain dan Berdiskusi Kepada Anak

angan biarkan anak merasa jika gadget yang mereka mainkan lebih asyik dibanding dengan bermain bersama orang tuanya, sempatkanlah waktu untuk bermain bersama anak walaupun hanya sebentar, berikan pengertian serta pemahaman dengan cara berdiskusi secara baik-baik bahwa sebenarnya ada akibat-akibat yang kurang baik bila mereka

terlalu lama dan terlalu sering memainkan gadget, bila perlu berikan ilustrasi berupa gambar atau efek yang dapat ditimbulkan dari pemakaian.

e. Berikan Alternatif Bermain untuk Anak

Saat ini banyak mainan anak yang edukatif sehingg mampu membuat anak untuk lebih pandai dan kreatif, mungkin beberapa orang berpendapat bahwa mainan edukatif cenderung mahal tapi percayalah hal itu tentu akan sebanding dengan manfaat yang didapatkan. Bila anak kurang tertarik dengan mainan edukatif bisa juga diberikan mainan lain yang dapat Anda sesuaikan masing-masing sesuai dengan ketertarikan anak, yang penting anak tidak lagi terlalu sering terpapar gadget setiap harinya.

f. Berikan Batasan Waktu Bermain Gadget dan Batasan Pemakaian Internet

Dalam hal ini kita harus bisa bersikap tegas pada anak, bila telah terjadi kesepakatan antara anak dengan orang tua dalam hal pemakaian gadget dan internet maka kita harus menerapkan kesepakatan tersebut, kita buat kesepakatan anak hanya boleh bermain gadget pada hari libur itupun hanya 2 jam dan pada saat hari biasa cuma boleh bermain hanya 1 jam, bila anak melanggar hal tersebut tegaslah dalam mengaturnya, jangan mudah luluh oleh rayuan anak ataupun menjadi mudah marah jika anak sulit untuk diatur, coba bicarakan kembali mengenai kesepakatan tersebut dengan anak, agar anak juga bisa belajar disiplin dalam mematuhi aturan rumah.[36]

Dari uraian diatas orangtua diharuskan untuk memperhatikan kembali saat anak melakukan aktivitas terlebih lagi saat anak sedang bermain game online cara mengalihkan anak supaya tidak kecanduan game online adalah 1) cintai dan sayangi anak-anak, 2) saling menghormati antara anak dan

[36] ijapedia, Dampak Buruk Gadget Bagi Anak dan Cara Mengatasinya, Situs Resmi Hijapedia. https://hijapedia.com/dampak-buruk-gadget/ (24 Januari 2019)

orangtua 3) mewujudkan kepercayaan 4) luangkan waktu untuk bermain dan berdiskusi pada anak, 4) berikan alternatif bermain untuk anak dan 5) memberikan batasan waktu bermain gadget dan batasan pemakaian internet.

3. Cara Mengatasi Kecanduan Game Online Pada Anak

Berikut ini adalah beberapa cara untuk mengatasi kecanduan game pada anak yaitu:

a.Kurangi waktu bermain game

Cara mengatasi kecanduan game harus dilakukan secara bertahap, mungkin tidak langsung berhenti tiba-tiba dan kasar. Jik melakukan hal yang kasar maka anak akan melakukan kebohongan dan bahkan menentang. Jadi, mulailah dengan mengurangi jumlah waktu anak bermain game, buat kesepakatan dengan anak tentang jumlah jam bermain dalam sehari dan pada jam berapa anak bisa bermain game.

b. Hindari game dengan tingkat adiksi yang tinggi

Saat ini semakin bannyak jenis permainan yang tersedia, orangtua perlu mengetahui bahwa dari sekian banyak jenis permainan, beberapa diantaranya memiliki resiko tinggi untuk kecanduan. Orangtua harus mencari tahu game apa saja yang cenderung membuat ketagihan sehingga anak tidak lupa waktu dalam bermain game.

c. Pilihkan game yang dapat dimainkan bersama keluarga

Cara mengatasi c]kecanduan game selanjutnya adalah memilih game untuk anak-anak yang dapat dimainkan bersama keluarga. Metode ini bisa mencegahnya dari bermain game sampai ketagiahan, bermain game bersama keluarga tidak terlalu membuatnya jadi fokus pada game yang dimainkan. Game yang dimainkan bersama keluarga akan mengingatkan anak tentang waktu bermain, selain itu ini juga bisa memperkuat ikatan antar anggota keluarga.

d. Alihkan game dengan permainan yang bermanfaat

Cara mengatasi kecanduan game ini sudah menunjukkan kemajuan. Lima cara sebelumnya adalah cara untuk mengurangi kecanduan bermain game, dengan sara ini oranrtua sudah mulai menyingkirkan permainan game online yang dimainkan sang anak.[37]

Dari uraian diatas maka cara mengatasi kecanduan game online pada anak adalah 1) kurangi waktu bermain game, 2) hindari game dengan tingkat adiksi yang tinggi, 3) pilihlah game yang dapat di mainkan bersama keluarga dan 4) alihkan game dengan permainan yang bermanfaat

4. Faktor Yang Mempengaruhi Kecanduan Game Online Pada Anak

Faktor-faktor yang menyebabkan anak mengalami kecanduan bermain game online yaitu:[38]

a.Kurangnya perhatian dari orang-orang terdekat khususnya orangtua

b. Kurangnya kontrol diri anak

c.Kurangnya kegiatan

d. Pola asuh orangtua

e.Lingkugan

Terdapat dua faktor penyebab kecanduan game online yaitu:[39]

a.Faktor Internal

1) Orangtua menyediakan fasilitas bermain seperti HP, Komputer dan menyediakan jaringan internet

---

[37] Andry Arif Kustiawan, Andy Widhiya Bayu, Jangan Suka Game Online Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan, (Jawa Timur: CV. Ae Medika Grafika, Cet. Ke-1, 2019), h. 11-13

[38] Moze Simanjuntak, More Than Just A Game, (Tangerang: Yayasan Pelikan, 2019), h. 33- 34

[39] Andry Arif Kustiawan, Andy Widhiya Bayu, Jangan Suka Game Online Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan, (Jawa Timur: CV. Ae Medika Grafika, Cet. Ke-1, 2019), h. 11-13

2) Sifat game yang seru dan menghibur

3) Melepaskan rasa penat dan fikiran yang tegang

4) Anak usia sekolah tidak mampu mengatur prioritasnya seperti ibadah, kesehatan dan pelajaran di sekolah

b. Faktor Eksternal

1) Ajakan dari teman sepergaulan yang juga kecanduan game online

2) Kurang memiliki hubungan sosial yang baik dengan teman-teman sebaya sehingga pilihannya adalah dengan menghabiskan waktu bermain game.

Dari uraian diatas maka faktor penyebab kecanduan terhadap game online yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal meliputi: a) orangtua menyediakan fasilitas bermain seperti HP, Komputer dan menyediakan jaringan internet, b) sifat game yang seru dan menghibur, c) melepaskan rasa penat dan fikiran yang tegang, dan d) anak usia sekolah tidak mampu mengatur prioritasnya seperti ibadah, kesehatan dan pelajaran di sekolah.

5. Kelebihan dan kelemahan game Online Pada Anak

Game online memiliki kelebihan dan kelemahan yang dapat dirasakan pemainnya, terutama pada anak-anak yaitu:

a.Kelebihan game online

1) Melatih konsentrasi dan fokus pada saat bermain game

2) Meningkatkan kemampuan motorik/kemampuan berfikir anak

3) Meningkatkan kemampuan berbahasa inggris dan pengetahuan tentang komputer

4) Mengembangkan imajinasi

b. Kelemahan game online

1) Menyebabkan anak menjadi malas dan mengundang tindakan kriminal
2) Mengakibatkan anak menjadi tidak sehat
3) Menyebabkan anak menjadi anti sosial
4) Dapat menyebabkan anak menjadi pelupa[40]

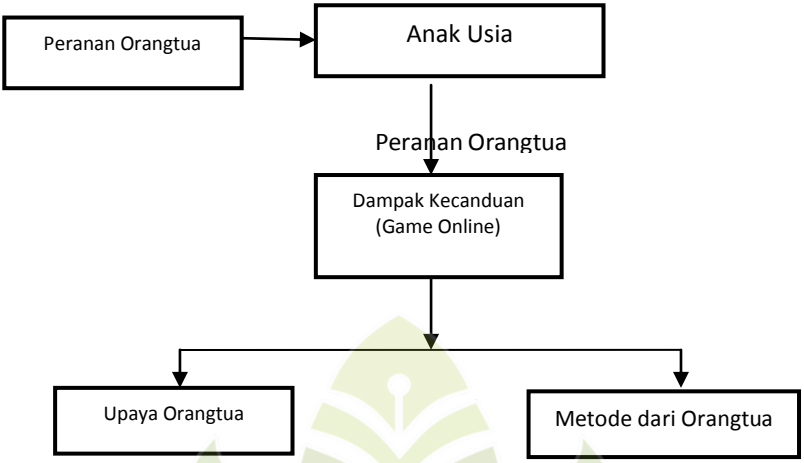
Dari uraian diatas maka kelebihan dan kelemahan game online pada anak adalah a) kelebihan game online yaitu melatih konsentrasi dan fokus pada saat bermnain game, meningkatkan kemampuan motorik/kemampuan berfikir anak dan, meningkatkan kemampuan berbahasa inggris dan pengetahuan tentang komputer dan yang terakhir mengembangkan imajinasi. b) kelemahan game online adalah menyebabkan anak menjadi malas dan mengundang tindakan kriminal, mengakibatkan anak menjadi tidak sehat, menyebabkan anak menjadi anti sosial, dan dapat meyebabkan anak menjadi pelupa.

C. Kerangka Berfikir

Kerangka pikir merupakan suatu rangkaian konsep dasar ilmiah yang disertai alur penjelasan yang berhubungan dengan variable independen dan variable dependen yang menjadikan dasar analisa penulis berdasarkan teori yang telah disusun berkaitan dengan apa yang akan diteliti. Penelitian ini berfokus pada peran orang tua dalam meminimalisir kecanduan bermain game online, terkhusus bagaimana orang tua dapat mengurangi kebiasaan anaknya terhadap game yang sedang dimainkan, mengetahui dampak kecanduan bermain game online bagi anak, dan upaya serta metode yang digunakan oleh orang tua dalam meminimalisir kecanduan bermain game online, sehingga dapat membentuk

[40] Andry Arif Kustiawan, Andy Widhiya Bayu, Jangan Suka Game Online Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan, (Jawa Timur: CV. Ae Medika Grafika, Cet. Ke-1, 2019), h. 11-13

perilaku dan kepribadian yang baik terhadap perkembangan dan pertumbuhan sang anak. Adapun bagan kerangka pikir, yaitu:



DAFTAR RUJUKAN

Abdul Pirol, dkk, *Pedoman Penulisan Skripsi, Tesis, & Artikel Ilmiah*, (Palopo: Kementerian Agama Republik Indonesia IAIN Palopo, 2019)

Ahmad Tafs ir,*MetodelogiPengajaran Agama Islam*, Bandung: RemajaRosdakarya, 1997. Ahmad Tafsir,Pendidikan Agama dalamKeluarga, Bandung: RemajaRosdakarya, 1996.

Amanda, Rika Agustina. *Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Agresif Remaja Di Samarinda*, (eJournal Ilmu Komunikasi Volume 4, Nomor 3, 2016)

Anggito, Albi & Setiawan, Johan. *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Jawa Barat: CV Jejak, 2018)

Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penulisan Suatu Pendekatan Praktek*, (Cet. IV, Jakarta:PT Rineka Cipta, 1998)

Bahiyatun, Psikologi Ibu dan Anak: Buku Ajar Bidan. Jakarta: Buku Kedokteran EGC, 2011.

Cholid narbuko dan Achmadi, *MetodePenelitian* Jakarta;PT.Bumi Aksara,2015

Hertmada, Sinta Kendek. Dampak Penggunaan Handphone Terhadap Proses Interaksi Sosial Dikalangan Mahasiswa Akademika Kebidanan Sinar Kasih Tana Toraja. Skripsi. Makassar: Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Hasanuddin Makassar, 2017

Hijapedia, *Dampak Buruk Gadget Bagi Anak dan Cara Mengatasinya*,

Ianatus Sholikhah, Dampak Positif dan Negatif Game Online, (Online), https://www.google.com/amp/s, diakses pada 8 Mei 2020

Kamus Besar Bahasa Indonesia, Jakarta : Balai Pustaka, 2005.

Kementrian Agama RI, Al‟Quran dan Terjemahan, (Surabaya: Halim Publishing & Distributing, 2014)\Kustiawan, Andry Arif, Bayu, Andy Widhiya. Jangan Suka Game Online Pengaruh

Game Online dan Tindakan Pencegahan, (Jawa Timur: CV. Ae Medika Grafika, Cet. Ke-1, 2019)

Kurnia, Novi. *Literasi Digital Keluarga*, (Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 2019)

Miranti, Permainan Modern dan Dampaknya, (Bekasi: Langit Arbiter, 2019)

Murdoko, Widijo Hari. *Parenting with Leadhership Peran Orang Tua dalam Mengop timalkan dan Memberdayakan Potensi Anak*, (Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2017)

Nurkumalasari, *Peran Bimbingan Orang Tua dalam Upaya Mengurangi Kebiasaan Bermain Game Online pada Anak di Kelurahan Maccorawalie Kecamatan Watang Sawitto Kabupaten Pinrang*. "Skripsi". (Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Pare-Pare, 2017)

Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha, *Desain Penelitian Kualitatif, (Online)*, https://pasca.undiksha.ac.id/desain-penelitian-kualitatif/, diakses pada 6 Maret 2020

Prabowo, Aan, dan Heriyanto. ―Analisis Pemanfaatan Buku Elektronik (E-Book) Oleh Pemustaka di Perpustakaan SMA Negeri 1 Semarang [Analysis of the Utilization of Electronic Books (E-Books) by Pemustaka at the SMA Negeri 1 Semarang Library].‖ Jurnal Ilmu Perpustakaan 2, no. 2 (2013). https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/jip/article/view/3123/2982

Rayadi, *Analisis Peran Orang tua Terhadap Kebiasaan Anak Bermain Game Online di Desa Tanjung Bugis*, "Artikel Penelitian", (Universitas Tanjungpura Pontianak, 2018)

Rymaszewski, Michael, 'Opcit, p. 6

Sarwono, Sarlito Wirawan. Teori-Teori Sosial. Cet.3; Jakarta: CV. Rajawali, 1991.Pengantar Psikologi Umum. Cet.7; Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada, 2016.

Satrianawati, *Dampak Penggunaan Handphone Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Sekolah Dasar*, Profesi Pendidikan Dasar, Vol. 4, No. 1, Juli 2017.

Sidiq, *Desain Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*: Contoh Lengkap, (Online), hhtp://sosiologis.com/desain-penelitian, diakses pada 6 Maret 2020

Simanjuntak, Moze. *More Than Just A Game*, (Tangerang: Yayasan Pelikan, 2019)

Soekanto, Soerjono. *Sosiologi Suatu Pengantar*. (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 2012

Sugiyono. "*Metode Penelitian Kunatitatif, Kualitatif dan R&D*". (Bandung: Alfabeta, 2012

Supardi, Yuniar. *Optimalisasi HP dan Sim Card Pribadi*. Jakara: PT. Elex Media Komputindo, 2011.

Suplig, Maurice Andrew. (2017). "Pengaruh Kecanduan Game Online Siswa SMA Kelas X Terhadap Kecerdasan Sosial Sekolah Kristen Swasta Di Makassar". Jurnal Jaffray. 15(2): 63-98.

Suryono Sukanto, Sosiologi: *Suatu Pengantar*, Jakarta PT. Raja GrafindoPersada, 1985

Trinurmi, Sitti. Hubungan Peranan Ayah dalam Perkembangan Motorik Anak Usia Pra Sekolah. Cet.1; Makassar: Alauddin University Press, 2014

Yusmih Warisyah, *Pentingnya Pendampingan Dialogis Orang tua dalam Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini, "Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*", (FKIP Universitas Muhammadiyah Ponorogo, 2015)

Zakiah Daradjat. *Ilmu Pendidikan Islam*, BumiAksara, Jakarta, 2012

Zulaikha Okta Putri, Pengaruh Game Online terhadap Komunikasi Sosial pada Mahasiswa, "Artikel Jurnal