

SKRIPSI

**UPAYA ORANG TUA DALAM MENANGGULANGI KECANDUAN
GAME ONLINE PADA ANAK DI LINGKUNGAN BARUGAE
KELURAHAN PADDAIDI KECAMATAN MATTIRO BULU
KABUPATEN PINRANG**



OLEH

**MUHAMMAD RAIS
NIM: 15.3200.026**

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN KONSELING ISLAM
FAKULTAS USHULUDDIN, ADAB, DAN DAKWAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
PAREPARE**

2020

**UPAYA ORANG TUA DALAM MENANGGULANGI KECANDUAN
GAME ONLINE PADA ANAK DI LINGKUNGAN BARUGAE
KELURAHAN PADAIDI KECAMATAN MATTIRO BULU
KABUPATEN PINRANG**



OLEH

**MUHAMMAD RAIS
NIM: 15.3200.026**

Skripsi sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Sosial (S.Sos)
pada Program Studi Bimbingan Konseling Islam Fakultas Ushuluddin, Adab dan
Dakwah Institut Agama Islam Negeri IAIN Parepare

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN KONSELING ISLAM
FAKULTAS USHULUDDIN, ADAB, DAN DAKWAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
PAREPARE**

2020

PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING

Judul Skripsi : Upaya Orang Tua Dalam Menanggulangi Kecanduan *Game Online* Pada Anak Di Lingkungan Barugae Kelurahan Padaidi Kecamatan Mattiro Bulu Kabupaten Pinrang

Nama Mahasiswa : Muhammad Rais

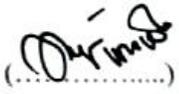
Nomor Induk Mahasiswa : 15.3200.026

Program Studi : Bimbingan Konseling Islam

Fakultas : Ushuluddin, Adab, dan Dakwah

Dasar Penetapan Pembimbing : SK. Dekan Fakultas Ushuluddin, Adab, dan Dakwah IAIN Parepare.
B-3509/In.39/PP.00.9/12/2018

Disetujui Oleh:

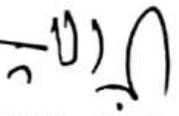
Pembimbing Utama : Dr. Hj. Darmawati, S.Ag., M.Pd.  (.....)

NIP : 197207031998032001

Pembimbing Pendamping : Dr. Ramli, S.Ag., M.Sos.I.  (.....)

NIP : 19761231 200901 1 047

Mengetahui:


Dekan,
Fakultas Ushuluddin, Adab, dan Dakwah

Dr. H. Abd. Halim K, M.A.
NIP. 19590624 199803 1 001

PENGESAHAN KOMISI PENGUJI

Judul Skripsi : Upaya Orang Tua Dalam Menanggulangi Kecanduan *Game Online* Pada Anak Di Lingkungan Barugac Kelurahan Padairi Kecamatan Mattiro Bulu Kabupaten Pinrang

Nama Mahasiswa : Muhammad Rais

Nomor Induk Mahasiswa : 15.3200.026

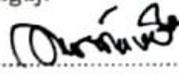
Fakultas : Ushuluddin, Adab, dan Dakwah

Program Studi : Bimbingan Konseling Islam

Dasar Penetapan Pembimbing : SK. Dekan Fakultas Ushuluddin, Adab, dan Dakwah IAIN Parepare.
B-3509/In.39/PP.00.9/12/2018

Tanggal Kelulusan : 24 Maret 2021

Disahkan oleh Komisi Penguji

Dr. Hj. Darmawati, S.Ag., M.Pd. (Ketua) (.....)

Dr. Ramli, S. Ag., M. Sos.I. (Sekretaris) (.....)

Sulvinajayanti, S.Kom. M.I.Kom (Anggota) (.....)

Prof. Dr. Sitti Jamilah Amin, M.Ag (Anggota) (.....)

Mengetahui:

Dekan,
Fakultas Ushuluddin, Adab, dan Dakwah



Dr. H. Abd. Halim K, M.A
NIP. 19590624 199803 1 001

KATA PENGANTAR



Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah swt. berkat hidayah, taufik dan maunah-Nya, penulis dapat menyelesaikan tulisan ini sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi dan memperoleh gelar Sarjana Sosial pada Fakultas Ushuluddin, Adab, dan Dakwah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare.

Penulis menghaturkan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada Ibunda Sabi dan Ayahanda Sirajuddin tercinta dimana dengan pembinaan dan berkah doa tulusnya, penulis mendapatkan kemudahan dalam menyelesaikan tugas akademik tepat pada waktunya.

Penulis telah menerima banyak bimbingan dan bantuan dari Ibu Dr. Hj. Darmawati, S.Ag., M.Pd. dan Bapak Dr. Ramli, S. Ag., M. Sos.I. selaku Pembimbing I dan Pembimbing II, atas segala bantuan dan bimbingan yang telah diberikan, penulis ucapkan terima kasih.

Selanjutnya, penulis juga menyampaikan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Hannani, M.Ag. selaku Rektor IAIN Parepare yang telah bekerja keras dalam mengembangkan kampus Pendidikan IAIN Parepare.
2. Bapak Dr. H. Abd. Halim Kc., M.A selaku Dekan Fakultas Ushuluddin Adab, dan Dakwah IAIN Parepare atas pengabdianya dalam menciptakan suasana pendidikan yang positif bagi mahasiswa.
3. Bapak dan Ibu dosen Fakultas Ushuluddin Adab, dan Dakwah IAIN Parepare yang telah meluangkan waktu dalam mendidik penulis selama studi di IAIN Parepare.

4. Bapak Kepala Lingkungan Barugae Kelurahan Padaidi Kecamatan Mattiro Bulu Kabupaten Pinrang yang telah memberi izin kepada penulis untuk memperoleh data terkait penelitian terhadap warganya.
5. Bapak dan Ibu Lingkungan Barugae Kelurahan Padaidi Kecamatan Mattiro Bulu Kabupaten Pinrang yang telah meluangkan waktu dan tenaganya memberikan informasi terkait penelitian kepada penulis.
6. Rekan-rekan seperjuangan mahasiswa Fakultas Ushuluddin Adab, dan Dakwah IAIN Parepare

Penulis tak lupa pula mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan, baik moril maupun material hingga tulisan ini dapat diselesaikan. Semoga Allah Swt. berkenan menilai segala kebajikan sebagai amal jariyah dan memberikan rahmat dan pahala-Nya. Akhirnya penulis menyampaikan kiranya pembaca berkenan memberikan saran konstruktif demi kesempurnaan skripsi ini.

Parepare, 29 September 2020

Penulis



MUHAMMAD RAIS

NIM: 15.3200.026

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Mahasiswa yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Rais
NIM : 15.3200.026
Tempat/Tgl.Lahir : Parepare, 21 Februari 1997
Program Studi : Ushuluddin, Adab, dan Dakwah
Fakultas : Bimbingan Konseling Islam
Judul Skripsi : Upaya Orang Tua dalam Menanggulangi Kecanduan Game online Pada Anak Di lingkungan Barugae Kelurahan Padaidi Kecamatan Mattiro Bulu Kabupaten Pinrang

Menyatakan dengan sesungguhnya dan penuh kesadaran bahwa skripsi ini benar merupakan hasil karya saya sendiri. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa ia merupakan duplikat, tiruan, plagiat, atau dibuat oleh orang lain, sebagian atau seluruhnya, maka skripsi dan gelar yang diperoleh karenanya batal demi hukum.

Parepare, 29 September 2020

Penulis



MUHAMMAD RAIS
NIM: 15.3200.026

ABSTRAK

Muhammad Rais. *Upaya Orang Tua Dalam Menanggulangi Kecanduan Game online Pada Anak Di lingkungan Barugae Kelurahan Padaidi Kecamatan Mattiro Bulu Kabupaten Pinrang* (dibimbing oleh Hj.Darmawati dan Ramli).

Perkembangan internet menyuguhkan banyak penawaran yang menarik termasuk bagi anak remaja. Namun, dibandingkan untuk menggunakan internet untuk menyelesaikan tugas sekolah, kenyataannya banyak yang beralih pada *game online* secara berlebihan, yang akan mempengaruhi kesehatan baik fisik maupun mental pada anak, dan mengarah kepada adiksi bagi pemainnya. Bimbingan yang diberikan orang tua untuk membatasi kebiasaan anak bermain *game online*, merupakan salah satu upaya menanggulangi kecanduan anak pada *game online*. Penelitian bertujuan mengetahui upaya orang tua dalam menanggulangi kecanduan *game online* pada anak di Lingkungan Barugae Kelurahan Padaidi Kecamatan Mattirobulu Babupaten Pinrang.

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dan dalam mengumpulkan data menggunakan metode observasi, wawancara dan dokumentasi. Adapun teknik analisis data yang digunakan yaitu reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian menjelaskan bahwa upaya orang tua dalam melakukan pencegahan *game online* terhadap anak yang terdampak bermain *game online* yaitu orang tua menerapkan pola gaya pengasuhan secara *otoriter* dan *demokratis*. Pola asuh *otoriter* adalah dimana orang tua menuntun anak dan kurang merespon terhadap keinginan anak seperti aktivitas bermain *game online*, sedangkan pola asuh *demokratis* adalah menetapkan batasan-batasan pengendalian atas diri anak, dan orang tua memberikan rasa kepedulian yang lebih terhadap anak agar anak tidak bergantung dengan *game online*. Terakhir orang menggunakan metode pendekatan Al-Quran pada anak, dimana anak meluangkan waktunya bersama untuk membaca dan mempelajari Al-Quran daripada bermain *game online*.

Kata Kunci: Game Online, Penanggulangan, Pola Asuh

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING	ii
PERSETUJUAN KOMISI PENGUJI.....	iii
KATA PENGANTAR	ii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	vi
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian.....	7
D. Kegunaan Penelitian.....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
A. Tinjauan Penelitian Relevan.....	8
B. Tinjauan Teoretis.....	9
1. Teori Behavioristik.....	9
2. Teori Pola Asuh Orang Tua.....	11
C. Tinjauan Konseptual	15
1. Upaya	15
2. Orang Tua.....	15

3. <i>Game Online</i>	18
4. Anak Dalam Aspek Agama dan Sosiologis	24
5. Peran Orang Tua dan Tanggung Jawab dalam Islam.....	29
D. Kerangka Pikir.....	30
BAB III METODE PENELITIAN.....	32
A. Jenis Penelitian.....	32
B. Lokasi dan Waktu Peneltian.....	33
C. Fokus Penelitian	33
D. Jenis dan Sumber Data	33
E. Teknik Pengumpulan Data	34
F. Teknik Analisis Data	36
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	39
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	39
B. Hasil Penelitian	45
1. Dampak Kecanduan Game Online pada Anak Usia 14-17 tahun di Lingkungan Barugae	45
2. Upaya Orang Tua Dalam Menanggulangi Anak Kecanduan <i>Game</i> <i>Online</i> di Lingkungan Barugae	50
BAB V PENUTUP.....	58
A. Kesimpulan.....	58
B. Saran.....	59
DAFTAR PUSTAKA	60

DAFTAR TABEL

No. Tabel	Nama Tabel	Halaman
2.1	Tabel Masa Pertumbuhan Anak Usia 12-17 Tahun	26
4.1	Prasarana Kelurahan Padaidi	40

DAFTAR GAMBAR

No. Gambar	Judul Gambar	Halaman
2.1	Bagan Kerangka Pikir	31
4.1	Struktur Organisasi Pemerintahan Kelurahan Padaidi	42

DAFTAR LAMPIRAN

No.	Judul Lampiran
1.	Daftar Pertanyaan Wawancara
2.	Surat Izin Melaksanakan Penelitian dan Kementerian Agama Republik Indonesia Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare
3.	Surat Izin Melaksanakan Penelitian Dari Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Pinrang
4.	Surat Keterangan Selesai Penelitian Dari Lingkungan Barugae Kelurahan Padaidi Kecamatan Mattiro Bulu Kabupaten Pinrang
5.	Surat Keterangan Wawancara
6.	Foto Kegiatan Pelaksanaan Penelitian
7.	Biografi Penulis

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan internet di Indonesia khususnya daerah lingkungan Barugae Kecamatan Mattirobulu Kabupaten Pinrang sangat pesat, salah satu perkembangan internet yang marak digemari adalah *game online*, kemudahan untuk mengakses *game online* didukung dengan kehadiran *smartphone* juga dapat menyebabkan kecanduan. fenomena kecanduan *game online* pada *smartphone* dapat mempengaruhi prestasi pelajar siswa dan terpelajar lainnya.¹ Seiring perkembangan teknologi, dan industrialisasi serta informasi yang semakin canggih, sehingga menghasilkan produk teknologi yang tidak terhitung jumlahnya, beraneka jenis ragam tertentu untuk memenuhi kebutuhan manusia dalam pendidikan, kesehatan, serta sekedar untuk hiburan, salah satu produk teknologi yang sedang marak dan heboh dikalangan remaja saat ini adalah *video game* dan *game online*.²

Video games yang terus berkembang dan beraneka ragam jenisnya, meliputi *Mobile legend*, *Free fire*, *PUBG*, dan *game online* lainnya dan yang sedang menjadi trend beberapa tahun belakangan ini terutama dikalangan siswa dan anak-anak yaitu *game online*, *game online* digunakan sebagai hiburan bahkan untuk mendapatkan rasa kesenangan bagi manusia. *Game online* adalah permainan yang dimainkan secara

¹Merry Indah Sari, M Ricky Ramadhian, dan Rika Lisiswanti, "Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Pada Smartphone (Mobile Online Games) Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Lampung," *Jurnal Kesehatan Dan Agromedicine* 6, no. 1 (2019): 125–29, h. 126.

²Sri Wahyuni Adiningtiyas, "Peran Guru Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online," *Journal of the Counseling Guidance Study Program* 4, no. 1 (2017): 28–40, h. 28.

online via internet.³ *Game online* via internet yang menawarkan fasilitas lebih karena para pemain bisa berkomunikasi dengan pemain lain dari seluruh penjuru dunia melalui media *chatting*.⁴

Game online tentu mempunyai daya tarik di mata pecinta *game*, karena pada monitor terdapat gambar tiga dimensi yang membuat permainan semakin terasa nyata, layaknya dunia nyata mereka dapat hidup, bergerak, bertransaksi, melakukan aktivitas sehari-hari, mendapatkan pekerjaan, mencari pasangan, di dunia virtual atau maya.⁵ Saat ini bagi siswa yang tidak memiliki fasilitas *game online* di rumahnya, tersedia warung-warung internet (*warnet*) yang menyediakan fasilitas *game online* yang ada di Lingkungan Barugae Kecamatan Mattirobulu Kabupaten Pinrang kondisi ini membuat siswa menjadi lebih mudah untuk bermain *game* dimana saja dan kapan saja tanpa mengenal waktu, yang akhirnya menyebabkan siswa menjadi kecanduan, dituduh menjadikan orang berperilaku diluar dari rana aktiitas, tak acuh pada kegiatan lain, dan memunculkan gejala aneh, seperti rasa tidak tenang pada saat keinginan bermain tidak terpenuhi.

Hampir setiap hari siswa bermain *game online*, di lingkungan Barugae Kecamatan Mattirobulu bagi siswa, bermain *game online* sangat menyenangkan karena banyak tantangan dan dapat mengenal banyak orang dari komunitas *game online*, dan siswa atau bahkan dikalangan anak-anak berkhayal menjadi satu karakter pemain dalam *game online* sesuai yang diinginkan oleh siswa. Selain itu, sering bermain *game online* siswa menjadi malas dan kehilangan minat beraktivitas untuk

³Ahmad Saifuddin, *Psikologi Siber: Memahami Interaksi Dan Perilaku Manusia Dalam Dunia Digital* (Jakarta: Kencana, 2023), h. 98.

⁴Bety Mustikasari, Deka Setiawan, and Iko Ari Pratiwi, "Analisis Kebiasaan Bermain Game Online Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia SD Di Desa Prawoto," *Jurnal Didika: Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar*, VI 6, no. 2 (2020): 181–90, h. 182.

⁵Adiningtiyas, "Peran Guru Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online.," h. 29.

masuk sekolah sehingga sering bolos sekolah, pecandu *game* juga malas untuk mencari atau mengerjakan tugas-tugas sekolah.⁶ Pengaruh *game online* di lingkungan Barugae Kecamatan Mattirobulu tidak jauh berbeda dengan daerah yang lainnya. *game online* mendapat sambutan yang luar biasa, terutama bagi siswa yang beranjak remaja seiring dengan pertumbuhan ekonomi di Indonesia yang dimulai pada tahun 2007.

Hasil observasi pertama di Lingkungan Barugae Kecamatan Mattirobulu dengan pemilik *smarphone* dan pemilik warnet yang ada di Lingkungan Barugae Kecamatan Mattiobulu Kabupaten Pinrang, fasilitas *game online* lebih banyak menarik pelanggan dibandingkan fasilitas lainnya.⁷ Dan kondisi orang tua saat ini munculnya permainan *game online* yang disediakan oleh pihak yang memfasilitasi permainan *game online*, sangat mengkhawatirkan orang tua dari anak-anak yang terlanjur bermain *game online* karena siswa sering kali dilaporkan pihak sekolah anak-anak bolos sekolah disebabkan karena adanya *room warnet* di Lingkungan Barugae selain itu anak-anak juga tidak fokus dengan aktivitas lainya seperti meningkatkan minat belajar di sekolah, hendaknya *game* tidak bertentangan pula dengan unsur-unsur agama Islam dan kebudayaan lokal yang telah mengakar di tengah-tengah masyarakat yang harus diperhatikan adalah generasi anak-anak yang berusia 14-17 tahun sangat rentang dalam menghadapi perkembangan teknologi saat ini banyak jenis permainan yang membawa agenda terselubung (*hidden agenda*) dalam merusak moral generasi muda diluar tampaknya mengajarkan patriotisme dan keberanian, tapi sesungguhnya hal tersebut hanyalah kedok belaka.

⁶Nurul Ismi dan Akmal Akmal, "Dampak Game Online Terhadap Perilaku Siswa Di Lingkungan SMA Negeri 1 Bayang," *Journal of Civic Education* 3, no. 1 (2020): 1–10, h. 2.

⁷Peneliti, Observasi Pertama di Lingkungan Barugae Kelurahan Padaidi Kecamatan Mattiro Bulu Pada 22 Januari 2020.

Motivasi utama dibalik itu semua adalah pencucian otak bagi generasi muda, selain itu harus dipastikan pula bahwa materi permainan tidak mengandung unsur-unsur kekerasan, brutalitas dan seksualitas, sehingga dalam diri anak-anak tidak tumbuh kecenderungan radikal, sikap gampang menyakiti orang lain dan pikiran-pikiran kotor, *game* juga tidak boleh mengandung unsur *sara* yang mengajarkan kebencian terhadap *etnis*, bangsa dan kelompok lain, apalagi kelompok dalam internal umat Islam. Belakangan banyak bermunculan jenis-jenis *game* yang berisikan usaha menumpas gerakan-gerakan teror harus diwaspadai, apakah Islam menjadi objek dalam jenis permainan ini atau tidak.⁸

Tidak bisa dipungkiri ada pula jenis-jenis *game* yang membawa manfaat, seperti *game* yang digunakan sebagai alat bantu belajar. Selain itu, ada juga *game* yang dapat digunakan dalam pelatihan perusahaan, di stasiun televisi swasta pernah ditayangkan liputan bahwa beberapa perusahaan di Jakarta melakukan seleksi atau ujian masuk untuk karyawan-karyawannya dengan menggunakan sebuah *game*, gerakan atau tindakan yang dilakukan para peserta ujian saat bermain *game* tersebut dijadikan parameter untuk mengukur kepribadiannya, *game-game* jenis ini baik dan layak untuk digunakan.

Game-game dimainkan sebaiknya tidak berlebihan, jangan sampai hiburan menyita seluruh waktu, menghalangi dari aktifitas lainnya dan mengambil waktu-waktu belajar serta bekerja, *game* jangan sampai melalaikan seseorang dari tugas-tugas pokoknya dalam beribadah, dalam rumah tangga. Selain itu, jangan sampai pula membuat orang lupa dari *game* yang lebih penting ketimbang beraktivitas seperti

⁸Julian Firdaus, "Pelaksanaan Kewajiban Orang Tua Terhadap Anak Pecandu Game On-Line Di Jalan Salak Raya Kota Bengkulu Dalam Perspektif Hukum Islam," *Jurnal Hukum Islam Dan Peradilan* 3, no. 2 (2018): 206–18, h. 216.

olahraga fisik untuk menyehatkan badan, *game* juga jangan sampai membuat orang terjerumus pada kecanduan (*addicted*). Para orang tua hendaknya selalu memperhatikan dan memantau anak-anaknya dari segala aktivitas yang dilakukan anak apa lagi bermain *game online* yang sangat berpotensi terjadi kecanduan *game online*, peran orang tua sangat berperan penting dalam mengatur jadwal anaknya dalam mengisi waktu, anak-anak jangan sampai dibiarkan sendirian dalam menentukan aktifitasnya, sebab hal tersebut sangat rentan menimbulkan terjadinya perilaku menyimpang dari anak.⁹ Allah Swt. berfirman dalam Al-Qur'an QS. Al-Tahrim (66):6

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا قُوا أَنفُسَكُمْ وَأَهْلِيكُمْ نَارًا وَقُودُهَا النَّاسُ وَالْحِجَارَةُ عَلَيْهَا مَلَائِكَةٌ

غَلَاطٌ شِدَادٌ لَا يَعْصُونَ اللَّهَ مَا أَمَرَهُمْ وَيَفْعَلُونَ مَا يُؤْمَرُونَ ﴿٦﴾ (التحریم/66:6)

Terjemahannya :

Hai orang-orang yang beriman, peliharalah dirimu dan keluargamu dari api neraka yang bahan bakarnya adalah manusia dan batu; penjaganya malaikat-malaikat yang kasar, keras, dan tidak mendurhakai Allah terhadap apa yang diperintahkan-Nya kepada mereka dan selalu mengerjakan apa yang diperintahkan.¹⁰

Hasil Observasi pertama di Lingkungan Barugae Kecamatan Mattirobulu Pinrang penulis mengambil sampel sebagai objek penelitian, internet *game online* hasilnya anak-anak banyak meminati permainan *game online* dan menggunakan fasilitas warung internet (warnet) hingga semakin berkembang pesat berdasarkan

⁹Dwi Wulandari dan Dilfera Hermiati, "Deteksi Dini Gangguan Mental Dan Emosional Pada Anak Yang Mengalami Kecanduan Gadget," *Jurnal Keperawatan Silampari* 3, no. 1 (2019): 382–92, h. 388.

¹⁰Kementrian Agama RI, *Al-Qur'an Dan Terjemah Edisi Penyempurnaan* (Jakarta: Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an, 2019), h. 6.

realitas yang terjadi peminat *game online* rata-rata yang bermain merupakan anak-anak SMP berumur kisaran 14-17 tahun, dan adpula sampai kalangan dewasa bermain *game* menggunakan *smartphone*.

Meskipun saat ini perhatian media dan popularitas internet *game* yang dihubungkan dengan dampak-dampak buruk yang disebabkan oleh *game* telah banyak dibicarakan, namun tetap saja penelitian mengenai topik tersebut masih sangat kurang. Dan hingga saat ini penulis dapat merumuskan berdasarkan data obsevasi awal bahwa pengaruh adanya *game online* yang ada di kalangan anak-anak yang ada di Lingkungan Barugae Kecamatan Mattirobulu Kabupaten Pinrang, hingga saat ini sangat membawa pengaruh besar dan dampak akibat kecanduan *game online*, secara psikologis anak-anak yang ada di Lngkungan Barugae Kecamatan Mattirobulu sangat rentan dan bergantung dalam permainan *game online* dan faktor-faktor lingkungan yang mengakibatkan seorang anak kecanduan *game online* dan proses minat belajar berkurang di sekolah oleh siswa di lingkungan anak-anak.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana dampak kecanduan *game online* pada anak usia 14-17 tahun di Lingkungan Barugae Kelurahan Padaidi Kecamatan Mattirobulu Kabupaten Pinrang?
2. Bagaimana upaya orang tua menanggulangi kecanduan *game online* pada anak di Lingkungan Barugae Kelurahan Padaidi Kecamatan Mattirobulu Kabupaten Pinrang?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut maka tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui dampak kecanduan *game online* pada anak usia 14-17 tahun di Lingkungan Barugae Kelurahan Padaidi Kecamatan Mattirobulu Kabupaten Pinrang.
2. Untuk mengetahui upaya orang tua menanggulangi kecanduan *game online* pada anak di Lingkungan Barugae Kelurahan Padaidi Kecamatan Mattirobulu Kabupaten Pinrang.

D. Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaan penelitian ini sebagai berikut:

1. Kegunaan Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat mengasah kemampuan peneliti dalam menulis, meneliti dan menganalisis semua data yang didapat dari data serta dapat merumuskan masalah menjadi satu karya ilmiah serta menambah pengetahuan, pengalaman dan wawasan terutama dalam persepsi upaya orang tua menaggulangi kecanduan *game online* pada anak.

2. Kegunaan Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengalaman serta pengetahuan semua pihak baik dari segi pembaca maupun penulis.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Tinjauan Penelitian Relevan

Berdasarkan penelusuran kajian pustaka yang penulis telah lakukan, tidak menutup kemungkinan dalam skripsi yang akan saya teliti nantinya yang akan di jadikan sebuah karya skripsi, mempunyai kemiripan pada penelitian skripsi yang lain dengan tujuan agar menghindari plagiasi penelitian yang berkaitan dengan topik yang di bahas dalam penelitian ini berikut beberapa penelitian tersebut;

Nuredah tahun 2016 dengan judul Peran Upaya Orang Tua Dalam Penanggulangan Dampak Negatif *Handphone* pada Anak Studi di SMPN 5 Yogyakarta. Penelitian Nuredah berbeda dengan penelitian yang akan dilakukan karena penelitian ini memfokuskan pada peran upaya dalam penanggulangan dampak negatif *Handphone* pada anak Studi di SMPN 5 Yogyakarta.¹¹ Sedangkan fokus penelitian penulis upaya orang tua dalam menanggulangi kecanduan *game online* pada anak di Lingkungan Barugae Kecamatan Mattirobulu Kabupaten Pinrang. penulis menemukan letak perbedaan objek dengan penelitian Nuredah.

Nurkumalasari tahun 2017 dengan judul Peran Bimbingan Orang Tua Dalam Upaya Mengurangi Kebiasaan Bermain *Game Online* Pada Anak Kelurahan Macorawalie Kecamatan Wattang Sawitto Kabupaten Pinrang. Penelitian Nurkumalasari berbeda dengan hasil penelitian yang diperoleh dari Nurkumalasari berdasarkan judul yang dikemukakan.¹² Sedangkan fokus penulis terhadap penelitian

¹¹Nuredah, "Peran Orngtua Dalam Penanggulangan Dampak Negatif Handphone Pada Anak (Studi Di SMPN 5 Yogyakarta)" (Skripsi Sarjana UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2016).

¹²Nurkumalasari, "Peran Bimbingan Orang Tua Dalam Upaya Mengurangi Kebiasaan Bermain Game Online Pada Anak Kelurahan Macorawalie Kecamatan Wattang Sawitto Kabupaten Pinrang" (Skripsi Sarjana STAIN Parepare, 2016).

dengan judul upaya orang tua dalam menanggulangi kecanduan *game online* pada anak di Lingkungan Barugae Kecamatan Mattirobulu Kabupaten Pinrang, hasil yang diperoleh penulis skripsi Nurkumalasari yaitu bimbingan upaya orang tua, sedangkan konsep penulis lebih merujuk pada upaya orang tua dalam menanggulangi kecanduan *game online* pada anak di Lingkungan Barugae Kecamatan Mattirobulu Kabupaten Pinrang dan berbeda dengan lokasi penelitian.

Handayani Tri tahun 2017 dengan judul Efektivitas Layanan Konseling Kelompok dengan Teknik Manajemen Diri Untuk Mengurangi Kecanduan *Game online* Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 11 Bandar Lampung.¹³ Penelitian yang dilakukan Handayani berbeda dengan penelitian yang dibuat penulis, karena penulis meneliti tentang upaya orang tua dalam menanggulangi kecanduan *game online* pada anak.

B. Tinjauan Teoretis

1. Teori Behavioristik

Pendekatan behavioristik merupakan usaha untuk memanfaatkan secara sistematis pengetahuan teoritis dan empiris, yang dihasilkan dari penggunaan metode eksperimen dalam psikologi untuk memahami dan menyembuhkan pola tingkah laku abnormal.¹⁴ Untuk pencegahan dan penyembuhan abnormalitas tersebut dimanfaatkan hasil studi eksperimental baik secara deskriptif maupun remedial, pendekatan behavior bertujuan untuk menghilangkan tingkah laku yang salah dan membentuk tingkah laku baru.¹⁵ Pendekatan tingkah laku dapat digunakan dalam

¹³Tri Handayani, "Efektivitas Layanan Konseling Kelompok Dengan Teknik Manajemen Diri Untuk Mengurangi Kecanduan Game Online Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 11 Bandar Lampung" (Skripsi Sarjana IAIN Raden Intan Lampung, 2017).

¹⁴Gusman Lesmana, *Teori Dan Pendekatan Konseling* (Medan: Umsu Press, 2021), h. 105.

¹⁵Sigit Sanyata, "Teori Dan Aplikasi Pendekatan Behavioristik Dalam Konseling," *Jurnal Paradigma* 14, no. 7 (2012): 1–11, h. 5.

menyembuhkan berbagai gangguan tingkah laku dari yang sederhana hingga yang kompleks, baik individual maupun kelompok. Tujuan pendekatan behavioristik adalah sebagai refleksi masalah konseli, dasar pemilihan dan penggunaan strategi konseling dan sebagai kerangka untuk menilai hasil konseling.¹⁶ Karakteristik pendekatan behavioristik, adalah pendekatan tingkah laku yang:¹⁷

- a. Didasarkan pada teori yang dirumuskan secara tepat dan konsisten mengarah kepada kesimpulan yang dapat di uji.
- b. Berasal dari hasil penelaahan eksperimental yang secara khusus direncanakan untuk menguji teori-teori dan kesimpulannya.
- c. Memandang simptom sebagai respons bersyarat yang tidak sesuai (*un-adaptive conditioned responses*).
- d. Memandang simptom sebagai bukti adanya kekeliruan hasil belajar.
- e. Memandang bahwa simptom-simptom tingkah laku ditentukan berdasarkan perbedaan individual yang terbentuk secara *conditioning* dan *autonom* sesuai dengan lingkungan masing-masing.
- f. Menganggap penyembuhan gangguan neurotik sebagai pembentukan kebiasaan (habit) yang baru.
- g. Menyembuhkan simptom secara langsung dengan jalan menghilangkan respon bersyarat yang keliru dan membentuk respon bersyarat yang diharapkan.
- h. Menganggap bahwa pertalian pribadi tidaklah esensial bagi penyembuhan gangguan *neurotik*, sekalipun untuk hal-hal tertentu yang kadang-kadang diperlukan.

¹⁶Lesmana, *Teori Dan Pendekatan Konseling*, h. 106.

¹⁷Tim Pengembangan Ilmu Pendidikan, *Ilmu Dan Aplikasi Pendidikan* (PT Imperial Bhakti Utama, 2007), h. 202.

Pendekatan behavioristik merupakan usaha untuk mengubah penyimpangan tingkah laku dengan menggunakan *conditioning* atau proses belajar lainnya.¹⁸ Pengertian penyimpangan tingkah laku (*behavior disorder*) menunjuk pada berbagai bentuk abnormalitas yang sulit dirumuskan secara tegas dan tepat, ada yang merumuskan abnormalitas dalam pengertian statis, yaitu bahwa individu yang terletak diluar batas garis normal pada kurva normal termasuk abnormal. Klasifikasi penyimpangan pada tingkah laku dalam empat kategori sebagai berikut:¹⁹

- a. Menunjukkan gejala *neuroticism* yang tinggi, sekalipun ada tekanan (stress) yang rendah tetapi dihayati subyek sebagai ancaman.
- b. Memperlihatkan gejala *neuroticism* yang rendah akan tetapi mengalami tekanan (stress) yang tinggi.
- c. Memperlihatkan gejala *neuroticism* yang rendah akan tetapi gagal untuk memperoleh keterampilan yang kompleks.
- d. Memperlihatkan gejala *psychoticism* yang tinggi.

Pendekatan behavioristik mencoba mengubah tingkah laku yang termasuk abnormal, baik yang tergolong neurotik, psikotik ataupun tingkah laku manusia yang tergolong normal. Penyimpangan tingkah laku dapat berbentuk ngompol, gagap, pobia, obsesi dan kompulsi, histeria, tiks, psikopat, kriminalitas, ketimpangan sosial, psikosa alcoholism, dan mental deficiency pada manusia yang tergolong normal.²⁰

2. Teori Pola Asuh Orang Tua

Pola asuh tidak lain merupakan metode atau cara yang dipilih pendidik dalam mendidik anak-anaknya yang meliputi bagaimana pendidik memperlakukan

¹⁸Sanyata, "Teori Dan Aplikasi Pendekatan Behavioristik Dalam Konseling", h. 6.

¹⁹Lesmana, *Teori Dan Pendekatan Konseling*, h. 105.

²⁰Sanyata, "Teori Dan Aplikasi Pendekatan Behavioristik Dalam Konseling.", h. 6.

anak didiknya, jadi yang dimaksud pendidik adalah orang tua terutama ayah dan ibu atau wali secara teoretis.²¹ Pola asuh yang dilakukan orang tua memiliki tiga jenis yang terdiri dari pola asuh *otoriter*, permisif dan otoritatif. Ketiga pola asuh itu memiliki pengaruh besar terhadap pembentukan kepribadian anak, untuk itu pola asuh orang tua sangat menentukan watak, sikap dan perilaku anak, disinilah pentingnya pendidikan keluarga, dalam pendidikan keluarga seyogyanya dibutuhkan aturan yang benar dan memiliki kekuatan sehingga bisa mengikat para anggota keluarga untuk mematuhi dan melaksanakannya.²² Orang tua sangat berperan penting dalam sebuah wadah rumah tangga dan menjadi cerminan anak-anak sesuai dengan pola dan karakter didik orang tua. Adapun penjelasan mengenai tiga jenis pola asuh orang tua sebagai berikut:

a. Pola Asuh *Otoriter*

Pola asuh *otoriter* adalah tipe pola asuh dimana orang tua terlalu banyak menuntut dan sangat kurang merespon dan menanggapi keinginan anak, pola asuh orang tua memiliki ciri-ciri seperti memperlakukan anak secara tegas, menghukum anak, kurang simpatik, mudah menyalahkan segala aktivitas yang dilakukan anak.²³

b. Pola Asuh Permisif

Pola asuh permisif merupakan pola asuh dengan suatu gaya dimana orang tua sangat tidak terlibat dalam kehidupan anak. Pola asuh ini memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

²¹Evy Clara dan Ajeng Agrita Dwikasih Wardani, *Sosiologi Keluarga* (Jakarta: Unj Press, 2020), h. 96.

²²Ani Siti Anisah, "Pola Asuh Orang Tua Dan Implikasinya Terhadap Pembentukan Karakter Anak," *Jurnal Pendidikan UNIGA* 5, no. 1 (2017): 70–84, h. 71.

²³Fitri Sriyani dan Sariah, "Pola Asuh Orang Tua Terhadap Karakter Anak Di Raudhatul Athfal Al-Fityah Pekanbaru," *Journal of Islamic Early Childhood Education* 1, no. 2 (2019): 133–42, h. 136.

- 1) Orang tua memberikan kebebasan kepada anak seluas mungkin.
- 2) Anak tidak dituntut bertanggung jawab.
- 3) Anak di beri hak yang sama dengan orang dewasa.²⁴

c. Pola Asuh *Demokratis*

Pola asuh demokratis yaitu pola asuh yang mendorong anak agar mandiri tetapi masih menetapkan batasan-batasan dan pengendalian atas tindakan mereka, adanya musyawarah, memperlihatkan kehangatan atau kasih sayang terhadap anak. Pola asuh *demokratis* memiliki ciri-ciri seperti, memberikan pembatasan secara otonomi dan kebebasan.²⁵

Berdasarkan uraian tersebut dapat dijelaskan bahwa teori gaya pengasuhan orang tua merupakan suatu cara atau metode pelaksanaan gaya pengasuhan terhadap anak dalam bentuk didikan. Pola asuh orang tua terhadap anak merupakan bentuk interaksi antara anak dan orang tua selama mengadakan kegiatan pengasuhan yang berarti orang tua mendidik, membimbing, dan mendisiplinkan serta melindungi anak untuk mencapai kedewasaan sesuai dengan norma-norma yang berlaku dalam lingkungan setempat. Orang tua mempunyai peran yang sangat penting dalam menjaga, mengajar, mendidik, serta memberi contoh bimbingan kepada anak-anak untuk mengetahui, mengenal, mengerti dan akhirnya dapat menerapkan tingkah laku yang sesuai dengan nilai-nilai dan norma norma keagamaan.²⁶

Orang tua diwarnai oleh sikap-sikap tertentu dalam memelihara, membimbing, dan mengarahkan putra-putrinya, sikap tersebut tercermin dalam pola

²⁴Clara dan Wardani, *Sosiologi Keluarga*, h. 98.

²⁵Sriyani dan Sariah, "Pola Asuh Orang Tua Terhadap Karakter Anak Di Raudhatul Athfal Al-Fityah Pekanbaru.", h. 137.

²⁶Hariadi Ahmad, Ahmad Zainul Irfan, dan Dedy Ahlufahmi, "Hubungan Antara Pola Asuh Orang Tua Dengan Penyesuaian Diri Siswa," *Jurnal Bimbingan Dan Konseling* 5, no. 1 (2020): 950–66, h. 953.

pengasuhan kepada anaknya yang berbeda-beda, karena orang tua mempunyai pola pengasuhan tertentu, sebagai pengasuh dan pembimbing dalam keluarga, orang tua sangat berperan dalam meletakkan dasar-dasar perilaku bagi anaknya.²⁷ Orang tua juga dapat merealisasikan dan menciptakan situasi dan kondisi yang dihayati anak-anaknya agar memiliki dasar-dasar dalam pengembangan diri, dapat di artikan bahwa proses mendidik anak tiap orang tua tentunya tidak sama, hal ini karena dari faktor pengalaman dan tingkat pendidikan dari orang tua masing-masing. Orang tua yang mempunyai tingkat pendidikan tinggi akan mempunyai wawasan yang luas terhadap pandangan hidup, maupun terhadap dunia pendidikan sehingga berharap kelak anak-anaknya akan dapat memperoleh pendidikan yang tinggi dan menjadikan anak-anaknya berguna bagi nusa dan bangsa.²⁸

Berbeda dengan orang tua yang tingkat pendidikannya rendah atau sedang, mereka akan mempunyai wawasan yang kurang luas terhadap pendidikan, sehingga dalam mendidik anak kebanyakan mereka melakukannya berdasarkan apa yang pernah diperoleh pada zaman dahulu, misalnya mereka dahulu hanya lulus tingkat sekolah dasar maka tidak mustahil jika mereka akan menurunkannya kepada anak-anaknya.²⁹

²⁷Imam Subqi, "Perilaku Agresif Remaja Dalam Tinjauan Pola Asuh Keagamaan Orang Tua Di Desa Baleadi Pati," *Indonesian Journal of Islamic Psychology* 1, no. 2 (2019): 186–214, h. 202.

²⁸Urip Tisngati dan Nely Indra Meifiani, "Pengaruh Kepercayaan Diri Dan Pola Asuh Orang Tua Pada Mata Kuliah Teori Bilangan Terhadap Prestasi Belajar," *Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika* 1, no. 2 (2014): 8–18, h. 10.

²⁹Tisngati dan Meifiani, "Pengaruh Kepercayaan Diri Dan Pola Asuh Orang Tua Pada Mata Kuliah Teori Bilangan Terhadap Prestasi Belajar," h. 10.

C. Tinjauan Konseptual

Penelitian ini tentang upaya orang tua dalam menanggulangi masalah *game online* pada anak maka akan diberikan penjelasan dari konsep terkait penelitian ini sebagai berikut:

1. Upaya

Upaya berarti usaha, ikhtiar untuk mencapai suatu maksud, memecahkan persoalan, mencari jalan keluar berdasarkan maknanya, dapat disimpulkan bahwa kata upaya itu memiliki kesamaan arti dengan kata usaha, dan demikian dengan kata ikhtiar, dan upaya dilakukan dalam rangka mencapai suatu maksud memecahkan persoalan, mencari jalan keluar.³⁰ Upaya dalam penelitian ini yaitu usaha-usaha seseorang dalam mewujudkan keinginan sesuai dengan apa yang dialami, contohnya orang tua dalam hal ini berupaya untuk mencegah dan mendidik anak bermain *game online*.

2. Orang Tua

a. Pengertian Orang Tua

Mengenai pengertian orang tua disebutkan orang tua artinya ayah dan ibu, banyak dari kalangan para ahli yang mengemukakan pendapatnya tentang pengertian orang tua. Secara definisi orang tua adalah pria dan wanita yang terikat dalam perkawinan dan siap sedia untuk memikul tanggung jawab sebagai ayah dan ibu dari anak-anak yang dilahirkannya.³¹ Maksud dari pendapat tersebut yaitu apabila seorang laki-laki dan seorang perempuan telah bersatu dalam ikatan tali pernikahan yang sah

³⁰Maria Sumardjono dan Imam Kuswahyono, *Dinamika Omnibus Law Di Era New Normal: Peluang Serta Tantangan Bagi Profesi Hukum* (Malang: Fakultas Hukum Universitas Brawijaya, 2020), h. 89.

³¹Ania Susanti, "Kiat-Kiat Orang Tua Tangguh Menjadikan Anak Disiplin Dan Bahagia," *Jurnal Program Studi Pendidikan Guru PAUD STKIP Siliwangi Bandung* 4, no. 1 (2018): 25–31, h. 26.

maka mereka harus siap dalam menjalani kehidupan berumah tangga, salah satunya adalah dituntut untuk dapat berpikir seta bergerak untuk jauh kedepan, karena orang yang berumah tangga akan diberikan amanah yang harus dilaksanakan dengan baik dan benar, amanah tersebut adalah mengurus serta membina anak-anak mereka, baik dari segi jasmani maupun rohani. karena orang tualah yang menjadi pendidik pertama dan utama bagi anak-anaknya.

Orang tua adalah dua individu yang berbeda memasuki hidup bersama dengan membawa pandangan, pendapat dan kebiasaan-kebiasaan sehari-hari dalam hidup berumah tangga tentunya ada perbedaan antara suami dan istri, perbedaan dari pola pikir, perbedaan dari gaya dan kebiasaan, perbedaan dari sifat dan tabiat, perbedaan dari tingkatan ekonomi dan pendidikan, serta banyak lagi perbedaan-perbedaan lainnya.³² Perbedaan-perbedaan inilah yang dapat mempengaruhi gaya hidup anak-anaknya, sehingga akan memberikan warna tersendiri dalam keluarga. Perpaduan dari kedua perbedaan yang terdapat pada kedua orang tua ini akan mempengaruhi kepada anak-anak yang dilahirkan dalam keluarga, agar dapat menjadi generasi-generasi yang sesuai dengan tujuan hidup manusia.³³ Orang tua merupakan setiap orang yang bertanggung jawab dalam suatu keluarga atau tugas rumah tangga, yang dalam kehidupan sehari-hari disebut sebagai bapak dan ibu seorang bapak atau ayah dan ibu dari anak-anak mereka tentunya memiliki kewajiban yang penuh terhadap keberlangsungan hidup bagi anak-anaknya, karena anak memiliki hak untuk diurus dan dibina oleh orang tuanya hingga beranjak dewasa.³⁴

³²Sitti Nurhalimah, *Media Sosial Dan Masyarakat Pesisir: Refleksi Pemikiran Mahasiswa Bidikmisi* (Yogyakarta: Deepublish, 2019), h. 2.

³³Silvianti Candra, "Pelaksanaan Parenting Bagi Orang Tua Sibuk Dan Pengaruhnya Bagi Perkembangan Anak Usia Dini," *Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal* 5, no. 2 (2018): 267–87, h. 269.

³⁴Siti Rodhotul Janah, *Perjuangan* (Sukabumi: CV Jejak, 2018), h. 266.

b. Peran Orang Tua

Peran (*role*) merupakan aspek dinamis kedudukan (*status*), apabila seseorang melaksanakan hak dan kewajibannya sesuai dengan kedudukan, dan dia menjalankan suatu peranan.³⁵ Peran adalah seperangkat tingkah yang diharapkan dapat dimiliki orang yang berkedudukan dimasyarakat, sumber lain mengatakan, kata peran adalah karakter yang dimainkan oleh subjek.

- 1) Peran meliputi norma-norma yang dihubungkan dengan posisi atau tempat seseorang dalam masyarakat.
- 2) Peran merupakan suatu konsep tentang apa yang dapat dilakukan oleh individu dalam masyarakat sebagai organisasi.
- 3) Peranan juga dapat di katakan sebagai perilaku individu dan penting bagi struktur sosial masyarakat.³⁶

Orang tua pada dasarnya bertanggung jawab atas pemeliharaan, masyarakat memberikan kewenangan utama pada orang tua untuk memenuhi kebutuhan anak karena orang tua dianggap mengetahui hal-hal terbaik bagi anaknya, memengaruhi perilaku mereka sebagai orang tua. Orang tua membawa serangkaian kebutuhan dan kualitas kompleks dalam proses pengasuhan. tidak seperti anak-anak yang menjalani proses pengasuhan dalam keadaan baru dan tanpa pengalaman, orang memiliki sejarah hubungan dan dengan tanggung jawab didalam keluarga.³⁷

³⁵Samsidar, "Peran Ganda Wanita Dalam Rumah Tangga," *Jurnal Studi Gender Dan Anak* 12, no. 2 (2019): 655–63, h. 657.

³⁶Elly M Setiadi, *Pengantar Ringkas Sosiologi: Pemahaman Fakta Dan Gejala Permasalahan Sosial Teori, Aplikasi, Dan Pemecahannya* (Jakarta: Prenada Media, 2020), h. 46.

³⁷Dwi Wahyu Nur Puspitasari, Sri Wahyuni, and Edi Widiyanto, "Parenting Day Sebagai Aktivitas Peningkatan Hubungan Orangtua Dan Anak," *Jurnal Pendidikan Nonformal* 13, no. 1 (2018): 1–9, h. 2.

3. *Game Online*

a. Pengertian *Game Online*

Game online adalah sebuah permainan *games* yang dimainkan di dalam suatu jaringan (baik LAN maupun internet), permainan ini biasanya dimainkan secara bersamaan dengan pemain yang tidak terbatas banyaknya.³⁸ *Game online* didefinisikan sebagai *game* komputer yang dapat dimainkan oleh multi pemain melalui internet.³⁹ *Game online* adalah permainan dengan jaringan, dimana interaksi antar satu orang dengan yang lainnya untuk mencapai tujuan, melaksanakan misi dan meraih nilai tertinggi dalam dunia virtual *game online* adalah suatu permainan yang dimainkan dikomputer (menggunakan internet).⁴⁰

Permainan ini biasa dimainkan oleh banyak orang secara bersamaan. Mengikuti derasnya arus globalisasi juga berperan dalam pembentukan *game online* berkembang sangat pesat, dalam 10 tahun terakhir *game online* mengalami kemajuan, ini biasa kita lihat di kota-kota besar, terkecuali juga kota-kota kecil yang sudah mendapatkan jaringan internet yang memadai mengakses *game online*. Ini sudah menjadi tanda dan pertanyaan besar bahwa semakin berkembangnya zaman teknologi sudah menjadi beberapa bukti salah satunya megakses jaringan internet tidak mengenal dimana lingkungan selama mengakses jaringan (*connet*) menyambung masyarakat sebagian telah memamfaatkan dan memperdaya adanya jaringan yang berbasis *online*.

³⁸Krista Surbakti, "Pengaruh Game Online Terhadap Remaja," *Jurnal Curere* 1, no. 1 (2017): 28–38, h. 32.

³⁹Andri Arif Kustiawan dan Andy Widhiya Bayu Utomo, *Jangan Suka Game Online: Pengaruh Game Online Dan Tindakan Pencegahan* (Magetan: CV. Ae Media Grafika, 2019), h. 6.

⁴⁰Drajat Edy Kurniawan, "Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta," *Jurnal Konseling* 3, no. 1 (2017): 97–103, h. 99.

b. Jenis-Jenis *Game Online*

Game online merupakan salah satu jenis permainan yang memanfaatkan media jaringan komputer baik berupa LAN atau jaringan internet. Biasanya *game online* disediakan sebagai tambahan layanan dan perusahaan penyedia jasa *online* disediakan sebagai tambahan layanan dari perusahaan dari penyedia jasa *game online* atau dapat disediakan dari perusahaan yang menyediakan permainan tersebut. *Game online* memiliki jenis macam-macam permainan dari berbagai aplikasi yang berbasis teks sampai permainan yang menggunakan desain grafik kompleks dan membentuk dunia virtual yang ditempati oleh banyak permainan sekaligus. Untuk lebih jelasnya berikut ini adalah jenis-jenis *game online* berdasarkan jenis permainan yang telah berkembang dan sudah ada di tengah tengah masyarakat.

1) *Games Online Mobile legends*

Mobile legends adalah *game* yang dikembangkan dan dirilis oleh *Moonton Develover*, *game* ini dapat dimainkan di *platform mobile Anroid* dan *IOS*. *game MOBA* satu ini sukses mencuri perhatian para gamer di Indonesia sejak tahun 2016. Permainan ini dimainkan sebanyak 10 orang yang terbagi menjadi dua *TIM*. Permainan dimulai dengan setiap pemain memilih satu *hero* dari daftar *hero* yang bisa diakses oleh pemain. *Hero* yang tersedia adalah *hero* yang telah dibeli dan *hero* yang sedang dipinjamkan secara gratis kepada pemain oleh sistem, dengan kata lain, tidak semua *hero* dapat langsung dimainkan dan lama permainan berkisar sekitar 15 menit untuk satu *ronde*, apabila semua *barrack* hancur, maka tim lawan akan memiliki super *minion* yang jauh lebih kuat dibanding *minion* biasa. Di luar jalur *Lane* setiap *Tim*, juga terdapat *jungle* yang berisi *jungle creep* yang akan memberikan *buff* pada unit yang mengalahkan *creep* tersebut.

permainan berakhir ketika BASE salah satu Tim hancur. Tujuan utama permainan adalah untuk menghancurkan BASE lawan dan terdapat tiga *Lane* utama dalam MAP, yaitu *middle*, *Top*, dan *Bottomlan*, masing-masing *lane* dijaga oleh *turret* yang akan menyerang unit musuh secara otomatis. Setiap *lane* juga memiliki bangunan *barrack* yang jika dihancurkan akan membuat *creep/minion* lawan semakin kuat.⁴¹

2) *Games Online Free Fire*

Free Fire adalah salah satu aplikasi *game* yang paling tren atau permainan beraliran *Battle Royale* dan TPS (*Third Person Shooter*) yang mempertemukan 50 sampai 52 pemain di dalam satu map yang luas, dimana setiap pemain diharuskan agar saling membunuh dan menjadi satu-satunya orang yang bisa bertahan hidup untuk menjadi pemenang, *game play Free Fire* sama seperti permainan lain yang juga beraliran *Battle Royal*, seperti PUBG (*Player Unknown Battle Grounds*), *fortnite*, ataupun ROS (*Rules of Survivor*), dimana seluruh pemain diterjunkan melalui pesawat dan bebas memilih target lokasi penerjunan. Seorang pemain harus mencari senjata dan alat medis di tempat penerjunan agar bisa melawan pemain lain dan bertahan hidup, di tengah-tengah permainan akan ada pesawat yang melintas dan menerjunkan *Airdrop* berupa kotak besar yang berisi *vest* atau rompi anti peluru, helm, peluru, senjata spesial seperti AWM, *Groza* dan M249 atau *machine Gun*. Selain itu diwaktu tertentu akan muncul *zona danger*, lingkaran *zona danger* berwarna merah jika dilihat dari peta. di beberapa area tertentu pada *zona danger* akan terjadi ledakan. Pada mode *squad* seseorang yang terkena ledakan akan berada dikondisi *knocked*, namun jika hal tersebut terjadi pada

⁴¹Sigit Sant, *Cara Mengatasi Memoris Penuh Di Smartphone Ketika Menginstal PUBG, Mobile Legend, Free Fire Dan PES* (Serambi Buku, 2019).

seseorang yang bermain di mode solo, pemain tersebut akan langsung mati. Jenis *game* ini menggunakan sebuah konten yang berisi peperangan.⁴²

3) *Games Online PUBG*

PUBG aplikasi *game online* yang paling trend di zaman sekarang ini merupakan *game First-Person Shooter* dan *Third-Person Shooter* yang baru saja rilis pada tanggal 19 Maret 2018. *Game* ini termasuk kategori jenis *game* yang baru pada *platform mobile* sehingga berpotensi memiliki user baru. Pengalaman pengguna (*user experience*) sangat penting untuk kesuksesan sebuah *game* di pasaran, terutama pada jenis aplikasi yang baru saja dirilis. Sistem yang dirancang dengan tidak baik dan tidak mudah digunakan akan membuat pengguna kesulitan mempelajari dan mengoperasikannya, sehingga akan menjadikan sistem tersebut jarang digunakan, agar bisa mendapatkan *user experience* yang baik, maka perlu dilakukan sebuah evaluasi, metode *cognitive walkthrough* adalah metode evaluasi *user experience* dimana evaluator memberi tugas berbasis skenario dan beberapa pertanyaan kepada pengguna *game* untuk menemukan masalah yang mengganggu proses pembelajaran. *PUBG Mobile* mengikuti tren *game mobile* dengan mengimplementasikan sebuah sistem *rank*, yang dapat kamu naikkan ketika kamu bermain *game* nya. *Rank* sistem ini mungkin bertujuan untuk menyesuaikan permainan kamu melawan pemain lain yang memiliki *rank* yang sama atau skill yang sama juga, agar permainan menjadi lebih adil dan pengalaman bermainmu menjadi lebih baik. sedangkan di *PUBG PC* sistem *rank* tersebut tidak ada dan mungkin hal itu menyebabkan semua orang di taruh ke dalam permainan yang

⁴²Edo Albiansah, Ngadri Yusro, dan Dita Verolyna, “Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Remaja Bermain Game Online Di Dusun Tanjung Sari Desa Kasie Kasubun Kecamatan Padang Ulak Tanding” (Skripsi Sarjana IAIN Curup, 2022), h. 29.

tidak adil dan membuat level permainan pemain pemula menjadi lebih sulit. *Fase* parasut di *PUBG Mobile* juga terasa lebih “di bantu”, pihak *developer* menambahkan jalur penerbangan yang membantu pemain melihat posisi pesawat dan jarak dari penanda map jika kamu menandakannya di *map* tersebut. mereka juga menambahkan jumlah pemain yang tersisa di dalam pesawat dan juga tombol parasut ketika membuka map di dalam pesawat, jadi kamu dapat memilih lokasi mendarat dan terjun dengan lebih akurat. di *PUBG PC*, tidak ada jalur pesawat dan indikasi jarak dipenanda map jadi kamu harus mengkalkulasikan sendiri ke mana pesawat akan terbang desain dari lingkungan dan bangunan. Setelah membandingkan *PUBG PC* dan *PUBG Mobile*, kita dapat menyimpulkan bahwa versi *mobile* nya lebih ringan dan dibuat khusus untuk meningkatkan kualitas pengalaman bermain bagi pengguna ponsel. langkah ini merupakan langkah yang baik untuk memperkenalkan nama *PUBG* ke banyak *gamers casual* yang biasanya hanya bermain pada ponsel.

c. Menanggulangi *Game Online*

Menanggulangi *game online* adalah menghadapi atau mencegah dari kecanduan *game online*. Beberapa cara penanganan kecanduan *game online* sebagai berikut:

- 1) Mengurangi waktu bermain *game*
- 2) Membuat jadwal pembagian waktu antara bermain *game* dan kewajiban
- 3) Memberi dukungan sosial melalui orang atau teman bermain

- 4) Terlibat langsung dengan pemain *game* sehingga mengetahui sejauh mana efek ketergantungan terjadi dan menjalin komunikasi yang baik agar tercipta suasana nyaman dan berada dalam kontrol yang baik.⁴³
- 5) Bagi pihak sekolah memberikan kepercayaan kepada konselor sekolah atau guru BK untuk mengadakan seminar/workshop kepada orang tua siswa tentang *game online* dan masalah yang akan ditimbulkan.
- 6) Mengatur waktu belajar dan waktu bermain anak.
- 7) Dalam kegiatan ekstrakurikuler sekolah sebaiknya memasukkan materi tentang *game online* dan dampaknya kepada siswa serta memberikan penyaluran yang baik dalam memilih jenis-jenis *game* yang edukatif.
- 8) Menjalinkan komunikasi interpersonal agar anak dapat terbuka dengan orang tua.⁴⁴

Uraian diatas yang dimaksud adalah bentuk-bentuk penanggulangan yang harus diketahui orang tua.

d. Kecanduan *Game Online*

Kecanduan video *game* sebagai kecanduan seperti masalah perilaku yang menyajikan hilangnya kontrol, peningkatan konflik, keasyikan dengan *game*, pemanfaatan permainan untuk tujuan mengatasi suasana-hati modifikasi, dan gejala penarikan jika gamer dipaksa untuk berhenti, seseorang dikatakan kecanduan apabila memenuhi minimal tiga dari enam kriteria sebagai berikut:⁴⁵

⁴³Muhammad Zainal Mustamiin, "Konseling Individu Dengan Sikap Kecanduan Game Online Mobile Legend Pada Siswa," *Penelitian Dan Pengembangan Dibidang Administrasi Pendidikan* 7, no. 1 (2019): 1–8, h. 3.

⁴⁴Ridwan Syahrani, "Ketergantungan Online Game Dan Penanganannya," *Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling* 1, no. 1 (2015): 84–92, h. 91-92.

⁴⁵Fitriatun Solikhah, "Efektivitas Pendekatan Rational Emotive Behaviour Therapy Untuk Mengurangi Kecanduan Game Online Pada Anak Sekolah Dasar," *Jurnal Bimbingan, Penyuluhan, Dan Konseling Islam* 1, no. 1 (2018): 62–82, h. 68.

- 1) *Salience*: aktivitas bermain *game* dalam pikiran dan tingkah laku.
- 2) *Cognitive salienc*e: dominasi aktivitas bermain *game* pada level pikiran.
- 3) *Behavioral salienc*e: dominasi aktivitas bermain *game* pada level tingkah laku;
- 4) *Euphoria*: mendapatkan kesenangan dalam aktivitas bermain *game*.
- 5) *Conflict*: pertentangan yang muncul antara orang yang kecanduan dengan orang-orang.

Kecanduan *game online* adalah ketergantungan atau kondisi terikat yang sangat kuat secara fisik dan psikologis terhadap permainan *game online*, dan jika hasrat untuk memainkan *game online* tidak terpenuhi maka akan menimbulkan perasaan terhukum atau perasaan tidak menyenangkan bagi remaja yang bersangkutan, dengan ketergantungan terhadap *game online* remaja yang bersangkutan akan memperoleh kesenangan, kenyamanan serta keasyikan tersendiri sehingga frekuensi dan durasi dalam bermain *game online* akan terus meningkat dari waktu ke waktu, bahkan akan membuat semuanya tidak terkontrol, yang salah satunya berdampak pada situasi antisosial dan kurangnya minat belajar seperti aktivitas dalam kesehariannya.⁴⁶

4. Anak Dalam Aspek Agama dan Sosiologis

Secara umum dikatakan anak adalah seorang yang dilahirkan dari perkawinan antara seorang perempuan dengan seorang laki-laki, dengan tidak menyangkut bahwa seseorang yang dilahirkan oleh wanita meskipun tidak pernah melakukan pernikahan tetap dikatakan anak.⁴⁷ Anak juga merupakan cikal bakal

⁴⁶Hardi Prasetiawan, "Konseling Teman Sebaya (Peer Counseling) Untuk Mereduksi Kecanduan Game Online," *Jurnal Bimbingan Dan Konseling* 6, no. 1 (2016): 1–13, h. 10.

⁴⁷Yusron Masduki dan Idi Warsah, *Psikologi Agama* (Palembang: Tunas Gemilang Press, 2020), h. 171.

lahirnya suatu generasi baru, yang merupakan penerus cita-cita perjuangan bangsa, dan sumber daya manusia bagi pembangunan nasional anak adalah aset bangsa.

Masa depan bangsa dan negara dimasa yang akan datang berada ditangan anak sekarang, semakin baik keperibadian anak sekarang maka semakin baik pula kehidupan masa depan bangsa begitu pula sebaliknya, apabila keperibadian anak tersebut buruk maka akan bobrok pula kehidupan bangsa yang akan datang, pada umumnya orang berpendapat bahwa masa kanak-kanak merupakan masa yang panjang dalam rentang kehidupan. Bagi kehidupan anak, masa kanak-kanak seringkali dianggap tidak ada akhirnya, sehingga mereka tidak sabar menunggu saat yang didambakan yaitu pengakuan dari masyarakat bahwa mreka bukan lagi anak-anak tapi orang dewasa.⁴⁸

Manusia berkembang melalui beberapa tahapan yang berlangsung secara berurutan, terus menerus dan dalam tempo perkembangan yang tertentu, terus menerus dan dalam tempo perkembangan yang tertentu dan bias berlaku umum. Untuk lebih jelasnya tahapan perkembangan tersebut dapat dilihat pada uraian berikut:

Masa pra-lahir: dimulai sejak terjadinya konsepsi lahir. Masa jabang bayi satu hari-dua minggu. Masa bayi: dua minggu-satu tahun. Masa anak masa anak-anak awal: 1 -6 bulan, anak-anak lahir: 6 tahun-12/13 tahun. Masa remaja : 12/13 tahun-21 tahun. Masa dewasa : 21 tahun-40 tahun. Masa tengah baya : 40 tahun-60 tahun.⁴⁹

⁴⁸Nur Ulwiyah dan Muktamar Rotin, "Peran Wanita Dalam Memajukan Pengetahuan Agama Islam Terhadap Anak," *Jurnal Pendidikan Islam* 2, no. 2 (2018): 294–311, h. 303.

⁴⁹Adek Diah Saputri dan Diah Ayuning Pambudi, "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Intraksi Sosial Anak Usia Dini," in *Annual Conference on Islamic Early Childhood Education (ACIECE)*, vol. 3, 2018, 265–78, h. 268.

Tabel 2.1 Masa Pertumbuhan Anak Usia 12-17 Tahun⁵⁰

Perkembangan Psikososial	a. Perkembangan individu dan identitas b. Dalam psikologi, konsep identitas pada umumnya merujuk kepada suatu kesadaran akan kesatuan dan kesinambungan pribadi, serta keyakinan yang relatif stabil sepanjang rentang kehidupan, sekalipun terjadi berbagai perubahan.
Perkembangan Emosi	Emosi merupakan hasil tindak balas kepada sesuatu kejadian atau peristiwa termasuk tindak balas psikologikal, tindak balas tingkah laku, tindak balas <i>kognitif</i> dan perasaan dialami sama ada menggembirakan atau tidak.
Perkembangan Hubungan Teman sebaya	Kelompok teman sebaya diakui dapat mempengaruhi pertimbangan dan keputusan seorang remaja tentang perilakunya
Perkembangan Hubungan dengan Orang Tua	Salah satu ciri yang menonjol dari remaja yang mempengaruhi relasinya dengan orang tua adalah perjuangan untuk memperoleh otonomi baik secara fisik maupun psikologis. Karena remaja hanya meluangkan sedikit waktunya bersama orang tua dan lebih banyak menghabiskan waktu untuk saling berinteraksi dengan dunia yang lebih luas, maka mereka berhadapan dengan bermacam-macam nilai dan ide-ide.

Berdasarkan tabel tersebut dikatakan bahwa anak yang berusia 14-17 tahun terdapat fase masa perkembangan dimana usianya mulai beranjak masa remaja banyak hal yang akan terjadi pada masa usia tersebut secara *kognitif* pikiran anak muncul hingga rasa ingin tahu dan rasa penasaran yang amat besar emosi yang belum dapat terkontrol, peran orang tua sangat dibutuhkan dalam mendidik seorang anak karena diusia yang beranjak dewasa ini sangat rentan terpengaruh dalam ruang lingkup sosialnya.

⁵⁰M Shoffa Saifillah Al-Faruq and Sukatin, *Psikologi Perkembangan* (Yogyakarta: Deepublish, 2020), h. 207.

Tidak saja dalam bidang ilmu pengetahuan (*the body of knowledge*) tetapi dapat di telah dari sisi pandang sentralistis kehidupan. misalnya agama, hukum dan sosiologi menjadikan pengertian anak semakin rasional dan aktual dalam lingkungan social, untuk meletakkan anak kedalam pengertian subjek hukum maka diperlukan unsur-unsur internal maupun eksternal di dalam ruang lingkup untuk menggolongkan status anak tersebut. Unsur-unsur tersebut sebagai berikut:

- a. Unsur internal pada diri anak sebagai subjek hukum: sebagai manusia anak juga digolongkan sebagai *human right* yang terkait dalam ketentuan peraturan perundang-undangan. ketentuan dimaksud diletakkan pada anak dalam golongan orang yang belum dewasa, seseorang yang berada dalam perwalian, orang yang tidak mampu melakukan perbuatan hukum. Persamaan hak dan kewajiban anak anak juga mempunyai hak dan kewajiban yang sama dengan dengan orang dewasa yang diberikan oleh ketentuan peraturan perundang-undangan dalam melakyukan perbuatan hukum, hukum akan meletakkan anak dalam posisi seabagai perantara hukum untuk dapat disejajarkan dengan kedudukan orang dewasa atau untuk disebut sebagai subjek hukum.⁵¹
- b. Unsur eksternal pada diri anak, ketentuan hukum atau persamaan kedudukan dalam hukum (*equality before the law*) dapat memberikan legalitas formal terhadap anak sebagai seorang yang tidak mampu untuk berbuat peristiwa hukum yang ditentukan oleh ketentuan peraturan-peraturan hukum itu sendiri, atau meletakkan ketentuan hukum yang memuat perincian tentang klasifikasi kemampuan dan kewenangan berbuat peristiwa hukum dari anak yang bersangkutan, hak-hak *privilege* yang diberikan negara atau pemerintah yang

⁵¹Rini Fitriani, "Peranan Penyelenggara Perlindungan Anak Dalam Melindungi Dan Memenuhi Hak-Hak Anak," *Jurnal Hukum Samudra Keadilan* 11, no. 2 (2016): 250–358, h. 253.

timbul dari UUD dan peraturan perundang-undangan, untuk dapat memahami pengertian tentang anak itu sendiri sehingga mendekati makna yang benar, diperlukan suatu pengelompokan yang dapat dilihat dari berbagai aspek kehidupan, yaitu aspek agama, ekonomi, sosiologis dan hukum.

Pengertian agama khususnya dalam hal ini adalah agama Islam, anak merupakan makhluk yang *dhaif* dan mulia, yang keberadaannya adalah kewenangan dari kehendak Allah Swt. dengan melalui proses penciptaan, oleh karena anak mempunyai kehidupan yang mulia dalam pandangan agama Islam, maka anak harus diperlakukan secara manusiawi seperti diberi nafkah baik lahir maupun batin, sehingga kelak anak tersebut tumbuh menjadi anak yang berakhlak mulia. Anak adalah titipan Allah Swt. kepada kedua orang tua, masyarakat bangsa dan negara yang kelak akan memakmurkan dunia sebagai *rahmatan lila'lamin* dan sebagai pewaris ajaran Islam pengertian ini mengandung arti bahwa setiap anak yang dilahirkan harus diakui, diyakini dan diamankan sebagai implementasi amalan yang diterima oleh akan dari orang tua, masyarakat bangsa dan negara.⁵²

Pengertian anak diartikan sebagai makhluk ciptaan Allah Swt. yang senantiasa berinteraksi dalam lingkungan masyarakat bangsa dan negara, dalam hal ini anak diposisikan sebagai kelompok sosial yang mempunyai status sosial yang lebih rendah dari masyarakat di lingkungan tempat berinteraksi. Makna anak dalam aspek sosial ini lebih mengarah pada perlindungan kodrati anak itu sendiri. Hal ini dikarenakan adanya keterbatasan-keterbatasan yang dimiliki oleh sang anak sebagai wujud untuk berekspresi sebagaimana orang dewasa, misalnya terbatasnya kemajuan

⁵²Vilta Biljana Bernadethe Lefaan dan Yana Suryana, *Tinjauan Psikologi Hukum Dalam Perlindungan Anak* (Yogyakarta: Deepublish, 2018), h. 10.

anak karena anak tersebut berada pada proses pertumbuhan, proses belajar dan proses sosialisasi dari akibat usia yang belum dewasa.⁵³

5. Peran Orang Tua dan Tanggung Jawab dalam Islam

Hakikatnya semua orang tua sangat menaruh harapan dari keberhasilan anaknya ketika dewasa, tidak seorang pun yang menginginkan anaknya gagal dalam pendidikannya, untuk merealisasikan harapan tersebut, orang tua senantiasa berusaha semaksimal mungkin untuk memberikan yang terbaik yang mencakup segala hal, baik perhatian, nutrisi dan pendidikan anaknya. Dalam Islam, anak yang sedang tumbuh dan berkembang mempunyai hak untuk dicukupi kebutuhan akan makan dan minum oleh orang tuanya, agar menjadi orang yang sehat normal dan kelak menjadi insan yang cerdas dan kreatif.⁵⁴

Anak yang sedang berkembang harus diperlakukan secara penuh perhatian oleh orang tua dan pendidiknya, karena anak bukanlah orang dewasa yang berbadan kecil. Perkembangan psikisnya masih sangat terbatas sehingga tidak sepatutnya jika ia harus mengerjakan pekerjaan orang dewasa dan anak tidaklah boleh matang sebelum waktunya. Tugas orang tua terhadap anak adalah dengan memberikan hak-hak kepadanya dengan baik. Hingga mengajarkan nilai-nilai keislaman. Orang tua sangat berperan penting dalam mengasuh anak dalam keluarga memiliki tanggung jawab penuh, dalam hubungan keluarga agar kelak anak memiliki kepribadian yang baik dimasa yang akan datang.⁵⁵

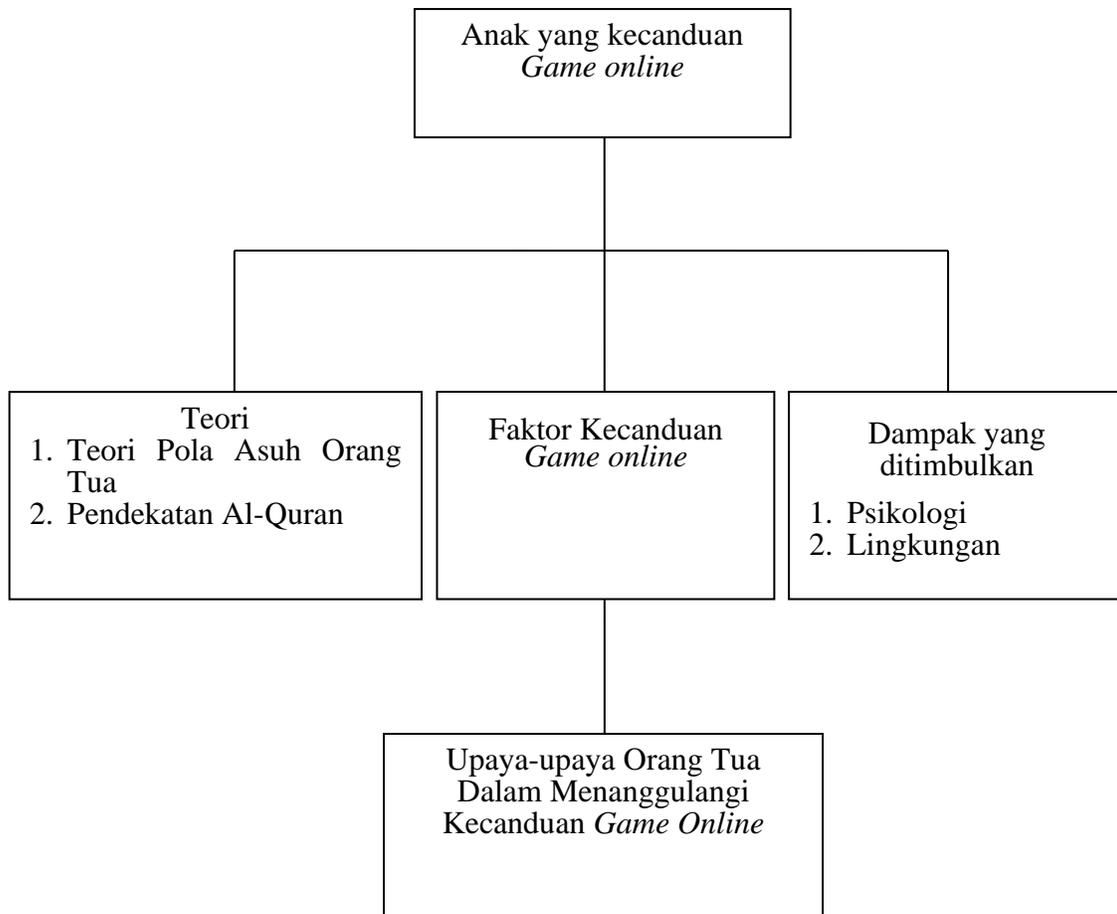
⁵³Lefaan dan Suryana, h. 11-12.

⁵⁴Iim Fahimah, "Kewajiban Orang Tua Terhadap Anak Dalam Perspektif Islam," *Studi Pengarus Utamaan Gender Dan Anak* 1, no. 1 (2019): 35–50, h. 37.

⁵⁵Fahimah, "Kewajiban Orang Tua Terhadap Anak Dalam Perspektif Islam," *Studi Pengarus Utamaan Gender Dan Anak*, h. 37.

D. Kerangka Pikir

Kerangka pikir merupakan rancangan isi dari skripsi yang di kembangkan melalui topik yang telah di tentukan. kerangka pikir dalam penelitian ini di fokuskan pada Upaya Orang Tua Menanggulangi Kecanduan *Game online* pada Anak di Lingkungan Barugae Kecamatan Mattirobulu Kabupaten Pinrang. Berdasarkan Studi kasus yang dijadikan objek penelitian ialah gambaran kerangka pikir ini mengantar si penulis dan pembaca agar dapat lebih memahami secara praktis dalam rangka mencapai tujuan penelitian adapun lokasi penelitian berada Lingkungan Barugae Kecamatan Mattirobulu Kabupaten Pinrang, kecanduan *game online* merupakan problematika sosial yang ada di lingkungan anak-anak yang telah terlanjur kecanduan *game online* dimana peran orang tua sangat diuji untuk bagaimanah besosialisasi dengan anak tanpa harus memberikan sebuah permainan *game online*, kerana efek yang yang dihasilkan anak yang telah kecanduan *game online* berdampak pada faktor psikologisnya yang terganggu salah satu yang di timbulakn ialah anak berperilaku di luar dari nalar, sering berkhayal dan melupakan aktivitas kesehariannya, dalam hal ini orang tua sangat khawatir terhadap anak-anaknya karena harapan orang tua tidak sesuai dengan apa yang sepantasnya anak harus kerjakan. Peran orang tua sebagai filter dalam hal-hal yang dipelajari anak sebagai mana orang tua memberikan pandangan terhadap anak-anaknya atau sebagai ladang contoh agar kelak anak mampu mencapai harapanya dimasa yang akan datang. Adapun teori yang akan digunakan dalam objek penelitian ini sebagai berikut:



Gambar 2.1

Bagan Kerangka Pikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Pendekatan penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Metode penelitian ini merupakan metode yang digunakan dalam meneliti kondisi objek yang alamiah yang mana peneliti adalah sebagai instrument kunci, pada penelitian ini yang menjadi objek analisis yaitu dari gejala-gejala sosial dan budaya pada masyarakat yang bersangkutan untuk memperoleh gambaran mengenai kategorisasi tertentu. Pendekatan ini bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang di alami oleh subjek penelitian misalnya, perilaku, persepsi, minat, motivasi, tindakan, dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa.⁵⁶

Data kualitatif diperoleh melalui berbagai macam teknik pengumpulan data antara lain wawancara, observasi, dokumentasi yang telah dituangkan dalam catatan lapangan (transkrip), dan akan diarsipkan dalam bentuk file dan skripsi maupun jurnal. jenis penelitian ini adalah pendekatan deskriptif kualitatif, dimana penelitian deskriptif dimaksudkan untuk mendeskripsikan suatu situasi atau area populasi tertentu yang bersifat faktual secara sistematis dan akurat. Penelitian deskriptif dapat pula diartikan sebagai penelitian yang dimaksudkan untuk memotret fenomena individual, situasi, atau kelompok tertentu yang terjadi secara kekinian.⁵⁷ Jadi dapat disimpulkan bahwa penelitian kualitatif yaitu suatu proses kegiatan dalam bentuk teknik pengumpulan data atau informasi berdasarkan objek yang diteliti.

⁵⁶Zuchri Abdussamad, *Metode Penelitian Kualitatif* (CV. Syakir Media Press, 2021), h. 81.

⁵⁷Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif* (Bandung: Alfabeta, 2018), h. 97.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian berada di lokasi Lingkungan Barugae Kelurahan Padaidi Kecamatan Mattirobulu Kabupaten Pinrang. Fokus kajian penelitian ini pada upaya orang tua dalam menanggulangi kecanduan *game online* pada anak, adapun objek yang diteliti ialah pelajar SMP dan fokus kajian merujuk pada bagaimana sikap dan tindakan orang tua menanggulangi anak yang terlanjur kecanduan *game online* semakin meningkatnya zaman teknologi salah satu dampak yang ditimbulkan pecandu ialah karena kurangnya kemampuan untuk mengendalikan antusias bermain. Kegemaran bermain internet *game* di kalangan anak-anak menimbulkan berbagai tanggapan seperti halnya seorang anak lebih gemar bermain *game online* ketimbang belajar mengenai pengaruh internet *game* terhadap perkembangan.

Kegiatan penelitian akan dilakukan dalam waktu kurang lebih dua bulan lamanya (disesuaikan dengan kebutuhan penelitian), dan penelitian disesuaikan pada kalender akademik.

C. Fokus Penelitian

Penelitian ini berfokus pada upaya orang tua dalam menanggulangi kecanduan *game online* pada anak Lingkungan Barugae Kelurahan Padaidi Kecamatan Mattirobulu Kabupaten Pinrang.

D. Jenis dan Sumber Data

1. Jenis Data

Jenis penelitian ini adalah kualitatif artinya data yang berbentuk kata-kata, bukan dalam bentuk angka walaupun ada angka-angka sifatnya hanya sebagai penunjang. Data kualitatif diperoleh melalui berbagai macam teknik pengumpulan data misalnya wawancara, analisis dokumen, diskusi terfokus, atau observasi yang

telah dituangkan dalam catatan lapangan (transkrip), bentuk lain data kualitatif adalah gambar yang diperoleh melalui pomotretan.⁵⁸

2. Sumber data

a. Data primer

Data primer adalah data yang diperoleh dari hasil wawancara dan observasi yang akan dikumpulkan oleh peneliti secara langsung dari sumber data dari kalangan masyarakat di Lingkungan Barugae Kelurahan Padaidi Kecamatan Mattirobulu Kabupaten Pinrang, baik di kalangan anak-anak yang korban kecanduan *game online*. Data primer merupakan data yang diperoleh langsung dari subyek penelitian, dengan mengenakan alat pengukuran atau alat pengambilan data langsung pada subjek sebagai sumber informasi yang dicari, data primer ini disebut juga dengan data tangan pertama. Data primer disebut juga sebagai data asli atau data baru, untuk mendapatkan data primer peneliti harus mengumpulkannya secara langsung.⁵⁹ Teknik yang dapat digunakan peneliti untuk mengumpulkan data primer antara lain menggunakan metode observasi dan diakhiri dengan wawancara.

b. Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang diperoleh peneliti dari berbagai sumber yang telah ada data sekunder dapat diperoleh dari berbagai literatur seperti buku, laporan, jurnal dan lain-lain.

E. Teknik Pengumpulan Data

Setiap kegiatan penelitian dibutuhkan objek atau sasaran. Mengumpulkan data merupakan langkah yang tidak dapat dihindari dalam kegiatan penelitian dengan

⁵⁸Sandu Siyoto dan Muhammad Ali Sodik, *Dasar Metodologi Penelitian* (Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015), h. 68.

⁵⁹R Willya Achmad W dan Yulianah, *Metodelogi Penelitian Sosial* (Batam: CV Rey Media Grafika, 2022), h. 80.

pendekatan apa pun, pengumpulan data menjadi satu fase yang sangat strategis bagi dihasilkannya penelitian yang bermutu. Untuk melakukan sebuah penelitian dibutuhkan tehnik dan instrumen pengumpulan data. Metode pengumpulan data merupakan suatu hal penting dalam penelitian, karena metode ini merupakan strategi untuk mendapatkan data yang diperlukan. Keberhasilan penelitian sebagian besar tergantung pada tehnik-tehnik pengumpulan data yang digunakan.⁶⁰ Adapun teknik pengumpulan data yang akan dilakukan peneliti antara lain:

1. Observasi

Observasi adalah sebuah kegiatan yang terencana dan terfokus untuk melihat dan mencatat serangkaian perilaku ataupun jalannya sebuah sistem yang memiliki tujuan tertentu, serta mengungkap apa yang ada dibalik munculnya perilaku anak. Observasi tersebut menyiratkan bahwa observasi pada dasarnya bukan hanya mencatat perilaku yang dimunculkan anak tetapi ditentukan subjek peneliti semata, tetapi juga harus mampu memprediksi apa yang menjadi latar belakang perilaku tersebut dimunculkan.⁶¹

2. Wawancara

Wawancara merupakan alat pengumpul informasi dengan cara mengajukan sejumlah pertanyaan secara lisan untuk dijawab secara lisan pula. Wawancara dapat juga diartikan sebagai proses memperoleh keterangan dengan cara tanya jawab sambil bertatap muka antara pewawancara dengan orang-orang yang diwawancarai untuk mendapatkan informasi yang konkrit terkait dengan permasalahan yang diteliti.⁶² Adapun target orang-orang yang akan diwawancara dalam penelitian ini

⁶⁰Sudaryono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Jakarta: Kencana, 2016), h. 75.

⁶¹Umar Sidiq, Miftachul Choiri, dan Anwar Mujahidin, *Metode Penelitian Kualitatif Di Bidang Pendidikan* (Ponorogo: CV. Nata Karya, 2019), h. 67.

⁶²Maryam B Gainau, *Pengantar Metode Penelitian* (Yogyakarta: PT Kanisius, 2019), h. 110.

yaitu orang tua bernama Rudi setiawan umur 35 tahun tinggal di Lingkungan Barugae, Andi Noviana berumur 36 tahun tinggal di Lingkungan Barugae. Anak bernama Andi Bode 14 tahun tinggal di Lingkungan Barugae dan kecanduan *game online*. Teknik wawancara ini dilakukan oleh peneliti dengan cara berdialog langsung kepada informan mengenai apa yang diteliti, teknik pengumpulan data melalui tanya jawab tentang berbagai masalah yang terkait dengan penelitian, banyaknya orang yang akan diwawancarai tidak dapat ditentukan karena hal ini disesuaikan dengan kebutuhan peneliti dalam mencari informasi.

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku atau majalah notulen, rapat, lengger, agenda dan sebagainya, metode dokumentasi digunakan untuk memperoleh informasi dan berbagai data yang terkait dengan permasalahan yang diteliti dan tentunya data yang diterima sudah dianggap valid.⁶³ Hal-hal yang dapat menjadi bahan dokumentasi yaitu bisa berupa foto-foto maupun video hasil wawancara dan observasi selama melakukan penelitian.

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan cara mengolah data yang telah diperoleh dari lapangan dan dari hasil analisis data ini merupakan jawaban atas pertanyaan masalah yang dimana teknik analisis data harus sesuai dengan jenis penelitian. Berdasarkan hal tersebut, teknik analisis data dibagi atas dua macam teknik, yakni teknik analisis data kualitatif dan teknik analisis data kuantitatif. teknik analisis data kualitatif atau nonstatistik. Teknik analisis data yang digunakan yaitu teknik terdiri

⁶³Siyoto dan Sodik, *Dasar Metodologi Penelitian*, h. 78.

dari tiga alur kegiatan yang terjadi secara bersamaan yakni, reduksi data, penyajian data, dan penarikan penyimpulan atau verifikasi.⁶⁴

1. Reduksi Data

Reduksi data merupakan sebuah bentuk analisis data yang menggolongkan, mengarahkan, pemilihan, pemfokuskan, membuang data yang tidak diperlukan dan mengorganisasikan dari bahan mentah yang terjadi dalam catatan-catatan lapangan dengan cara sedemikian rupa sehingga akhir simpulan dapat divertifikasi dan ditarik. Langkah reduksi data mempunyai beberapa tahap yang dilakukan dimana tahap pertama, melibatkan langkah-langkah editng, meringkas dan pengelompokkan data. tahap kedua, peneliti menyusun catatan-catatan atau memo mengenai berbagai hal, termasuk yang berkenaan dengan aktivitas permainan *game online* serta proses-proses sehingga dapat menemukan pola-pola dan kelompok-kelompok data. Tahap terakhir, peneliti menyusun rancangan konsep serta penjelasan-penjelasan sesuai pola atau kelompok-kelompok data yang bersangkutan, catatan yang dimaksudkan ini yaitu gagasan-gagasan yang mengarah kepada teorisasi sesuai dengan data yang didapat.⁶⁵

2. Penyajian Data

Kegiatan penyajian data setelah melakukan mereduksi data dengan cara menguraikan data secara singkat seperti teks yang bersifat naratif dan selain teks dapat juga digunakan data bentuk *grafik, chart* maupun dalam penyajian data yang lazim digunakan pada langkah ini yaitu dalam bentuk teks naratif dimana peneliti melakukan dengan mengembangkan sebuah deskripsi sebuah informasi tersusun

⁶⁴Mardawani, *Praktis Penelitian Kualitatif Teori Dasar Dan Analisis Data Dalam Perspektif Kualitatif* (Yogyakarta: Deepublish, 2020), h. 65.

⁶⁵M Askari Zakariah, Vivi Afriani, dan K H M Zakariah, *Metodologi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Action Research, Research And Development (R N D)* (Yayasan Pondok Pesantren Al Mawaddah Warrahmah Kolaka, 2020), h. 54.

dalam menarik kesimpulan dari data dan pengambilan tindakan. Penyajian data dalam penelitian ini menyajikan data dari hasil wawancara tokoh masyarakat dan kepala kelurahan.

3. Penarikan Kesimpulan

Reduksi dari hasil data dan penyajian data dilakukanlah penarikan kesimpulan dimana besarnya kumpulan catatan-catatan di lapangan, penyimpanan dan kecakapan penetapan serta kejelian dalam menganalisis bentuk data kasar tersebut yang akan menjadikannya tolak ukur dalam menarik kesimpulan itu sendiri. Peneliti dalam hubungan ini masih harus merivisi kesimpulan yang telah dibuat untuk sampai pada sebuah kesimpulan yang final berupa rancangan usulan atau di buktikan benar tidaknya secara ilmiah mengenai realitas yang diteliti. Berdasarkan hasil data yang telah di kumpulkan dari penulis bahwa peran orang tua sangat berperan penting dalam mendidik anak. Karena anak sangat rentang dalam pengaruh lingkungannya dan akibatnya ialah anak lebih memilih aktifitas bermain *game online* ketimbang minat belajarnya dan hasil yang diperoleh berdasarkan analisa dan pendeskripsian bahwa anak sudah dikatakan kecanduan *game online*, apabila anak telah mengalami masalah-masalah dalam problematikanya dan tidak ingin menyelesaikan masalahnya kepada orang tua. Padahal seperti yang kita telah ketahui fungsi dan peran orang tua dalam mendidik anak dan menyelesaikan masalah yang di alami seorang anak sangat penting dalam hubungan keluarga.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

Melihat kondisi saat ini yang ada di Lingkungan Barugae Kelurahan Padaidi Kecamatan Mattirobulu Kabupaten Pinrang anak-anak semakin berkembang pesat dalam peningkatan dalam permainan *game online* rata-rata anak yang bermain berusia 14-17 tahun, jumlah anak bermain mulai dari usia 14 hampir sebanyak 60% terdiri dari perempuan sebanyak 7 orang anak perempuan yang bermain selebihnya anak laki-laki, jika di lihat dari banyak nya anak yang menggunakan *smartphone* dalam penggunaan fasilitas *game* , usia yang dewasa umur 17 tahun mencapai 75%.⁶⁶ Secara keseluruhan anak yang bermain *game online* pengaruh yang sangat besar bagi generasi anak di masa yang akan datang terkhusus di lingkungan barugae, anak yang bermain *game*.

1. Geografis

Letak dan Luas wilayah kelurahan Padaidi merupakan salah satu dari tujuh desa dan dua kelurahan di wilayah kecamatan Mattirobulu yang terletak 9 km sampai 10 km ke arah selatan dari ibu Kota Kabupaten Pinrang dan letaknya berada di jantung kecamatan Mattirobulu. Kelurahan Padaidi mempunyai luas wilayah seluas 14.72 km dengan jumlah penduduk 4016 jiwa dari 1202 KK.

2. Iklim

Iklim kelurahan Padaidi, sebagaimana desa dan kelurahan lain di wilayah indonesia mempunyai iklim kemarau dan penghujan, hal tersebut mempunyai

⁶⁶Peneliti, Observasi Pertama di Lingkungan Barugae Kelurahan Padaidi Kecamatan Mattiro Bulu pada 6 Okoteber 2020.

pengaruh langsung terhadap pola tanam yang ada di Lingkungan Baruage Kelurahan Padaidi Kecamatan Mattirobulu Kabupaten Pinrang.

3. Prasarana Kelurahan

Tabel 4.1 Prasarana Kelurahan Padaidi⁶⁷

Jenis	Jumlah	Kondisi
Kantor kelurahan	1	Sedang
Posyandu	6	Numpang (dibawa kolom rumah)
Poskamling	5	Rusak
Poskesdes	-	-
Sekolah dasar	5	Sedang/dan tidak terpakai
Puskesmas	1	Baik
Masjid	4	Baik
Musollah	1	Baik
Lapangan sepak bola	2	Sedang
Gedung PKK	1	Sedang
TK/TPA	2	Baik dan sedang
Jembatan	8	Baik dan sedang

4. Kondisi Pemerintahan Kelurahan Padaidi

Pemerintahn kelurahan Padaidi sebagai berikut:

Nama kelurahan : Padaidi
 Kota/Kab : Pinrang
 Provinsi : Sulawesi selatan
 Alamat Kantor : Jl. Poros Pinrang Pare-pare km10

⁶⁷Dokumen LPJ kelurahan Padaidi Tahun 2015 diambil pada 23 Juli 2020.

Luas Wilayah	:	14,72 km
Batas Wilayah	:	Utara Kelurahan Manarang Selatan Desa Pananrang Barat Kecamatan Lanrisang Timur Desa Alitta
Jumlah Dusun/Lingkungan	:	4 lingkungan/ 1 Lingkungan lokasi PBB
Jumlah RT	:	9 RT
Jumlah Penduduk	:	4.016 Jiwa
Laki-laki	:	1.928 Jiwa
Perempuan	:	2.008 Jiwa
Penduduk Dewasa	:	2.817
Kepala Keluarga	:	1.202 KK
Keluarga Sejahtera	:	841 KK
Keluarga Prasejahtera	:	361 KK

Jika dilihat susunan pemerintahan tersebut data menunjukkan kondisi jumlah jiwa penduduk yang ada di Kelurahan Padaidi Kecamatan Mattirobulu pada tahun 2018-2019. Dan batas-batas wilayah dalam yang telah ditentukan oleh pemerintahan.⁶⁸

⁶⁸Dokumen LPJ kelurahan Padaidi Tahun 2015 diambil pada 23 Juli 2020

5. Struktur Organisasi Pemerintahan Kelurahan Padaidi Kecamatan Mattirotulu Kabupaten Pinrang



Gambar 4.1

Struktur Organisasi Pemerintahan Kelurahan Padaidi

6. Visi dan Misi Desa Barugae Kelurahan Padaidi Kecamatan Mattirotulu Kabupaten Pinrang

Visi

Adanya keinginan untuk mewujudkan pelayanan yang cepat, murah, profesional dan bertanggung jawab dengan maksud agar tercipta penghargaan dari masyarakat kepada pemerintah kelurahan sehingga dapat menumbuhkan partisipasi masyarakat dalam pembangunan.

Misi

Misi merupakan pernyataan yang menetapkan tujuan instansi pemerintah dan sasaran yang ingin dicapai.

Adapun misi sebagai berikut:

- a. Memberiak pelayanan yang murah,cepat, tepat, efektif dan efisien kepada masyarakat
- b. Meningkatkan hasil pertanian.
- c. Meningkatkan kualitas SDM di segala bidang.
- d. Meningkatkan sarana dan prasarana dan transportasi.
- e. Meningkatkan partisipasi masyarakat.
- f. Meningkatkan pendapatan masyarakat.

Visi dan misi kelurahan ialah acuan pemerintah untuk melaksanakan segala program untuk menjadi sumber daya manusia lebih diutamakan di bidang prekonomian sarana dan prasarana dalam mewujudkan impian demi kenyamanan di ruang lingkup masyarakat.

7. Pogram pokok Pemberdayaan dan Kesejahteraan Keluarga (PKK)

Kelurahan Padaidi Kecamatan Mattirobulu merupakan tingkat pemberdayaan dalam mensejahterakan masyarakat sekitar terutama program kesehatan dan pendidikan adapun program (PKK) sebagai berikut:

- a. Penghayatan dan pengamalan Pancasila
- b. Gotong Royong
- c. Pangan
- d. Sandang
- e. Perumahan tata laksana rumah tangga
- f. Pendidikan dan keterampilan
- g. Kesehatan
- h. Pengembangan kehidupan berkoperasi

- i. Kelestarian lingkungan hidup
 - j. Perencanaan sehat
8. Prioritas Kelurahan

Pelaksanaan pembangunan dalam kelurahan untuk tahun 2020 cukup banyak yang dilaksanakannya, prioritas pembangunan disertai dengan misi kelurahan yaitu menciptakan sumber (SDA) sumber daya manusia melalui bidang pendidikan, kesehatan, kesejahteraan sosial dan administrasi secara umum. Prioritas kelurahan dalam menjalankan suatu pemerintahan di tengah-tengah masyarakat dapat diurai sebagai berikut:

a. Pendidikan

Pendidikan dititik beratkan pada upaya yang dilakukan untuk mendapatkan kesempatan pendidikan yang berkualitas berfokus pada pembinaan mental, etika, moral, spiritual, budaya dan peningkatan keterampilan, program pengembangan keserasian kepemudaan dan peningkatan prestasi olahraga dan pengentasan baca tulis Al-Qur'an.⁶⁹ Merupakan usaha yang dilakukan oleh pemerintahan kelurahan Padaidi

b. Kesehatan

Perkembangan dibidang kesehatan dititik beratkan pada peningkatan pemerataan jangkauan pelayanan kesehatan dan peningkatan pembangunan sumber daya kesehatan melalui peningkatan SDM, sarana dan prasarana kesehatan serta kebijakan manajemen pembangunan, kesehatan dan penelitian dan pembangunan kesehatan, upaya kesehatan masyarakat/perorangan, pencegahan dan pemberantasan penyakit, perbaikan gizi masyarakat, pengembangan dan

⁶⁹Dokumen Pendidikan Kecamatan Mattirobulu Kabupaten Pinrang Tahun 2016.

pembinaan posyandu, pembinaan kesehatan dan kebersihan lingkungan, tempat-tempat umum melalui perilaku sehat serta pemberdayaan masyarakat di bidang kesehatan.

c. Kesejahteraan Sosial

Diarahkan pada kemampuan, tanggung jawab dan peran aktif masyarakat dalam menangani permasalahan sosial di lingkungannya, serta meningkatkan kualitas penyandang masalah-masalah sosial serta penanggulangan kemiskinan, pemberdayaan masyarakat miskin, pengembangan pengendalian keamanan dan ketertiban masyarakat, bantuan dan jaminan kesejahteraan sosial utamanya penanggulangan bencana, penyuluhan, perbaikan sarana dan prasarana sosial, pengembangan gerbang taskin dan penanggulangan kemiskinan

B. Hasil Penelitian

1. Dampak Kecanduan Game Online pada Anak Usia 14-17 tahun di Lingkungan Barugae

Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan *game online* menimbulkan kecanduan bahkan sampai tergolong *adiksi* akibat kecanduan, berikut dampak-dampak permainan *game online*:

a. Dampak Kecanduan *Game Online* pada Fisik dan Psikis Anak

Berdasarkan penelitian bahwa subyek (AB) hasil wawancara dalam penelitian ini dapat dikatakan ketergantungan atau kecanduan *game online* yang dikarenakan tersedianya fasilitas pendukung untuk bermain *game online* di rumah, adanya faktor sosial dari pertemanan dengan teman bermain dan keingintahuan rasa penasaran yang tinggi terhadap *game*. Bermain *game online* pada anak usia dini

memiliki dampak negatif berpengaruh pada psikis anak, adapun dampak negatif dari *game online* berikut hasil wawancara informan A.B

Apa saja dampak buruk yang di alami selama bermain *game online*?

A.B umur 14 Tahun dampaknya sering terlambat makan, lebih suka menyendiri dari pada bergaul dengan anak-anak yang lain, suka bergaul dengan teman-teman yang suka bermain *game*, kadang saya malas mengerjakan tugas dan dapat meningkat sifat agresif apabila ada yang mengganggu mudah marah, selain itu saya kadang sakit mata akibat pancaran radiasi hp, saya main *game* semenjak muncul permainan mobile legend bagi saya *game* adalah hobby.⁷⁰

Disisi lain dampak negatif *game online* sangat berpengaruh pada kesehatan pada anak saat terlalu lama memainkan aktivitas *game online*. Berikut dampak-kecanduan *game online* pada anak di lingkungan Barugae.

b. Dampak Game Online Tingkah Laku Anak (Imitasi)

Anak (AB) cenderung suka meniru apa yang disajikan kepada teman sebayanya, apa lagi usia anak ini masi berumur 14 tahun individu dapat menjadikan contoh dari apa yang mereka lihat. tindakan peniruan ini tergolong *adiksi* berperan. demikian pula dalam *game online*, *adiksi game* memicu karakter negatif anak A.B. Berikut hasil wawancara A.B berumur 14 tahun cenderung meniru dari *game* yang di mainkan dalam permainan *game mobile legend*.



Apa saja yang anda tiru dalam permainan *game mobile legend*?

A.B sambil tertawa saya meniru konten mobile legend spontan tanpa sadar sering mengeluarkan kata-kata kepada teman-teman saya sering berkata “Savage.....Savage.... terus kadang saya mempraktekkan dan kalau saya menang Savage kadang saya bertindak seperti

⁷⁰Wawancara I Andi Bode “Anak Bermain *Game Online*” Di lingkungan Barugae Pada Tanggal 14 Sebtember 2020.

hero yang menindas lawan. saya bermain sama teman-teman kadang meniru *hero*.⁷¹

Terdapat pengaruh negatif bagi perkembangan karakter anak dan kehidupan nyata anak apabila mereka sudah kecanduan dalam bermain *game online* ketergantungan terhadap aktivitas bermain *game* akan mengurangi aktivitas positif dan produktif yang seharusnya dilakukan oleh anak pada usia perkembangan mereka.

Anak yang sudah adiksi terhadap *game online* akan memiliki pikiran yang terus tertuju pada *game*, sehingga seringkali mereka mengurangi waktu untuk belajar dan bersosialisasi dengan teman sebaya mereka di dunia nyata. apabila hal ini terjadi terus menerus, akan memungkinkan anak untuk menarik diri dari pergaulan sosial yang nyata hingga ketidakpekaan terhadap lingkungannya.

c. Dampak Lingkungan Sosial Anak

Game online dapat menjadi sarana sosial dalam menambah teman, di dunia nyata maupun dunia maya. di satu sisi, AB yang bergaul dengan teman-temannya atau pemain-pemain *game online* lainnya di dunia maya akan menciptakan dan menumbuhkan interaksi sosial. tidak jarang anak yang bermain *game online*. Terutama anak yang kurang percaya diri, akan lebih memilih bergaul dan berkenalan dengan teman sebayanya dalam dunia maya, karena di dalam dunia maya mereka mendapatkan status *anonimitas* yang membuat mereka lebih bebas berekspresi tanpa rasa malu namun di sisi lain bila anak terlalu sering bermain *game online* maka waktu anak bersama teman dan keluarganya di dunia nyata dapat menjadi renggang, karena pergaulan yang hanya berkisar pada *game online*. Berikut hasil wawancara orang tua Rudi Setiawan. di lingkungan Barugae

Penulis bertanya apa saja dampak terhadap lingkungan sosial anak apabila anak bermain *game online*?

⁷¹Wawancara I Andi Bode “Anak Bermain *game online*” Di lingkungan Barugae Pada Tanggal 14 September 2020.

Tentu berdampak besar karena semakin malas dan jarang pulang ke rumah terlebih lagi anak sekarang lebih senang bermain *handphone* dan meminta uang belanja apabila paket internetnya habis karena semuanya serba *online* anak juga lebih senang bergaul di media sosial seperti *game online* ketimbang meningkat kan minat belajarnya.⁷²

Dapat dijelaskan bahwa anak lebih cenderung bergaul di media sosial dibanding melakukan aktivitas lainya terlebih lagi berdampak pada sisi ekonomi anak lebih sering meminta uang untuk belanja paket internet seperti belajar dan membantu orang tua, karena *game online* anak semakin acuh tak acuh dan menjadi pemalas jadi disimpulkan bahwa *game online* berdampak pada lingkungan dan ekonomi keluarga. Selanjutnya penulis bertanya kepada salah satu informan orang tua Andi Noviana.

Penulis bertanya apa saja dampak yang di timbulkan anak apabila anak bermain *game online*?

Salah satu dampaknya anak sering acuh tak acuh dengan mata pelajaranya anak sering meminta pembeli kuota internet agar anak saya bisa bermain *game online* kita juga selaku orang tua merasa kasihan dengan anak kalau anak tidak di kasi uang.⁷³

Dapat dijelaskan bahwa orang tua sangat resah akibat bermain *game online* karena anak tidak memperhatikan sekolahnya terlebih lagi anak selalu meminta uang kepada orang tuanya apabila anak sudah kehabisan kuota internet di sisi lain ibu A.N juga merasa kasihan kepada anaknya apabila anak tidak memberikan uang.

d. Dampak Ekonomi

Game merupakan sarana hiburan yang paling efektif menurut anak-anak untuk menghibur bermain *game online* sekarang teknologi internet semakin berkembang tentunya membutuhkan biaya karena harus mengakses internet berbayar,

⁷²Wawancara II Rudi Setiawan “Dampak Game Online Terhadap Lingkungan Sosial Anak” Di Lingkungan Barugae Pada Tanggal 14 Sebtember 2020.

⁷³Wawancara III A. Noviana “Dampak Game Online Terhadap Lingkungan Sosial Anak” Di Lingkungan Barugae Pada Tanggal 14 Sebtember 2020.

dalam penelitian ini dapat diuraikan dampak *game online* terhadap ekonomi keluarga tidak terlepas dengan peran orang tua untuk membiayai anak-anaknya dalam memenuhi kebutuhannya sehari-hari. Dalam Penelitian ini orang tua berinisial A.N berlatar belakang pendidikan SMA merasakan dampak *game online* dari hasil wawancara sebagai berikut:

Penulis bertanya bagaimana *game online* berdampak pada ekonomi?

Game online sangat menguras ekonomi keluarga karena anak-anak hanya mengharapkan dari orang tua untuk membeli kuota internet, belum sampai sebulan itu minta lagi biaya yang sering saya keluarkan itu 75rb, karena anak masih belum bisa bekerja dan sementara duduk di bangku sekolah SMP, selama anak saya bermain *game online* saya merasa lebih banyak pengeluaran ke anak-anak di banding kebutuhan pokok.⁷⁴

Dapat dijelaskan bahwa orang tua A.N merasakan dampak negatif dari *game online* karena orang tua lebih banyak pengeluaran kebutuhan anak-anaknya hanya untuk bermain *game online* dibandingkan kebutuhan pokok, dari hasil wawancara telah membuktikan bahwa selain berdampak pada kesehatan anak ternyata *game* juga berdampak negatif pada ekonomi keluarga. Selanjutnya penulis bertanya pada orang tua R.S sebagai berikut:

Bagaimana *game online* berdampak pada ekonomi?

Anak saya sering sekali minta uang bukan hanya keperluan kuota internet saja tetapi anak saya sering minta uang untuk kebutuhan-kebutuhan yang lain jika di hitung tiap bulan, saya mengeluarkan uang sekitar 500, itu hanya kebutuhan anak-anak karena anak saya ada dua, yang 1 berumur 14 tahun adeknya 10 tahun. lagi saya punya usaha rental PS tetapi jarang anak sekarang memainkan PS secara offline yang sekarang yang paling *trend* adalah *game online* di *handphone*. apa lagi *handphone* mudah di gunakan tinggal

⁷⁴Wawancara ke III A. Noviana “Dampak *Game online* Terhadap Ekonomi Keluarga” Di Lingkungan Barugae Pada Tanggal 05 November 2020.

download aplikasi, ke dua dua anak saya sudah bisa dan pintar mengakses internet bahkan bermain *game online*.⁷⁵

Dari penjelasan orang tua R.S dapat di jelaskan bahwa anak-anak rata-rata memilih jenis-jenis *game*. dan *game* yang paling trend ialah *game online* menggunakan *handphone* anak-anak lebih menyukainya karena selain mudah mengakses dan bebas searching apa saja yg di inginkan termasuk *game online*, orang tua R.S juga sama apa yang dirasakan informan pertama A.N sangat merasakan *game online* berdampak pada ekonomi keluarga.

2. Upaya Orang Tua Dalam Menanggulangi Anak Kecanduan *Game Online* di Lingkungan Barugae

Sebagai orang tua yang bertanggung jawab terhadap anak di masa depan, orang tua mencoba mengatasi dampak negatif *game online*, di mana di era zaman sekarang ini fasilitas *game online* semakin meningkat. tentunya usaha orang tua yang semestinya di lakukan ialah, selalu memberikan nasihat agar tidak waktu anak bukan hanya untuk bermain *game online*, memberikan tugas dan kesibukan lainnya mengikut sertakan anak untuk selalu berkegiatan positif seperti ekstra kulikuler, mengajak berekreasi, dan bahkan ada orang tua yang mengurangi uang saku anak bagi anak yang sudah tergolong kecanduan *game online* berikut pola asuh orang tua dalam upaya menanggulangi kecanduan *game online*.

a. Pola Asuh *Demokratis*

Pola asuh *demokratis* ialah pemberian batasan terhadap anak selain tindakan pencehagahan pemberian batasan-batasan yang dilakukan orang tua, anak cenderung bercermin dengan sikap orang tuanya, sikap orang tua yang menjadi penentu karakter

⁷⁵ Wawancara ke III Rudi Setiawan “Dampak *Game online* Terhadap Ekonomi Keluarga” Di Lingkungan Barugae Pada Tanggal 05 November 2020.

anak di masa yang akan datang, tentunya teknik pola asuh ini sangat penting diterapkan orang tua kepada anak, teknik pola asuh *demokratis* memiliki aspek kontrol terhadap anak usaha orang tua mempengaruhi aktivitas anak dalam upaya mengajarkan anak untuk bertanggung jawab dan menaati segala perintah orang tua berikut hasil wawancara penelitian orang Tua (A.N).



Penulis bertanya bagaimanah upaya orang tua dalam menanggulangi anak kecanduan *game online*?

“Kalau saya sebagai orang tua orang tua cara saya memperlakukan anak tegas dan memberikan batasan-batasan kadang saya melarang anak untuk tidak selalu keluar rumah, sebab anak saya jika selalu keluar rumah dan ketemu teman-temannya pasti bermain *game* saya kadang membiarkan untuk belajar di luar dan bermain kecuali bermain *handphone*, tentunya kita sebagai orang tua memberikan contoh yang baik kepada anak.⁷⁶

Dapat dijelaskan orang tua menggunakan teknik pola asuh *demokratis* walaupun sebenarnya teknik pola asuh ini belum diketahui oleh orang tua tetapi teknik pola asuh ini sangat penting untuk dikembangkan dan diterapkan di rumah dan melatih anak untuk bertanggung jawab dan memperhatikan setiap aktivitas anak demi menanggulangi anak agar tidak bergantung dengan *game*

b. Pola Asuh *Otoriter*

Pola Asuh *otoriter* tidak mesti seragam setiap hari, kadang anak membutuhkan pola asuh yang lembut untuk mengajarkannya menjadi pribadi yang

⁷⁶Wawancara ke IV A. Noviana “Upaya Orang Tua Menanggulangi Kecanduan *Game Online* Pada Anak” Di Lingkungan Barugae Pada Tanggal 05 November 2020.

penuh kasih, namun ada kalanya orang tua juga perlu menerapkan pola asuh *otoriter* agar anak belajar menaati aturan. orang tua juga harus memiliki keterampilan dalam mengasuh anak secara *otoriter*, sebab anak ketika melakukan tindakan sesuai etika dan aturan, yang dimaksudkan pola asuh *otoriter* disini bukan semacam kekerasan fisik, atau mengekang anak, contohnya anak tidak dipersilahkan untuk membuat keputusan dalam kepala rumah tangga, tetapi yang dimaksud adalah membentuk anak menjadi disiplin dan bertanggung jawab. secara umum dapat dijelaskan bahwa pola asuh *otoriter* memiliki metode yang dapat diimplementasikan orang tua terhadap anak yaitu:

1) Menghukum Anak Sesuai Kesalahan

Orang tua seharusnya dapat membaca kondisi anak tingkat hukuman yang diberikan setingkat kesalahan yang diperbuat, tujuannya adalah agar anak mengingat bahwa hukuman tersebut ialah resiko dari tindakan tersebut, secara langsung anak apabila melanggar aturan, anak akan dapat memahami bahwa berbuat kesalahan ialah fatal dan orang tua pasti memberikan hukuman.

b. Tidak Melukai Fisik dan Psikis Perasaan Anak

Pantangan orang tua dalam menerapkan pola asuh *otoriter* orang tua dilarang menghina anak atas kesalahan yang diperbuat dan diusahakan menghindari tindakan melukai fisik seperti memukul anak. perlu di mengerti bahwa pemberian hukuman bukanlah menyakiti anak, namun lebih pada agar anak mengerti mengapa tindakan anak tersebut salah, bila anak diberikan hukuman dengan pukulan atau makian, maka lama-lama anak menganggap bahwa tindakan menyakiti itu lumrah, karena orang tua melakukannya anak pun berpotensi tumbuh menjadi anak yang penuh kekerasan dan kata-kata kasar.

c. Tegas Bukan Keras

Pemberian hukuman bertujuan untuk menghalangi anak melakukan kesalahan yang sama dengan mendorong mereka untuk melakukan hal yang lebih tepat. Sehingga ketimbang menggunakan kekerasan, orang tua harus menggunakan ketegasan, inilah yang membuat orang tua beribawa dimata anak dan akan dihormati sebagai orang tua. Berikut hasil wawancara penelitian (R.S):



Penulis bertanya bagaimanah upaya orang tua dalam menanggulangi anak kecanduan *game online*?

Saya sulit mencegah anak untuk bermain *game* karena tidak setiap hari saya bersama anak saya, karena saya juga sibuk kerja, anak saya sering keluar rumah bermain, saya sebagai orang tua saya tidak tahu apa yang dikerjakan anak saya jika di luar rumah apa lagi sudah bermain bersama sama teman-temannya, jadi kadang saya bertindak keras kepada anak saya supaya tidak hanya bermain *game online*, semenjak *game online* di hp anak semakin bermalasan malasan apa lagi ketika disuruh.⁷⁷

Dapat dijelaskan bahwa orang tua sangat sulit untuk mencegah anaknya untuk bermain *game* karena anak dibiarkan saja bermain *game*. ini berarti orang tua sangat kurang mengingatkan atau menasehati anak jika di rumah, orang tua hanya mengandalkan ketegasan, anak lebih cenderung berperilaku menyimpang ketika anak sangat ingin diperhatikan orang tua, wajar saja anak bila kecanduan *game online* karena orang tua tidak berperan aktif untuk anaknya, orang tua hanya fokus dengan pekerjaan saja, sebaiknya orang tua bukan hanya mengandalkan ketegasan dan

⁷⁷Wawancara ke IV Rudi Setiawan “Dampak *Game online* Terhadap Ekonomi Keluarga” Di Lingkungan Barugae Pada Tanggal 05 November 2020.

bersikap otoriter tetapi bagaimana orang berperilaku seperti orang tua yang memperhatikan dan selalu menasehati anaknya, orang tua tidak bisa pungkiri bahwa anak akan selalu mengingat pesan dan nasehat walau anak berada di luar rumah.

c. Bimbingan Orang Tua Terhadap Anak

Adapun bimbingan yang orang tua terapkan pada anak sebagai berikut:

1) Orang tua memantau perkembangan dan perilaku anak

Peran orang tua dalam keluarga sangat penting untuk memberikan perhatian atau pantauan secara teliti agar anak tidak semena-mena memilih aktivitas yang dapat merusak masa depannya, seperti aktivitas bermain *game online* secara berlebihan sehingga anak meninggalkan aktivitas lain seperti mengerjakan tugas di sekolah

2) Menjalinkan komunikasi informal pada anak

Anak bisa terbuka pada orang tua dan anak menjalin komunikasi yang baik dengan cara orang tua tidak harus bertindak agresif kepada anak atau melakukan hal yang tidak disukai anak begitu sebaliknya anak tidak semestinya mengerjakan sesuatu yang tidak disukai orang tua, agar komunikasi anak terbuka terhadap orang tua dengan baik, jika orang tua ingin anaknya baik di masa depan orang tua lebih baik memberikan contoh yang terhadap anaknya.

3) Memberikan waktu khusus

Untuk bermain *game*, dan beri ketegasan pada anak tersebut untuk tidak bermain *game* secara berlebihan sebenarnya *game* adalah permainan yang mengisi hari-hari anak semacam hiburan, tetapi yang terjadi adalah anak lebih sering bermain *game online* hingga menimbulkan dampak negatif secara kognitif hal ini justru orang tua harus memantau dan memberikan perhatian terhadap anaknya dengan mengingatkan anak dengan waktu bermain.

Bimbingan orang tua terhadap anak sangatlah penting apabila orang tua tidak memiliki keterampilan untuk mendidik anak kejalan yang baik maka anak juga tidak selamanya dinyatakan bermasalah disebabkan orang tua tidak mampu mendidik dan menjaga anak, pentingnya orang tua mendidik anak selama pandemi Covid-19 ini sangat sangat berkesempatan emas orang tua terhadap agar terjalin hubungan yang lebih dekat selama di rumah misalnya orang tua memberikan evaluasi pelajaran apa yang telah didapatkan anak selama bersekolah, atau orang tua memberikan pendidikan selain layak orang tua berperan sebagai guru di rumah agar anak selalu tidak berkurang minat belajarnya. Berikut hasil wawancara orang tua (A.N)

Penulis bertanya apakah orang tua membimbing anak belajar di rumah selama masa pandemi?

Iya saya kadang membimbing bahkan saya selalu mengingatkan anak saya selama pandemi ini tetapi saya merasa kurang tau dan bagaimanah mengajarkan anak di rumah karena saya tidak tau apa yang mesti saya ajarkan apa lagi belajar online.⁷⁸

Dapat dijelaskan kesulitan orang tua untuk memberikan bimbingan belajar kepada anaknya karena orang tua harus menjadi pengganti guru di sekolah agar anaknya tidak melupakan mata pelajaran yang di berikan di sekolah dan sebelumnya tidak pernah memberikan sebuah pelajaran yang berhubungan dengan pembelajaran anaknya apa lagi pemberian mata pelajaran melalui *virtual*. Selanjutnya penulis bertanya kepada informan (R.S) apakah orang tua membimbing anak belajar di rumah selama masa pandemi?

Yako ia de nengka, mama nya jih itu sering-sering ingatkan saya tidak tahu mengajarkan anak saya soal mata pelajaran di sekolahnya, saya cuman kadang mengingatkan bilang ingat-ingat

⁷⁸Wawancara ke V A. Noviana “Bimbingan Orang Tua Terhadap Anak” Di Lingkungan Barugae Pada Tanggal 05 November 2020.

mata pelajaran di sekolah karena kalau saya capek pulang kerja langsung istirahat.⁷⁹

Dapat dijelaskan bahwa orang tua R.S hampir jarang tidak membimbing anaknya dengan mata pelajaran tetapi hanya sekedar mengingatkan tentang sekolahnya orang tua sangat jarang meluangkan waktunya untuk bersama anaknya di sebabkan orang tua hanya fokus dengan pekerjaannya.

d. Pola Asuh Orang tua menggunakan pendekatan Al-Quran

Al-Quran sebagai dasar pendidikan Islam di dalamnya mengandung sumber nilai sehingga pola penitipan anak mengandung nilai-nilai Islam yang berasal dari Al-Quran dan hadis. Al-Quran mengatur segala penitipan anak selama kehamilan seorang ibu, persalinan sampai perkembangan anak. orang tua wajib mengurus anak-anak mereka menghadapi baliq sedini mungkin sehingga bila anak sudah memasuki kemampuan, kemandirian. Pendidikan sangat urgent melalui penerapan perilaku yang mulia dan pengakuan kepada tuhan sejak dini harus di lakukan, orang tua seharusnya bukan hanya mengajarkan tentang apa yang benar dan apa yang salah lebih dari itu pendidikan karakter anak dalam Islam menanamkan budi kebiasaan tentang hal baik dan tidak terlepas dari ajaran agama Islam sehingga anak tidak menjadi *kognitif* lebih anak lebih memahami nilai *afektif*. Berikut hasil wawancara orang tua (A.N) apakah orang tua menggunakan metode pendekatan belajar al-Quran kepada anak?

Iye sering jih saya ajari mengaji dan mengulang-ulang bacaanya sering juga saya ingatkan untuk shalat.⁸⁰

Orang tua selama anaknya wajib mengontrol atau mengajak anak membuat agenda semacam pengajian atau memperbaiki bacaan anak, dari pada anak hanya

⁷⁹Wawancara ke V Rudi Setiawan “Bimbingan Orang Tua Terhadap Anak” Di Lingkungan Barugae Pada Tanggal 05 November 2020.

⁸⁰Wawancara ke V A. Novianti “Bimbingan Orang Tua Terhadap Anak” Di Lingkungan Barugae Pada Tanggal 05 November 2020.

sekedar bermain *game online* masyarakat lingkungan barugae sangat minim penanaman nilai moralitas Islam dikarenakan orang tua tidak mampu mengajarkan ilmu dan pengamalan keislaman yang sudah lama diyakini, masih banyak kesempatan untuk mengubah situasi terutama anak yang terlanjur kecanduan *game online* kuncinya ada pada orang tua kesuksesan hidup anak sangat bergantung kepada orang tua terutama mengajarkan nilai-nilai Islam.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Hasil pembahasan penelitian yang telah dilakukan maka disimpulkan sebagai berikut:

1. Hasil penelitian di Lingkungan Barugae dapat disimpulkan bahwa *game online* dapat menimbulkan sisi negatif bagi anak anak dan keluarga selain itu dampak besar yang terjadi bahwa *game online* sangat berpengaruh pada sisi psikologi anak, lingkungan sosial anak hingga berdampak pada ekonomi.
2. Hasil penelitian di Lingkungan Barugae upaya orang tua dalam menanggulangi anak kecanduan *game online* dapat di simpulkan bahwa orang tua berupaya untuk melakukan pencegahan dengan cara membatasi kegiatan anak tidak terus-terusan bermain *game online*, karena dapat menyebabkan ketergantungan Adiksi *game* juga memicu karakter negatif terdapat pengaruh negatif bagi perkembangan karakter anak dan kehidupan nyata anak apabila mereka sudah kecanduan dalam bermain *game online* ketergantungan terhadap aktivitas bermain *game* akan mengurangi aktivitas positif dan produktif yang seharusnya dilakukan oleh anak pada usia perkembangannya. Orang tua sangat berperan dalam menangani anaknya yang gemar bermain *game*, dengan cara orang tua bekerja keras dalam memantau perkembangan dan perilaku anak, dan orang tua pun harus memberikan waktu khusus untuk bermain *game*, dan beri ketegasan dengan pada anak tersebut untuk tidak bermain di luar waktu yang sudah disepakati.

B. Saran

Adapun saran yang dapat peneliti berikan sebagai berikut:

1. Orang Tua

Diharapkan kepada orang tua mampu memberikan pengetahuan anak-anaknya tidak terlalu memanjakan anak untuk memfasilitasi *game online* lebih orang fokus untuk mengajarkan anak tentang ajaran agama ketimbang memfasilitasi anak bermain *game online*. Orang tua seharusnya menjadi guru dirumah untuk anak-anak tidak hanya meluangkan untuk bermain *game* tetapi anak-anak di bina untuk meningkatkan kegiatan minat belajar

2. Anak

Diharapkan kepada anak agar memikirkan orang tuanya sebab harapan orang tua tergantung apa yang dilakukan anak sekaarang, jadi anak semestinya harus banyak belajar bukan hanya sekedar meluangkan waktu hanya untuk bermain sebuah *game*, tapi anak semestinya memiliki beban moral meningkatkan pengetahuan di rumah dan di sekolah.

3. Peneliti Selanjutnya

Diharapkan kepada peneliti selanjutnya untuk meneliti dan memperdalam permasalahan yang sama melihat zaman era sekarang teknologi semakin meningkat tidak bisa dipungkiri bahwa meningkatnya zaman teknologi zaman sekarang terutama *game online* mampu menindas dan meninggelamkan ilmu selama ini diterapkan kepada guru-guru dan orang tua, di rumah demi demikian harapan peneliti untuk menjaga generasi muda di masa yang akan datang.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdussamad, Zuchri. *Metode Penelitian Kualitatif*. CV. Syakir Media Press, 2021. https://www.google.co.id/books/edition/Metode_Penelitian_Kualitatif/JtKREAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=Metode+penelitian+ini+merupakan+metode+yang+digunakan+dalam+meneliti+kondisi+objek+yang+alamiah+yang+mana+peneliti+adalah+sebagai+instrument+kunci.+pada+penelitian+ini+yang+menjadi+objek+analisis+yaitu+dari+gejala-gejala+sosial+dan+budaya+pada+masyarakat+yang+bersangkutan+untuk+memperoleh+gambaran+mengenai+kategorisasi+tertentu.&pg=PA81&printsec=frontcover.
- Adiningtiyas, Sri Wahyuni. “Peran Guru Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online.” *Journal of the Counseling Guidance Study Program* 4, no. 1 (2017): 28–40. <https://doi.org/DOI: https://doi.org/10.33373/kop.v4i1.1121>.
- Ahmad, Hariadi, Ahmad Zainul Irfan, and Dedy Ahlufahmi. “Hubungan Antara Pola Asuh Orang Tua Dengan Penyesuaian Diri Siswa.” *Jurnal Bimbingan Dan Konseling* 5, no. 1 (2020): 950–66. <https://doi.org/DOI: https://doi.org/10.33394/realita.v5i1.2899>.
- Al-Faruq, M Shoffa Saifillah, and Sukatin. *Psikologi Perkembangan*. Yogyakarta: Deepublish, 2020. https://www.google.co.id/books/edition/Psikologi_Perkembangan/ki0yEAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=Salah+satu+ciri+yang+menonjol+dari+remaja+yang+mempengaruhi+relasinya+denga+orang+tua+adalah+perjuangan+untuk+memperoleh+otonomi+baik+secara+fisik+maupun+psikologis&pg=PA207&printsec=frontcover.
- Albiansah, Edo, Ngadri Yusro, and Dita Verolyna. “Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Remaja Bermain Game Online Di Dusun Tanjung Sari Desa Kasie Kasubun Kecamatan Padang Ulak Tanding.” IAIN Curup, 2022. [http://e-theses.iaincurup.ac.id/2571/1/Skripsi Edo Albiansah.pdf](http://e-theses.iaincurup.ac.id/2571/1/Skripsi%20Edo%20Albiansah.pdf).
- Anisah, Ani Siti. “Pola Asuh Orang Tua Dan Implikasinya Terhadap Pembentukan Karakter Anak.” *Jurnal Pendidikan UNIGA* 5, no. 1 (2017): 70–84. <https://doi.org/DOI: http://dx.doi.org/10.52434/jp.v5i1.43>.
- Candra, Silvianti. “Pelaksanaan Parenting Bagi Orang Tua Sibuk Dan Pengaruhnya Bagi Perkembangan Anak Usia Dini.” *Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal* 5, no. 2 (2018): 267–87. <https://journal.iainkudus.ac.id/index.php/thufala/article/viewFile/3475/2433>.
- Clara, Evy, and Ajeng Agrita Dwikasih Wardani. *Sosiologi Keluarga*. Jakarta: Unj Press, 2020.

- Fahimah, Iim. “Kewajiban Orang Tua Terhadap Anak Dalam Perspektif Islam.” *Studi Pengarus Utamaan Gender Dan Anak* 1, no. 1 (2019): 35–50. <https://doi.org/DOI: http://dx.doi.org/10.29300/hawapsga.v1i1.2228>.
- Firdaus, Julian. “Pelaksanaan Kewajiban Orang Tua Terhadap Anak Pecandu Game On-Line Di Jalan Salak Raya Kota Bengkulu Dalam Perspektif Hukum Islam.” *Jurnal Hukum Islam Dan Peradilan* 3, no. 2 (2018): 206–18. <https://doi.org/DOI: http://dx.doi.org/10.29300/qys.v3i2.1311>.
- Fitriani, Rini. “Peranan Penyelenggara Perlindungan Anak Dalam Melindungi Dan Memenuhi Hak-Hak Anak.” *Jurnal Hukum Samudra Keadilan* 11, no. 2 (2016): 250–358. <https://www.ejurnalunsam.id/index.php/jhsk/article/view/42>.
- Gainau, Maryam B. *Pengantar Metode Penelitian*. Yogyakarta: PT Kanisius, 2019. https://www.google.co.id/books/edition/Pengantar_Metode_Penelitian/L40pEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=proses+memperoleh+keterangan+dengan+cara+tanya+jawab+sambil+bertatap+muka&pg=PA110&printsec=frontcover.
- Handayani, Tri. “Efektivitas Layanan Konseling Kelompok Dengan Teknik Manajemen Diri Untuk Mengurangi Kecanduan Game Online Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 11 Bandar Lampung.” IAIN Raden Intan Lampung, 2017.
- Ismi, Nurul, and Akmal Akmal. “Dampak Game Online Terhadap Perilaku Siswa Di Lingkungan SMA Negeri 1 Bayang.” *Journal of Civic Education* 3, no. 1 (2020): 1–10. <https://doi.org/DOI: https://doi.org/10.24036/jce.v3i1.304>.
- Janah, Siti Rodhotul. *Perjuangan*. Sukabumi: CV Jejak, 2018. <https://www.google.co.id/books/edition/Perjuangan/5Z9tDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=Orang+tua+merupakan+setiap+orang+yang+bertanggung+jawab+dalam+suatu+keluarga+atau+tugas+rumah+tangga+yang+dalam+kehidupan+sehari-hari+disebut+sebagai+bapak+dan+ibu+seorang+bapak+atau+ayah+dan+ibu+dari+anak-anak+mereka+tentunya+memiliki+kewajiban+yang+penuh+terhadap+keberlangsungan+hidup+bagi+anak-anaknya,+karena+anak+memiliki+hak+untuk+diurus+dan+dibina+oleh+orang+tuanya+hingga+beranjak+dewasa.&pg=PA266&printsec=frontcover>.
- Kurniawan, Drajat Edy. “Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta.” *Jurnal Konseling* 3, no. 1 (2017): 97–103. <https://jurnal.umk.ac.id/index.php/gusjigang/article/view/1120>.
- Kustiawan, Andri Arif, and Andy Widhiya Bayu Utomo. *Jangan Suka Game Online*:

- Pengaruh Game Online Dan Tindakan Pencegahan*. Magetan: CV. Ae Media Grafika, 2019.
https://www.google.co.id/books/edition/JANGAN_SUKA_GAME_ONLINE/2H-WDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=sebagai+game+komputer+yang+dapat+dimainkan+oleh+multipemain+melalui+internet&pg=PA6&printsec=frontcover.
- Lefaan, Vilita Biljana Bernadethe, and Yana Suryana. *Tinjauan Psikologi Hukum Dalam Perlindungan Anak*. Yogyakarta: Deepublish, 2018.
https://www.google.co.id/books/edition/Tinjauan_Psikologi_Hukum_dalam_Perlindungan/VX69DwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=anak+merupakan+mahluk+yang+dhaif+dan+mulia,+yang+keberadaannya+adalah+kewenangan+dari+kehendak+Allah+Swt.+dengan+melalui+proses+penciptaan,+oleh+karena+anak+mempunyai+kehidupan+yang+mulia+dalam+pandangan+agama+Islam,+maka+anak+harus+diperlakukan+secara+manusiawi+seperti+diberi+nafkah+baik+lahir+maupun+batin,+sehingga+kelak+anak+tersebut+tumbuh+mjadi+anak+yang+berakhlak+mulia.&pg=PA10&printsec=frontcover.
- Lesmana, Gusman. *Teori Dan Pendekatan Konseling*. Medan: Umsu Press, 2021.
https://www.google.co.id/books/edition/Teori_dan_Pendekatan_Konseling/N7dTEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=Pendekatan+behavioristik+merupakan+usaha+untuk+memanfaatkan+secara+sistematis+pengetahuan+teoritis+dan+empiris+yang+dihasilkan+dari+penggunaan+metode+eksperimen+dalam+psikologi+untuk+memahami+dan+menyembuhkan+pola+tingkah+laku+abnormal&pg=PT60&printsec=frontcover.
- Mardawani. *Praktis Penelitian Kualitatif Teori Dasar Dan Analisis Data Dalam Perspektif Kualitatif*. Yogyakarta: Deepublish, 2020.
https://www.google.co.id/books/edition/METODOLOGI_PENELITIAN_KUALITATIF_KUANTIT/k8j4DwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=menggolongkan,+mengarahkan,+membuang+yang+tidak+perlu+dan+mengorganisasikan+data+sedemikian+rupa&pg=PA54&printsec=frontcover.
- Masduki, Yusron, and Idi Warsah. *Psikologi Agama*. Palembang: Tunas Gemilang Press, 2020.
- Mustamiin, Muhammad Zainal. “Konseling Individu Dengan Sikap Kecanduan Game Online Mobile Legend Pada Siswa.” *Penelitian Dan Pengembangan Dibidang Administrasi Pendidikan* 7, no. 1 (2019): 1–8. doi: <https://doi.org/10.33394/vis.v4i1.1980%0A%0AProtect+and+Secure+Your+WiFi> : https://bit.ly/vpn_secure.
- Mustikasari, Bety, Deka Setiawan, and Iko Ari Pratiwi. “Analisis Kebiasaan Bermain Game Online Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia SD Di Desa Prawoto.” *Jurnal Didika: Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar*, VI 6, no. 2 (2020): 181–

90.

- Nuredah. "Peran Orangtua Dalam Penanggulangan Dampak Negatif Handphone Pada Anak (Studi Di SMPN 5 Yogyakarta)." UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2016. <https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/20880/>.
- Nurhalimah, Sitti. *Media Sosial Dan Masyarakat Pesisir: Refleksi Pemikiran Mahasiswa Bidikmisi*. Yogyakarta: Deepublish, 2019. https://www.google.co.id/books/edition/Media_Sosial_Dan_Masyarakat_Pesisir_Refl/OjeeDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=Orang+tua+adalah+dua+in+dividu+yang+berbeda+memasuki+hidup+bersama+dengan+membawa+pandangan,+pendapat+dan+kebiasaan-kebiasaan+sehari-hari+dalam+hidup+berumah+tangga+tentunya+ada+perbedaan+antara+sua+mi+dan+istri,+perbedaan+dari+pola+pikir,+perbedaan+dari+gaya+dan+kebiasaan,+perbedaan+dari+sifat+dan+tabiat,+perbedaan+dari+tingkatan+ekonomi+dan+pendidikan,+serta+banyak+lagi+perbedaan-perbedaan+lainya&pg=PT11&printsec=frontcover.
- Nurkumalasari. "Peran Bimbingan Orang Tua Dalam Upaya Mengurangi Kebiasaan Bermain Game Online Pada Anak Kelurahan Macorawalie Kecamatan Wattang Sawitto Kabupaten Pinrang." STAIN Parepare, 2016. <http://repository.iainpare.ac.id/497/>.
- Pendidikan, Tim Pengembangan Ilmu. *Ilmu Dan Aplikasi Pendidikan*. PT Imperial Bhakti Utama, 2007. https://www.google.co.id/books/edition/ILMU_DAN_APLIKASI_PENDIDIKAN_Bagian_I_II/TkqF8C8ffK4C?hl=id&gbpv=1&dq=Didasarkan+pada+teori+yang+dirumuskan+secara+tepat+dan+konsisten+mengarah+kepada+kesimpulan+yang+dapat+di+uji&pg=PA202&printsec=frontcover.
- Prasetiawan, Hardi. "Konseling Teman Sebaya (Peer Counseling) Untuk Mereduksi Kecanduan Game Online." *Jurnal Bimbingan Dan Konseling* 6, no. 1 (2016): 1–13.
- Puspitasari, Dwi Wahyu Nur, Sri Wahyuni, and Edi Widiyanto. "Parenting Day Sebagai Aktivitas Peningkatan Hubungan Orangtua Dan Anak." *Jurnal Pendidikan Nonformal* 13, no. 1 (2018): 1–9. <https://doi.org/DOI:> <http://dx.doi.org/10.17977/um041v13i1p1%20-%209>.
- RI, Kementerian Agama. *Al-Qur'an Dan Terjemah Edisi Penyempurnaan*. Jakarta: Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an, 2019.
- Saifuddin, Ahmad. *Psikologi Siber: Memahami Interaksi Dan Perilaku Manusia Dalam Dunia Digital*. Jakarta: Kencana, 2023. https://books.google.co.id/books?id=H0a5EAAAQBAJ&newbks=0&printsec=frontcover&pg=PA98&dq=Game+online+adalah+permainan+yang+dimainkan+secara+online+via+internet&hl=id&source=newbks_fb&redir_esc=y#

v=onepage&q=Game online adalah permainan yang dimainkan secara online via internet&f=false.

- Samsidar. “Peran Ganda Wanita Dalam Rumah Tangga.” *Jurnal Studi Gender Dan Anak* 12, no. 2 (2019): 655–63. <https://jurnal.iain-bone.ac.id/index.php/annisa/article/view/663>.
- Sant, Sigit. *Cara Mengatasi Memoris Penuh Di Smartphone Ketika Menginstal PUBG, Mobile Legend, Free Fire Dan PES*. Serambi Buku, 2019.
- Sanyata, Sigit. “Teori Dan Aplikasi Pendekatan Behavioristik Dalam Konseling.” *Jurnal Paradigma* 14, no. 7 (2012): 1–11. http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/penelitian/Sigit_Sanyata_M.Pd./B.1c.Artikel_Ilmiah-Teori_dan_Aplikasi_Behavioristik_dalam_Konseling.pdf.
- Saputri, Adek Diah, and Diah Ayuning Pambudi. “Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Intraksi Sosial Anak Usia Dini.” In *Annual Conference on Islamic Early Childhood Education (ACIECE)*, 3:265–78, 2018. <https://vicon.uin-suka.ac.id/index.php/aciece/article/view/103/105>.
- Sari, Merry Indah, M Ricky Ramadhian, and Rika Lisiswanti. “Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Pada Smartphone (Mobile Online Games) Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Lampung.” *Jurnal Kesehatan Dan Agromedicine* 6, no. 1 (2019): 125–29. <https://juke.kedokteran.unila.ac.id/index.php/agro/article/view/2263>.
- Setiadi, Elly M. *Penghantar Ringkas Sosiologi: Pemahaman Fakta Dan Gejala Permasalahan Sosial Teori, Aplikasi, Dan Pemecahannya*. Jakarta: Prenada Media, 2020. https://www.google.co.id/books/edition/Penghantar_Ringkas_Sosiologi/YC_TyDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=Peran+meliputi+norma-norma+yang+dihubungkan+dengan+posisi+atau+tempat+seseorang+dalam+masyarakat.&pg=PA46&printsec=frontcover.
- Sidiq, Umar, Miftachul Choiri, and Anwar Mujahidin. *Metode Penelitian Kualitatif Di Bidang Pendidikan*. Ponorogo: CV. Nata Karya, 2019. http://repository.iainponorogo.ac.id/484/1/METODE_PENELITIAN_KUALITATIF_DI_BIDANG_PENDIDIKAN.pdf.
- Siyoto, Sandu, and Muhammad Ali Sodik. *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015. https://www.google.co.id/books/edition/DASAR_METODOLOGI_PENELITIAN/QPhFDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=Variabel+terikat+yaitu+variabel+yang+menjadi+terikat+atau+variabel+yang+dipengaruhi.+Sedangkan+variabel+bebas+yaitu+variabel+yang+menjadi+sebab+atau+yang+mempe
- Solikhah, Fitriatun. “Efektivitas Pendekatan Rational Emotive Behaviour Therapy

- Untuk Mengurangi Kecanduan Game Online Pada Anak Sekolah Dasar.” *Jurnal Bimbingan, Penyuluhan, Dan Konseling Islam* 1, no. 1 (2018): 62–82. <http://alisyraq.pabki.org/index.php/alisyraq/article/view/5>.
- Sriyani, Fitri, and Sariah. “Pola Asuh Orang Tua Terhadap Karakter Anak Di Raudhatul Athfal Al-Fityah Pekanbaru.” *Journal of Islamic Early Childhood Education* 1, no. 2 (2019): 133–42. [https://doi.org/DOI: http://dx.doi.org/10.24014/kjiece.v1i2.6669](https://doi.org/DOI:http://dx.doi.org/10.24014/kjiece.v1i2.6669).
- Subqi, Imam. “Perilaku Agresif Remaja Dalam Tinjauan Pola Asuh Keagamaan Orang Tua Di Desa Baleadi Pati.” *Indonesian Journal of Islamic Psychology* 1, no. 2 (2019): 186–214. <https://www.e-journal.iainsalatiga.ac.id/index.php/ijip/article/viewFile/3813/1362>.
- Sudaryono. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Kencana, 2016. https://www.google.co.id/books/edition/Metode_Penelitian_Pendidikan/uTbMDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=Metode+pengumpulan+data+merupakan+suatu+hal+penting+dalam+penelitian,+karena+metode+ini+merupakan+strategi+untuk+mendapatkan+data+yang+diperlukan.&pg=PA75&printsec=frontcover.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta, 2018.
- Sumardjono, Maria, and Imam Kuswahyono. *Dinamika Omnibus Law Di Era New Normal: Peluang Serta Tantangan Bagi Profesi Hukum*. Malang: Fakultas Hukum Universitas Brawijaya, 2020. https://www.google.co.id/books/edition/Dinamika_Omnibus_Law_di_Era_New_Normal_P/HH5JEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=Upaya+berarti+usaha,+ikhtiar+untuk+mencapai+suatu+maksud,+memecahkan+persoalan,+mencari+jalan+keluar+berdasarkan+maknanya&pg=PA89&printsec=frontcover.
- Surbakti, Krista. “Pengaruh Game Online Terhadap Remaja.” *Jurnal Curere* 1, no. 1 (2017): 28–38. [https://doi.org/DOI: http://dx.doi.org/10.36764/jc.v1i1.20](https://doi.org/DOI:http://dx.doi.org/10.36764/jc.v1i1.20).
- Susanti, Ania. “Kiat-Kiat Orang Tua Tangguh Menjadikan Anak Disiplin Dan Bahagia.” *Jurnal Program Studi Pendidikan Guru PAUD STKIP Siliwangi Bandung* 4, no. 1 (2018): 25–31. <http://e-journal.stkipsiliwangi.ac.id/index.php/tunas-siliwangi/article/viewFile/1196/676>.
- Syahrani, Ridwan. “Ketergantungan Online Game Dan Penanganannya.” *Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling* 1, no. 1 (2015): 84–92. <https://core.ac.uk/download/pdf/324167002.pdf>.
- Tisngati, Urip, and Nely Indra Meifiani. “Pengaruh Kepercayaan Diri Dan Pola Asuh Orang Tua Pada Mata Kuliah Teori Bilangan Terhadap Prestasi Belajar.” *Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika* 1, no. 2 (2014): 8–18.

- Ulwiyah, Nur, and Muktamar Rotin. "Peran Wanita Dalam Memajukan Pengetahuan Agama Islam Terhadap Anak." *Jurnal Pendidikan Islam* 2, no. 2 (2018): 294–311. <http://journal.unipdu.ac.id:8080/index.php/jpi/article/view/1984>.
- W, R Willya Achmad, and Yulianah. *Metodelogi Penelitian Sosial*. Batam: CV Rey Media Grafika, 2022. https://www.google.co.id/books/edition/Metodelogi_Penelitian_Sosial/QKB-EAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=Data+primer+disebut+juga+sebagai+data+asli+atau+data+baru,+untuk+mendapatkan+data+primer+peneliti+harus+mengumpulkannya+secara+langsung.&pg=PA80&printsec=frontcover.
- Wulandari, Dwi, and Dilfera Hermiati. "Deteksi Dini Gangguan Mental Dan Emosional Pada Anak Yang Mengalami Kecanduan Gadget." *Jurnal Keperawatan Silampari* 3, no. 1 (2019): 382–92. <https://doi.org/DOI:https://doi.org/10.31539/jks.v3i1.843>.
- Zakariah, M Askari, Vivi Afriani, and K H M Zakariah. *Metodologi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Action Research, Research And Development (R N D)*. Yayasan Pondok Pesantren Al Mawaddah Warrahmah Kolaka, 2020. https://www.google.co.id/books/edition/METODOLOGI_PENELITIAN_KUALITATIF_KUANTIT/k8j4DwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=menggolongkan,+mengarahkan,+membuang+yang+tidak+perlu+dan+mengorganisasikan+data+sedemikian+rupa&pg=PA54&printsec=frontcover.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1. Daftar Pertanyaan Wawancara

PEDOMAN WAWANCARA

- Judul Penelitian : Upaya Orang Tua dalam Menanggulangi Kecanduan *Game Online* pada anak di Lingkungan Barugae Kelurahan Padaidi Kecamatan Mattirobulu Kabupaten Pinrang
- Tempat Penelitian : Rumah dan *basecamp* bermain *game online*
- Objek Penelitian : Upaya Orang Tua dalam menanggulangi kecanduan *Game Online*
- Lokasi Penelitian : Lingkungan Barugae Kelurahan Padaidi Kecamatan Mattirobulu Kabupaten Pinrang
- Informan : Andi Novianti

PERTANYAAN

1. Apa saja dampak yang ditimbulkan anak apabila anak bermain *game online*?
2. Bertanya bagaimana *game online* berdampak pada ekonomi?
3. Bagaimanah upaya orang tua dalam menanggulangi anak kecanduan *game online*?
4. Apakah orang tua membimbing anak belajar di rumah selama masa pandemi?
5. Apakah orang tua menggunakan metode pendekatan belajar al-Quran kepada anak?

PEDOMAN WAWANCARA

- Judul Penelitian : Upaya Orang Tua dalam Menanggulangi Kecanduan *Game Online* pada anak di Lingkungan Barugae Kelurahan Padaidi Kecamatan Mattirobulu Kabupaten Pinrang
- Tempat Penelitian : Rumah dan *basecamp* bermain *game online*
- Objek Penelitian : Upaya Orang Tua dalam menanggulangi kecanduan *Game Online*
- Lokasi Penelitian : Lingkungan Barugae Kelurahan Padaidi Kecamatan Mattirobulu Kabupaten Pinrang
- Informan : Rudi Setiawan

PERTANYAAN

1. Apa saja dampak terhadap lingkungan sosial anak apabila anak bermain *game online*?
2. Apa saja dampak yang ditimbulkan anak apabila anak bermain *game online*?
3. Bagaimana *game online* berdampak pada ekonomi?
4. Bagaimanah upaya orang tua dalam menanggulangi anak kecanduan *game online*?
5. Apakah orang tua membimbing anak belajar di rumah selama masa pandemi?

PEDOMAN WAWANCARA

- Judul Penelitian : Upaya Orang Tua dalam Menanggulangi Kecanduan *Game Online* pada anak di Lingkungan Barugae Kelurahan Padaidi Kecamatan Mattirobulu Kabupaten Pinrang
- Tempat Penelitian : Rumah dan *basecamp* bermain *game online*
- Objek Penelitian : Upaya Orang Tua dalam menanggulangi kecanduan *Game Online*
- Lokasi Penelitian : Lingkungan Barugae Kelurahan Padaidi Kecamatan Mattirobulu Kabupaten Pinrang
- Informan : Andi Bode

PERTANYAAN

1. Apa saja dampak buruk yang dialami selama bermain *game online*?
2. Apa saja yang anda tiru dalam permainan *game mobile legend*?

Lampiran 2. Surat Izin Melaksanakan Penelitian dan Kementerian Agama Republik Indonesia Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare

 **KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PAREPARE
FAKULTAS USHULUDDIN, ADAB DAN DAKWAH
Jalan Amal Bakti No. 8 Sorraang, Kota Parepare 91132 Telepon (0421) 21307, Fax. (0421) 24404
PO Box 909 Parepare 91100 website: www.iainpare.ac.id, email: mail@iainpare.ac.id

Nomor : B-359 /In.39.7/06/2020 Parepare, 23 Juni 2020
Lamp : -
Hal : Izin Melaksanakan Penelitian

Kepada Yth.
Kepala Daerah Kabupaten Pinrang
Cq. Badan Kesatuan Bangsa Dan Politik
Di-
KAB. PINRANG

Assalamu Alaikum Wr. Wb.

Dekan Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) parepare menerangkan bahwa:

Nama : Muhammad Rais
Tempat/Tgl. Lahir : Pinrang, 21 Februari 1997
NIM : 15.3200.026
Semester : X
Alamat : Pinrang

Adalah mahasiswa Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) parepare bermaksud akan mengadakan penelitian di wilayah **KAB. PINRANG** dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul :

"Upaya Orang Tua Dalam Menanggulangi Kecanduan Game Online Pada Anak Di Desa Barugae Kecamatan Mattiro Bulu Kabupaten Pinrang"

Pelaksanaan penelitian ini direncanakan pada bulan Juli 2020.

Sehubungan dengan hal tersebut dimohon kerjasamanya agar kiranya yang bersangkutan dapat diberi izin sekaligus dukungan dalam memperlancar penelitiannya.

Demikian, atas kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Wassalamu Alaikum Wr. Wb.

Dekan,
Fakultas Ushuluddin, Adab Dan Dakwah


Dr. H. Abd. Halim K., Lc.M.A
NIP. 19590624 199803 1 001

Lampiran 3. Surat Izin Melaksanakan Penelitian Dari Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Pinrang

**PEMERINTAH KABUPATEN PINRANG**
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
UNIT PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
Jl. Jend. Sukawati Nomor 40. Telp/Fax : (0421)921695 Pinrang 91212

KEPUTUSAN KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU KABUPATEN PINRANG
Nomor : 503/0231/PENELITIAN/DPMPTSP/07/2020

Tentang

REKOMENDASI PENELITIAN

Menimbang : bahwa berdasarkan penelitian terhadap permohonan yang diterima tanggal 09-07-2020 atas nama MUHAMMAD RAIS, dianggap telah memenuhi syarat-syarat yang diperlukan sehingga dapat diberikan Rekomendasi Penelitian.

Mengingat : 1. Undang - Undang Nomor 29 Tahun 1959;
2. Undang - Undang Nomor 18 Tahun 2002;
3. Undang - Undang Nomor 25 Tahun 2007;
4. Undang - Undang Nomor 25 Tahun 2009;
5. Undang - Undang Nomor 23 Tahun 2014;
6. Peraturan Presiden RI Nomor 97 Tahun 2014;
7. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 64 Tahun 2011 sebagaimana telah diubah dengan Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 7 Tahun 2014;
8. Peraturan Bupati Pinrang Nomor 48 Tahun 2016; dan
9. Peraturan Bupati Pinrang Nomor 38 Tahun 2019.

Memperhatikan : 1. Rekomendasi Tim Teknis PTSP : 0542/R/T.Teknis/DPMPTSP/07/2020, Tanggal : 09-07-2020
2. Berita Acara Pemeriksaan (BAP) Nomor : 0236/BAP/PENELITIAN/DPMPTSP/07/2020, Tanggal : 09-07-2020

MEMUTUSKAN

Menetapkan :

KESATU : Memberikan Rekomendasi Penelitian kepada :

1. Nama Lembaga	: INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PAREPARE
2. Alamat Lembaga	: JL. AMAL BAKTI NO. 8, SOREANG PAREPARE
3. Nama Peneliti	: MUHAMMAD RAIS
4. Judul Penelitian	: UPAYA ORANG TUA DALAM MENANGGULANGI KECANDUAN GAME ONLINE PADA ANAK DI DESA BARUGAE KECAMATAN MATTIRO BULU KABUPATEN PINRANG
5. Jangka waktu Penelitian	: 2 Bulan
6. Sasaran/target Penelitian	: WARNET DI DESA BARUGAE DAN ORANG TUA ANAK YANG KECANDUAN GAME ONLINE
7. Lokasi Penelitian	: Kecamatan Mattiro Bulu

KEDUA : Rekomendasi Penelitian ini berlaku selama 6 (enam) bulan atau paling lambat tanggal 09-01-2021.

KETIGA : Peneliti wajib mentaati dan melakukan ketentuan dalam Rekomendasi Penelitian ini serta wajib memberikan laporan hasil penelitian kepada Pemerintah Kabupaten Pinrang melalui Unit PTSP selambat-lambatnya 6 (enam) bulan setelah penelitian dilaksanakan.

KEEMPAT : Keputusan ini mulai berlaku pada tanggal ditetapkan, apabila dikemudian hari terdapat kekeliruan, dan akan diadakan perbaikan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Pinrang Pada Tanggal 10 Juli 2020

	Ditandatangani Secara Elektronik Oleh : ANDI MIRANI, AP.,M.Si NIP. 197406031993112001 Kepala Dinas Penanaman Modal dan PTSP Selaku Kepala Unit PTSP Kabupaten Pinrang
---	---

Biaya : Rp 0,-



 Balai Sertifikasi Elektronik

 CERTIFIED QUALITY MANAGEMENT SYSTEM

 ZONA HIJAU

 OMBUDSMAN

Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSRé

**Lampiran 4. Surat Keterangan Selesai Penelitian Dari Lingkungan Barugae
Kelurahan Padaidi Kecamatan Mattiro Bulu Kabupaten Pinrang**

**PEMERINTAH KABUPATEN PINRANG**
KECAMATAN MATTIRO BULU
KELURAHAN PADAIDI
Jl. Poros Pinrang Pare Barugae Kode Pos 91271.

Surat Keterangan Telah Meneliti
Nomor : *905/Pt/2020*

Yang bertanda tangan di bawah ini, lurah Padaidi Kecamatan Mattiro Bulu Kabupaten Pinrang Dengan ini menyatakan bahwa:

Nama : Muhammad Rais
NIM : 15.3200.026
Program Studi : Bimbingan Konseling islam
Fakultas : Ushuluddin Adab Dan Dakwah

Judul Penelitian : **Upaya Orang Tua Dalam Menanggulangi Kecanduan *Game Online* Pada Anak Di Lingkungan Barugae Kelurahan Padaidi Kecamatan Mattirobulu Kabupaten Pinrang**

Mahasiswa tersebut benar-benar telah melakukan Kegiatan penelitian di kelurahan Padaidi. Demikian surat keterangan ini kami buat dengan sebenar-benarnya, agar dapat digunakan sebagaimana mestinya

Barugae, 17 September 2020

**LURAH PADAIDI**
ANDI JAMAL SH
Pangkat : Penata
NIP : 19840320 201001 024

Lampiran 5. Surat Keterangan Wawancara

SURAT KETERANGAN WAWANCARA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Andi Novianti
Usia : 36 Tahun
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Pekerjaan : Wiraswasta
Alamat : Barugae

Menerangkan bahwa, benar telah memberikan keterangan wawancara kepada saudara Muhammad Rais yang sedang melakukan penelitian yang dengan judul

“Upaya Orang Tua Dalam Menanggulangi Kecanduan Game Online Pada Anak Di Lingkungan Barugae Kelurahan Padaidi Kecamatan Mattiro Bulu Kabupaten Pinrang.”

Demikian surat wawancara ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Barugae, 05 November 2020
Narasumber

(.....)

SURAT KETERANGAN WAWANCARA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rudi Setiawan
Usia : 40 Tahun
Jenis Kelamin : Laki-laki
Agama : Islam
Pekerjaan : Wiraswasta
Alamat : Barugae

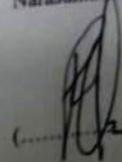
Menerangkan bahwa, benar telah memberikan keterangan wawancara kepada saudara Muhammad Rais yang sedang melakukan penelitian yang dengan judul

“Upaya Orang Tua Dalam Menanggulangi Kecanduan Game Online Pada Anak Di Lingkungan Barugae Kelurahan Padaidi Kecamatan Mattiro Bala Kabupaten Pinrang.”

Demikian surat wawancara ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Barugae, 05 November 2020

Narasumber.


(.....)

SURAT KETERANGAN WAWANCARA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Andi Bode
Usia : 14 Tahun
Jenis Kelamin : Laki-laki
Agama : Islam
Pekerjaan : Pelajar SMP Negeri 1 Mattiro Bulu
Alamat : Barugae

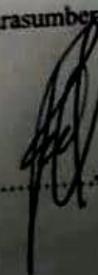
Menerangkan bahwa, benar telah memberikan keterangan wawancara kepada saudara Muhammad Rais yang sedang melakukan penelitian yang dengan judul

“Upaya Orang Tua Dalam Menanggulangi Kecanduan Game Online Pada Anak Di Lingkungan Barugae Kelurahan Padaidi Kecamatan Mattiro Bulu Kabupaten Pinrang.”

Demikian surat wawancara ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Barugae, 14 September 2020

Narasumber


(.....)

Lampiran 6. Foto Kegiatan Pelaksanaan Penelitian



Wawancara Andi Noviana Pada Tanggal 05 November 2020
(Orang Tua Dari Anak Dengan Kecanduan *Game Online*)



Wawancara Andi Bode Pada Tanggal 14 September 2020
(Pengguna *Game Online*)



Wawancara Rudi Setiawan Pada Tanggal 05 November 2020
(Orang Tua Dari Anak Dengan Kecanduan *Game Online*)



Wawancara Ismed Pada Tanggal 14 September 2020
(Pengguna *Game Online*)

Lampiran 7. Biografi Penulis

Biografi Penulis



Muhammad Rais, lahir di Malaysia pada hari Minggu 21 Februari 1997, penulis merupakan anak pertama dari lima bersaudara oleh pasangan Sirajuddin dan Sabi. Penulis menempuh pendidikan mulai dari SDN 214 Kanni kecamatan Paleteang selama 3 tahun kemudian, pindah ke SDN 79 Barugae hingga selesai menempuh pendidikan Sekolah Dasar (SD), kemudian lanjut di SMP 1 Mattirobulu Pinrang dan telah berhasil menyelesaikan pendidikan Sekolah Menengah Pertama (SMP) pada tahun 2012 kemudian lanjut ke SMAN 7 Pinrang pada tahun 2015, setelah selesai menempuh pendidikan di SMA pada tahun 2015 penulis melanjutkan pendidikan perguruan tinggi yang ada di Kota Parepare yaitu Institut Agama Islam Negeri Parepare mengambil program sarjana (S1) pada Fakultas Ushuluddin, Adab, dan Dakwah program studi Bimbingan Konseling Islam.

Selama menempuh pendidikan di IAIN Parepare penulis juga aktif mengikuti organisasi kesenian di kampus yaitu Aliansi Mahasiswa Seni (ANIMASI) bergabung sebagai anggota pada tahun 2015 sampai saat ini masih berkarir sebagai anggota dilingkup ANIMASI. Penulis tidak hanya aktif pada organisasi yang ada di dalam kampus namun ikut juga disalah satu organisasi luar kampus yakni Pergerakan Mahasiswa Islam Indonesia (PMII).