

**PERAN ORANG TUA DALAM MENANGGULANGI
KECANDUAN *GAME ONLINE* DIKALANGAN REMAJA
(STUDI KASUS KAMPUNG ALUR CUCUR KECAMATAN
RANTAU KABUPATEN ACEH TAMIANG)**

SKRIPSI

Diajukan Oleh

**SITI DAMAYANTI
NIM. 1012018066**

**PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM**



**JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGRI LANGSA**

2023/1445 H

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah Ilmu Pendidikan Dan Keguruan Institut

Agama Islam Negeri Langsa Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan

Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Ilmu Pendidikan dan Keguruan

Diajukan Oleh :



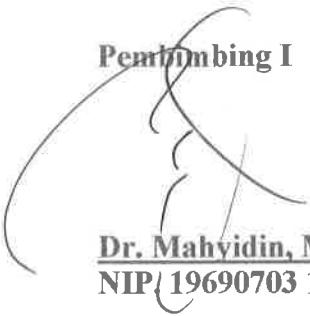
SITI DAMAYANTI
NIM. 1012018066

Mahasiswa Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan

Program Studi Pendidikan Agama Islam

Disetujui Oleh:

Pembimbing I



Dr. Mahyidin, MA
NIP. 19690703 199702 1 001

Pembimbing II



Dr. Fakhurrrazi, S.Pd.I, MA
NIPN. 2110088503

**PERAN ORANG TUA DALAM MENANGGULANGI KECANDUAN
GAME ONLINE DIKALANGAN REMAJA STUDI KASUS
KAMPUNG ALUR CUCUR KECAMATAN RANTAU
KABUPATEN ACEH TAMIANG**

SKRIPSI

Telah Diuji oleh Panitia Sidang Munaqasyah Skripsi Fakultas Tarbiyah dan
Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Langsa Dan Dinyatakan Lulus
Serta Diterima Sebagai Salah Satu Program Studi Program Sarjana (S-1)
Dalam Ilmu Pendidikan Dan Keguruan

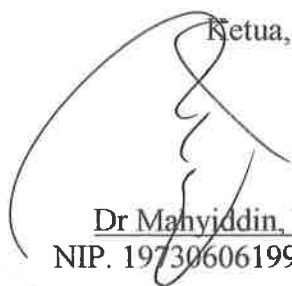
Pada hari/tanggal :

Jum'at, 28 Juli 2023

10 Dzulhijah 1445 H

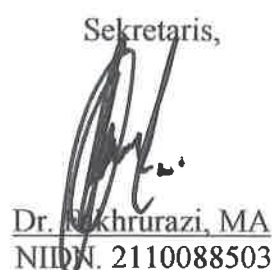
Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua,



Dr Mahyiddin, MA.
NIP. 197306061999051003

Sekretaris,



Dr. Mukhrurazi, MA
NIDN. 2110088503

Penguji I,



Syamsiah Z, M.Pd.I
NIP. 198404242019032001

Penguji II,



Muhammad Iqbal, M.Pd.I
NIDN. 2030078701

Mengetahui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri Langsa



Dr. Abdurruddin, S.Pd.I., MA
NIP. 50909 200801 1 013

SURAT PERNYATAAN KARYA SENDIRI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Siti Damayanti

NIM : 1012018066

Fakultas/jurusan : Dusun Cinta Damai Kampung Alur Cucur Kecamatan
Rantau Kabupaten Aceh Tamiang

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul **“Peran Orang Tua Dalam Menanggulangi Kecanduan *Game Online* Pada Remaja (Studi Kasus Kampung Alur Cucur, Kecamatan Rantau, Kab Aceh Tamiang)”** adalah benar hasil karya sendiri dan bersifat original. Apabila dikemudian hari ternyata/terbukti hasil plagiat karya orang lain, maka akan dibatalkan dan saya siap menerima sanksi akademik sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya perbuat dengan sebenar – benarnya.

Langsa, 12 Desember 2023
Yang Membuat Pernyataan,



Siti Damayanti
Nim. 1012018066

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT. berkat rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas proposal ini. Tak lupa pula shalawat berangkaikan salam sama-sama kita sanjung sajikan kepada junjungan Baginda Rasulullah Muhammad *Shallall ahu'alaihi wa sallam* beserta keluarga dan para sahabatnya yang senantiasa memberi penerangan kepada umatnya sekalian.

Penyusunan skripsi ini bertujuan untuk memenuhi salah satu syarat guna untuk memperoleh gelar Serjana Pendidikan (S.Pd) pada program studi Pendidikan Agama Islam (PAI) Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan. Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis mendapatkan bantuan dari beberapa pihak yang mendukung. Dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Ismail Fahmi Arrauf Nasution, MA, selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri Langsa.
2. Bapak Dr. Amiruddin, MA, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Perguruan.
3. Bapak Hatta Sabri, M.Pd selaku Ketua Prodi Pendidikan Agama Islam.
4. Bapak Dr. Mahyiddin, MA selaku pembimbing I yang telah banyak meluangkan waktu, memberikan kontribusi tenaga dan pikiran untuk membimbing penulis sehingga skripsi ini dapat selesai.

5. Bapak Dr. Fakhurrazi, S.Pd.I, MA selaku pembimbing II yang telah banyak meluangkan waktu, memberikan bimbingan serta arahan, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan baik dan benar.
6. Bapak Yustizar, M.Pd.I selaku Penasehat Akademik.
7. Dosen-dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yang telah mengajar dan membimbing serta memberikan ilmunya dengan penuh keikhlasan.
8. Kedua orang tua tercinta Bapak Sugiono dan Ibu Mursida, yang senantiasa memberikan dukungan, do'a, semangat serta telah membiayai saya hingga dapat menyelesaikan perkuliahan ini.
9. Sahabat-sahabatku yang telah memberikan dukungan baik berupa moril maupun material pada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis memohon maaf atas segala kesalahan yang pernah dilakukan. Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Dengan segala kerendahan hati penulis mohon agar sudi kiranya memberikan kritikan dan saran yang berguna demi kesempurnaan pada penulisan skripsi ini.

Langsa, 13 Juli 2023

SITI DAMAYANTI
NIM : 1012018066

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
DAFTAR ISI.....	iii
ABSTRAK	vii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Batasan Masalah.....	7
C. Rumusan Masalah	8
D. Tujuan Penelitian	9
E. Manfaat Penelitian	9
F. Penjelasan Istilah.....	10
BAB II TINJAUAN TEORI.....	12
A. Peran Orang Tua	12
1. Pengertian Peran Orang Tua	12
2. Hubungan Orang Tua dan Anak Remaja	18
B. Remaja.....	20
1. Pengertian Remaja.....	20
2. Ciri-ciri Remaja.....	22
3. Karakteristik Remaja.....	23
C. Menanggulangi Kecanduan <i>Game Online</i>	25
1. Pengertian Kecanduan.....	25
2. Pengertian <i>Game Online</i>	26
3. Faktor Penyebab Kecanduan <i>Game Online</i>	29

4. Dampak Kecanduan <i>Game Online</i>	31
5. Ciri-ciri Remaja kecanduan <i>Game Online</i>	32
6. Menanggulangi Kecanduan <i>Game Online</i>	35
D. Penelitian Terdahulu	38
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	41
A. Metode Penelitian.....	41
B. Pendekatan Dan Jenis Pendekatan	41
C. Lokasi penelitian	43
D. Sumber Data Penelitian.....	44
E. Objek Penelitian.....	45
F. Subjek Penelitian.....	45
G. Teknik Pengumpulan Data	47
H. Teknik Keabsahan Data	48
I. Teknik Analisis Data.....	49
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	52
A. Deskripsi Wilayah.....	52
1. Letak Geografis	52
2. Keadaan Penduduk.....	53
3. Visi dan Misi.....	54
B. Hasil Penelitian	55
1. Peran Orang Tua Dalam Penanggulangi Kecanduan <i>Game Online</i> Pada Remaja.....	55

2. Dampak Bermain <i>Game Online</i>	61
3. Faktor Penyebab Bermain <i>Game Online</i>	63
C. Hasil Pembahasan	68
BAB V KESIMPULAN	74
A. Kesimpulan	74
B. Saran.....	75
DAFTAR PUSTAKA.....	77
LAMPIRAN.....	82

DAFTAR LAMPIRAN

- 1. Surat Izin Penelitian**
- 2. Pedoman Wawancara**
- 3. Transkrip Wawancara**
- 4. Dokumentasi**

ABSTRAK

Di era sekarang perkembangan teknologi dan informasi mengalami kemajuan yang sangat pesat, ditandai dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Salah satu fenomena yang lagi mewabah dikalangan anak-anak, remaja, hingga orang dewasa, yaitu bermain *game online*. Selain itu diketahui bahwa remaja yang aktif *game online* mempunyai perilaku yang kurang baik, seperti: sering berkelahi untuk masalah yang sepele, mudah marah, sering mengeluarkan kata-kata yang kurang sopan ketika berada di rumah ataupun di sekolah, malas untuk belajar, tidur kemalaman, suka marah-marah kalau tidak diberikan uang pulsa, lalai terhadap menjalankan ibadah, ada juga anak menjadi *tremor* (gemeteran) terus, berperilaku kasar, lupa akan waktu, ketagihan dan merasa ketergantungan untuk menggunakan *game online* sebagai sarana hiburan. Tentunya jika dibiarkan akan memberikan dampak buruk untuk mereka kedepannya. Dalam menanggulangi kecanduan perlu adanya peran orang tua dalam menanggulangi kecanduan bermain *game online* pada remaja, agar nantinya dalam menjalani kehidupan sehari-hari dapat berjalan dengan selaras tanpa menyebabkan efek negatif dari masalah yang tidak diharapkan. Penelitian ini didesain menggunakan jenis penelitian kualitatif deskriptif dengan pendekatan studi kasus (*case study*). Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, observasi dan dokumentasi. Penelitian ini dibatasi oleh waktu dan tempat, serta kasus yang dipelajari berupa peristiwa, aktivitas atau individu. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1. peran orang tua menanggulangi kecanduan *game online* yang telah diberikan, yaitu : a. Mengurangi waktu bermain game, b. Alihkan game dengan kegiatan yang bermanfaat, c. Menasehati, d. Berkomunikasi. 2. Dampak kecanduan *game online* pada anak usia sekolah di kampung Alur Cucur terdapat dua dampak yang ditimbulkan; a. Dampak positif yaitu: Meningkatkan kemampuan bahasa Inggris dan pengetahuan tentang komputer, b. Dampak negatif yaitu: Menyebabkan anak menjadi malas dan mengundang tindakan kriminal, Menyebabkan anak menjadi anti sosial dan mengganggu kesehatan anak. 3. Faktor yang menyebabkan kebiasaan bermain game online terdapat 2 faktor yaitu: a. Orang tua menyediakan fasilitas bermain game online, sifat yang menghibur, melepaskan rasa penat, tidak mampu mengatur prioritasnya, b. Faktor eksternal yaitu: ajakan teman sepergaulannya. Orang tua yang anaknya sudah terlanjur kecanduan bermain *game online* agar kiranya menerapkan hal-hal yang positif kepada anak-anaknya dalam beraktivitas setiap harinya

Kata Kunci: **Peran Orang tua, Menanggulangi Kecanduan Game Online, Remaja**

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Di era sekarang perkembangan teknologi dan informasi mengalami kemajuan yang sangat pesat, ditandai dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Awalnya, teknologi diciptakan untuk mempermudah setiap kegiatan manusia dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Kini teknologi telah berkembang pesat dan semakin canggih seiring dengan perkembangan zaman sehingga terjadi penambahan fungsi teknologi yang semakin memajukan kehidupan manusia. Salah satu contoh fasilitas teknologi yang canggih saat ini adalah *gadget*. Di awal kemunculan *gadget* hanya digunakan sebagai alat berkomunikasi. Kini *gadget* bukan lagi sekedar untuk berkomunikasi, tetapi *gadget* juga merupakan alat untuk menghibur dengan suara, tulisan, gambar, video, sekaligus sebagai *lifestyle* (gaya hidup).¹

Salah satu yang sedang trend kalangan remaja, *gadget* digunakan sebagai sarana bermain *game online* bahkan ada pula komunitas yang terbentuk dikarenakan interaksi melalui dunia virtual. Salah satu fenomena yang lagi mewabah kalangan anak-anak, remaja, hingga orang dewasa, khususnya laki-laki yaitu bermain *game online*.² *Game online* mengalami perkembangan yang pesat, yang dulunya dapat dimainkan melalui komputer, sekarang *game online*

¹ Junierissa Marpaung, "Pengaruh Penggunaan Gadget dalam Kehidupan (*The Effect Of Use Of Gadget In Life*)", Jurnal KOPASTA, Vol. 5 No. 2, (2018), hlm. 56

² Dheri Hermawan Dan Abdul Kudus, "Peran Orang Tua dalam Mencegah Anak Kecanduan Bermain Game Online di Era Digital", Jurnal Pendidikan Indonesia, Vol. 2 No. 5, (Mei 2021), hlm. 779

dapat dengan mudah dimainkan hanya melalui *smartphone*. *Game online* memberikan fasilitas yang bisa dimainkan secara *online* oleh beberapa orang yang bisa dimainkan secara bersamaan pada waktu yang sama sehingga para pemain *game online* dapat melakukan interaksi satu sama lain.³

Dahulu permainan yang sering dimainkan oleh para remaja adalah *play station* (PS). Sekarang permainan *play station* (PS) sudah menurun peminatnya dikarenakan terdapat permainan yang lebih mengasyikkan dan bisa dimainkan dimana saja oleh banyak pemain.⁴ *Game online* adalah *game* yang diakses secara *online* oleh banyak pemain dengan menggunakan jaringan internet. *Game online* mulai menjadi masalah, ketika pelakunya mulai mengalami kecanduan *game online*. Kecanduan *game online* pada remaja akan berdampak pada beberapa aspek kehidupan, seperti aspek kesehatan, aspek psikolog, dan aspek keuangan. Kecanduan *game online* perlu dicegah karena dampaknya akan membuat kehidupan remaja terganggu, dalam hal ini anak juga bisa lupa waktu, lupa makan, bahkan lupa untuk bersosialisasi dengan orang-orang disekitarnya seperti teman dan keluarga.⁵

Bermain *game online* berlebihan menyebabkan munculnya obsesi untuk menang, menjadi tokoh imajinasi didalam game seperti yang diinginkan dan akan merasakan ketidakpuasan dan perasaan tidak tenang, gelisah apabila tidak dapat bermain *game online*. Pengaruh negative *game online* secara psikis yakni pikiran terus-menerus memikirkan game yang sedang dimainkan, sehingga membuat

³ Alif Harsan, *Jago Bikin Game Online*, (Jakarta: PT. TransMedia, 2011), hlm.1

⁴ Yudha. Prasetyo, *Penelitian Eksploratif Perilaku Gamers di Kalangan Anak Remaja*, (Skripsi Fakultas Ekologi Manusia, IPB, 2009).

⁵ Puspitosari W. A & Ananta, L, *Hubungan antara Kecanduan Online Game dengan Depresi*. (*Jurnal MutiaraMedika*, vol. 9 no. 1 (2009)), hlm. 50-56

remaja kesulitan berkonsentrasi pada studi, pekerjaan, sering bolos atau menghindari pekerjaan, membuat seseorang acuh tak acuh, kurang peduli pada berbagai hal di sekeliling. Selain itu, pemain *game online* secara berlebihan akan melakukan berbagai cara demi bisa bermain *game*, seperti berbohong hingga mencuri uang.⁶

Dalam hal ini, peran orang tua sangatlah penting bagi seorang anak dalam upaya mengatur apa yang mempengaruhi perkembangannya. Dalam pandangan Islam orang tua sangat berperan penting dalam mendidik anaknya sesuai dengan firman Allah Swt, dalam QS. Luqman/31:13, yaitu:

وَإِذْ قَالَ لُقْمَنُ لِبْنِهِ وَهُوَ يَعِظُهُ يَبْنِي لَا تُشْرِكْ
بِاللَّهِ إِنَّ الشِّرْكَ لَظُلْمٌ عَظِيمٌ

Artinya: “ Dan (ingatlah) ketika luqman berkata kepada anaknya, diwaktu ia memberi pelajaran kepadanya: “Hai anakku, janganlah kamu mempersekutukan Allah, sesungguhnya mempersekutukan (Allah) adalah benar-benar kezaliman yang besar”

Dalam QS Luqman ayat 13 berisi penjelasan bahwa orang tua harus mendidik anak-anaknya agar terhindar dari hal-hal buruk yang akan menimpa anak-anaknya, sebab dengan bermain *game online* seperti *mobile legends*, *pubg mobile*, *free fire*, *game higgs domino* dan *clash of clans (COC)* dan lainnya, anak akan lupa ibadah dan menyia-nyiakan waktu yang dimiliki. Kedua orang tua memiliki peranan yang sangat penting dalam mendidik anak-anaknya. Oleh sebab

⁶ Fauziawati W, *Upaya Mereduksi Kebiasaan Bermain Game Online Melalui Teknik Diskusi Kelompok*, Psikopedagogia Jurnal Bimbingan Dan Konseling, Vol.4, No. 2 (2015), hlm. 115-120

itu, orang tua harus melaksanakan perannya dengan baik sehingga anak tumbuh dengan maksimal dengan karakter yang diinginkan. Dari Abi Hurairah, Rasulullah Shallallahu 'Alaihi Wa Sallam bersabda:

كُلُّ مَوْلُودٍ يُوَدُّ لَدَى عَلَى الْفِطْرَةِ، فَأَبَوَاهُ يُهَوِّدَانِهِ أَوْ
يُنَصِّرَانِهِ أَوْ مَجْسَانٍ كَمَثَلِ الْبَهِيمَةِ تُنْتَجُ الْبَهِيمَةُ، هَلْ
تَرَى فِيهَا مِنْ جَذَاءٍ

Artinya: Setiap anak dilahirkan di atas fitrah. Kedua orang tuanyalah yang menjadikannya Yahudi, Nasrani, atau Majusi. Sebagaimana permisalan hewan yang dilahirkan oleh hewan, apakah kalian melihat pada anaknya ada yang terpotong telinganya? (H.R Bukhari)

Hadis di atas menjelaskan peranan kedua orang tua yang begitu besar terhadap perkembangan anak, serta pengaruhnya terhadap pendidikan, karena setiap anak lahir dalam keadaan fitrah/suci, yang pada awal kelahirannya belum mengetahui apapun yang ada di dunia ini.

Hadis tersebut, juga menjelaskan adanya perhatian Islam yang begitu tinggi terhadap anak dan perkembangannya, serta memberi petunjuk agar anak diberi perhatian, perlindungan, serta pengarahan yang sesuai dengan fitrahnya.

Sehingga pada akhirnya, anak akan menjadi hamba Allah yang sholeh, serta taat melakukan segala bentuk ibadah.⁷

Oleh sebab itu, orang tua perlu melakukan pengawasan terhadap anak dalam penggunaan *gedget*. Sehingga anak dapat menggunakan *gedget* dengan semestinya dan sesuai dengan kebutuhannya. Sebab anak yang berada pada masa remaja dapat disebut generasi *post millenaials* dengan cirinya yaitu tumbuh dengan teknologi yang sangat mudah untuk diaksesnya. Kemudahan akses ini akan dapat berdampak buruk jika tidak disikapi dengan baik. Remaja dianggap lebih sering dan lebih rentan terhadap kecanduan *game online* dari pada orang dewasa. Masa remaja yang berada pada periode ketidak stabilan, cenderung lebih mudah terjerumus terhadap percobaan hal-hal baru.⁸ *Game online* jika tidak dimainkan secara berlebihan tentunya tidak menimbulkan dampak negatif namun jika digunakan secara berlebihan dapat mengakibatkan kecanduan dimana hal tersebut memicu berbagai macam dampak negatif bagi setiap anak.

Berdasarkan hasil obsevarsi lapangan yang dilakukan peneliti di Kampung Alur Cucur Kecamatan Rantau Kabupaten Aceh Tamiang pada tanggal 13 Juli 2022, diketahui bahwa sebagian besar para remaja tersebut memiliki *gadget* pribadi serta gemar bermain *game online* dengan rata-rata waktu yang digunakan 2 jam sampai 8 jam perhari bahkan lebih. Remaja laki-laki biasanya bermain 4 jam sampai 8 jam perhari dan remaja perempuan 2 jam sampai 3 jam perhari sehingga banyak para remaja yang lalai akan kewajiban utama nya untuk

⁷ Andi Safar Danil, *Peran dan Tanggung Jawab Orang Tua tentang Pendidikan Anak dalam Perspektif Hadis*, “Skripsi”, (UIN Alauddin Makassar, 2018), hlm. 34.

⁸ Andi Safar Danil, *Peran dan Tanggung Jawab Orang Tua tentang Pendidikan Anak dalam Perspektif Hadis*, hlm. 55

beribadah akibat terlalu asyik bermain *game online*. Mereka biasanya akan bermain *game online* bersama dengan teman-teman sebayanya diluar rumah, pada siang hari ketika waktu pulang sekolah tepatnya di warung-warung kecil yang memiliki fasilitas *wifi*.

Remaja bermain *game online* dengan alasan untuk mengisi waktu yang kosong, dapat menghasilkan uang (*judi online*), merasa senang, dapat menemukan teman baru, sudah terbiasa untuk bermain *game online* dan memberikan tantangan. Selain itu diketahui bahwa remaja yang aktif *game online* mempunyai perilaku yang kurang baik, seperti: sering berkelahi untuk masalah yang sepele, mudah marah, sering mengeluarkan kata-kata yang kurang sopan ketika berada di rumah ataupun di sekolah, malas untuk belajar, tidur kemalaman, suka marah-marah kalau tidak diberikan uang pulsa, lalai terhadap menjalankan ibadah, ada juga anak menjadi *tremor* (gemeteran) terus, berperilaku kasar, lupa akan waktu, ketagihan dan merasa ketergantungan untuk menggunakan *game online* sebagai sarana hiburan.⁹

Jika kebiasaan bermain *game online* tersebut tidak diperhatikan oleh orang tua, tentunya akan menimbulkan kecanduan bermain *game online* dimana hal tersebut akan berdampak pada aspek kesehatan, psikologis, akademik, sosial, dan keuangan seorang remaja. Hal ini menjadi masalah yang serius bagi para orang tua yang menjadi madrasah pertama bagi seorang anak.

Maka dari itu dalam mengurangi kecanduan perlu adanya peran orang tua dalam menanggulangi tingkat adiktif bermain *game online* pada anaknya, agar

⁹ Observasi Remaja Di Kampung Alur Cucur, (20 juli 2022)

dikemudian hari dalam menjalani kehidupannya dapat berjalan dengan selaras tanpa menyebabkan efek negatif dari masalah yang tidak diharapkan. Penanggulangi kecanduan *game online* dalam hal ini, lebih kepada kemampuan orang tua dalam mengurangi waktu bermain anak dengan mengisi waktu luang dengan hal yang bermanfaat seperti mengajaknya berolahraga, refreshing, membaca buku dan mengaji. Orang tua juga harus dapat mengurangi pergaulan anaknya dengan para pemain *game online* (gamers), serta mengatur waktu belajar, bermain dan waktu untuk anak beristirahat agar dapat mengimbangkan antara keduanya.

Melihat permasalahan tersebut, maka perlu adanya solusi yang tepat untuk mencegah hal tersebut. Maka atas dasar itulah peneliti berusaha untuk membahas **“Peran Orang Tua Dalam Menanggulangi Kecanduan *Game Online* Pada Remaja (Studi Kasus Kampung Alur Cucur Kecamatan Rantau Kabupaten Aceh Tamiang)**

B. Batasan Masalah

Seperti yang telah dikemukakan pada latar belakang masalah, maka dalam penelitian ini, penulis membatasi penelitian yakni:

1. Penelitian ini dibatasi lokasinya, hanya pada Kampung Alur Cucur Kecamatan Rantau Kabupaten Aceh Tamiang
2. Penelitian ini dibatasi lingkup penelitian hanya pada orang tua yang anaknya berumur 12-18 tahun.

3. Penelitian ini dibatasi hanya Game Higgs Domino, PUBG, dan Mobile Legend, yang banyak dimainkan para remaja di Kampung Alur Cucur Kecamatan Rantau Kabupaten Aceh Tamiang.
4. Penelitian ini dibatasi pada penelitian subjek yaitu orang tua yang anaknya kecanduan bermain *game online* dimana anak butuh perhatian dari orang tuanya agar terhindar dari hal-hal yang tidak diinginkan.
5. Kecanduan *Game Online* yang dialami remaja di Kampung Alur Cucur Kecamatan Rantau Kabupaten Aceh Tamiang dapat mempengaruhi aspek sosial remaja dalam menjalani kehidupan sehari-hari, dimana banyaknya waktu yang dihabiskan untuk bermain di dunia maya mengakibatkan remaja kurang berinteraksi dengan teman sebayanya di dunia nyata dan lalai akan kewajibannya sebagai pelajar dan beribadah kepada Allah swt.

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, maka permasalahan yang akan dibahas lebih lanjut dalam penelitian ini adalah Peran Orang Tua Dalam Menanggulangi Kecanduan *Game Online* Pada Remaja (Studi Kasus Kampung Alur Cucur Kecamatan Rantau Kabupaten Aceh Tamiang)

C. Rumusan Masalah

Adapun berdasarkan latar belakang di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana peran orang tua dalam menanggulangi kecanduan *game online* pada remaja di Kampung Alur Cucur Kecamatan Rantau Kabupaten Aceh Tamiang ?

2. Bagaimana dampak dari kebiasaan bermain *game online* pada remaja di Kampung Alur Cucur Kecamatan Rantau Kabupaten Aceh Tamiang ?
3. Apa saja faktor kebiasaan bermain *game online* pada remaja di Kampung Alur Cucur Kecamatan Rantau Kabupaten Aceh Tamiang ?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, adapun tujuan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui bagaimana peran orang tua dalam menanggulangi kecanduan *game online* pada remaja di Kampung Alur Cucur Kecamatan Rantau Kabupaten Aceh Tamiang.
2. Untuk mengetahui dampak dari kebiasaan bermain *game online* pada remaja di Kampung Alur Cucur Kecamatan Rantau Kabupaten Aceh Tamiang.
3. Untuk mengetahui faktor-faktor pemicu kebiasaan bermain *game online* pada remaja di Kampung Alur Cucur Kecamatan Rantau Kabupaten Aceh Tamiang.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Secara Teoretis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran dalam memperkaya wawasan informasi dan kontribusi bagi pengembangan penelitian ini dalam fenomena Penanggulangi kecanduan *game*

online pada remaja.

2. Secara Praktis

a. Bagi Orang Tua

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan informasi dan pengetahuan mengenai peran orang tua dalam penanggulangi kecanduan *game online* pada remaja, agar orang tua dapat mengambil tindakan yang tepat.

b. Bagi Remaja

Penelitian ini diharapkan menjadi sumber informasi tentang permasalahan yang berkaitan dengan perkembangan dirinya, khususnya tentang cara mencegah agar tidak kecanduan bermain *game online*.

c. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat menambah ilmu dan memberikan pedoman bagi peneliti selanjutnya untuk mengembangkan upaya yang dapat dilakukan sebagai bentuk pencegahan kecanduan *game online* pada siswa.

E. Penjelasan Istilah

Dalam penelitian ini untuk lebih memahami dan menghindari kesalahpahaman dalam permasalahan yang akan dibahas, maka peneliti harus menjelaskan istilah-istilah yang terdapat pada judul sebagai berikut :

1. Peran Orang Tua

Peran menurut Soerjono dan Soekanto bermakna aspek dinamis dari posisi seseorang untuk mengimplementasikan seperangkat hak dan kewajiban yang dimiliki seseorang. Ketika seseorang menggunakan hak dan kewajibannya sesuai dengan posisinya, menjalankan fungsinya maka dapat dikatakan bahwa seseorang

tersebut telah menjalankan perannya.¹⁰ Peran orang tua adalah cara yang digunakan oleh orang tua atau keluarga dalam menjalankan tugas dalam mengasuh, mendidik, melindungi, dan mempersiapkan anak dalam kehidupan bermasyarakat.

2. Menanggulangi Kecanduan *Game Online*

menurut Yee adiksi (kecanduan) adalah perilaku yang tidak sehat yang sulit untuk dihentikan atau diakhiri oleh individu yang bersangkutan yang akan menimbulkan dampak negatif bagi individu itu sendiri maupun orang lain.¹¹

Game online menurut Kim dkk adalah *game* atau permainan dimana banyak orang yang dapat bermain pada waktu yang sama dengan melalui jaringan komunikasi *online*.¹²

penanggulangi kecanduan *game online* berarti cara seseorang menahan/mengatasi seorang anak agar tidak ketergantungan bermain *game online* sehingga sulit untuk berhenti memainkan permainan tersebut.

3. Remaja

Masa remaja merupakan masa transisi atau peralihan dari masa anak menuju masa dewasa. Pada masa ini individu mengalami berbagai perubahan, baik fisik maupun psikis. Perubahan yang tampak jelas adalah

¹⁰Agustien Lilawati, “Peran Orang Tua dalam Mendukung Kegiatan Pembelajaran di Rumah pada Masa Pandemi”, (Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Volume 5 Issue 1 (2021), hlm. 551

¹¹Emria Fitri, Lira Erwinda, dkk, “Konsep Adiksi Game Online dan Dampaknya terhadap Masalah Mental Emosional Remaja Serta Peran Bimbingan Dan Konseling”, (Jurnal Konseling dan Pendidikan, Vol. 6 No. 2, 2018), hlm. 212.

¹²Andri Arif Kustiawan, dan Andy Widhiyah Budi Utomo, *Jangan Suka Game Online: Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan*, hlm. 5

perubahan fisik, di mana tubuh berkembang pesat sehingga mencapai bentuk tubuh orang dewasa yang disertai pula dengan berkembangnya kapasitas reproduksi.¹³

¹³Agustiani, H, *Psikologi Perkembangan. In Pendekatan Ekologi Kaitannya dengan Konsep Diri dan Penyesuaian Diri Pada Remaja*, (Bandung : 2019)

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Wilayah Penelitian

1. Letak Geografis

Sejarah pembangunan Kampung Alur Cucur diawali oleh keinginan sekelompok orang untuk membangun sebuah pemukiman pada ratusan tahun lalu, pada mulanya Kampung Alur Cucur merupakan daerah tertinggal seiring waktu, Kampung Alur Cucur berkembang dari daerah perdesaan yang tertinggal berkembang menjadi daerah perdagangan dan industri.

Jalan menuju Kampung Alur Cucur merupakan jalan lintas Kecamatan, dengan jarak di tempuh dengan kendaraan sepeda motor, kira-kira 1 menit ke Ibu Kota Kecamatan Rantau. Jarak ke Ibu Kota Kabupaten 14 km, jarak ke Ibu Kota Provinsi 560 km.

Kampung Alur Cucur, memiliki kondisi geografis dataran rendah yang terbagi menjadi empat dusun, yaitu:

- a. Dusun Tamiang
- b. Dusun Perantau
- c. Dusun Cinta Damai
- d. Dusun Pantai Beringin

2. Keadaan Penduduk

Jumlah penduduk berdasarkan data yang diambil dari Kampung Alur Cucur tahun 2022, berjumlah 2.955 Jiwa, yang terdiri dari 4 dusun, yaitu : Dusun Tamiang 622 Jiwa, Dusun Perantau 591 Jiwa, Dusun Cinta Damai 534, dan Dusun Pantai Beringin 480 Jiwa. Dimana terdiri dari 676 Kepala Keluarga yang masing-masing terdiri dari Laki-laki 1064 Jiwa, dan Perempuan 1163 Jiwa. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat ditabel berikut ini:

Tabel 4.1
Daftar Jumlah Penduduk Di Kampung Alur Cucur

No	Dusun	Jumlah kk	Jenis kelamin		Jumlah jiwa
			LK	PR	
1	Dusun Tamiang	185	315	307	622
2	Dusun Perantau	139	253	338	591
3	Dusun Cinta Damai	201	264	270	534
4	Dusun Pantai Beringin	151	232	248	480
TOTAL		676	1064	1163	2227

Tabel 4.2
Daftar Jumlah Remaja Di Kampung Alur Cucur

No	Dusun	Jumlah Remaja	Jenis Kelamin	
			LK	PR
1	Dusun Tamiang	150	70	80
2	Dusun Perantau	134	69	65
3	Dusun Cinta Damai	149	70	79
4	Dusun Pantai Beringin	128	68	60
Total		561	271	284

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa jumlah remaja kampung alur cucur yaitu 561 yang terbagi atas 4 dusun yaitu Dusun Tamiang, Dusun Perantau, Dusun Cinta Damai, Dan Dusun Pantai Beringin. Dusun Tamiang memiliki 150 remaja yang terdiri dari 70 remaja laki-laki dan 80 remaja perempuan. Dusun Perantau, memiliki 134 remaja yang terdiri dari 69 remaja laki-laki dan 65 remaja perempuan. Dusun Cinta Damai, memiliki 149 remaja yang terdiri dari 70 remaja laki-laki dan 79 remaja perempuan. Dusun Pantai Beringin, memiliki 128 remaja yang terdiri dari 68 remaja laki-laki dan 60 remaja perempuan.

3. Visi Misi

a. Visi

Terwujudnya kampung Alur Cucur yang aman, cerdas, sehat, berdaya, berbudaya, dan berakhlak mulia.

b. Misi

- 1) Meningkatkan kesehatan dan kebersihan kampong.
- 2) Mewujudkan dan meningkatkan serta meneruskan tata kelola pemerintahan yang baik.
- 3) Meningkatkan pelayanan yang maksimal kepada masyarakat.
- 4) Meningkatkan kesejahteraan masyarakat dengan mewujudkan Badan Usaha Milik Kampung (BUMK) pada program lain untuk membuka lapangan kerja bagi masyarakat, serta meningkatkan produksi rumah tangga kecil (*Home Industry*).

- 5) Meningkatkan kehidupan yang harmonis, toleransi, saling menghormati, dalam kehidupan berbudaya dan beragama di kampung.
- 6) Mengedepankan kepentingan umum diatas kepentingan pribadi, keadilan, transparansi dalam kehidupan sehari-hari dalam pemerintah maupun dengan masyarakat kampung.

B. Hasil Penelitian

Setelah melakukan penelitian, akhirnya penulis mampu menjawab tiga rumusan masalah yang menjadi inti pada penelitian ini, yaitu mengenai Peran orang tua dalam penanggulangi kecanduan *game online* pada remaja, dampak bermain *game online*, dan faktor penyebab kebiasaan bermain *game online*. Hasil penelitian ini penulis jelaskan sebagai berikut :

1. Peran orang tua dalam menanggulangi kecanduan *game online* pada remaja

Orang tua merupakan pilar yang memiliki peran dan tanggung jawab atas aktivitas-aktivitas yang dilakukan anaknya. Sebagaimana yang dikatakan oleh Fathi, Peran orang tua diantaranya memberikan pendidikan mulai dari kecil kepada anak, dan anak sebaiknya diberi pengetahuan yang baik.⁷⁸ Hal ini berarti orang tua bertanggung jawab dalam mengajarkan kebaikan kepada anak-anaknya. Hal ini dilakukan oleh para orang tua agar anak-anaknya tidak terjerumus dalam keburukan. Maka dari itu, tidak bisa dipungkiri bahwa orang tua harus menjadi

⁷⁸ Bunda Fathi, *Mendidik Anak dengan Al- Qur'an*, (Bandung: Pustaka Oasis, 2011), hlm.

agen pertama bagi anak-anaknya serta bersikap rasional, tegas, teratur, memahami karakter anaknya, dan mengajarkan anak-anaknya untuk menghormati norma-norma yang berlaku dimasyarakat.

Untuk mengetahui peran orang tua dalam penanggulangi kecanduan game online pada anaknya, maka penulis memutuskan untuk melakukan wawancara terhadap beberapa orang tua, adapun hasilnya:

a. Mengurangi waktu bermain game

Sebagaimana wawancara yang dilakukan oleh orang tua 1, mengatakan bahwa :

*“saya batasi jam mainnya, saya nasehati juga. saya bilang sama anak kalo mamak gak ngelarang main game. Main lah, asal jangan lupa waktu. Batas main game jam 9. Itu jam 9 hp sudah harus kasi ke saya. Nanti pagi, boleh ambil kalo sekedar mau cek grup sekolah atau lain-lain”.*⁷⁹

Berdasarkan jawaban informan tersebut, dapat diketahui bahwa ibu tidak melarang anaknya beramian, namun mengawasi dan mengurangi waktu bermain dengan cara memberi batasan kepada anaknya.

Selain itu, orang tua 2 juga mengurangi waktu bermain game anak, beliau mengatakan :

*“saya kasi batasan kaya pas waktu belajar, jangan main game. Waktu makan, jangan sambil main game. Main game sore aja sampe waktu maghrib”.*⁸⁰

⁷⁹ Lihat transkrip wawancara 1/ oleh orang tua 1

⁸⁰ Lihat transkrip wawancara 1/ oleh orang tua 2

Dari hasil wawancara tersebut, orang tua 2 sangat mengawasi anaknya. Beliau juga mengurangi waktu bermain game yaitu dari sore sampai waktu mau maghrib.

Sejalan dengan respon yang diberikan oleh dua orang tua di atas, orang tua 5 juga mengurangi waktu bermain anaknya, beliau berpendapat :

*“sudah 3 bulan ini, semenjak semester 2 sekolah, saya kurangi jam mainnya. Saya bilang senin-sabtu itu saya kasi main sekitar 1 jam sehari. Tapi kalo minggu, saya izinkan main, karena temennya datang kerumah untuk main bareng”.*⁸¹

Hasil wawancara orang tua 6, mengatakan

“Saya selalu memberikan anak nasehat dan pengertian jangan terlalu malam tidur, dan saya juga mengontor apa yang dilakukan anak saya kalau sedang diluar jamnya saya batasi paling lama pulang jam 9 malam sudah di rumah”

Dari jawaban ibu tersebut , penulis mengerti bahwa beliau memberi batasan kepada anaknya guna untuk mengurangi waktu bermain menjadi sangat minim, dan memberikan keleluasaan pada anak untuk bermain game pada hari minggu saja.

Dari ke-empat informan, peneliti yakin bahwa ketiga informan yang berperan sebagai orangtua, berusaha untuk mengawasi anak-anaknya dengan cara membatasi waktu dalam bermain *game online*. Hal ini dilakukan agar anaknya memiliki karakter yang baik dan tidak terjun dalam keburukan. sejalan dengan pendapat Orang tua pastinya juga mempersiapkan anaknya bekal yang mumpuni untuk menghadapi kehidupan nantinya. Baik dari sisi pendidikan maupun hal

⁸¹ Lihat transkrip wawancara 1/ oleh orang tua 5

lainnya.⁸² Maka, tidak dipungkiri hal ini dilakukan demi masa depan yang baik bagi si anak.

b. Alihkan game dengan kegiatan yang bermanfaat

Selain memberi batasan dan mengurangi jam bermain pada anak, tidak dapat dipungkiri bahwa orang tua juga memiliki strategi untuk mengurangi kecanduan game online dengan cara mengalihkan aktivitas anaknya, sebagai mana yang dikatakan orang tua 3 pada saat sesi wawancara berlangsung sebagai berikut:

“saya alihkan. Misal hari minggu saya suru dia bantuin ayahnya bersihin halaman sampe siang. Karena kalo hari minggu kosong, itu dipakenya untuk main game dari pagi sampai malem. Jadi saya kasi pekerjaan dari pagi sampe siang”.⁸³

Berdasarkan jawaban dari orang tua tersebut, jelas bahwa beliau mengalihkan anaknya dengan cara mengisi kegiatan lain sehingga waktu yang tersisa sangat minim untuk digunakan sang anak untuk bermain game. Sejalan dengan pendapat diatas, orang tua 4 mengatakan:

“saya isi waktu dia dengan hal lain. Saya daftarin dia bimbel sore jadi pagi sekolah, sore bimbel. Jadi malem itu sedikit waktunya, ga cukup main game”.⁸⁴

Hasil Wawancara orang tua 5, mengatakan:

“Mengalihkan dengan cara mengembangkan potensi ekstrakurikuler nya menyuruh anak ikut ekstrakurikuler yang ada di sekolahnya, menyalurkan hobby yang dia miliki dan mendukung minat bakan anak saya”

Hasil Wawancara orang tua 8, mengatakan:

“Kalau saya sebagai ibu nya anak-anak saya mendorong anak saya ke arah yang positif seperti memasukanya ke tempat ngaji biar dia dekat dengan ilmu-ilmu agama supaya dia tidak main hp saja, memberinya arahan bahwa hp ini banyak mengakibatkan hal-hal yang negative”

⁸² Umar Hasyim, *Cara Mendidik Anak*, (Surabaya: Bina Ilmu, 1983), hlm. 20

⁸³ Lihat transkrip wawancara 1/ oleh orang tua 3

⁸⁴ Lihat transkrip wawancara 1/ oleh orang tua 4

Hasil wawancara diatas menunjukan bahwa ibu tersebut mengantisipasi kecanduan game online dengan cara mengisi waktu anak untuk mengikuti bimbel (bimbingan belajar), memasukkan anak ketempat ngaji, memasukkan anak ke ekstrakurikuler yang ada disekolah, mengikuti apa minat bakat anak mereka, kegemaran anak mereka, dan hobby anak selagi masih hal yang positif orang tua mereka selalu mendukung untuk mengalihkan aktivitas anak dan waktu anak tidak terbuang kepada hal-hal yang kurang bermanfaat.

Berdasarkan jawaban dari kedua orang tua tersebut, mereka memiliki cara tersendiri dalam mengatasi kecanduan game online anaknya, yaitu dengan mengisi waktu anak untuk melakukan kegiatan lain. Sebagaimana dikatakan oleh Ahmaadi, bahwa pengarahan dari orang tua itu sangat penting bagi anak-anaknya.⁸⁵ Jelas bahwa pengarahan yang dilakukan oleh kedua informan ini sangat bermanfaat bagi anak-anaknya.

c. Menasehati

Dalam proses wawancara, seorang informan mengaku bahwa mereka menasehi anaknya sebagai upaya untuk mengatasi kecanduan game pada anaknya, ibu tersebut mengatakan :

*“saya nasehati, saya bilang jangan game aja”*⁸⁶

Selain itu, orangtua 6 juga berkata :

*“menasehati, saya ajak bicara baik-baik”*⁸⁷

⁸⁵ Abu Ahmaadi, Munawar S, Psikologi Perkembangan, hlm. 143

⁸⁶ Lihat transkrip wawancara 1/ oleh orang tua 8

Berdasarkan jawaban informan tersebut, penulis mengerti bahwa para orang tua menerapkan nasehat sebagai strategi untuk mengatasi kecanduan game bagi anaknya. Sebagaimana yang dikatakan oleh Ahmaadi, bahwa memberi nasihat adalah sesuatu yang sangat identik dengan orang tua.⁸⁸ Maka tentu saja hal ini sangat bijak sebagai usaha yang dilakukan orang tua untuk menyadarkan anaknya

d. Komunikasi

Di tengah sesi wawancara, ketika penulis menanyakan apakah komunikasi yang baik dapat merubah anak orang tua berpendapat bahwa komunikasi mampu menyadarkan anaknya dalam kecanduan game. Hal ini tentu saja menarik perhatian penulis, orang tua tersebut berkata :

*”pasti bisa asal cara komunikasinya baik”*⁸⁹

Hasil wawancara orang tua 3, mengatakan:

“Saling terbuka antara saya dan anak supaya saya ini bisa menjadi tempat dia bercerita, cara saya dan anak saya menjalin komunikasi mendengarkan apa yang menjadi keluhan anak saya”

Berdasarkan jawaban tersebut, peneliti mengerti bahwa komunikasi dan saling terbuka antara orang tua dan remaja diyakini oleh orang tua sebagai strategi untuk mengurangi kecanduan game bagi anaknya.

⁸⁷ Lihat transkrip wawancara 1/ oleh orang tua 6

⁸⁸ Abu Ahmaadi, Munawar S, *Psikologi Perkembangan*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2015), hlm. 144

⁸⁹ Lihat transkrip wawancara 1/ oleh orang tua 4

2. Dampak bermain *game online*

Dalam bermain *game online*, dapat menghasilkan dampak bagi anak. Syahrhan berpendapat bahwa bermain *game online* sangat mengasikkan dan pengalaman yang luar biasa bagi seorang anak, dimana mereka dapat berinteraksi dengan orang luar menggunakan *game* yang sedang mereka mainkan.⁹⁰ Hal ini berarti bermain *game online* memiliki dampak berupa dampak positif maupun negatif.

a. Dampak positif

- 1) Meningkatkan kemampuan bahasa inggris dan pengetahuan tentang komputer

Seorang informan yang mengaku bahwa ada dampak positif dari kebiasaan anaknya bermain *game online*, ibu mengatakan :

*“ada, seperti anak saya tu kan kalau main game nya pake bahasa inggris,jadi dia tau sedikit kosa kata dari situ”.*⁹¹

Berdasarkan kutipan diatas, ibu tersebut mengaku bahwa anaknya memperkaya kosa kata bahasa inggris melalu *game*. Hal ini tidak bisa dipungkiri, mengingat fitur *game online* banyak menggunakan bahasa asing tersebut.

Selain itu, seorang informan juga berpendapat sebagai berikut :

*“ada, seperti anak lebih mengerti soal internet dan lain-lain. Terusjadi banyak temannya kulihat. Setiap hari minggu ramai rumah itu temennya pada datang main game sama-sama”.*⁹²

⁹⁰ Ridwan Syahrhan, *Ketergantungan Online Game dan Penanganannya*, hlm. 91

⁹¹ Lihat transkrip wawancara 1/ oleh orang tua 4

⁹² Lihat transkrip wawancara 1/ oleh orang tua 2

Mengacu pada jawaban informan tersebut, dapat disimpulkan bahwa *game online* dapat dikatakan sebagai media untuk belajar tentang IPTEK, sehingga dapat memberi manfaat bagi anak.

b. Dampak negatif

Peneliti menemukan dampak negatif bagi anak dalam bermain game, dampak-dampak tersebut sangat mengganggu kehidupan anak. Kecanduan game online perlu dicegah karena dampaknya akan membuat kehidupan remaja terganggu, dalam hal ini anak juga bisa lupa waktu, lupa makan, bahkan lupa untuk bersosialisai dengan orang-orang disekitarnya seperti teman dan keluarga.⁹³

Adapun, dampak negatif tersebut sebagai berikut :

1) Menyebabkan anak menjadi malas dan mengundang tindakan kriminal

Penulis menemukan dampak negatif game online melalui sesi wawancara oleh orang tua 8, Beliau mengatakan :

“Pernah. Kalau disuruh shalat, selalu bilang nanti sampe abis waktu shalat”.⁹⁴

Hal ini menunjukan bahwa dengan bermain *game online*, anak-anak menjadi lupa waktu, dan tidak mampu memilah waktu. Anak tersebut terlalu sibuk bermian, hingga melupakan kewajibannya untuk menunaikan shalat.

⁹³ Puspitosari W. A & Ananta, L, *Hubungan antara Kecanduan Online Game dengan Depresi*. (Jurnal MutiaraMedika, vol. 9 no. 1 (2009)), hlm. 50-56

⁹⁴ Lihat transkrip wawancara 1/ oleh orang tua 8

2) Menyebabkan anak menjadi anti sosial

Selain itu, orang tua 9 juga mengeluhkan akan dampak negatif dari *game online*. Beliau berpendapat :

“jadi malas keluar rumah, dirumah terus. Saya khawatir dia gak berbaur gitu sama orang-orang karena sibuk sama game aja”.⁹⁵

Berdasarkan jawaban ibu tersebut, jelas bahwa ada kekhawatiran jika anaknya kurang bersosialisasi dan menjadi pribadi tertutup. Hal ini dikarenakan di dalam *game*, umumnya para pemain berkomunikasi secara pasif, berbeda dengan di dunia nyata yang umumnya berkomunikasi secara aktif.

3) Mengakibatkan anak menjadi tidak sehat

Orang tua 6 juga mengeluh atas dampak negatif *game online*. Beliau mengatakan :

“matanya rusak, semenjak main game anak saya sudah minus 2 rabun”.⁹⁶

Dari jawaban tersebut, diketahui bahwa segi kesehatan juga memiliki dampak dari *game online*, yaitu kerusakan mata. Hal ini disebabkan jarak pandangan yg terlalu dekat dengan layar ponsel, dan terlalu sering menatap layar ponsel.

3. Faktor penyebab kebiasaan bermain *game online*

a. Faktor internal

- 1) Orang tua menyediakan fasilitas bermain seperti hp, komputer, dan menyediakan jaringan komputer

⁹⁵ Lihat transkrip wawancara 1/ oleh orang tua 9

⁹⁶ Lihat transkrip wawancara 1/ oleh orang tua 6

Penggunaan gadget bukanlah hal yang tabu di era sekarang. Kini *gadget* bukan lagi sekedar untuk berkomunikasi, tetapi *gadget* juga merupakan alat untuk menghibur dengan suara, tulisan, gambar, video, sekaligus sebagai *lifestyle* (gaya hidup).⁹⁷

Dalam proses wawancara seluruh remaja yang menjadi informan mengaku bahwa mereka bermain game menggunakan *gadget*. Berikut penulis mengutip hasil wawancara oleh remaja 4 yang memberi keterangan :

*“Iya, kak. Pake hp, kadang pake laptop ayah”.*⁹⁸

Dari keterangan tersebut, menunjukkan bahwa orang tua remaja 4 menyediakan banyak perangkat elektronik yang digunakan oleh anaknya untuk mengakses *game online*.

Selain itu, remaja 5 juga mengatakan :

*“Iya, kak, hp. Mamak yang membelikan”.*⁹⁹

Dari jawaban tersebut, dapat diketahui bahwa orang tua remaja 5 juga menyediakan fasilitas seperti handphone dan laptop. Namun, perangkat tersebut digunakan anaknya untuk bermain game.

2) Sifat game yang seru dan menghibur

Salah 1 faktor penyebab kecanduan game adalah rasa tertarik karena game dinilai menghibur dan seru. Hal ini bukanlah hal yang membingungkan.

⁹⁷ Junierissa Marpaung, ” *Pengaruh Penggunaan Gadget dalam Kehidupan (The Effect Of Use Of Gadget In Life)*”, Jurnal KOPASTA, Vol. 5 No. 2, (2018), hlm. 56

⁹⁸ Lihat transkrip wawancara 2/ oleh remaja 4

⁹⁹ Lihat transkrip wawancara 2/ oleh remaja 5

Sebagaimana yang dikatakan oleh Danil, bahwa masa remaja yang berada pada periode ketidakstabilan, cenderung lebih mudah terjerumus terhadap percobaan hal-hal baru.¹⁰⁰ Berdasarkan hasil wawancara, peneliti menemukan bahwa seluruh anak yang menjadi responden, mengaku game merupakan kegiatan yg menghibur dan seru, seperti yang tertera di bawah ini oleh remaja 1,2 dan 4 :

“Karena seru kak, terus suka lihat karakter di game”¹⁰¹

“Bahagia kak, karena seru kayak rame gitu di game”¹⁰²

“Bahagia, tenang gitu kalo main game”¹⁰³

berdasarkan jawaban dari ke3 remaja tersebut, dapat di pastikan para remaja merasa terhibur dengan *game online*. Hal ini tdak bisa dipungkiri, mengingat *game online* menyediakan fitur-fitur yang membuat remaja betah untuk mengaksesnya.

3) Melepaskan rasa penat dan pikiran yang tegang

Sebagai seorang remaja, tentu mereka memiliki aktivitas yg banyak, terutama di sekolah. Salah 1 remaja mengaku alasan bermain game adalah untuk melepaskan rasa penat dan pikiran yang tegang. Remaja 2 berkata :

“Karena enak aja gitu kak, udah pulang dari sekolah, capek. Main game bisa berkurang sedikit capeknya”¹⁰⁴

¹⁰⁰ Andi Safar Danil, Peran dan Tanggung Jawab Orang Tua tentang Pendidikan Anak dalam Perspektif Hadis, hlm. 55

¹⁰¹ Lihat transkrip wawancara 2/ oleh remaja 1

¹⁰² Lihat transkrip wawancara 2/ oleh remaja 2

¹⁰³ Lihat transkrip wawancara 2/ oleh remaja 4

¹⁰⁴ Lihat transkrip wawancara 2/ oleh remaja 2

Berdasarkan kutipan di atas, remaja 2 mengaku jenuh terhadap rutinitasnya. Namun, kejenuhan tersebut diatasi dengan bermain game. Sejalan dengan respon di atas, remaja 4 juga berpendapat :

*“Karena udah seharian belajar, ditambah bimbil juga. Mau hilangin stress aja kak”*¹⁰⁵

Berdasarkan jawaban tersebut, jelas bahwa para remaja melampiaskan rasa lelah dari aktivitas yang dijalannya melalui *game online*. Mereka menganggap game online dapat mengatasi rasa jenuh dan lelah mereka terhadap rutinitas yang mereka lakukan.

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

Para remaja mengaku mereka tidak memilah waktu untuk bermain game, seperti yang dikatakan remaja 5, di bawah ini:

*“Gak ada memilah waktu kak. Kalo lagi pengen main ya main aja”*¹⁰⁶

Dari jawaban diatas, terlihat bahwa remaja 5 tidak pandang bulu terhadap waktu. Dia mengakses *game online* tanpa mempertimbangkan waktu yang tepat. Sementara itu, sejalan dengan remaja 5, remaja 6 juga berkata:

*“Gak pernah kak, pokoknya main aja kalo di ajak temen langsung login”*¹⁰⁷

Berdasarkan jawaban di atas, juga terlihat bahwa remaja 6 tidak manajemen waktunya dengan baik tanpa mempertimbangkan aktivitas-aktivitas lainnya yang mungkin saja terbengkalai dengan bermain *game*.

¹⁰⁵ Lihat transkrip wawancara 2/ oleh remaja 4

¹⁰⁶ Lihat transkrip wawancara 2/ oleh remaja 5

¹⁰⁷ Lihat transkrip wawancara 2/ oleh remaja 6

b. faktor eksternal

Tidak dapat dipungkiri bahwa faktor dari luar ikut andil dalam perilaku kecanduan *game online*. Karena remaja ingin bisa lebih dipahami mengapa keinginan untuk diakui, keinginan untuk memperkuat kepercayaan diri, dan keinginan untuk menegaskan kemandirian menjadi hal yang sangat penting bagi remaja, terutama mereka yang akan mengakhiri masa itu.¹⁰⁸ adapun faktor eksternalnya sebagai berikut :

1) Ajakan dari teman sepergaulan yang juga kecanduan *game online*

Beberapa mengaku bahwa mereka kerap sekali mendapat ajakan dan undangan bermain game oleh teman-temannya, remaja 8 mengatakan :

*“Karena kawan-kawan semua main, kalo ga main dibilang cupu kali”*¹⁰⁹

Hal ini menunjukkan bahwa remaja 8 terpengaruh oleh teman-temannya. Tidak hanya itu, terlihat ada kekhawatiran berupa bullyan verbal yang mungkin saja akan dilontarkan oleh temannya jika dia tidak bermain game.

Sementara itu, remaja 6 juga mengaku diajak oleh teman-temannya untuk bermain *game online*. Dalam sesi wawancara, remajatersebut mengatakan :

*“Karena diajak teman kak. Kadang pulang sekolah udah janji main sama-sama”*¹¹⁰

¹⁰⁸ Rita Eka Izzaty, dkk. *Perkembangan Peserta Didik*, (Yogyakarta: penerbit UNY Press, 2012), hlm. 124-126

¹⁰⁹ Lihat transkrip wawancara 2/ oleh remaja 8

¹¹⁰ Lihat transkrip wawancara 2/ oleh remaja 6

Berdasarkan respon diatas, jelas bahwa remaja 6 mendapat ajakan dari teman sekolah nya untuk bermain *game online* ketika sampai dirumah. Hal ini umum terjadi pada lingkungan pertemanan remaja.

C. Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian diatas, maka peneliti menganalisis dan menjelaskan tentang peran orang tua dalam menanggulangi kecanduan game online, dampak bermain *game online*, serta faktor penyebab kebiasaan bermain game online pada remaja di Desa Alur Cucur Kecamatan Rantau Kabupaten Aceh Tamiang sebagai berikut:

1. Peran orang tua dalam menanggulangi kecanduan *game online* pada remaja

Berdasarkan hasil penelitan, peneliti menemukan 3 strategi yang digunakan orang tua dalam menanggulangi kecanduan *game online* pada anaknya, yaitu membatasi waktu bermain game, mengalihkan game dengan aktivitas yang bermanfaat, dan menasehati.

Beberapa orang tua memilih membatasi waktu bermain game pada anaknya hal ini merupakan strategi yang cukup masuk akal mengingat remaja bukanlah seseorang yang mampu memanajemen waktunya dengan baik. Mereka hanya melakukan sesuatu terus menerus dan anak berhenti jika dirasa sudah tidak menarik. Orang tua harus membatasi dan mengawasi anaknya bermain *gadget*

sehingga anak tidak memiliki kesempatan bermain *game online* sesuka hatinya.¹¹¹ Oleh karena itu, peran orang tua dalam membatasi dan mendampingi waktu bermain diyakini dapat mengatasi kecanduan *game online* bagi remaja.

Selain itu, mengalihkan game dengan aktivitas yang bermanfaat juga tak kalah efektif. Dengan mengisi waktu anak dengan kegiatan lain seperti bimbel, memasukkan anak kedalam ekstrakurikuler yang ada di sekolah mereka, mengikuti apa minat bakat anak mereka, kegemaran anak mereka, dan hobby anak selagi masih hal yang positif orang tua mereka selalu mendukung, membantu pekerjaan rumah, menciptakan batasan tersendiri dalam manajemen waktu remaja. Tak hanya itu, dampak positif lainnya juga dapat dirasakan oleh remaja, seperti kesempatan belajar lebih dari program bimbel, dan sebagainya.

Tak kalah penting, menasehati juga dipercaya orang tua sebagai strategi untuk mengatasi kecanduan *game online* pada anaknya. Menasehati dipercaya mampu mensugesti anak-anak agar menghentikan kebiasaan buruk walaupun membutuhkan waktu yang lebih lama dibandingkan strategi-strategi lainnya. Menasehati berarti memberi pengawasan kepada anak. Pengawasan ini bisa memberikan dampak yang positif untuk anaknya, dimana seorang anak nantinya akan merasa lebih aman, dan merasa lebih diperdulikan oleh orang tuanya, sehingga dalam pertumbuhannya, anak ini akan menjadi anak yang baik,

¹¹¹ Leila Asparini & Lalu Sumardi, *Peran Orang Tua Dalam Menanggulangi Kecanduan Bermain Game Anak : Studi Kasus Di Desa Jantuk Lombok Timur* volume 5, Nomor 1, 2023, hlm. 44

karena mereka melihat dari bagaimana pengawasan serta keperdulian keluarganya terhadap dirinya.¹¹²

Tidak hanya yang disebutkan diatas, komunikasi juga dapat dilakukan orang tua demi menyadarkan anaknya dalam membatasi bermain game. Penerapan pola komunikasi dan interaksi sangat penting dilakukan oleh orang tua guna membentuk anak menjadi pribadi yang mantap dan *kaffah* (utuh).¹¹³ Tak dipungkiri, sebagai makhluk sosial tentu saja komunikasi adalah hal yang paling penting untuk menyadarkan anak dan membentuknya menjadi pribadi yang baik dan sehat.

2. Dampak bermain *game online*

game online memiliki dua sisi, yakni sisi positif dan sisi negatif. Hal ini dapat berdampak sesuai dengan kebijakan kita dalam mengaksesnya. Apabila remaja bijak dan sadar dalam mengaksesnya, maka hal positif akan didapatkan. Jika sebaliknya, maka hal negatif pula yang di dapat.

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti mendapati sisi positif dari game online, yaitu Meningkatkan kemampuan bahasa inggris dan pengetahuan tentang komputer. Tentu saja, hal ini merupakan dampak positif yang pasti. Di era revolusi industri 4.0 ini, tentu kemampuan berbahasa inggris dan kecerdasan teknologi sangatlah dibutuhkan. *Game online* dapat menjadi media untuk

¹¹²Dheri Hermawan dan wahid Abdul Kudus, *Peran Orang Tua Dalam Mencegah Anak Kecanduan Bermain Game Onlinedi Era Digital*, Jurnal Pendidikan Indonesia, Vol. 2 No. 5, 2021, hlm. 786

¹¹³ Miftakhul Munir Dan Andik Rizqi, *Peran Orang Tua Dalam Menanggulangi Kebiasaan Anak Yang Bermain Game Online Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam Dikelurahan Bakalan Kecamatan Bugul Kidul Kota Pasuruan*, Volume 6, Issbn: 2540-8097, RISDA :Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Islam, 2022, hlm. 82

mengasah kemampuan berbahasa inggris dan kecerdasan teknologi jika para remaja memiliki kesadaran penuh atas manfaatnya.

Disisi lain, peneliti juga menemukan sisi negatif dalam bermain *game online* bagi para remaja di desa Alur Cucur, yaitu Menyebabkan anak menjadi malas dan mengundang tindakan kriminal, menjadikan anak anti sosial, serta mengancam kesehatan anak. Penulis menemukan bahwa anak-anak kecanduan *game online* jarang beribadah dan melakukan kegiatan positif lainnya. Hal ini tentu saja akan membentuk anak lambat laun menjadi seorang kriminal. Ketika ibadah anak terganggu, maka dapat dipastikan anak tersebut berada dalam resiko besar menjadi seorang krriminal. Selain itu, remaja kecanduan *game online* juga menjadi anti sosial. Hal ini karena mereka terpaku menatap layar gawai yang begitu menghibur sehingga melupakan orang sekeliling untuk berinteraksi secara sehat. Tak hanya itu, kecanduan game online juga mengganggu kesehatan anak. Penulis menemukan remaja yang kecanduan *game online*, memiliki masalah kesehatan mata. Temuan ini sejalan dengan pendapat yang mengatakan bahwa dampak negatif *game online* pada kesehatan remaja terdiri dari remaja menjadi acuh dan kurang peduli dengan lingkungan, menimbulkan efek ketagihan, kurang peduli terhadap hal-hal yang terjadi di sekelilingnya serta dapat mengganggu kesehatan fisik karena terlalu sering bermain *game online*.¹¹⁴ Hal ini tentu saja berbahaya mengingat tubuh adalah aset penting bagi setiap manusia.

¹¹⁴ Miftakhul Munir Dan Andik Rizqi, *Peran Orang Tua Dalam Menanggulangi Kebiasaan Anak Yang Bermain Game Online Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam Dikelurahan Bakalan Kecamatan Bugul Kidul Kota Pasuruan*, Volume 6, Issbn: 2540-8097, RISDA :Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Islam, 2022, hlm. 84

3. Faktor penyebab kebiasaan bermain *game online*

Penyebab kecanduan bermain *game online* dibagi menjadi dua faktor, yaitu Faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam, sementara faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar.

Adapun faktor internal penyebab kebiasaan bermain *game online* yang pertama yaitu, orang tua menyediakan fasilitas bermain seperti hp, komputer, dan menyediakan jaringan komputer. Mengingat kita berada di era teknologi, maka menggunakan hp, komputer, dan menyediakan jaringan komputer adalah hal yang tidak bisa dihindari. Alih-alih fasilitas ini digunakan untuk belajar dan keperluan lain, remaja malah kebablasan menggunakannya hanya untuk bermain game. Kedua, sifat game yang menghibur. Sebagai mana fungsi game yaitu sebagai hiburan, tentu game dapat dipastikan menghibur. Namun ternyata, fungsi game ini sangat sulit dikelola dengan baik oleh para remaja.

Ketiga, melepaskan rasa penat dan tegang. Sebagai seorang remaja, tentu saja mereka memiliki banyak aktivitas, terlebih lagi di sekolah. Mereka sudah cukup jenuh atas tugas sekolah, dan kewajiban lainnya. Maka dari itu, para remaja mengakses game untuk menghilangkan rasa jenuh. Sebagaimana yang dikatakan oleh dalam jurnalnya bahwa adanya tekanan aktivitas pada anak dapat menyebabkan anak tidak memiliki ruang untuk berbagi keluhan kesahnya, mencurahkan kegelisahannya sehingga emosi yang anak rasakan akan

menggunakan sehingga anak melampiaskan stresannya pada *game online*.¹¹⁵

Hal inilah yang membuat para remaja kecanduan *game online*.

Keempat, anak usia sekolah tidak mampu mengatur prioritasnya seperti ibadah, kesehatan, dan pelajaran sekolah. Ketika remaja tak mampu memanajemen waktunya, maka mereka tidak paham akan prioritas. Hal inilah yang menyebabkan remaja lalai dalam mampu mengatur prioritasnya seperti ibadah, kesehatan, dan pelajaran sekolah mereka.

Sementara itu, faktor eksternal penyebab kecanduan game pada remaja adalah Ajakan dari teman sepergaulan yang juga kecanduan *game online*. Kita tau bahwa masa remaja adalah masa transisi yang penuh dengan rasa ingin tau dan ingin mencoba hal baru untuk menemukan jati diri. Tentu saja, pada masa ini rasa tak ingin tertinggal sangat berkejolak dalam diri remaja. Oleh karena itu mereka sangat mudah terpengaruh oleh teman sepergaulannya.

¹¹⁵ Rayadi, Gusti Budjang, Riama Al Hidayah, *Analisis Peran Orang Tua Terhadap Kebiasaan Anak Bermain Game Online Di Desa Tanjung Bugis*, Vol 1, Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa, 2018, Issn: 2715-2723, hlm. 10

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Dari penelitian yang telah penulis lakukan tentang Peran Orang Tua dalam Penanggulangi Kecanduan *Game Online* pada Remaja (Studi Kasus Kampung Alur Cucur, Kecamatan Rantau, Kabupaten Aceh Tamiang) dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Peran orang tua dalam Penanggulangi Kecanduan *Game Online* pada Remaja dikampung Alur Cucur, Kecamatan Rantau, Kabupaten Aceh Tamiang, yaitu mengurangi waktu bermain game dan mengalihkan game dengan kegiatan yang bermanfaat, Memberikan nasehat akan bahaya nya bermain *game online*, berkomunikasi.
2. Dampak dalam bermain *game online* pada Remaja di kampung Alur Cucur, Kecamatan Rantau, Kabupaten Aceh Tamiang, yaitu menghasilkan dampak positif maupun negatif. Dampak positifnya, yaitu meningkatkan kemampuan berbahasa inggris dan pengetahuan tentang komputer, serta mengembangkan imajinasi. Dampak negatifnya, yaitu menyebabkan anak menjadi malas dan mengundang tindakan kriminal, menyebabkan anak menjadi tidak sehat, serta menyebabkan anak menjadi anti sosial,
3. Faktor kebiasaan bermain *game online* pada Remaja di kampung Alur Cucur, Kecamatan Rantau, Kabupaten Aceh Tamiang, terbagi atas 2 faktor yaitu faktor internal dan eksternal. Pada faktor internal, yaitu orang tua menyediakan

fasilitas bermain seperti Hp, Komputer dan menyediakan jaringan internet, sifat game yang seru dan menghibur, melepaskan rasa penat dan pikiran yang tegang, serta tidak mampu mengatur prioritasnya seperti ibadah, kesehatan, dan pelajaran di sekolah. Pada Faktor Eksternal, yaitu adanya ajakan dari teman sepergaulan yang juga kecanduan *game online*.

B. Saran

Setelah menyelesaikan tugas sekripsi ini, penulis mencoba mengemukakan saran-saran yang penulis harapkan bisa bermanfaat bagi penulis sendiri khususnya dan bagi ummat secara umum. Adapun saran- saran yang penulis kemukakan adalah sebagai berikut:

1. Untuk sisi akademis, penelitian ini diharapkan dapat dijadikan tinjauan pustaka untuk penelitian berikutnya yang berkaitan peran orang tua dalam mengatasi kecanduan *game online*
2. Bagaimana cara orang tua mengatasi anak remaja dalam menanggulangi kecanduan *game online*, yang mana anak tersebut awalnya kecanduan, dengan beberapa cara pencegahan yang dilakukan orang tua tersebut, sehingga anak tidak kecanduan *game online* lagi, yaitu dimana diharapkan kepada para orang tua selalu mendampingi anak jika ingin bermain game online, sebab orang tua sangat berperan penting dalam tumbuh kembang anak, peranan tersebut dapat dimulai dari memilihkan anak jenis game online yang baik dan cocok untuk sang anak.

kemudian memberikan batasan waktu dalam bermain, kemudian mengisi kegiatan kosong anak dengan melakukan kegiatan yang bermanfaat, seperti: memasukkan anak ke tempat ngaji, memasukkan anak ke ekstrakurikuler yang ada

disekolah, mengikuti minat bakat, kegemaran, dan hobbi sang anak. Memberikan arahan, pengertian atau pun nasehat kepada sang anak dampak dalam bahaya nya berlebihan dalam bermain game online. Dan saling berkomunikasi dan saling terbuka.

3. Bagi penelitian selanjutnya, semoga dari penelitian yang penulis lakukan dapat mendorong munculnya penelitian-penelitian yang sejenis, lebih bervariasi dan yang lebih menarik bagi pembaca.