

# BAB I

## PENDAHULUAN

### ***A. Latar Belakang***

Di era sekarang, perkembangan teknologi dan informasi mengalami kemajuan yang sangat pesat, ditandai dengan kemajuan pada bidang informasi dan teknologi. Awalnya, teknologi diciptakan untuk mempermudah setiap kegiatan manusia. Teknologi lahir dari pemikiran manusia yang berusaha untuk mempermudah kegiatan-kegiatannya yang kemudian diterapkan dalam kehidupan. 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 canggih saat ini adalah *gadget*. Di awal kemunculannya, *gadget* hanya digunakan sebagai alat berkomunikasi. Kini *gadget* bukan lagi sekedar alat berkomunikasi, tetapi *gadget* juga merupakan alat untuk menghibur dengan suara, tulisan, gambar, video, sekaligus sebagai *lifestyle* (gaya hidup).<sup>1</sup>

Salah satu yang sedang *trend* dikalangan remaja, *gadget* digunakan sebagai sarana bermain *game online* bahkan ada pula komunitas yang terbentuk dikarenakan interaksi melalui dunia virtual ini. Salah satu fenomena yang mewabah pada kalangan anak-anak, remaja hingga dewasa, khususnya laki-laki yaitu bermain *game online*.<sup>2</sup> *Game online* mengalami perkembangan yang sangat pesat, yang dulu hanya dapat dimainkan melalui komputer, sekarang *game online* dapat

---

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

<sup>2</sup>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), h. 779.

dengan mudah dimainkan hanya dengan melalui *handphone* baik *handphone* berjenis android, iphone dan sebagainya.<sup>3</sup>

*Game online* pada umumnya adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer. Jaringan yang biasanya digunakan adalah jaringan internet dan sejenisnya. *Game online* merupakan aktivitas yang mengandung unsur hiburan (*enjoyment*) ketika aktivitas ini dilakukan untuk memenuhi kebutuhan mengisi waktu luang dan sifatnya adalah menghibur. *Game online* mulai menjadi masalah, ketika pelakunya mulai mengalami kecanduan.<sup>4</sup>

Kecanduan *game online* merupakan salah satu jenis bentuk kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang lebih dikenal dengan *internet addictive disorder*. Seperti yang disebutkan Young menyatakan bahwa internet dapat menyebabkan kecanduan, salah satunya adalah *computer game addiction* (berlebihan dalam bermain game).<sup>5</sup>

Arthur sebagaimana dikutip oleh Yohanes Yusuf mendefinisikan kecanduan dengan sebuah aktivitas atau substansi yang dilakukan berulang-ulang serta dapat menimbulkan dampak negatif. Kecanduan atau yang dalam bahasa Inggris disebut dengan *addiction*, dalam istilah psikologi diartikan sebagai keadaan bergantung secara fisik pada suatu obat bius, ketergantungan fisik dan psikologis, dan menambah gejala pengasingan diri dari masyarakat, apabila obat bius dihentikan. Pada mulanya istilah *addiction* atau kecanduan hanya disematkan pada kasus

---

<sup>3</sup>Alif Harsan, *Jago Bikin Game Online*, (Cet.I; Jakarta: Mediakita, 2011), h. 1.

<sup>4</sup>J. Ariati, "Antisipasi Kecanduan Game Online bagi Siswa SMK dengan Gaming Addiction Awareness Programme (Game)", *Jurnal Info*, Vol 17, No 1, (februari 2015), h. 30.

<sup>5</sup>Andri Arif Kustiawan dan Andy Widhiyah Budi Utomo, *Jangan Suka Game Online ( Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan)*, Ed. 1, ( Cet.I; Jawa Timur: CV AE Media Grafika, 2019), h. 7.

penyalahgunaan obat, namun dalam perkembangannya kecanduan digunakan pada banyak ranah. Pengertian *addiction* kemudian meluas pada tingkah laku yang mengandung *intoxicant* (sesuatu yang memabukkan), tak terkecuali.<sup>6</sup>

Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa kecanduan adalah keadaan bergantung terhadap sesuatu dan dilakukan secara terus-menerus atau berulang-ulang seperti contoh: zat alami atau zat sintesis baik secara psikologis maupun secara fisik. Sehingga pada saat sekarang ini kecanduan tidak hanya bersifat alkohol atau obat-obatan lainnya, akan tetapi seiring kemajuan zaman kecanduan juga dapat terjadi pada pengguna *game online*.

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

وَإِذْ قَالَ لُقْمَانُ لِابْنِهِ وَهُوَ يَعِظُهُ يَا بُنَيَّ لَا تُشْرِكْ بِاللَّهِ إِنَّ الشِّرْكَ لَظُلْمٌ عَظِيمٌ

Terjemahnya:

Dan (ingatlah) ketika Luqman berkata kepada anaknya, di waktu ia memberi pelajaran kepadanya: "Hai anakku, janganlah kamu mempersekutukan Allah, sesungguhnya mempersekutukan (Allah) adalah benar-benar kezaliman yang besar".<sup>7</sup>

Ayat di atas ditafsirkan dalam tafsir Al-Muyassar/Kementerian Agama yang menjelaskan: ingatlah wahai Rasul tatkala Luqman berkata kepada putranya, dan dia ingin anaknya menjadi baik dan menjaga dia dari yang buruk, “wahai anakku, janganlah engkau beribadah dengan Allah, makhluk selain Dia, sebenarnya ibadah

<sup>6</sup>Khabibur Rohman, “Agresifitas Anak Kecanduan Game Online”, Martabat: Junal Perempuan dan Anak, Vol 2, No 1, (2018), h. 161.

<sup>7</sup>Kementerian Agama RI, *Al’Quran dan Terjemahan*, (Surabaya: Halim Publishing & Distributing, 2014), h. 510

selain Allah adalah ketidakadilan besar bagi jiwa dan melakukan dosa terbesar yang dapat mengakibatkan selamanya berada didalam neraka (kekal)”<sup>8</sup>

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*, dan *clash of clans (coc)* anak akan lupa ibadah dan menyia-nyiakan waktu yang dimiliki. Kedua orang tua memiliki peranan yang sangat penting dalam mendidik anak-anaknya. Oleh sebab 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:

يُولَدُ                      يُهَوِّدَانِهِ                      يُنَصِّرَانِهِ  
الْبَهِيمَةَ                      هَلْ                      فِيهَا

9

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

---

<sup>8</sup>TafsirWeb, “Surat Luqman Ayat 13” <https://tafsirweb.com/7497-surat-Luqman-ayat-13.html>, (Diakses pada tanggal 24 juni 2021, pukul 22:49)

<sup>9</sup> Asy Syariah.Com, “Anak Lahir Diatas Fitrah” <https://asysyariah.com/anak-lahir-di-atas-fitrah/> ( Diakses pada tanggal 17 maret 2022, pukul 20.00)

sesuai dengan fitrahnya. Sehingga pada akhirnya, anak akan menjadi hamba Allah yang sholeh, serta taat melakukan segala bentuk ibadah.<sup>10</sup>

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 milleniaials* 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 ketidakstabilan, cenderung lebih mudah terjerumus terhadap percobaan hal-hal baru.<sup>11</sup>

*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 observasi lapangan yang dilakukan peneliti di MTs Baytul Mukarromah pada tanggal 31 Mei 2021, diketahui bahwa sebagian besar siswa di Madrasah tersebut memiliki *gadget* pribadi serta gemar bermain *game online*, lama waktu bermain game online setiap siswa berbeda-beda, ada yang bermain dalam waktu yang cukup lama dan adapula yang bermain dalam waktu relatif singkat, adapun yang mendominasi permainan *game online* adalah laki-laki. Selain itu, diketahui bahwa siswa yang aktif bermain *game online* mempunyai perilaku yang

---

<sup>10</sup>Andi Safar Danil, *Peran dan Tanggung Jawab Orang Tua tentang Pendidikan Anak dalam Perspektif Hadis*, “Skripsi”, (UIN Alauddin Makassar, 2018), h. 34.

<sup>11</sup>Andi Safar Danil, *Peran dan Tanggung Jawab Orang Tua tentang Pendidikan Anak dalam Perspektif Hadis*, h. 55.

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. Permasalahan-permasalahan itu pula yang dialami kelas VII di Madrasah tersebut baik VII A maupun VII B.

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 siswa. Hal ini menjadi masalah yang serius tidak hanya bagi guru melainkan bagi para orang tua yang menjadi madrasah pertama dan utama bagi seorang anak.

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 Mencegah Kecanduan *Game Online* pada Siswa Kelas VII Mts Baytul Mukarromah Kelurahan Bulu Tempe Kecamatan Tanete Riattang Barat Kabupaten Bone”.

### **B. Rumusan Masalah**

Masalah pokok yang dibahas dalam laporan ini adalah bagaimana peran Peran Orang Tua dalam Mencegah Kecanduan *Game Online* pada Siswa Kelas VII di MTs Baytul Mukarromah Kelurahan Bulu Tempe Kecamatan Tanete Riattang Barat Kabupaten Bone. Dari masalah pokok tersebut dijabarkan atas 3 submasalah, Adapun submasalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Apa saja faktor pemicu kebiasaan bermain *game online* pada siswa kelas VII MTs Baytul Mukarramomah ?

2. Bagaimana dampak yang ditimbulkan dari kebiasaan bermain *game online* pada siswa kelas VII MTs Baytul Mukarramomah ?
3. Bagaimana peran orang tua dalam mencegah kecanduan *game online* siswa kelas VII MTs Baytul Mukarramomah?

### ***C. Definisi Operasional***

Untuk memperjelas maksud dan tujuan penelitian ini agar lebih terfokus, maka peneliti memberikan definisi operasional terhadap judul penelitian yang telah dilaksanakan oleh peneliti. Adapun definisi operasional tersebut adalah 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.<sup>12</sup>

Sedangkan Orang Tua dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (KBBI) bermakna komponen keluarga yang terdiri dari ayah dan ibu, serta merupakan hasil dari sebuah ikatan perkawinan yang sah dan membentuk sebuah keluarga.<sup>13</sup>

Dari pengertian tersebut maka peneliti menyimpulkan bahwa peran orang tua bermakna cara seorang ayah dan ibu kandung dalam mengimplementasikan hak dan kewajibannya. Adapun peran orang yang dimaksud dalam penelitian ini adalah

---

<sup>12</sup>Agustien 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), h. 551.

<sup>13</sup>KBBI Daring, <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/orang%20tua> (Diakses Pada tanggal 13 Maret 2021 pukul 15:57)

memberikan pendampingan, pengawasan, dan komunikasi terbuka guna mencegah siswa kecanduan bermain *game online*.

## 2. Mencegah Kecanduan *Game Online*

*Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Mencegah* berarti menahan agar sesuatu tidak terjadi; menegahkan; tidak menurutkan.<sup>14</sup>

Sedangkan 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. Jadi, adiksi merupakan suatu ketergantungan terhadap sesuatu yang dilakukan secara berulang-ulang dan sangat sulit untuk dihentikan yang akan menimbulkan dampak negatif.<sup>15</sup>

*Game online* menurut Kim dkk adalah *game* atau permainan dimana banyak orang yang dapat bermain pada waktu yang sama dengan melalui jaringan komunikasi *online*.<sup>16</sup> Adapun *game online* yang dimaksud dalam penelitian ini, diantaranya: *Mobile Legends, PUBG, Free Fire, dan Clash Of Clans (COC)*.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa mencegah kecanduan *game online* berarti cara seseorang menahan/mencegah seorang anak agar tidak ketergantungan bermain *game online* sehingga sulit untuk berhenti memainkan permainan tersebut. Seperti yang disebutkan oleh Young yang menyatakan bahwa internet dapat menyebabkan kecanduan, salah satunya adalah *computer game addiction* (berlebihan dalam bermain game).

---

<sup>14</sup>Ebta Setiawan, "*KBBI Daring edisi IIF*", <https://typoonline.com/kbbi/mencegah> , (Diakses pada tanggal 25 juni 2021 pukul 01:33)

<sup>15</sup>Emria 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, h. 212.

<sup>16</sup>Andri Arif Kustiawan, dan Andy Widhiyah Budi Utomo, *Jangan Suka Game Online: Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan*, h. 5.



Adapun aspek kecanduan *game online* yang dimaksud peneliti dalam penelitian ini adalah *compulsion* (kompulsif), *withdrawal* (penarikan diri), *tolerance* (toleransi), *interpersonal and health-related problems* (masalah interpersonal dan kesehatan).

### 3. Siswa Kelas VII MTs Baytul Mukarromah

Menurut Arifin, yang dimaksud siswa ialah manusia didik sebagai makhluk yang sedang berada dalam proses perkembangan atau pertumbuhan menurut fitrah masing-masing yang memerlukan bimbingan dan pengarahan yang konsisten menuju kearah titik optimal yakni kemampuan fitrahnya. Sedangkan menurut Abu Ahmadi, siswa ialah orang yang belum mencapai dewasa yang membutuhkan usaha, bantuan bimbingan dari orang lain yang telah dewasa guna melaksanakan tugas sebagai salah satu makhluk tuhan, sebagai umat manusia sebagai warga negara yang baik dan sebagai salah satu masyarakat serta sebagai suatu pribadi atau individu.<sup>17</sup>

Adapun yang dimaksud dalam penelitian ini yakni siswa yang menempuh pendidikan di MTs Baytul Mukarromah khususnya kelas VII A dan VII B. Adapun jumlah keseluruhan siswa di kelas VII yakni 29 orang terdiri dari 15 orang dari kelas VII A dan 14 orang dari kelas VII B.

## **D. Tujuan dan Kegunaan Penelitian**

### **1. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Untuk mengetahui faktor pemicu kebiasaan bermain *game online* pada siswa kelas VII MTs Baytul Mukarramomah.

---

<sup>17</sup>Dosen Pendidikan, “*Pengertian Siswa Menurut Para Ahli*”, dalam <https://www.dosenpendidikan.co.id/pengertian-siswa-menurut-para-ahli/>, (Diakses Pada Tanggal 31 Januari 2022 Pukul 20.00 WITA).

- b. Untuk mengetahui dampak yang ditimbulkan dari kebiasaan bermain *game online* pada siswa kelas VII MTs Baytul Mukarramomah.
- c. Untuk mengetahui peran orang tua dalam mencegah kecanduan *game online* siswa kelas VII MTs Baytul Mukarromah.

## **2. Kegunaan Penelitian**

Adapun kegunaan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Secara ilmiah, yakni hasil penelitian diharapkan dapat memberi sumbangsi dan kontribusi bagaimana peran orang tua dalam mencegah kecanduan *game online* pada siswa.
- b. Secara praktis
  - 1) 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.
  - 2) Bagi Orang tua  
Sebagai wawasan atau pareting bagi orang tua yang memberikan kesempatan bermain *game online* terhadap anak usia pendidikan sekolah menengah pertama atau sederajat agar lebih mengawasi dan membatasi serta lebih bijak dalam penggunaannya.
  - 3) Bagi siswa  
Penelitian ini diharapkan menjadi sumber informasi tentang permasalahan yang berkaitan dengan perkembangan dirinya, khususnya tentang cara mencegah agar tidak kecanduan bermain *game online*.
  - 4) Bagi Sekolah

Memberikan informasi mengenai peran orang tua dalam mencegah kecanduan *game online* pada siswa, sehingga pihak sekolah nantinya dapat memberikan pengarahan atau cara penanganan yang sesuai agar para siswanya tidak berlebihan dalam menggunakan *smartphone* khususnya dalam bermain *game online*.

### ***E. Tinjauan Pustaka***

Peneliti menyadari bahwa secara substansial penelitian ini bukan hal yang baru, di dunia akademik ada beberapa karya-karya seperti itu. Setelah penulis mencari dan mencermati hasil penelitian yang berkaitan dengan peran orang tua dalam mencegah kecanduan *game online* pada siswa kelas VII MTs Baytul Mukarromah, penulis tidak menemukan judul yang sama. Namun dalam penulisan skripsi ini mempunyai relevansi dengan sejumlah tulisan yang ada dan selanjutnya dijadikan sebagai referensi, diantaranya:

*Pertama*, dalam jurnal milik Niluh Nadiasih, dalam judul Pentingnya Peran Orang Tua dalam Mengawasi Anak Terhadap Game Online, Volume 1, Nomor 3, Maret Tahun 2021.<sup>18</sup> Metode penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Studi kasus secara sederhana bisa dimengerti sebagai proses penyelidikan atau pemeriksaan secara mendalam, terperinci, dan detail pada suatu peristiwa tertentu atau khusus yang terjadi. Hasil penelitian mengungkapkan pertama, orang tua bersikap tegas dengan membatasi waktu anak bermain game online. Penerapan kedua yang dilakukan orang tua adalah membatasi uang saku dan jajan anak. Penerapan ketiga yang dilakukan orang tua adalah selektif dalam memilih teman bermain anak saat di luar rumah. Penerapan keempat yang dilakukan orang tua

---

<sup>18</sup> Niluh Nadiasih. “Pentingnya Peran Orang Tua dalam Mengawasi Anak terhadap Game Online”, Jurnal Penelitian Ilmu Humaniora Vol. 1 No. 3 Maret Tahun 2021, h. 8.

adalah dengan tidak memberikan bantuan saat anak kesulitan memainkan game online. Penerapan kelima yang dilakukan orang tua adalah dengan memberikan batasan waktu anak untuk keluar rumah.

Adapun persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang sedang peneliti lakukan yakni sama-sama melakukan penelitian mengenai peran orang tua terkait kebiasaan bermain *game online* pada anak. Namun yang menjadi perbedaan mendasar, dalam penelitian tersebut terfokus dalam upaya mengawasi anak terhadap game online, sedangkan dalam penelitian ini terfokus dalam upaya mencegah kecanduan *game online* pada siswa.

*Kedua*, dalam skripsi milik Zakkiya Zahro Munita, Jurusan Bimbingan Penyuluhan Islam Fakultas Ushuluddin Adab Dan Dakwah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Ponorogo, 2021, dalam judul Peran Orang Tua Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online Pada Anak Di Desa Jeblogan Kecamatan Paron Kabupaten Ngawi.<sup>19</sup> Jenis penelitian yang digunakan yakni penelitian lapangan (field research) sedangkan pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kualitatif. Dari penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat dua dampak yang ditimbulkan; Bentuk perilaku anak yang kecanduan game online di Desa Jeblogan Kecamatan Paron Kabupaten Ngawi terdapat dua bentuk perilaku, bentuk perilaku positif dan juga bentuk perilaku negatif, Kontribusi orang tua dalam mengatasi anak yang kecanduan game online memiliki beberapa cara yaitu memberikan pengawasan saat bermain game online, memberikan batasi waktu jika anak bermain sendiri, menaruh gadget di tempat yang tersembunyi dan diberi sandi, Hasil pendampingan orang tua dalam mengatasi anak kecanduan game online adalah anak menjadi tidak kecanduan game

---

<sup>19</sup> Zakkiya Zahro Munita, “Peran Orang Tua dalam Mengatasi Kecanduan Game Online pada Anak di Desa Jeblogan Kecamatan Paron Kabupaten Ngawi“, thesis, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Ponorogo, 2021, h. 6.

online lagi, memiliki tanggung jawab ketika diminta mengerjakan sesuatu dan menjadi mandiri ketika mengerjakan tugasnya.

Adapun persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang sedang peneliti lakukan yakni sama-sama melakukan penelitian mengenai peran orang tua terkait kebiasaan bermain *game online* pada anak. Namun yang menjadi perbedaan mendasar yaitu dalam penelitian tersebut terfokus dalam upaya mengatasi kecanduan *game online* pada anak, sedangkan dalam penelitian ini terfokus dalam upaya mencegah kecanduan *game online* pada siswa.

*Ketiga*, dalam Skripsi Ridho Yunaspa, Constantin Constantin, and Nispi Syahbani, UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, 2021, dalam judul Upaya Orang Tua Dalam Mengatasi Gemar Game Online Terhadap Remaja Di Desa Seponjen Kecamatan Kumpeh Ilir Kabupaten Muaro Jambi.<sup>20</sup> Penelitian ini dilakukan dengan pendekatan kualitatif deskriptif. Adapun hasil penelitian menunjukkan bahwa: Upaya orang tua mengatasi remaja yang Gemar Game Online adalah mengusahakan masa depan anak lebih baik dari pada kedepannya, memberikan motivasi dan memberikan bantuan jika ada kesulitan pada anak.

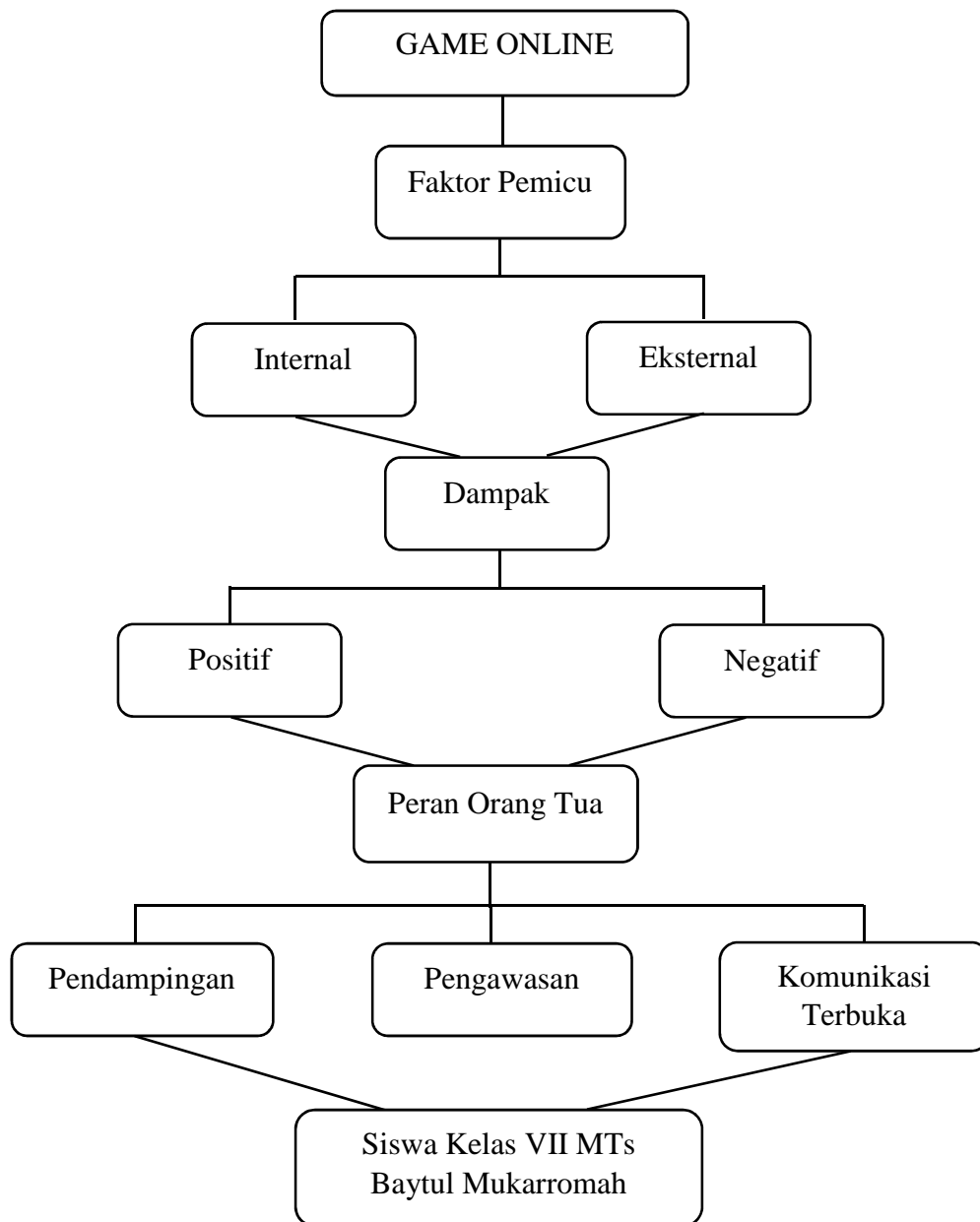
Adapun persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang sedang peneliti lakukan yakni sama-sama melakukan penelitian mengenai peran orang tua terkait kebiasaan bermain *game online* pada anak. Namun yang menjadi perbedaan mendasar yaitu dalam penelitian tersebut terfokus dalam upaya mengatasi gemar game online terhadap remaja, sedangkan dalam penelitian ini terfokus dalam upaya mencegah kecanduan *game online* pada siswa.

---

<sup>20</sup> Ridho yunaspa, dkk, “Upaya Orang Tua dalam Mengatasi Gemar Game Online terhadap Remaja di Desa Seponjen Kecamatan Kumpeh Ilir Kabupaten Muaro Jambi”, thesis UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, 2021, h. 6.

## F. Kerangka Pikir

Pada bagian ini, peneliti akan menguraikan tentang kerangka pikir yang akan dijadikan sebagai patokan untuk melaksanakan penelitian ini. Hal ini dianggap perlu karena dapat memudahkan penulis untuk memperoleh data dan informasi terkait penelitian yang bersifat ilmiah.



### **Gambar. 1.1** Bagian kerangka pikir

Berdasarkan kerangka pikir diatas dapat dilihat bahwa, faktor pemicu kebiasaan bermain *game online* terdiri dari faktor internal dan faktor eksternal, sedangkan dampak dari kebiasaan bermain *game online* terdiri dari dampak positif dan dampak negatif, adapun upaya yang dilakukan orang tua untuk mencegah kecanduan *game online* pada anak yakni melakukan pendampingan, pengawasan, dan komunikasi terbuka. Dengan menerapkan upaya-upaya tersebut dengan baik, diharapkan dapat mencegah anak kecanduan bermain *game online*.

### **G. Metode Penelitian**

Metode penelitian dijadikan sebagai sarana untuk mengumpulkan dan menganalisis data yang dapat menentukan keberhasilan suatu penelitian. Adapun bagian-bagian dari metode penelitian skripsi ini yaitu:

#### **1. Jenis dan Pendekatan Penelitian**

##### **a. Jenis penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah penelitian kualitatif yaitu suatu prosedur penelitian yang menggunakan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati.<sup>21</sup>

Penelitian dengan menggunakan metode kualitatif ini diharapkan dapat menggambarkan situasi mengenai peran orang tua dalam mencegah kecanduan *game online* pada siswa kelas VII MTs Baytul Mukarromah Kelurahan Bulu Tempe Kecamatan Tanete Riattang Barat Kabupaten Bone.

---

<sup>21</sup>Muh. Fitra dan Lutfiyah, *Metodelogi Penelitian; Penelitian Kualitatif Tindakan Kelas & Studi Kasus* (Cet. I; Jawa Barat: CV Jejak, 2017), h. 44.

### **b. Pendekatan penelitian**

Pendekatan secara teoritis terdiri atas beberapa komponen dan jenis tertentu. Oleh karena itu, peneliti akan menggambarkan pendekatan penelitian yang digunakan dalam skripsi ini sebagai langkah sistematis penulisan karya ilmiah.

- 1) Pendekatan Paedagogik adalah pendekatan yang menerangkan tentang gejala-gejala perbuatan mendidik atau dengan kata lain paedagogik adalah ilmu yang memberikan landasan, pedoman dan arah sasaran dalam usaha membentuk siswa menjadi manusia yang beradab yaitu manusia yang berilmu pengetahuan, terampil, bermasyarakat, berbudaya, dan berakhlak atau budi pekerti luhur.<sup>22</sup> Dengan pendekatan ini, peneliti dapat mengetahui cara apa saja yang dilakukan orang tua dalam mencegah siswa kecanduan bermain *game online*.
- 2) Pendekatan Psikologis yaitu suatu pendekatan dengan menilai dan mengidentifikasi karakteristik seseorang melalui gejala perilaku yang dapat diamati.<sup>23</sup> Pendekatan psikologis selalu melibatkan aspek kejiwaan atau tingkah laku manusia dan sikap seseorang, sehingga pendekatan ini merupakan pendekatan yang penting dalam mengidentifikasi siswa masuk dalam kategori kecanduan *game online*. Dengan pendekatan ini, peneliti dapat mengetahui bagaimana perilaku siswa yang aktif bermain *game online* serta tindakan apa yang dilakukan orang tua dalam mencegah siswa agar tidak kecanduan bermain *game online*.
- 3) Pendekatan sosiologis adalah suatu pandangan atau paradigma yang digunakan untuk menggambarkan tentang keadaan masyarakat lengkap

---

<sup>22</sup>Uyo Sadullah, dkk, *Paedagogik (Ilmu Mendidik)* (Cet. I; Bandung: Alfabeta, 2010), h.7.

<sup>23</sup>Abuddin Nata, *Metodelogis Studi Islam* (Cet. VIII; Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2003), h. 50.



dengan struktur, lapisan serta berbagai gejala sosial lainnya yang saling berkaitan.<sup>24</sup> Dengan pendekatan ini, peneliti dapat mengetahui bagaimana hubungan sosial siswa yang aktif bermain *game online*, apakah hal tersebut membawa pengaruh yang kurang baik bagi lingkungan sosialnya atau tidak.

## **2. Lokasi Penelitian**

Lokasi yang dijadikan sebagai tempat penelitian adalah MTs Baytul Mukarromah Kelurahan Bulu Tempe Kecamatan Tanete Riattang Barat Kabupaten Bone Sulawesi Selatan, terletak di jalan poros Bone Ponre. Sebelah Utara Madrasah tersebut merupakan jalan poros Sengkang, sebelah timur merupakan jalan menuju pelabuhan Bajoe, sebelah selatan merupakan jalan poros Bone Ponre dan sebelah Barat merupakan jalan poros Makassar. Jarak batas kota Watampone dengan MTs tersebut 5 km. Peneliti memilih lokasi ini dikarenakan beberapa alasan. Pertama, karena sebagian besar siswa di MTs Baytul Mukarromah memiliki *gadget* pribadi dan mayoritas siswa di madrasah tersebut suka bermain *game online*. Kedua, selain itu siswa kelas VII merupakan siswa yang berada pada masa remaja awal, dimana masa tersebut dianggap masa transisi dalam periode anak-anak ke periode remaja awal, periode ini dianggap sebagai masa-masa yang sangat penting dalam kehidupan seorang siswa khususnya dalam pembentukan kepribadian siswa. Oleh karena itu sangat perlu pengarahan dari orang tua di rumah maupun guru di sekolah. Ketiga, peneliti ingin mengetahui bagaimana perilaku siswa yang menempuh pendidikan di madrasah yang mayoritas belajar mata pelajaran keagamaan, apakah kebiasaan bermain *game online* tersebut membawa pengaruh yang kurang baik terhadap perilaku siswa atau tidak. Oleh karena itu, kebiasaan bermain game online pada siswa membutuhkan perhatian, tidak hanya dari guru di sekolah tetapi dari orang tua

---

<sup>24</sup> M Hajir Nonci, *Sosiologi Agama* (Makassar: Alauddin University Press, 2014), h. 13.

di rumah. Dengan melihat hal tersebut, diketahui bahwa orang tua memiliki peran yang sangat penting dalam mencegah seorang siswa kecanduan bermain *game online*. Oleh karena itu peneliti hendak mengetahui bagaimana peran orang tua dalam mencegah kecanduan bermain *game online* pada siswa.

### 3. Data dan Sumber Data

#### a. Data

Data adalah segala keterangan informasi mengenai segala hal yang akan berkaitan dengan tujuan penelitian. Dengan demikian tidak semua informasi atau keterangan merupakan data. Data hanyalah sebagian saja dari informasi. Yakni yang berkaitan dengan penelitian.<sup>25</sup>

Data berasal dari bahasa latin yaitu *datum*, yang diartikan sebagai fakta-fakta, serangkaian bukti-bukti, sesuatu secara pasti diketahui atau serangkaian informasi yang ada disekitar kita.

#### b. Sumber data

Sumber data dalam penelitian adalah subjek dari mana data dapat diperoleh. Adapun sumber data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

##### 1) Sumber Data primer

Data primer adalah data yang diperoleh dari sumber pertama, atau dengan kata lain data yang pengumpulannya dilakukan sendiri oleh peneliti secara langsung. Data yang dibuat oleh peneliti dengan tujuan khusus untuk menyelesaikan permasalahan yang sedang ditanganinya. Data yang berdasarkan dari sumbernya merupakan yang diperoleh langsung dari sumbernya, atau tempat objek penelitian

---

<sup>25</sup>Tatang M. Amrin, *Menyusun Rencana Penelitian* (Cet.III; Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 1995),h.130.

yang dilakukan.<sup>26</sup>Sebelum peneliti memaparkan terkait data primer yang akan digunakan, peneliti akan menjelaskan mengenai populasi dan sampel yang akan digunakan dalam penelitian ini.

Menurut Arikunto, populasi adalah keseluruhan objek penelitian. Penelitian hanya dapat dilakukan bagi populasi terhingga dan subyeknya tidak terlalu banyak.<sup>27</sup>Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII MTs Baytul Mukarromah yang berjumlah 36 orang. Peneliti memilih siswa kelas VII dikarenakan siswa berada pada masa remaja awal, dimana masa tersebut dianggap masa transisi dalam periode anak-anak ke periode remaja awal, periode ini dianggap sebagai masa yang sangat penting dalam kehidupan seorang siswa khususnya dalam pembentukan kepribadian siswa.

Menurut Sugiyono, sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.<sup>28</sup> Jadi dalam penelitian ini, peneliti tidak mengambil sampel dari semua siswa yang berjumlah 36 orang. Teknik pengambilan sampel menggunakan *probably sampling* dengan *simple random sampling* yaitu pengambilan sampel secara acak dari populasi karena populasi dianggap homogen. Jadi, sampel penelitian ini sebanyak 8 orang siswa, 8 dengan rincian sebagai berikut: 4 orang dari kelas VII A dan 4 orang dari kelas VII B, selain siswa peneliti pun mengambil sampel dari orang tua siswa yang gemar bermain *game online* sebanyak 8 orang, yaitu 4 orang dari kelas VII A dan 4 orang dari kelas VII B. Selain itu, peneliti pun mengambil sampel 2 orang guru, yaitu guru yang bertanggung jawab sebagai

---

<sup>26</sup>Eko Putro Widoyoko, *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian* (Cet. I; Yogyakarta, Pustaka Pelajar, 2012), h. 22-23.

<sup>27</sup>Suharsimi Arikunto, (*Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*), h. 20.

<sup>28</sup>Suharsimi Arikunto, (*Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*), h. 25.

wali kelas VII A dan VII B, dan guru yang bertanggung jawab sebagai kesiswaan di MTs Baytul mukarromah.

## 2) Sumber Data sekunder

Data sekunder adalah data yang sudah diperoleh atau dikumpulkan oleh peneliti baik yang didapatkan dari buku, jurnal, tabel-tabel diagram dan lain-lain.<sup>29</sup> Dalam penelitian ini yang menjadi sumber data sekunder adalah data yang tidak berasal dari sumber data primer yang dapat memberikan dan melengkapi serta mendukung informasi terkait dengan objek penelitian, baik yang berbentuk buku, karya tulis maupun orang-orang yang berkompeten dalam penelitian ini.

## 4. Instrumen Penelitian

Instrumen adalah alat yang digunakan untuk mengukur atau mendapatkan informasi tentang karakteristik variable yang melekat pada unit pengamatan dengan cara yang sistematis dan objektif.<sup>30</sup> Instrumen sebagai alat pengumpulan data harus betul-betul dirancang dan dibuat sedemikian rupa sehingga menghasilkan data empiris sebagaimana adanya. Dalam rangka mempermudah perolehan data yang diperlukan di lokasi penelitian. Peneliti menggunakan instrumen, sebagai berikut:

- a. Pedoman Observasi adalah terlebih dahulu mengumpulkan data dan mengamati dan mencatat secara sistematis gejala-gejala yang akan peneliti teliti di MTs Baytul Mukarromah, alat yang digunakan berupa daftar ceklis untuk memudahkan penelitian dalam melakukan penelitian.
- b. Format Wawancara yaitu daftar pertanyaan yang akan diajukan pada saat wawancara berlangsung untuk mengumpulkan data yang dilakukan secara

---

<sup>29</sup>Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek* (Cet. XII; Jakarta: Rineka Cipta, 2002), h. 107.

<sup>30</sup>Ibnu Hadjar, *Dasar-dasar Metodologi Penelitian Kuantitatif data Pendidikan* (Cet. I; Jakarta: Raja Grafindo, 1996), h. 1.

lisan dalam pertemuan tatap muka baik secara individu maupun kelompok. Penelitian mendapatkan data dengan cara melakukan tanya jawab dengan responden terkait dengan objek penelitian.<sup>31</sup>

- c. Alat Dokumentasi yaitu alat yang digunakan penulis untuk mengumpulkan data dengan cara merekam dan memotret kegiatan yang berkaitan dengan penelitian, sehingga digunakan pula alat dokumentasi berupa rekaman dan kamera.<sup>32</sup>

Adapun instrumen penelitian dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan pedoman atau panduan observasi dan wawancara yang disusun berdasarkan kisi-kisi instrumen:

**Table 1.1** Kisi-kisi Instrumen

No	Fokus Masalah	Dimensi	Indikator
1.	Faktor pemicu kebiasaan bermain <i>game online</i> .	Faktor Internal	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Keinginan yang kuat dari diri remaja untuk memperoleh nilai yang tinggi dalam bermain <i>game online</i></li> <li>• Rasa bosan yang dirasakan remaja ketika berada di rumah atau di sekolah</li> <li>• Ketidak mampuan</li> </ul>

<sup>31</sup>Nana Syodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan* (Cet. II; Bandung: Remaja Rosdakarya, 2006), h. 216.

<sup>32</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Cet. XIX; Bandung: Alfabeta, 2014), h. 329.

			<p>mengatur prioritas untuk mengerjakan aktivitas penting.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kurangnya <i>self control</i> dalam diri remaja.</li> </ul>
		Faktor Eksternal	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lingkungan yang kurang terkontrol.</li> <li>• Kurang memiliki hubungan sosial yang baik.</li> <li>• Kurangnya perhatian dari orang-orang terdekat.</li> </ul>
2.	Dampak kebiasaan bermain <i>game online</i>	Dampak Positif	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Meningkatkan kemampuan konsentrasi.</li> <li>• Meningkatkan kemampuan motorik siswa.</li> <li>• Menghilangkan Stress.</li> <li>• Menambah jalinan Pertemanan.</li> <li>• Melatih kerjasama tim.</li> </ul>
		Dampak Negatif	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menimbulkan adiksi kecanduan yang kuat.</li> </ul>

			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendorong melakukan hal negatif.</li> <li>• Berbicara kasar dan kotor.</li> <li>• Terbengkalainya kegiatan di dunia nyata.</li> <li>• Perubahan pola makan dan istirahat.</li> </ul>
3.	Peran Orang Tua	Pendampingan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Orang tua mendampingi anak yang sedang menggunakan <i>gadget</i>.</li> <li>• Orang tua mengarahkan anak untuk membuka <i>gadget</i> untuk pembelajaran.</li> <li>• Orang tua memberi batasan waktu pada anak dalam menggunakan <i>gadget</i> atau saat bermain <i>game online</i>. Contohnya, menggunakan <i>gadget</i> atau bermain <i>game online</i> 2 jam sehari.</li> </ul>
		Pengawasan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Orang tua tidak membiarkan anak menggunakan <i>gadget</i> tanpa adanya pengawasan.</li> <li>• Orang tua tidak memberikan</li> </ul>

			<p>bantuan saat anak kesulitan memainkan <i>game online</i>.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Orang tua membiasakan anak untuk tidur secara teratur.</li> <li>• Orang tua selektif dalam memilih teman bermain anak saat di luar rumah.</li> </ul>
		<p>Komunikasi Terbuka</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Orang tua menjelaskan dengan baik kepada anak dampak kecanduan bermain <i>game online</i>.</li> <li>• Orang tua menjelaskan tujuan orang tua memberi batasan dalam bermain <i>game online</i>.</li> <li>• Orang tua membangun komitmen dan menjaga komunikasi yang baik dengan anak-anak.</li> </ul>

## 5. Teknik Pengumpulan Data

Teknik dalam pengumpulan data merupakan cara yang dapat digunakan peneliti untuk mengumpulkan data dalam menunjang keberhasilan hasil



penelitiannya.<sup>33</sup> Penelitian ini menggunakan beberapa metode pengumpulan data sebagai berikut:

- a. Observasi merupakan suatu cara pengamatan yang sistematis dan selektif terhadap suatu interaksi atau fenomena yang sedang terjadi.<sup>34</sup> Observasi, yaitu pengamatan yang dilakukan secara langsung terhadap objek peneliti di MTs Batul Mukarromah.
- b. Wawancara (*interview*) merupakan suatu proses Tanya-jawab secara lisan antara dua orang atau lebih dan saling berhadap-hadapan secara fisik.<sup>35</sup> Teknik ini digunakan untuk memperoleh data terkait peran orang tua dalam mencegah kecanduan *game online* siswa.
- c. Dokumentasi merupakan cara mengetahui sesuatu dengan melihat catatan-catatan, arsip, dokumen-dokumen yang berhubungan dengan objek yang diteliti.<sup>36</sup> Dokumentasi adalah proses pengumpulan data dengan melihat dokumentasi yang terkait dengan penelitian yang dilakukan. Misalnya, mengambil dokumen yang berkaitan dengan penelitian, maupun mengambil foto saat melakukan penelitian di MTs Baytul Mukarromah.

## 6. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini data akan dianalisis secara deskriptif kualitatif. Data berupa uraian yang diperoleh melalui observasi, wawancara dan dokumentasi kemudian data yang telah dikumpulkan selanjutnya diolah dan dianalisis.

---

<sup>33</sup>Lexy J. Moleong, *Metodelogi Penelitian Kualitatif* (Cet. XV; Jakarta: Remaja Rosdakarya, 2001), h. 90.

<sup>34</sup>Abuzur Asra, *Metode Penelitian Survei* (Cet. I; Bogor: In Media, 2014), h. 105.

<sup>35</sup>Abdullah K., *Tahapan dan Langkah-Langkah Penelitian* (Cet. I; Watampone: Lukman al-Hakim Press, 2013), h. 28.

<sup>36</sup>Dalyono, *Psikologi Pendidikan* (Cet. III; Jakarta: Rineka Cipta, 2005), h. 205.

Pada saat penelitian melakukan pendekatan dan menjalin hubungan dengan subjek penelitian dengan responden penelitian, melakukan observasi, membuat catatan lapangan bahkan ketika berinteraksi dengan lingkungan sosial subjek dan informan, itu semua merupakan proses pengumpulan data yang hasilnya adalah data yang akan diolah. Adapun teknik pengolahan data sebagai berikut:

a. Reduksi Data (*Data Reduksi*)

Mereduksi data berarti merangkum memilih hal yang pokok, dan memfokuskan kepada hal-hal yang penting dan yang lebih tajam tentang hasil pengamatan dan wawancara. Dengan demikian, data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya.<sup>37</sup>

b. Penyajian Data (*Display Data*)

Penyajian data dalam penelitian kualitatif dilakukan dengan membentuk uraian singkat, hubungan antara kategori bagan dan sejenisnya. Penyajian data akan memudahkan untuk memahami apa yang terjadi, kemudian merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan apa yang telah dipahami tersebut.

c. Penarikan Kesimpulan (*Conclution Drawing/Verification*)

Kesimpulan awal masih bersifat sementara dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat pada tahap pengumpulan selanjutnya, tetapi apabila kesimpulan awal tersebut didukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten pada pengumpulan data selanjutnya, maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel.<sup>38</sup>

---

<sup>37</sup>Dadang Kahmad, *Metode Penelitian Agama* (Cet. I; Bandung: CV Pustaka Setia, 2000), h. 103.

<sup>38</sup>Miles B. Matthew dan Huberman A. Michael, *Analisis Data Kualitatif*, Alih Bahasa (terjemahan) oleh Tjetjep R. Rohidi ([t.c]; Jakarta: UI-Pres, 1992), h.16.