

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **4.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian**

Desa Balle adalah salah satu Desa yang ada di wilayah Kecamatan Kahu Kabupaten Bone Provinsi Sulawesi Selatan yang berada di sebelah selatan. Desa Balle ini terdiri dari empat dusun dan setiap dusun dipimpin oleh kepala dusun, yaitu Dusun Nangka (Petta Sabbi), Dusun Balle (Andi Jusran), Dusun Tettoneng Nyarangge (Syamsul), dan Dusun Masyauroh (Muh. Aras). Desa Balle dibentuk pada tahun 1985 dan pertama kali dipimpin oleh A. Kamaruddin (Petta Tiro), Desa Balle sudah mengalami pergantian pemimpin sebanyak 4 kali dan sekarang dipimpin oleh Ibu Dahlia. Desa Balle ini memiliki penduduk yang penuh rasa persaudaraan yang tinggi, memiliki rasa kekeluargaan yang erat dan masyarakatnya terdiri dari suku bugis Bone.

##### **4.1.1 Profil Desa Balle**

##### **4.2.1 Keadaan Penduduk**

Desa Balle merupakan wilayah yang terdiri dari empat dusun yang jumlah penduduknya sebanyak 1.521 jiwa, dan luas Desa Balle 7,52 km, dan kepadatan penduduknya 178 jiwa/km. Untuk mengetahui jumlah persebaran penduduk di tiap-tiap dusun bisa dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.1. Pembagian penduduk menurut dusun, Jenis Kelamin, dan Kepala Keluarga di Desa Balle.

NO	Dusun	Laki-laki	Perempuan	Jumlah	Kepala Keluarga
1.	Dusun Nangka	233	247	480	113
2.	Dusun Balle	157	151	307	76
3.	Dusun Tettonang Jarangnge	175	210	385	92
4.	Dusun Masyauroh	170	178	349	83
	Jumlah	735	786	1521	364

Sumber Data: Desa Balle, 20 Juni 2020, h 95

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa jumlah penduduk di Desa Balle ke empat dusun tersebut adalah jumlah penduduk perempuan lebih banyak dari pada jumlah laki-laki, yang dimana jumlah penduduk setiap dusun yaitu, Dusun Nangka dengan jumlah penduduk sebanyak 480 jiwa, Dusun Balle Jumlah penduduk sebanyak 307 jiwa, Dusun Tattoneng Nyarangnge dengan jumlah penduduk sebanyak 385 jiwa, dan Dusun Masyauroh dengan jumlah penduduk sebanyak 349 jiwa.

#### 4.2.2 Tingkat Pendidikan

Perlu kita ketahui bahwa pendidikan itu sangat penting dalam kehidupan kita, dan pada kenyataan yang ada sekarang masih ada pengangguran terutama anak remaja yang ada di Desa Balle ini. Perguruan tinggi merupakan jenjang pendidikan terakhir yang dapat memberikan manfaat yang banyak untuk setiap orang, dimana dalam perguruan tinggilah yang nantinya akan membawa kita kearah yang lebih baik dan bermanfaat. Jumlah penduduk menurut pendidikannya sangat diperlukan dalam kehidupan seseorang, karena pendidikan merupakan salah satu faktor utama untuk meningkatkan Sumber Daya Manusia, yaitu membantu meningkatkan mutu masyarakat dalam membantu dan menguasai pengetahuan dan teknologi. Hal tersebut dapat diupayakan agar peningkatan mutu pendidikan itu sendiri dapat memberikan kesempatan yang banyak kepada peserta didik disetiap jenjang pendidikan dan bagaimana meningkatkan kesadaran masyarakat untuk melanjutkan sekolah hingga sampai ke jenjang perguruan tinggi khususnya pada anak remaja yang ada di Desa Balle tersebut. Untuk mengetahui tingkat pendidikan masyarakat di Desa Balle Kecamatan Kahu Kabupaten Bone dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel Tingkat Pendidikan Penduduk Desa Balle.

No	Uraian	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
1.	Tidak Tamat SD	110	116	226
2.	Tamat SD	127	141	268

3.	Tamat SMP	114	128	242
4.	Tamat SMA/SMK/MA	134	157	291
5.	Tamat Perguruan Tinggi	16	21	37
	Jumlah			1060

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa masih banyak penduduk Desa Balle yang tidak tamat SD sebanyak 226 orang, dan penduduk yang tamat SD merupakan jumlah penduduk yang paling banyak yaitu sebanyak 264, penduduk yang tamat SMP sebanyak 268 orang, yang tamat SMA sebanyak 291 orang, Dan selain itu masih banyak penduduk di Desa Balle yang sementara masih berstatus masih sekolah.

Selain itu, adapun gambaran tentang jumlah penduduk di Desa Balle yang masih belajar atau yang masih sekolah, seperti pada table berikut: Tabel penduduk Desa Balle Yang Masih Belajar dan Masih Sekolah.

No	Uraian	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
1.	TK	33	39	72
2.	SD	68	84	157
3.	SMP	40	37	77
4.	SMA	37	42	79
5.	Perguruan Tinggi	12	20	32
	Jumlah			417

Jumlah Penduduk yang masih berstatus masih sekolah atau masih belajar di Desa Balle Kecamatan Kahu Kabupaten Bone yaitu, untuk tingkat TK sebanyak 72 orang, tingkatan SD sebanyak 157 orang, tingkatan SMP sebanyak 77 orang, tingkatan SMA sebanyak 79 orang, dan untuk tingkatan perguruan tinggi sebanyak 32 Orang. Dari tabel di atas dapat kita lihat jelas bahwa penduduk di desa Balle sangat minim sekali yang lanjut ke perguruan tinggi.

#### 4.2 Bentuk-Bentuk *Game Online*

Berdasarkan data yang didapat menunjukkan bahwa, dari berbagai bentuk *game* yang ada, tidak semua anak menyukainya, tetapi mereka memilih permainan yang di sukai. Mereka memilih *game online* yang menantang dan bisa dimainkan oleh banyak orang. Sebagaimana yang disampaikan oleh ibu Rahma salah satu informan yang mengatakan bahwa:

Banyak sekali bentuk permainan *game online* yang disediakan oleh aplikasi *play store* tidak bisa ku sebut satu-persatu, tapi anakku saya satu ini na lebih suka permainan *game online* yang menantang seperti Mobile Legends”. (terlalu banyak permainan yang disediakan aplikasi *play store*, dan tidak bisa ku sebut satu-persatu, tergantung dari anak suka permainan apa, biasanya anak lebih suka permainan menantang).<sup>1</sup>

Hasil wawancara dari beberapa informan menyatakan bahwa tidak semua permainan *game online* yang ada disukai oleh anak-anak, mereka juga memilih permainan yang mereka inginkan. Ketika mereka memilih permainan yang diinginkan maka disitu terdapat kepuasan tersendiri bagi anak, ketika mereka melakukan sesuatu

---

<sup>1</sup> Rahma Guru TK (41), *Wawancara* di Desa Balle pada tanggal 20 Juni 2020.

dengan keinginan sendiri mereka akan sangat menyukainya sehingga mereka memainkan dengan serius.

Informan juga menyebutkan bahwa tidak ada batasan ketika ingin datang di warkop. Ada banyak yang bisa dilakukan anak ketika sedang berada dalam warkop.

Bebas orang kalo di warkop ada semua mi jenis umur, mulai dari umur 9-15 tahun ada juga yang berumur 20an ke atas, kalau di warkop tempanya berkumpul anak-anak remaja samapai orang dewasa".  
(Bebas kalau di warkop, karena warkop meyediakan jaringan wifi siapa saja bisa masuk, semua jenis umur dari 9-15 tahun ada juga yang berumuaran 20an keatas, kerena di warkop tempat berkumpulnya para remaja dan orang dewasa)<sup>2</sup>

Hasil wawancara di atas dapat diketahui bahwa ketika anak sudah mengenal yang namanya teknologi canggih atau internet dan semacamnya apalagi dengan kehadirannya *game online*. Bahkan tidak menentukan dari umur berapa anak bisa main *game* dan permainan apa yang bagus untuk dimainkan anak. Semua ditentukan oleh *game* itu sendiri. Informan juga menyatakan ketika anak bermain *game online* selalu memberikan batasan waktu kepada anak.

iya saya memberikan batasan waktu kepada anak-anak untuk bermain *game online*, saya membagi waktu untuk belajar, waktu tidur, waktu main dengan teman-teman dan waktu bermain *game online*. Dari pembagian waktu yang lakukan kepada anak-anak. Ya Alhamdulillah dengan menerapkan batasan main *game online* anak-anak bisa diatur antara main *game* dan belajar".<sup>3</sup>

Hasil wawancara di atas dapat diketahui bahwa orang tua memberikan batasan waktu bermain *game online*, karena ketika anak sedang larut dengan bermain *game* anak-anak lebih fokus pada dunia virtual saja tanpa menghiraukan yang ada di

---

<sup>3</sup>Nona Ibu Rumah tangga ( 41), Wawancara pada tanggal 1 Agustus 2020.

sekitarnya. Dia tidak menyadari bahwa apa yang dilakukan sangat merugikan dirinya karena waktu terbuang dengan sia-sia. Oleh karena itu, orang tua memberikan batasan untuk bermain *game online*, dimulai dari pembagian waktu belajar, waktu tidur, waktu bermain dengan teman-teman, mengajak anak-anak berlibur, dan bermain *game online*. Dengan adanya pembagian waktu bermain *game* anak-anak bisa terkontrol dengan baik.

Sebenarnya hukum *game online* yang ada di dalam layar hp/handphone sama dengan hukum *fecebook*, karena merupakan perkara baru yang tidak ada di zaman Nabi yaitu sesuatu yang mubah atau boleh dilakukan dan ditinggalkan. Selama *game* itu bukan dijadikan sarana dalam perjudian yang diharamkan syari'ah. Namun bahwa beberapa orang telah membuang sekian banyak waktu yang berharga hanya untuk duduk bermain-main dengan *game online* itu, maka tindakan tersebut adalah tindakan yang sia-sia dan tidak bermanfaat. Tetapi kita bisa mengharamkan *game* atau komputer sebagai sebuah media atau alat, karena yang namanya media atau alat itu tergantung siapa yang menggunakan atau bagaimana cara seseorang menggunakannya.

Namun harus diketahui bahwa terdapat banyak orang yang telah menjadikan tempat-tempat *game* (internet) sebagai sarana menghabiskan waktu dan juga menghabiskan uang. Mereka bisa menghabiskan waktu berjam-jam bahkan berhari-hari untuk sesuatu yang tidak pernah ada kaitannya dengan kehidupan sehari-hari. *Game* ini cenderung hanya memberikan kesenangan yang melalaikan. Bahkan dalam kehidupan sehari-hari mereka pun sering lupa, shalat, sekolah, bekerja atau

mengerjakan hal-hal yang sudah menjadi kewajiban. Berikut ini adalah hal-hal yang bisa menyebabkan seseorang terbiasa untuk bermain *game online*.

- a. Teman bergaul, tidak bisa dipungkiri bahwa teman bergaul adalah hal yang paling banyak memengaruhi seseorang. Karena dia adalah orang yang selalu bersama dengan kita. Otomatis gaya kehidupannya menjadi berbeda. Seseorang bisa berteman dengan orang lain, karena visi dan misi mereka hampir sama, tidak mungkin kita berteman atau bersahabat dengan seseorang yang visi misinya berseberangan.
- b. Waktu terbuang sia-sia, karena kebingungan untuk mengisi kesenangan waktu, akhirnya terjerumus dalam bermain video *game*. Tanpa disadari, sebenarnya itu adalah awal dari langkah yang dapat menjerumuskan untuk kecanduan pada hal negatif. Seperti hal-hal buruk lain, awalnya hanya coba-coba main *game* akhirnya kecanduan *game*, lalu berlebihan,
- c. Masa muda, di sadari bahwa, zaman sekarang berbeda dengan zaman 20 tahun yang lalu. Kalau masa muda di zaman dahulu lebih banyak digunakan untuk melakukan perjalanan, pergaulan, mencari ilmu, dan lain-lain, anak muda zaman sekarang cenderung lebih suka menghabiskan waktu untuk berfoya-foya, bermain *game* demonstarsi, dan sebagainya.

Informan juga mengatakan bahwa mereka sangat resah dengan biaya untuk membeli kuota internet untuk bermain *game online*.

saya selaku orang tua sangat resah liat anak-anak eh yang selalu minta uang untuk beli kuota internet untuk belajar dering, tapi malah disalah gunakan data internet untuk bermain *game online*. Ketika anak-anak e bermain *game online* data

internet mau habis. dia minta uang lagi untuk beli data internet 1 bulan dengan harga 85.000 15 GB. Dalam satu bulan anak-anak tidak puas dengan pemakaian data 1 bulan, pa belum sampai pemakaian satu bulan minta lagi data pa habis mi datanya. Pemakaian data yang satu bulan digunakan anakqu hanya 2 minggu l'ebih kadang juga 3 minggu".<sup>4</sup>

Penjelasan informan di atas dapat disimpulkan bahwa ketika anak sedang bermain mulai dari remaja sampai dewasa, ketika bermain *game* mereka tidak mengenal waktu, dan tidak memperdulikan apa yang mereka lakukan sangat merugikan dirinya sendiri, karena cuma fokus dengan dihadapan layar hp/*handpone* main *game*. Berbagai bentuk *game online* yang tersedia di hp/*handpone*, jelas bahwa *game online* sangat mempengaruhi pola pikir anak dan pola perilaku keseharian anak-anak yang memainkannya. Jika bermain *game online* di Hp/*handpone* dengan kuota data 1 bulan harga 85.000 15 GB dengan main *game online*. Dalam satu bulan dua kali pemakaian data dengan harga  $85.000+85.000=170.000$ . Biaya sebanyak itu, hanya untuk satu bulan pemakain data, maka benar-benar anak ini sudah melampaui batas yang tidak wajar karena terlalu boros pemakaian data.

Pernyataan informan di atas, ada juga pernyataan dari masyarakat sekitarnya, maka dapat dikatakan bahwa, tidak bisa dipungkiri bahwa adanya internet memang sangat membantu ketika ingin mengakses apapun di dunia maya, penggunaan internet tetap dilakukan walaupun mengetahui adanya masalah-masalah fisik, sosial, pekerjaan, atau psikologi yang kerap timbul dan kemungkinan besar pengguna internet.

---

<sup>4</sup> Ira (30), *Wawancara* di Desa Balle pada tanggal 5 agustus 2020

Seperti sekarang ini banyak anak-anak remaja dan dewasa terjerumus bermain *game online*. dalam bermain *game online* anak-anak akan menghabiskan waktu untuk bermain *game online* saja, kadang saya perhatikan keseharian anak-anak ketika berkumpul sama teman-teman tak jarang mereka membahas mengenai permainan *game online*.”<sup>5</sup>

Pengakuan masyarakat bahwa sudah jelas anak-anak sudah dikuasai dengan kehadiran internet *game online*, semua waktu anak terbuang dengan sia-sia, waktu untuk istirahat, belajar digunakan untuk bermain *game online*, dan yang paling utama adalah pembosoran waktu.

Hasil wawancara di atas dapat disimpulkan bahwa dengan kebebasan anak bermain *game online* seperti yang dijelaskan di atas terlihat mereka sudah terbiasa bermain *game* bahkan sudah dianggap sebagai hal yang sangat biasa. Dari berbagai bentuk *game* yang disediakan internet mengandung sejumlah mudarat dan bahaya dan akan sangat mudah memengaruhi anak-anak yang sering bermain. Diantara bahaya-bahaya tersebut adalah:

- a. Anak-anak bisa kecanduan bermain *game online*.
- b. *Game* terlalu berlebihan dapat menggantikan kegiatan fisik dan memengaruhi perkembangan mental anak-anak.
- c. Lupa waktu bisa keasyikan bermain *game online*.
- d. Mengurangi sifat sosial dengan orang tua, karena lebih sering bermain *game* daripada berkumpul dengan keluarga.
- e. Kemungkinan besar tanpa sepengetahuan orang tua, anak-anak akan menonjol unsur-unsur kekerasan dan agresivitas.

---

<sup>5</sup> Rahma(41), *wawancara* di Desa Balle pada tanggal 7 agustus 2020

Hasil wawancara di atas dapat saya simpulkan bahwa dengan adanya bahaya-bahaya bermain *game online* ini sangat mempengaruhi perkembangan mental anak-anak. Selain itu anak-anak juga sering lupa waktu saat bermain *game online*. Anak-anak yang keseringan bermain game online tanpa sepengetahuan orang tua, anak-anak akan menonjolkan unsur-unsur kekerasan dan agresivitas. Oleh karena itu di perlukan bimbingan orang tua untuk membantu anak-anak untuk mengurangi aktivitas dalam bermain game online.

#### **4.3 Strategi Bimbingan Orang Tua Dalam Aktivitas Anak-anak Bermain *Game Online***

Pelaksanaan strategi bimbingan orang tua harus mempunyai strategi yang tepat dan sistematis untuk anak-anak yang bermain *game online*. Strategi disusun untuk mencapai tujuan tertentu artinya arah dari semua keputusan penyusunan strategi pencapai tujuan. Dengan demikian, penyusunan langkah-langkah, pemanfaatan berbagai macam fasilitas dan sumber belajar semua diarahkan dalam upaya pencapaian tujuan. Oleh sebab itu, sebelum menentukan strategi, perlu dirumuskan tujuan yang jelas yang dapat diukur keberhasilannya, sebab tujuan adalah rohnya dalam implementasi suatu strategi.

Secara umum dapat dikatakan bahwa orang sangat berperang penting untuk mengawasi anak, gaya orang tua yang berwibawa dalam mengasuh anak, yaitu orang tua yang bersikap tegas, rasional, menghormati kepentingan anak, dan dituntut bertindak menerima norma-norma yang baik kepada anaknya. Bimbingan orang tua sangat penting karena, orang tua membimbing anaknya menuju ke jalan yang baik

menemukan pribadi anak yang beriman dan bertaqwa terhadap tuhan yang maha esa agar anak tidak terjerumus ke dalam hal-hal tidak diinginkan, baik itu sehat jasmani maupun sehat rohani.

Dengan pertimbangan- pertimbangan tersebut perumusan strategi pelaksanaan kegiatan bimbingan orang tua yang dilakukan di Desa Balle Kecamatan Kahu Kabupaten Bone oleh pembimbing adalah sebagai berikut :

#### 4.2.2.1 Identifikasi dan Penilaian Masalah

Tahap identifikasi dan penilaian masalah akan sangat penting untuk dilakukan karena berhubungan dengan bagaimana pertimbangan-pertimbangan masalah anak yang bermain game online akan dikaji. Mengenali dimensi kehidupan anak-anak di Desa Balle dan lingkungannya akan menjadi dasar acuan dalam perumusan *treatment* terhadap masalah yang dihadapi.

Proses identifikasi masalah secara umum dilakukan dengan menggali informasi terhadap subjek dan objek yang dihadapi. Dalam pelaksanaannya pada kegiatan bimbingan keagamaan, proses identifikasi diharapkan memberikan informasi secara umum yang nantinya akan dipilah dan di analisis untuk menjadi sebuah rumusan masalah yang akan diberikan *treatment* untuk mengatasinya. Proses identifikasi dilakukan dengan menggunakan pendekatan-pendekatan teoretis terhadap subjek yang diteliti dengan tujuan menemukan informasi-informasi objektif terhadap masalah-masalah serta faktor-faktor masalah sehingga ditemukan informasi yang dibutuhkan. Seperti yang ibu Suriani sebagai orang tua mengenai keseharian anak-anak dalam bermain *game online*.

Saya sebagai orang tua sangat memperhatikan keseharian anak-anak dalam bermain *game online*. Anak-anak yang keseringan bermain *game online* sangat tidak baik, karena dapat merusak anak dalam hal kesehatan terutama mata.

Informan yang juga menyatakan bahwa mengenai keseharian anak-anak dalam bermain *game online*. Seperti ibu Nona yang menyatakan bahwa.

Tanggapan saya mengenai keseharian anak-anak bermain game online itu sangat kurang baik, karena waktu terbuang dengan sia-sai seperti, waktu shalat, waktu belajar, waktu makan juga tidak teratur.<sup>6</sup>

Hasil wawancara beberapa informan yang menyatakan bahwa dengan bermain *game online* berlebihan sangat tidak baik, karena dengan bermain *game online* kesehatan anak-anak akan terganggu merusak mata. Selain itu anak-anak juga sering lupa waktu dalam bermain game online seperti, waktu shalat, belajar, makan tidak teratur.

saya sebagai orang tua selalu memperhatikan keseharian anak dalam bermain *game online*, karena tanpa dampingan orang tua anak-anak bisa terjerumus hal-hal yang tidak diinginkan kan seperti, perilaku yang tidak sopan ketika berbicara dengan orang tua<sup>7</sup>.

Hasil wawancara di atas sudah jelas bahwa orang tua sangat berperan dalam mengawasi keseharian anak atau mengontrol anak-anak dalam bermain *game online*. Orang tua juga harus berkomunikasi dengan baik, karena dari komunikasi yang orang tua ketika anak-anak sedang bermain *game online*. Informan yang lain juga menyatakan bahwa tidak dipungkiri orang tua tidak bisa mengawasi anaknya sehari-hari:

---

<sup>6</sup> Nona penjual masakan (45) wawancara di Desa Balle pada tanggal 11 agustus 2020.s

<sup>7</sup> Suriyani (28), Wawancara di Desa Balle pada tanggal 10 agustus 2020.

Saya selaku orang tua selalu memperhatikan keseharian anak, kalau dalam rumah, kecuali kalau kesekolah saya tidak memperhatikan anak *pa* ada gurunya yang mengawasinya, saya juga tidak bisa ke sekolah untuk awasi aktivitasnya. Biasa sepulang sekolah saya tanya-tanya soal aktivitas seharian bersekolah”.

Hasil wawancara di atas dapat disimpulkan bahwa orang tua sangat berperan dalam memperhatikan keseharian anak dan cara mengasuh anaknya dengan baik, meskipun tidak sepenuhnya mengawasi keseharian anaknya dalam aktivitas sekolah. Akan tetapi, tetap saja orang tua berkomunikasi dengan anaknya sesampainya anak dari sekolah atau dari bermain di luar sekolah. Menurut, orang tua komunikasi yang baik terhadap anak sangat penting, karena kata-kata yang diucapkan orang tua untuk kebaikan anak untuk masa depan yang lebih baik.

Dalam perkembangan teknologi canggih anak-anak sekarang sudah mengenal namanya internet, karena internet bisa mengakses apa yang diinginkan, termasuk permainan *game online* rata-rata anak suka memainkannya. Sebagaimana yang dikatakan oleh informan bahwa:

saya orang tua memiliki dua orang anak, anak pertama cowo sudah kelas 5 SD, dan anak kedua saya sudah kelas 1 SMP. Semuanya suka sekali bermain *game online*”.<sup>8</sup>

Hasil wawancara dapat disimpulkan bahwa mereka memiliki dua anak yang gemar sekali main *game online*, seharusnya sepulang sekolah anak-anak harus istirahat, tapi mereka malah bermain *game* dan membuat waktu sia-sia untuk main *game online*. Yang inilah membuat orang tua merasa khawatir karena, anaknya gemar sekali bermain *game online*.

---

<sup>8</sup> Nona (41), Wawancara di Desa Balle pada tanggal 10 Agustus 2020

#### 4.2.2.2 Perencanaan *Treatment*

Informasi-informasi yang telah didapatkan melalui proses identifikasi dan penilaian masalah akan memasuki fase analisis dan perumusan program-program kegiatan bimbingan keagamaan. Merancang strategi dalam menentukan *treatment* yang akan diberikan menjadi fase selanjutnya yang besar pengaruhnya dalam mencapai tujuan bimbingan orang tua di Desa Balle Kecamatan Kahu Kabupaten Bone. Pada tahap ini, diperlukan kemampuan dan keterampilan pembimbing orang tua dalam menentukan *treatment* yang akan digunakan.

Perkembangan teknologi yang sangat berkembang pesat membuat anak-anak ketagihan untuk bermain *game online*. Permainan *game online* adalah suatu bentuk permainan audio visual yang melibatkan banyak orang di dalamnya. Permainan *game online* ini sangat diminati anak-anak dan remaja, karena anak-anak beranggapan bahwa permainan *game online* sangat membantu untuk menghilangkan kejenuhan keseharian sekolah, menghilangkan perasaan stress, baik itu datang dari mereka sendiri, orang tua, guru, maupun orang lain. Orang tua juga menganggap bahwa permainan *game online* sangat membahayakan anak-anak seperti, masalah psikologi, gangguan penglihatan mata, tetapi anak-anak sama sekali tidak menghimbau ocehan-ocehan orang tuanya tentang bahaya bermain *game online*. Oleh karena itu dibutuhkan strategi bimbingan orang tua untuk menghilangkan ke aktivitas anak-anak dalam bermain *game online*. Hasil wawancara masing-masing informan dianalisis sebagai berikut:

saya selaku orang tua memberikan bimbingan tentang bahaya bermain game online. Selain itu saya juga menerapkan strategi-strategi bimbingan agar anak-anak tidak terjerumus dengan kecanduan bermain *game online*. Adapun strategi yang saya buat untuk anak-anak, yaitu dengan bimbingan agama”.<sup>9</sup>

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa strategi-strategi yang telah orang tua terapkan mampu mengubah anak-anak tidak bergairah untuk bermain *game online*. Dengan ini orang tua juga tidak merasa khawatir, karena dengan menerapkan bimbingan agama kepada anak dan melihat perilaku sehari-hari dalam bermain game online. Maka orang tua memberikan bimbingan agama kepada anak dengan cara mengajarkan anak-anak hal yang baik seperti berbicara yang sopan kepada orang tua, dan menceritakan anak-anak cerita dongen islami.

Informan yang lain juga menuturkan bahwa ketika seorang anak yang gemar bermain *game* orang tua memberikan strategi pembatasan bermain *game*.

Tetap saya kasi batasan anak-anak saya untuk bermain game, untuk belajar. Adapun waktu batasan untuk main *game* dan untuk belajar, waktu belajar waktu 1 jam, dan waktu main game hanya saya kasih waktu 35 menit saja, karena tanpa batasan anak-anak bisa kecandua *game online* itu sangat berbahaya bagi kesehatan anak-anak”.<sup>10</sup>

Dari penjelasan di atas dapat kita ambil kesimpulan bahwa dengan adanya batasan antara bermain *game*, dan belajar. Anak-anak bisa terhindar dari kecanduan bermain *game online*. Orang tua juga bisa mengontrol keseharian anak-anak di rumah dalam beraktivitas bermain dan belajar.

---

<sup>9</sup> Rahma (41), wawancara di Desa Balle pada tanggal 13 Agustus 2020

<sup>10</sup> Rahama (41), Wawancara di Desa Balle pada tanggal 15 Agustus 2020

Informan ini menegaskan bahwa dengan menerapkan strategi bimbingan orang tua dibutuhkan pemikiran ide kreativitas untuk anak-anak agar tidak bermain *game online* lagi. Seperti ibu ira yang menyatakan bahwa:

Saya sebagai orang tua menerapkan strategi untuk anak-anak agar tidak bermain *game online*. Yaitu dengan membelikan anak saya permainan menyusun kotak.

Penjelasan di atas, orang tua memberikan strategi-strategi kepada anak dalam mengurangi aktivitas bermain *game online*. Dengan membelikan permainan anak-anak di rumah anak-anak lebih asik bermain bersama orang tua menyusun kotak-kotak logo membuat rumah, kapal, lemasi, membuat perahu. Adanya permainan ini anak-anak lagi lagi mengingat *hp* untuk bermain *game online*.

Menurut informan melihat anak-anak larut dalam bermain *game online* orang tua merasa bimbang tidak tau harus berbuat apa menghadapi anaknya yang kesehariannya main *game online* terus. Orang tua berupaya mencari solusi agar anak tidak bermain *game online* lagi.

Adapun strategi yang saya berikan kepada anak, yaitu dengan memberikan sahetan dan bercerita tentang bahaya bermain game online.

Dari wawancara di atas dapat saya simpulkan bahwa dengan memberikan nasehat-nasehat tentang bahaya bermain game online terlalu berlebihan sangat tidak baik. karena bisa membuat anak bisa kecanduan dan merusak proses perkembangan anak secara fisik

Informan satu ini menyatakan bahwa strategi-strategi bimbingan orang ini sangat bagus untuk berkembang fisik anak-anak.

Saya sebagai orang tua, perlu memberikan kasih sayang yang penuh buat anak-anak, karena tanpa dukungan kasih sayang dari orang tua membuat anak merasa di asikan di rumah sendiri.<sup>11</sup>

Dari wawancara di atas dapat saya simpulkan bahwa, orang tua seharusnya penuh memberikan kasih sayang buat anak-anak. Karena tanpa kasih sayang dari kedua orang tua anak-anak merasa terasinkan didalam rumah. Oleh sebab itu orang tua harus mengurangi aktivitasnya dalam pekerjaan dan lebih banyak memberikan perhatian yang lebih baik.

#### 4.2.2.3 Pelaksanaan strategi

Pada tahap ini pembimbing menyiapkan proses bimbingan, dimana segala fasilitas dalam proses bimbingan harus mempertimbangkan regulasi, tujuan bimbingan, serta konskuensi dan efek dari proses bimbingan. Pendekatan dan fasilitas yang digunakan hendaknya mempertimbangkan nilai-nilai yang terdapat pada diri anak secara pribadi agar tidak ada penyamarataan perlakuan yang bersifat intim pada kelompok anak yang diberi intervensi. Pembimbing dalam hal ini juga menyiapkan alternatif cadangan apabila terjadi kekeliruan dalam proses bimbingan.

Memang sudah jelas bahwa strategi bimbingan orang tua sangat penting untuk proses perkembang seorang anak. Selain itu orang tua membuat kebijakan bersama warga masyarakat dengan kepala dusun Balle untuk membuat suatu kegiatan mengururangi aktivitasnya anak-anak dalam bermain *game online*.

Sebagaimana yang sudah disepakati bahwa, dengan adanya kegiatan *co-Leadership* belajar ini membuat orang tua dan warga masyarakat tidak merasa

---

<sup>11</sup> Rismayanti Guru SD ( 30), *Wawancara* di Desa Balle pada tanggal 26 Juni 2020.

terbagi dengan terbentuknya suatu kegiatan untuk mengubah aktivitas sehari-hari anak-anak dalam bermain *game online*. Terbentuknya suatu kegiatan *Co-Leadership* taman pendidikan Al-Quran (TPA) sangatlah penting. Taman pendidikan Al-Quran sebagai pendidikan agama dan moral bagi anak-anak.

Di samping itu, keberadaan taman pendidikan Al-Quran mengajarkan tentang ajaran agama dan nilai-nilai yang terkandung didalamnya akan lebih luas diperoleh anak-anak. Jika bangku sekolah mereka sangat terbatas mendapatkan pengetahuan agama terutama dikarenakan anak-anak keasyikan bermain *game online* dan waktu terbuang sia-sia. Maka di taman pendidikan Al-Quran waktu yang tersedia lebih dari cukup untuk mendapatkan tambahan materi pengetahuan agama. Di TPA, anak-anak didik dapat belajar agama secara kontinu. Model pendidikan seperti ini tampaknya sangat membantu untuk mengurangi aktivitas anak-anak dalam bermain *game online*. Sebagaimana yang disampaikan oleh bapak Ari, bahwa:

Masyarakat Di Desa Balle sangat antusias dengan terbentuknya suatu kegiatan yang bisa disebut dengan *Co-Leadership* TPA, pendidikan agama ini untuk membantu membina anak-anak agar berkelakuan baik, pendidikan agama ini pada dasarnya membekali anak-anak nilai-nilai, norma, yang diharapkan dapat dijadikan sebagai pegangan hidup dikemudian hari. Sehingga kami sangat berusaha semaksimal mungkin dalam pelaksanaan kegiatan ini, karena ini salah satu cara untuk mengurangi aktivitas anak-anak dalam bermain *game online*".<sup>12</sup>

Penjelasan di atas dapat kita simpulkan bahwa dengan dukungan dari masyarakat sangat memberikan motivasi kepada kami untuk melaksanakan kegiatan TPA dalam meningkatkan kesadaran beragama bagi anak-anak. Dengan kegiatan ini anak-anak akan dibina dan berkelakuan baik kepada orangtua, orang lain. Selain itu anak-anak

---

<sup>12</sup> Ari (35), Wawancara kepala dusun di Desa Balle pada tanggal 15 Agustus 2020

juga bisa mengurangi aktivitas dalam bermain *game online* kegiatan pengalihan / permainan

Kita sebagai orangtua memang sulit melepaskan *game online* dari kehidupan anak-anak. Apalagi, jika ia sudah kecanduan, anak-anak akan berperilaku lain yang sangat mengganggu efek samping paparan sinar biru dari layar gadget. Anak-anak yang kecanduan *game online* sering lupa kerja PR, membantu orang tua dan aktivitas dunia nyata lainnya.

Pencandu *game online* juga sering akan kehilangan konsentrasi di dunia nyata, misalnya saat belajar di sekolah, sedang mengerjakan tugas, PR dan sebagainya karena pikirannya sudah terikat dengan permainan *game online*. Yang berbahaya bagi anak-anak yang sering bermain *game online* adalah timbulnya perilaku agresif sebagai luapan emosi anak sebagai reaksi kegagalan dalam melawan atau musuh di *game online*, misalnya melupakan dengan cara pengrusakan benda atau mudah marah kepada orang .

Secara kesehatan, candu terhadap *game online* juga berdampak pada kesehatan anak. Larut dalam *game* di dunia maya membuat anak susah tidur, mood kurang bagus dan parahnya akan mengganggu kestabilan mental anak. Sementara dampak buruk pada kehidupan sosial, anak akan punya *public speaking* yang buruk, selalu apatis, merasa kesepian dan perilaku yang buruk. Oleh karena itu orangtua merasa serah dengan tingkah laku anaknya yang bermain *game online* terus. Maka orang tua mengalihkan perhatian anak-anak dengan menyediakan permainan-permainan

dirumah seperti, permainan lego permainan ini akan meningkatkan rasa ingin tahu anak-anak bermain lego.

Permainan lego sifatnya menyusun dan membangun maka, mainan anak lego bisa jadi salah satu alternatif mengembangkan minatnya anak-anak dalam bermain lego. Permainan menyusun balok ini tak hanya digemari oleh anak-anak tetapi juga orang dewasa. Bermain lego dikenal bisa mengasah kemampuan motorik halus serta menambah daya imajinasinya anak-anak. Keseruan bermain lego ini akan membantu mengalihkan anak dari permainan *game online*, sehingga anak tidak akan ketergantungan dengan bermain *game online* lagi. Sebagaimana yang disampaikan oleh ibu Misrawati yang menyatakan bahwa:

saya selaku orang tua melihat keseharian anak-anakku dalam bermain game online, saya mulai mengalihkan perhatian anak-anakku dengan bermain-permainan yang menyenangkan di dalam rumah maupun diluar rumah. Permainan yang saya lakukan seperti permainan mainan kartu, lego, dan memawarnai. Sedangkan permainan di luar rumah yang saya lakukan dengan bermain bola bersama temannya, main kelereng, main tebak-tebak kartu”<sup>13</sup>.

Dari penjelasan di atas dapat kita simpulkan bahwa orang tua selalu mengalihkan perhatian anak-anak dengan permainan yang menyenangkan, seperti permainan lego, main kartu, kelereng, main bola, melukis, mewarnai dan sebagainya. Dengan mengalihkan permainan anak-anak dengan permainan yang lebih asik, anak-anak lagi tidak mengingat bermain *game online*. Anak-anak juga bisa mengurangi aktivitas bermain *game online*.

---

<sup>13</sup>Misrawati Pegawai Bank ( 30 ), Wawancara di Desa Balle pada tanggal 18 Agustus 2020

Komunikasi orang tua anak dapat mempengaruhi fungsi keluarga secara keseluruhan dan kesejahteraan psikososial pada diri anak, telah dibuktikan bahwa komunikasi yang baik antara orang tua anak berkorelasi dengan rendahnya keterlibatan anak dalam perilaku delinkuen. Orang tua dan anak juga dapat menjadi komunikasi sebagai indikator rasa percaya dan kejujuran dengan mencermatimada emosi yang terjadi dalam interaksi antar anggota keluarga. Tingkat komunikasi orang tua anak yang tinggi berkorelasi dengan sedikitnya simtom eksternalisasi pada anak. Komunikasi orang tua anak sangat penting bagi orang tua anak dalam upaya melakukan kontrol, pemantauan, dan dukungan padan anak. Seperti yang dipaparkan oleh ibu Nona yang menyatakan bahwa:

Kita sebagai orang tua perlu komunikasi yang baik, kerana tanpa komunikasi yang baik membuat anak-anak merasa bimbang dan tidak tau harus membuat apa-apa, orang tua juga perlu mengurangi aktivitas di luar rumah.

Hasi wawancara di atas dapat saya simpulkan bahwa, orang tua perlu omunikasi yang baik antara anak dan ibu, karena tanpa berinteraksi dengan orang tua membuat anak merasa diasinkan. Orang tua juga banyak meluankan waktu di luar rumah dari pada berbincang dengan anak.

#### 4.2.2.4 Evaluasi dan Terminasi

Tahap evaluasi dan terminasi dapat dikategorikan dalam tahapan umum atau tahapan khusus. Tahapan ini merupakan tahapan yang tidak kalah pentingnya dengan tahapan-tahapan sebelumnya, karena merupakan bentuk kegiatan *follow up* untuk melihat kekuatan perkembangan anak yang bermain game online. Pada kegiatan

jangka panjang biasanya tahap evaluasi dan terminasi dibagi berdasarkan gambaran umum kegiatan dan program-program penunjang yang ada didalamnya.

Kegiatan terminasi merupakan kegiatan pengakhiran yang berisi pengungkapan hasil akhir dari program-program yang diadakan. Biasanya pada tahap ini pembimbing agama akan menampilkan perbandingan antara keadaan pra kegiatan dengan keadaan pasca kegiatan. Langkah ini dilakukan untuk mengecek dan memberitahu hasil dari proses kegiatan yang telah dilakukan dan juga menunjang kegiatan evaluatif setelahnya, karena berisi informasi-informasi *update* keadaan diri individu yang terbaru. Tahap terminasi juga menjadi pembatas antara program yang satu dengan program yang lainnya.

Kegiatan terminasi menjadi salah satu tahap penting dengan fungsi pelaporan dan analisis perbandingannya. Seperti informan yang satu ini yang memberikan dan menerapkan disiplin berkomunikasi dengan baik, dan membimbing anak-anak mereka dengan cara yang baik pula.

kalau anak saya memaksa agar saya memberikan izin untuk bermain game, tapi kalau saya mengatakan jangan maka dia nurut dengan usapan saya, karena saya berkomunikasi dengan baik bahwa seseorang tidak boleh sering-sering bermain *game*, agar dia bisa dengan baik pula, karena keluarga disiplin”.<sup>14</sup>

Penjelasan di atas dapat kita simpulkan bahwa orangtua ini memberikan bimbingan kepada anak-anak mereka dengan cara berkomunikasi dengan baik, karena menurut keluarga ini dengan mengandalkan berkomunikasi maka semua dapat terjalin dengan baik. Dan keluarga ini pun menerapkan kedisiplinan dalam

---

<sup>14</sup> Misrawati (30), Wawancara di Desa Balle pada tanggal 20 Agustus 2020

kehidupan sehari-hari mereka. Dalam pembicaraan sehari-hari disiplin biasanya dikaitkan dengan keadaan tertip maksudnya suatu keadaan dimana perilaku seseorang mengikuti pola-pola atau aturan-aturan tertentu yang telah ditentukan dahulu.

Adapun penuturan dari informan yang lain yang mengatakan bahwa sebagai orangtua memang harus memberi bimbingan terhadap anak karena mereka berfikir bahwa banyak permasalahan yang di alami anak.

kubimbing anak-anak saya ketika sudah tidak bersemangat lagi kalau kehabisan kouta, karena kalau begitu terus dia kehilangan gairah gara-gara tidak bermain game”.<sup>15</sup>

Berdasarkan hasil wawancara di atas dapat kita simpulkan bahwa meskipun orang tua membimbing anaknya tapi mereka membimbing pada saat mereka kehilangan gairahnya lagi bukan pada saat anaknya bermain *game online*, pada saat bermain *game* anak perlu didampingi dengan diberikan bimbingan agar anak tidak betul-betul larut dalam permainan yang akan membuat waktunya dengan sia-sia.

Sudah jelas bahwa orang tua yang sangat berperan dalam memberikan bimbingan anak ketika anak dalam masalah, seperti yang telah dijelaskan informan di atas ketika anaknya kehilangan gairah atau kehidupan sehari-harinya tidak bersemangat akibat kegemarannya bermain *game* dan tidak bisa bermain *game*.

Bimbingan orang tua terhadap permasalahan remaja, dapat melandasi kepribadian serta kematangan dan kedewasaan terhadap fase-fase perkembangan remaja selanjutnya. Bimbingan orang tua seperti penanaman akhlak yang baik. Karena orang tua merupakan salah satu pendukung keberhasilannya seorang anak,

---

<sup>15</sup> Misrawati ( 30), *Wawancara* Di Desa Balle pada tanggal 20 Agustus 2020

karena waktu yang banyak diluangkan oleh anak adalah dirumah, jadi orang tua sangat penting terhadap keberhasilan masa depan anak yang lebih baik.

Dari data yang didapat dari wawancara awal tersebut, meskipun anak gemar bermain *game* tapi tetap saja mereka patuh terhadap aturan yang diterapkan oleh orangtuanya dan setiap strategi yang diberikan juga dapat diterima oleh anak tanpa paksaan dari orangtua, karena orangtua memberikan strategi dengan cara yang baik dan tutur kata yang baik tanpa ada tekanan yang dapat membuat anak merasa tertekan. Sebagaimana yang dikatankan informan yang satu ini.

sejau ini orantua ingin melihat anak-anaknya baik-baik saja dalam menjalani kehidupan sehari-hari. Saya sebagai orang tua berupaya memberikan strategi agar anak saya dapat mengurangi kegemar dalam bermain *game online*. Tapi Setidaknya orangtua sudah berusaha, meskipun tidak langsung menunjukkan perubahan, tapi kalau dilakukan dengan terus menerus pasti dapat diubah sedikit demi sedikit mengurangi bermain *game online*".<sup>16</sup>

Penjelasan di atas, orang tua tetap memberikan strategi-strategi kepada anak dalam mengatasi permasalahannya seperti, mengurangi kegemarannya *bermain game online* yang terlalu berlebihan. Dari semua penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa orangtua memberikan strategi-strategi untuk membantu anak agar tidak bermain *game online* terus menerus. Dari hasil wawancara diatas terkait dengan strategi-strategi orangtua untuk menangani anak yang kebiasaan bermain *game online* dengan melihat berbagai dampak yang ditimbulkan oleh *game online*. Maka orang tua sangat penting adanya strategi-strategi yang ditetapkan kepada anaknya

---

<sup>16</sup> Suriyani Ibu Rumah Tanggal (28), Wawancara di Desa Balle pada tanggal 8 juni 2020

agar anak-anak ini tidak terjerumus kedalam hal-hal negatif yang ditimbulkan dari permainan *game*. Tentunya mencegah lebih baik dari pada mengobati.

*Game* ini memiliki sifat yang mempengaruhi dapat membuat anak-anak yang seharusnya bisa menempatkan dirinya antara waktu belajar dengan bermain tidak dapat memenej waktu mereka, tentunya orang tua memeberikan strategi yang tepat untuk proses perkembangan anak-anak lebih baik. Adapun beberapa yang harus dilakukan orangtua, seperti yang kemukakan oleh ibu Wiranti adalah sebagai berikut:

1. Orang tua bekerja keras dalam memantua perkembangan dan perilaku anak.
2. Menjalin komunikasi informan pada anak agar seorang anak tersebut bisa terbuka pada orang tua, sehingga orang tua bisa memberikan pendidikan pada seorang anak akan dampak negatif dari *game*.
3. Untuk para orang tua belajarlah tentang *game* edukasi dan memperkenalkannya kepada orang tua, mana yang cocok dan mana yang tidak cocok *game* untuk anak.
4. Orang tua harus memberikan waktu khusus untuk bermain *game*, dan beri ketegasan pada anak tersebut untuk tidak bermain di luar waktu yang sudah disepakati.
5. Memberikan perhatian dan mendampingi anak, tentunya kebiasaannya bermain *game* pada anak usai di bawah lima tahun. Hal yang paling di anjurkan terhadap orang tua adalah sebaiknya mereka menyediakan fasilitas *game* untuk anak mereka di rumah agar kita bisa memonitor mereka.

Hal yang dianggap kecil, ternyata memberikan dampak negatif yang sangat besar dan itu tidak disadari oleh mereka yang seharusnya menjadi tanggung jawabnya, ketika masalah terkecil saja bisa diatasi maka hal-hal yang akan terjadi masa yang akan datang tentunya akan dapat diatasi dengan baik.

Dan siapa yang akan bertanggung jawab mengatasi permasalahan itu tentunya mereka berwenang. Begitupula halnya dengan *game online* ketika sudah terbiasa bermain maka akan ketagihan, kalau tidak ingin terjadi hal-hal terjadi seperti apa yang dirasakan pecandu narkoba anak-anak kita perlu adanya perhatian yang lebih baik dari orang tua, bukan saja orangtua tetapi ada bagusnya ketika masyarakat sekitar seperti tokoh masyarakat ikut serta mengawasi dan memberikan perhatian yang lebih baik kepada penerus bangsa kita yaitu, anak-anak baik yang dibawah umur maupun yang sudah dewasa. Usaha yang kita lakukan sangat membantu anak dalam kehidupan sehari-hari seperti komunikasi dengan baik dengan anak, seperti dikatakan informan yang bernama ibu Musdalifa yang mengatakan bahwa:

ketika berhadapan dengan anak perlu komunikasi yang baik, usakan kita sebagai orangtua harus paham dengan kondisi anak, ketika anak memaksa minta diberikan uang, maka tanyakan dulu untuk apa uang itu untuk jajan atau ada hal-hal lain, tapi dikomunikasikan dengan baik walaupun digunakan untuk hal yang lain jangan kita orang tua langsung memarahi karena dengan begitu pasti anak akan malah melakukan hal-hal yang kita larang, biasanya anak kalau marah apa dilarang malah dilakukan, kan kalau begitu mi pasti orang tua menjadi pusing”.<sup>17</sup>

Berdasarkan wawancara di atas dapat disimpulkan bahwa, anak yang mudah marah tidaklah lantaran orang tua juga langsung memarahinya juga, malah dilakukan adalah berkomunikasi dengan baik dengan si anak, orang tua juga berfikir dan memahami

---

<sup>17</sup> Nona ( 41), *Wawancara Di Desa Balle pada tanggal 8 juni 2020*

betul kehendak anak. Apa yang dikendaki orang tua tidak selamanya akan diikuti oleh anaknya, mereka hanya perlu memberikan pengertian kepada anaknya dengan begitu akan anak merasa nyaman, karena bisa saja tekanan-tekanan dari orang tua justru akan menjadi faktor sehingga anak bisa melakukan apa saja yang mereka mau, ketika tidak ada komunikasi dengan baik dan orang tua terus saja marah-marah sampai akhirnya anak itu pergi dari rumah dan malah pergi bermain *game online* untuk menenangkan diri dengan bermain sampai waktu yang tidak terbatas karena, mereka takut atau malas pulang rumah.

Berbagai faktor bisa membuat anak kebiasaan bermain *game online* sampai akhirnya membuat anak menjadi ketagihan, seperti teman sebaya, faktor ekonomi, kurangnya pengawasan orang tua dan kasih sayang orang tua yang ketak dari keluarga apalagi dari pemerintahan setempat. Tekanan teman sebaya, dimana adanya solidaritas atau janggung jawab moral tertentu pada kelompok pergaulan gamer tersebut. Kedua, gamenya variatif, dimana *game online* menawarkan namayak *game* menarik dan bervariasi, mulai dari *game* bernuansa *quest, adventure*, sehingga simulasi. Ketiga, faktor kurangnya pengawasan, baik faktor melelhanya fungsi lembaga pengawasan seperti keluarga, masyarakat, maupun pemerintahan sendiri. Ke empat, kondisi ekonomi gamer itu sendiri. Banyaknya uang saku yang dimiliki berpengaruh pada lamanya aktivitas para *games* di dunia *game*. Adapun gambaran umum mengenai berbagai perilaku anak remaja yang penggemar *game online*, yaitu dampak positif dan dampak negatif. Dampak negatif pada perilaku sosial tersebut seperti, kemalasan bagi para pemain *game*, suka berbohong, kurang bergaul. Dampak

positif meningkatkan kemampuan berbahasa inggris, mengenal teknologi baru dan interaksi dalam bermain *game online*.

