

**MODEL BIMBINGAN PREVENTIF ORANGTUA DALAM MENCEGAH
ADIKSI GAME ONLINE PADA REMAJA DI DESA AIR TELUK HESSA
KECAMATAN AIR BATU**

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-
Syarat Mencapai Gelar Sarjana Sosial (S.Sos)**

OLEH:

INDAH PUJAWATI

0102173143



PROGRAM STUDI : BIMBINGAN PENYULUHAN ISLAM

FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

SUMATERA UTARA

MEDAN

2021

**MODEL BIMBINGAN PREVENTIF ORANG TUA DALAM MENCEGAH
ADIKSI GAME ONLINE PADA REMAJA DI DESA AIR TELUK HESSA
KECAMATAN AIR BATU**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Memenuhi Syarat-syarat Memperoleh Gelar
Sarjana Sosial (S.Sos) dalam Fakultas Dakwah dan Komunikasi
Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan.*

OLEH

INDAH PUJAWATI

NIM. 0102173143

Pembimbing I



Dr. Muhammad Habibi Siregar, MA
NIP. 197507252007101002

Pembimbing II



Kamalia, M.Hum
NIP. 197508162003122003

PROGRAM STUDI : BIMBINGAN PENYULUHAN ISLAM

FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

SUMATERA UTARA

2021



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI**

*Jl. Williem Iskandar Pasar V Medan Estate 20731
Telp 6622925. Fax 6615683*

SURAT PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “Model Bimbingan Preventif Orang Tua Dalam Mencegah Adiksi Game Online Pada Remaja Di Desa Air Teluk Hessa Kecamatan Air Batu” oleh INDAH PUJAWATI, NIM 0102173143 telah di sidangkan pada tanggal 02 September 2021 dan diterima sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Sosial (S.Sos) pada Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sumatera Utara Medan.

**Panitia Ujian Munaqasyah
Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sumatera Utara Medan**

Ketua

Sekretaris

Dr. Zainun, MA
NIP. 197006151998031007

Dr. Nurhanifah, MA
NIP. 197507222006042001

Anggota Penguji

1. Dr. Ahmad Tamrin Sikumbang, MA.
NIP.196508081997031002

2. Tengku Walisyah, MA
NIP.198406202011012018

3. Dr. Muhammad Habibi Siregar, MA
NIP.197507252007101002

4. Kamalia, M.Hum
NIP 197508162003122003

**Mengetahui,
Dekan Fakultas Dawah dan Komunikasi
UIN Sumatera Utara**



Prof. Dr. Lahmuddin, M. Ed
NIP. 19620411198021002

Nomor : Istimewa
Lampiran : -
Hal : Skripsi
An. Indah Pujawati

Medan, Agustus 2021
Kepada Yth
Bapak Dekan Fakultas Dakwah
Dan Komunikasi Universitas
Islam Negeri Sumatera Utara
Di
Medan

Assalamu'alaikum Wr Wb

Setelah membaca, meneliti dan memberi saran-saran sepenuhnya untuk memperbaiki dan kesempurnaan skripsi mahasiswa An. Indah Pujawati, Nim. 0102173143 yang berjudul : Model Bimbingan Preventif Orang Tua Dalam Mencegah Adiksi Game Online Pada Remaja Di Desa Air Teluk Hessa Kecamatan Air Batu, kami berpendapat bahwa skripsi ini sudah dapat diterima untuk melengkapi syarat-syarat mencapai gelar Sarjana Sosial (S.Ssos) pada Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN-SU.

Mudah-mudahan dalam waktu dekat, saudara tersebut dapat dipanggil untuk mempertanggung jawabkan skripsinya dalam Sidang Munaqasyah Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN-SU.

Demikianlah untuk dimaklumi dan atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

Wassalam

PEMBIMBING I



Dr. Muhammad Habibi Siregar, MA
Nip. 197507252007101002

PEMBIMBING II



Kamalia, M.Hum
Nip.197508162003122003

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nim : Indah Pujawati

NIM : 0102173143

Program Studi : Bimbingan Penyuluhan Islam

Judul Skripsi : Model bimbingan preventif orang tua dalam Mencegah
adiksi game online pada anak remaja di Desa Air Teluk
Hessa Kecamatan Air Batu

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya serahkan ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, kecuali kutipan-kutipan dari ringkasan-ringkasan yang semuanya telah saya jelaskan sumbernya. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, maka gelar dan ijazah yang diberikan oleh Institut batal saya terima.

Medan, Oktober 2021
Yang membuat pernyataan



ABSTRAK

Nama : Indah Pujawati
Nim : 0102173143
Jurusan : Bimbingan Penyuluhan Islam
Alamat : Jl. Padat Karya, Desa Air Teluk Hessa Dusun IV, Kec. Air Batu, Kab. Asahan Sumatera Utara
Judul Skripsi : Model Bimbingan Preventif Orang Tua Dalam Mencegah Adiksi Game Online Pada Anak Remaja di Desa Air Teluk Hessa

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tentang bagaimana bimbingan yang diberikan orang tua dalam mencegah kecanduan game online pada anak remaja yang ada di Desa Air Teluk Hessa. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif yang berdasarkan riset lapangan, dan ada 10 informan yaitu 5 orang tua yang memiliki anak gemar bermain game online dan 5 orang anak yang gemar bermain game online. Teknik pengumpulan data yang dilakukan menggunakan teknik wawancara, observasi, dan dokumentasi, data yang diperoleh kemudian dianalisis dengan analisis kualitatif, yaitu reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa faktor penyebab anak gemar bermain game online adalah karena kurangnya pengawasan dari orang tua, faktor lingkungan, serta faktor dari dalam diri yang bermain game online untuk menghibur diri. Orang tua sangat berperan penting dalam mencegah anak kecanduan bermain game online. Orang tua dapat melakukannya dengan cara mendampingi atau mengawasi anak ketika bermain game online, memberikan batasan kepada anak saat anak bermain game online, menyibukkan anak dengan kegiatan-kegiatan yang bermanfaat, dan memberikan wawasan akan bahayanya game online apabila dimainkan dengan berlebihan. Dalam memberikan bimbingan kepada anak remaja ada hambatan yang dialami orang tua yaitu kesibukan masing-masing pihak, kepribadian anak yang sulit menerima masukan, emosi orang tua, dan pengetahuan yang kurang terkait game online.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahrabbi'l'amin. Segala puji hanya milik Allah SWT yang selalu melimpahkan hidayah dan nikmat yang tak terhitung jumlahnya kepada kita semua, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Shalawat serta salam semoga selalu tercurahkan kepada teladan terbaik dunia, yaitu baginda Rasul yang paling mulia, Muhammad SAW yang telah memberikan ajaran yang baik lagi sempurna kepada kita semua. Semoga dengan perbanyak shalawat dan salam padanya, kita akan mendapatkan syafaatnya di hari kelak nanti.

Terimakasih penulis ucapkan kepada yang teristimewa Ayahanda Suparmin sosok cinta pertama penulis, dan Ibunda Siti Umiati sosok bidadari surga bagi penulis yang telah ikhlas memberikan segalanya, mengorbankan semuanya, yang bibirnya selalu basah dalam mendoakan dan memberikan motivasi juga dukungan yang tak terhingga sampai detik ini kepada penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

Penulisan skripsi ini diajukan untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan program sarjana S1 dan memperoleh gelar Sarjana Sosial (S.Sos) pada jurusan Bimbingan Penyuluhan Islam Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sumatera Utara. Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih ada kekurangan dan kelemahan, hal ini disebabkan keterbatasan ilmu pengetahuan dan pengalaman penulis. Dalam penulisan skripsi ini penulis banyak mengalami hambatan dan kesulitan, namun dengan arahan, bimbingan, semangat dan motivasi dari berbagai pihak alhamdulillah dengan izin Allah penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan

baik. Untuk itu penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih sedalam-dalamnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Syahrin Harahap, MA selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Bapak Prof Dr. Hasan Asari, MA, selaku Wakil Rektor I Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Bapak Dr. Hasnah Nasution, MA, selaku wakil rektor II Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Bapak Nispul Khoiri, M.Ag, selaku Wakil Rektor III Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
2. Bapak Prof. Dr. Lahmuddin Lubis, M.Ed selaku Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikai, Bapak Dr. Rubino, MA, selaku wakil Dekan I, Bapak Dr. Syawaluddin Nasution, M.Ag selaku wakil Dekan II, serta Bapak Dr. Muaz Tanjung, MA selaku Wakil Dekan III Fakultas Dakwah dan Komunikasi.
3. Bapak Dr. Zainun, MA, selaku Ketua Jurusan Bimbingan Penyuluhan Islam dan Ibu Dr. Hj. Nurhanifah, MA selaku Sekretaris Jurusan Bimbingan Penyuluhan Islam.
4. Bapak Dr.Muhammad Habibi Siregar, MA selaku Pembimbing Skripsi I dan Ibu Kamalia,M.Hum selaku Pembimbing Skripsi II yang telah memberikan bimbingan juga arahan kepada penulis dalam menyusun dan menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak Dr.Syawaluddin Nasution, M.Ag selaku Dosen Pembimbing Akademik serta Bapak dan Ibu Dosen dan staf pegawai di Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.

6. Teruntuk Abangda Dani Pradana dan adik saya Dimas Ardiansyah juga Kirana Azzahra yang selalu memberikan kebahagiaan dikala suntuk melanda dalam menyelesaikan skripsi
7. Terimakasih kepada Sri Dewiana Daulay teman seperjuangan, sejurusan, sekampung, sekos, dan sekamar, terimakasih atas waktunya selama ini, yang sudah mengubahku dari wanita pendiam menjadi wanita tak bisa diam. Terimakasih Gusnia Yanelda yang tanpa sengaja Allah mempertemukan kita walaupun singkat namun selalu memberi semangat dan bantuan.
8. Terimakasih kepada CS ku Najah Hasibuan yang selalu menjadikanku pendengar yang baik atas semua masalah sehingga membuatku sedikit bermanfaat untuk sekitar, terimakasih kepada Ilmiah Siregar, Winda Sari, Nisa Arianti Sirait atas semangat dan dukungannya yang selalu menghantui selama ini.
9. Terimakasih kepada Erwin Syahputra yang sudah mengajarkan banyak hal, memberikan semangat serta dukungan, dan juga memberikan camilan-camilan untuk menemani hari disaat mengerjakan skripsi.
10. Terimakasih kepada seluruh teman seperjuangan BPI D angkatan 2017 atas semangat, doa dan dukungannya, serta kenangan demi kenangan yang diukir bersama selama ini.

Medan, Agustus 2021



Indah Pujawati

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Batasan Istilah	6
D. Tujuan Penelitian	10
E. Manfaat Penelitian	10
F. Sistematika Penelitian	11
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Adiksi Game Online	12
1. Pengertian Game Online	12
2. Jenis-Jenis Game Online	13
3. Aspek-Aspek Game Online	14
4. Dampak Game Online	15
5. Ciri-Ciri Adiksi Game Online	18
6. Faktor Penyebab Adiksi Game Online	19
B. Model Bimbingan Preventif	20
1. Pengertian Model	20
2. Pengertian Bimbingan	20

3. Pengertian Preventif	22
4. Model Pencegahan	23
C. Orang tua	24
1. Pengertian Orang Tua	25
2. Peran Orang Tua	27
3. Bimbingan Orang Tua.....	28
4. Bentuk-Bentuk Orang Tua	28
D. Remaja	30
1. Pengertian Remaja	30
2. Tahap Perkembangan Remaja	31
3. Tugas Perkembangan Remaja	32
4. Ciri-Ciri Remaja	33
5. Karakteristik Perkembangan Remaja	34
E. Kajian Terdahulu	35

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Teknik Penelitian	38
B. Lokasi Penelitian	38
C. Informan Penelitian	38
D. Sumber Data	40
E. Teknik Pengumpulan Data	41
F. Analisis Data	42

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data	44
-------------------------	----

1. Profil Desa.....	44
2. Visi Misi Desa.....	44
3. Kondisi Umum Desa	46
4. Pembangunan dan Kesejahteraan Keluarga (PKK)	49
B. Faktor Penyebab Anak Gemar Bermain Game Online	52
C. Bimbingan Preventif Orang Tua	57
D. Hambatan yang Dialami Orang Tua	62

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	65
B. Saran	66

DAFTAR PUSTAKA	67
-----------------------------	-----------

DAFTAR WAWANCARA.....	70
------------------------------	-----------

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Zaman sekarang teknologi berkembang pesat dan masuk ke era globalisasi yang semua serba maju dan modern. Zaman modern saat ini menuntut manusia untuk ikut serta dalam perkembangan zaman yang dimana semua serba praktis, efektif dan efisien. Kecanggihan teknologi tidak hanya berkembang di kota-kota besar saja, namun juga berkembang di kota-kota kecil atau pedesaan. Kecanggihan teknologi merupakan awal dari perkembangan game online. Permainan game online biasa dimainkan oleh anak remaja.¹

Remaja sendiri disebut dengan masa peralihan dari masa anak-anak menuju masa dewasa yang melibatkan banyak perubahan, mulai dari perubahan kognitif maupun emosionalnya.² Perkembangan zaman di era milenium saat ini membuat para remaja tumbuh bersinggungan dengan kemajuan teknologi di segala bidang yang memudahkan semua orang mengakses informasi dengan cepat. Perkembangan teknologi yang semakin hari semakin mudah di akses dapat menyebabkan dampak buruk jika tidak disikapi dengan baik. Usia remaja merupakan usia yang banyak mengalami permasalahan dalam kemajuan teknologi seperti internet dalam mengakses permainan game online.

¹Ardi, "Peran Bimbingan Konseling Islam Mengatasi Kecanduan Game Online," *Jurnal Penelitian Huku dan Pendidikan* 18, no. 1 (2019), Hlm. 803.

²John W Santrock, *Remaja*, Edisi XI,. (Jakarta: Erlangga, 2007).

Maraknya permainan game online membuat banyak remaja memiliki keinginan untuk memainkannya. Remaja yang baru mencoba permainan game online merasakan dampak positif dengan bermain game tersebut, dengan harapan dapat menghilangkan jenuh. Namun di zaman sekarang permainan game online justru dimainkan dengan secara berlebihan sehingga menimbulkan dampak yang negatif bagi penggunanya. Kebanyakan para pemain game online tidak menghiraukan sama sekali akan dampak yang ditimbulkan pada game online itu sendiri. Dampak negatif yang ditimbulkan pada game online bisa berupa kecanduan. Organisasi kesehatan dunia atau *World Health Organizations* (WHO) di pertengahan tahun 2018 resmi menetapkan kecanduan game online sebagai penyakit gangguan mental dan masuk ke dalam *International Classification of Diseases* (ICD-11). Hal ini ditandai dengan meningkatnya prioritas kepada game dibanding dengan kegiatan yang lain. Kecanduan game online dilihat dari banyaknya menghabiskan waktu bermain hingga 3 jam perharinya.³ Pengguna game online setiap tahunnya mengalami peningkatan yang sangat pesat.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa di negara Timur dan Barat populasi pengguna internet mulai dari 1% hingga 36,7%. Menurut *American Medical Association*, pemuda Amerika 90% bermain game digital, dan 15% menjadi pecandu game.⁴ Sedangkan di Indonesia kasus game online terus meningkat terutama dimasa pandemi *Covid*. Verizon mengungkapkan bahwa pengguna game online meningkat sebanyak 75%. Peningkatan terjadi karena

³World Health Organization, "Gaming Disorder," 2018, diakses pada 16 Juni 2021, melalui link, <https://www.who.int/features/qa/gaming-disorder/en/>.

⁴Semra Karaca et al., "Investigation of the Online Game Addiction Level , Sociodemographic Characteristics and Social Anxiety as Risk Factors for Online Game Addiction in Middle School Students Investigation of the Online Game Addiction Level , Sociodemographic Characteristics ," *Community Mental Health Journal*, no. July (2020), <https://doi.org/10.1007/s10597-019-00544-z>.

selama masa pandemi semua dihimbau untuk tetap berada dirumah dan semua kegiatan dialihkan dalam jaringan. Distribusi *gamesteam* mencatat bahwa pengguna game sejak maret 2020 meningkat menjadi lebih dari 20 juta pengguna, terutama pada *gamemobile* yang meningkat 41 persen dari tahun 2019.⁵

Kecanduan game online dapat berpengaruh pada perubahan sikap remaja yang menyimpang. Penyimpangan sikap yang ditimbulkan pada remaja adalah gangguan pada emosi yang kurang terkontrol, munculnya sikap pemalas pada dirinya, baik itu malas dalam hal mengerjakan tugas sekolah maupun tugas rumah, suka menunda-nunda waktu bahkan lupa waktu belajar maupun waktu ibadah. Orang yang kecanduan game online akan lebih mengutamakan game daripada aktivitas yang lain seperti ibadah. Islam telah melarang hal-hal yang dapat mengalami kecanduan. Kecanduan permainan seperti itu hanya merugikan diri sendiri. Allah SWT telah mengingatkan jangan sesekali untuk melupakan-Nya dan mementingkan yang lain selain ibadah. Islam menganjurkan untuk menjauhi dari hal-hal yang membuat adiksi atau kecanduan. Sebagaimana dalam Q.S. Al-Hasyr [19]⁶

وَلَا تَكُونُوا كَالَّذِينَ نَسُوا اللَّهَ فَأَنْسَاهُمْ أَنْفُسَهُمْ أُولَٰئِكَ هُمُ الْفَٰسِقُونَ

Artinya: “Dan janganlah kamu seperti orang-orang yang lupa kepada Allah, sehingga Allah menjadikannya mereka lupa akan diri sendiri. Mereka itulah orang-orang fasik” (Q.S. Al-Hasyr : 19)

⁵<https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20200331163816-185-488789/pengguna-gim-online-meningkat-75-persen-kala-corona>.

⁶Departemen Agama RI, *Al Qur'an Dan Terjemahan (Ayat Pojok Bergaris)* (Semarang: CV Asy Syifa', 1999). Hlm. 437

Ayat diatas menjelaskan bahwa janganlah sesekali kita lupa kepada Allah, jika telah lupa mengingat-Nya maka Allah akan membuatnya lupa kepada dirinya sendiri, sehingga dia tidak lagi mengenal dirinya dan apa-apa yang perlu dikerjakannya untuk kebahagiaan hidupnya. Bahkan akan dibuat lupa apa jalan hidupnya baik di dunia maupun akhirat. Orang yang melupakan segala aktivitasnya demi suatu kesenangan maka hidupnya akan merugi dan tidak teratur. Kesenangan yang dimaksud disini adalah bermain game online hingga melupakan hal lain. Kebanyakan para pemain game online yang berlebihan di zaman sekarang ini adalah anak remaja.

Remaja yang mengalami kecanduan game online menjadi masalah yang perlu ditangani, sebab permainan game online sebenarnya memiliki manfaat apabila dimainkan dengan benar. Sekarang ini banyak yang sudah mengalami kecanduan game online sehingga banyak yang menyalahgunakannya. Remaja termasuk salah satu pengguna game online secara berlebihan sehingga dapat merugikan. Seperti dalam hal prestasi, anak yang suka bermain game akan menggunakan waktu belajar untuk tetap bermain. Dalam hal sosial, orang yang gemar bermain game online akan menarik diri dari lingkungannya dan beralih kepada dunia game. Sedangkan dari segi kesehatan, anak yang suka bermain game online akan lupa waktu makan dan kurang jam tidur sehingga akan berpengaruh pada kesehatannya. Oleh karena itu perlu adanya penanganan atau pencegahan yang diberikan pada anak remaja agar tidak kecanduan bermain game online.⁷

⁷Skripsi, Roza Mairistia, "*Kecanduan Game Online Dan Penanganannya Pada Siswa Sekolah Menengah Pertama Di Kota Madya Sabang*" (Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh, 2020). Hlm, 8.

Disinilah peran orang tua hadir untuk membimbing anak-anaknya. Tugas orang tua memikirkan dan melakukan cara-cara seperti apa yang sesuai dengan kondisi anak. Orang tua dapat menjaga keseimbangan iklim keluarga sehingga memberikan suasana kesejukan bagi anggota keluarga yang lain. Dengan lebih mengarahkan dapat membentuk perhatian antara orang tua dengan anak, dan tidak menitikberatkan pada pengendalian dan pembatasan yang dapat membuat membuat anak merasa terkekang. Oleh karena itu diperlukannya kesadaran dari orang tua untuk melakukan hal kecil yang berdampak besar untuk kehidupan anak secara khusus.

Orang tua kebanyakan memanjakan anak-anaknya dengan memberikan apa yang diinginkan anak, termasuk memfasilitasi handphone atau komputer pada anak tanpa adanya pengawasan, sehingga disalahgunakan oleh anak. Orang tua memenuhi keinginan anak tanpa memikirkan dampak dari semua itu. Berdasarkan observasi peneliti dilapangan banyak anak remaja yang memiliki handphone dan sebagian besar digunakan untuk bermain game online ketimbang *browsing* pelajaran. Bagi yang tidak difasilitasi kuota internet, mereka bersama-sama menggunakan *wifi*. Oleh karena itu peran orang tua dibutuhkan dalam membimbing anak remaja agar tidak kecanduan game online.

Berdasarkan masalah-masalah yang terkait, maka peneliti tertarik untuk mengkaji tentang game online, khususnya pada bimbingan yang diberikan orang tua untuk mencegah anak agar tidak kecanduan pada game online. Dalam penelitian ini peneliti memfokuskan pada orang tua yang memiliki anak gemar bermain game online, dengan tujuan untuk mendapatkan informasi terkait bimbingan yang diberikan kepada anaknya.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Apa saja faktor penyebab anak remaja di Desa Air Teluk Hessa gemar dalam bermain game online ?
2. Bagaimana model bimbingan preventif atau pencegahan Orangtua dalam mencegah adiksi game online pada anak remaja di Desa Air Teluk Hessa ?
3. Apa hambatan orang tua dalam memberi bimbingan preventif kepada anak remaja di Desa Air Teluk Hessa ?

C. Batasan Istilah

Untuk menghindari adanya kesalahpahaman dalam penelitian ini, serta untuk memfokuskan penelitian terhadap masalah maka penulis memberikan batasan istilah pada judul yang dimaksud. Adapun batasan istilahnya yaitu:

1. Model

Menurut Agus Suprijono model diartikan sebagai bentuk yang akurat sebagai proses yang memungkinkan seseorang atau sekelompok orang mencoba meniru atau bertindak berdasarkan model.⁸ Model merupakan kerangka yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan kegiatan yang disederhanakan untuk menjelaskan suatu bentuk. Model yang dimaksud dalam penelitian ini adalah ragam bentuk acuan atau pedoman dalam memberikan bimbingan atau bantuan.

⁸Agus Suprijono, *Model-Model Pembelajaran* (Jakarta: Gramedia Pustaka, 2011). Hlm.45.

2. Bimbingan

Bimbingan berasal dari kata “*guidance*” yang berarti mengarahkan, memandu, mengelola, mendorong, menyampaikan, membantu mewujudkan, dan memberi.⁹ Bimo Walgito mengemukakan bimbingan adalah suatu bantuan yang diberikan kepada individu maupun kelompok untuk mengatasi masalah-masalah dalam mencapai kesejahteraan.¹⁰ Bimbingan yang dimaksud peneliti adalah suatu proses pemberian bantuan yang diberikan oleh seseorang kepada orang lain, dengan tujuan agar individu tersebut dapat mengembangkan dan mengarahkan dirinya dengan baik.

3. Preventif

Menurut Collins Dictionary, preventif adalah suatu tindakan pencegahan untuk menghindari terjadinya berbagai jenis penyakit sosial atau kejahatan.¹¹ Preventif dalam penelitian ini adalah suatu pencegahan untuk menghindari suatu kesalahan yang mungkin akan terjadi. Pencegahan ini dimaksudkan untuk pengguna game online yaitu anak remaja di desa Air Teluk Hessa agar tidak mengalami kecanduan.

4. Orang tua

Orang tua adalah orang dituakan dalam sebuah keluarga, terdiri dari ayah dan ibu yang menjadi guru pertama bagi anak-anaknya karena mereka mengenalkan dunia dan masyarakat pada anak-

⁹Tarmizi, *Bimbingan Konseling Islam* (Medan: Perdana Publishing, 2018). Hlm. 15.

¹⁰Siti Aisyah, *Perkembangan Peserta Didik Dan Bimbingan Belajar* (Yogyakarta: Deepublish, 2015).

¹¹Diakses Pada Tanggal 20 Juni 2021 Pada Link “No Title” (n.d.), <https://dosensosiologi.com/pengertian-preventif/>.

anak-anaknya.¹² Orang tua memiliki pengaruh pada kehidupan anak dan cara berpikir anak dibentuk oleh tingkah laku dan cara berfikir orang tua baik itu negatif maupun positif. Orang tua yang dimaksud dalam penelitian ini adalah pemimpin keluarga terdiri dari ayah dan ibu yang memiliki kewajiban untuk mendidik anak-anaknya agar hidupnya terarah.

5. Adiksi

Adiksi menurut Fitri dan Ahyani adalah keterlibatan seseorang pada sesuatu yang membantunya keluar dari kondisi ketidaknyamanan menuju kondisi yang menyenangkan dengan biaya yang lebih besar daripada manfaat yang di dapat disertai adanya bahaya yang ditimbulkan secara fisik, sosial maupun psikologis.¹³ Adiksi pada penelitian ini adalah kecanduan game online yang dimana seseorang memainkan game secara berlebihan dengan memainkannya secara terus menerus sehingga menimbulkan efek negatif pada fisik maupun psikologis.

6. Game online

Game online adalah permainan yang dapat dimainkan oleh banyak orang dengan waktu yang sama dalam satu jaringan internet, bisa dimainkan menggunakan personal computer atau konsol game.¹⁴ Game online yang dimaksud dalam penelitian ini adalah sebuah permainan

¹²Friedman, *Buku Ajar Keperawatan Keluarga : Riset, Teori, Dan Praktek*, ke-5. (Jakarta: EGC, 2010). Hlm. 12.

¹³Ahyani Radhiani Fitri dan Yuli Widiningsih, *Psikologis Adiktif* (Pekan Baru: Al-Mujtahadah Press, 2016). Hlm. 9.

¹⁴Mokhammad Ridoi, *Cara Mudah Membuat Game Edukasi Dengan Construct 2* (Maskha, 2018). Hlm. 5.

yang menggunakan teknologi jaringan untuk memainkannya, dan dimainkan oleh banyak orang dalam satu jaringan dengan waktu bersamaan.

7. Remaja

Masa remaja merupakan masa peralihan dari masa anak-anak menuju masa dewasa yang melibatkan banyak perubahan, mulai dari perubahan kognitif maupun emosionalnya.¹⁵ Perubahan yang terjadi dimasa remaja meliputi perubahan fisik, intelektual, dan seksual. Remaja yang dimaksud pada penelitian ini adalah seorang individu yang berusia 12 hingga 22 tahun, yang ditandai dengan banyak perubahan. Secara psikologis anak remaja ketika berinteraksi pada orang dewasa sudah menempati tempat yang sama.

Menurut peneliti maksud dari judul secara keseluruhan adalah berbagai bentuk bimbingan pencegahan atau bantuan yang diberikan orangtua kepada anak remaja agar tidak mengalami kecanduan game online.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui faktor-faktor penyebab anak remaja di Desa Air Teluk Hessa gemar bermain game online.
2. Untuk mengetahui bimbingan preventif apa yang dilakukan oleh Orang tua dalam mencegah adiksi game online pada anak remaja di Desa Air Teluk Hessa

¹⁵Santrock, *Remaja*. Hlm. 20.

3. Untuk mengetahui hambatan orang tua dalam memberi bimbingan preventif kepada anak remaja di Desa Air Teluk Hessa.

E. Manfaat Penelitian

1. Secara teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi mahasiswa-mahasiswa maupun para peneliti selanjutnya. Serta memberikan pengetahuan baru dan dapat membantu memberikan ilmu yang bermanfaat bagi perkembangan ilmu di bidang Bimbingan Penyuluhan Islam.

2. Secara Praktis

Secara praktis penelitian ini untuk mendapatkan data yang berkenaan dengan objek yang diteliti dan akan dituangkan dalam sebuah karya tulis. Penelitian ini diharapkan dapat menambah pemahaman masyarakat maupun pembaca tentang dampak dan faktor yang mempengaruhi adiksi game online serta bagaimana cara orang tua dalam membimbing anak untuk mencegah kecanduan game online.

F. Sistematika Penelitian

Sistematika penelitian ini digunakan agar penelitian lebih terarah dan sistematis, maka penulis menyusun kerangka penulisan sebagai pedoman dalam melakukan penelitian.

Bab I : Pendahuluan yang berisi tentang Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Batasan Istilah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, dan Sistematika Penelitian

Bab II : Landasan Teori, yang berisi tentang teori yang digunakan, Pengertian Model Bimbingan Preventif, Orang Tua, Peran Orang Tua, Bimbingan Orang Tua, Pengertian Game Online, Jenis Game Online, Pengertian Remaja, Tahap Perkembangan Remaja, dan Ciri-ciri Remaja.

Bab III: Metodologi Penelitian, yang menjelaskan tentang Lokasi Penelitian, Informan Penelitian, Sumber Data, Teknik Pengumpulan Data, dan Analisis Data.

Bab IV : Hasil Penelitian, yang berisi tentang analisis data dan hasil dari permasalahan yang ada di dalam rumusan masalah yaitu, faktor penyebab anak remaja di Desa Air Teluk Hessa gemar bermain game online, bagaimana bimbingan pencegahan yang diberikan orang tua guna mencegah anak agar tidak kecanduan game online, dan hambatan apa saja yang dialami orang tua selama memberikan bimbingan pencegahan kepada anak remaja di Desa Air Teluk Hessa.

Bab V : Kesimpulan dan Saran

Daftar Pustaka

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Adiksi Game online

Menurut Bessie G. Stone game online memiliki dampak positif bagi anak autis, dimana game online sendiri memiliki platform yang dapat mendukung interaksi sosial seperti ucapan, tulisan dan isyarat dalam ruang virtual. Game online berperan penting bagi anak autis guna meningkatkan minat pada orang lain, menarik perhatian dan mempertahankan hubungan dengan orang lain dalam dunia maya maupun tatap muka.¹⁶Namun disisi lain game online memiliki dampak negatif bagi anak yang normal, karena dapat mengalami kecanduan. Kecanduan game online dapat berdampak bagi psikologis maupun kesehatan, dan sudah menjadi fenomena yang umum. Jadi dapat disimpulkan bahwa game online memiliki dampak positif maupun negatif bagi setiap pengguna. Untuk lebih memahami tentang game online peneliti membahas tentang game online sebagai berikut:

1. Pengertian Game Online

Game online merupakan sebuah permainan yang dimainkan oleh beberapa pemain di dalam suatu jaringan internet.¹⁷ Game online memiliki banyak jenis permainan yang dapat membuat kecanduan para pemain. Game online menjadi idola bagi semua kalangan karena dapat dijadikan

¹⁶Bessie G. Stone, Kathy A. Mills, and Beth Sagers, "Online Multiplayer Games for the Social Interactions of Children with Autism Spectrum Disorder: A Resource for Inclusive Education," *International Journal of Inclusive Education* 23, no. 2 (2019): 209–228.

¹⁷Ridoi, *Cara Mudah Membuat Game Edukasi Dengan Construct 2*. Hlm. 5.

tempat untuk menghilangkan kejenuhan setelah beraktivitas atau sekedar mengisi waktu luang.

2. Jenis game online

Game online memiliki jenis yang bermacam-macam, adapun jenis-jenis game online sebagai berikut:

a. *Massively Multiplayer Online First-Person Shooter Game*

Jenis game ini mengambil sudut pandang orang pertama sehingga pemain seolah-olah berada di dalam permainan itu

b. *Action games*

Game ini biasanya berupa permainan tantangan fisik, teka-teki, balapan, dan beberapa konflik lain. Dapat juga meliputi masalah sederhana seperti mengumpulkan benda-benda.

c. *Real Time Strategy*

Permainan ini melibatkan masalah strategi, taktik dan logika. Contohnya game ini seperti *Age of Empire*, *War Craft* dan lainnya.

d. *Role Playing Games*

Game ini biasanya melibatkan eksplorasi atau penjelajahan. Permainan ini terkadang juga meliputi teka-teki dan masalah ekonomi yang sederhana dan cara memainkannya biasa dengan mengumpulkan barang-barang rampasan kemudian dijual untuk membeli senjata baru. Contoh game ini adalah *final fantasy*, *Lord of the Rings*, dan sebagainya.

e. *Real World Simulation*

Game ini meliputi permainan olahraga dan simulasi kendaraan termasuk kendaraan militer. Games ini kebanyakan melibatkan masalah fisik dan taktik. Contoh dari game ini adalah game *Championship Manager* dan *Bus Simulator*.

f. *Puzzle Games*

Game ini merupakan game yang meliputi memecahkan masalah tertentu. Tantangan yang biasa dalam game ini menyangkut masalah logika yang permainannya dibatasi oleh waktu.

g. *Slide Scrolling Games*

Pada jenis game ini meliputi karakter dapat bergerak jalan mengikuti background. Contoh dari game ini seperti *Super Mario*, *Metal Slug* dan sebagainya.¹⁸

Berdasarkan jenis-jenis game online diatas dapat disimpulkan bahwa game online merupakan permainan yang memiliki banyak jenis permainan yang dapat dimainkan dengan cara yang berbeda, dan memiliki fitur yang menarik sehingga membuat pemainnya ingin memainkan dengan terus-terusan.

3. Aspek-Aspek Game Online

Adapun aspek-aspek kecanduan game online adalah:

a. *Compulsion* (dorongan untuk melakukan secara terus menerus)

Compulsion merupakan suatu dorongan yang berasal dari dalam diri untuk melakukan suatu hal secara terus menerus.

Ibid. Hlm. 2-3.

Dorongan ini merupakan dorongan dari diri untuk terus menerus bermain game online.

b. *Withdrawal* (penarikan diri)

Withdrawal merupakan upaya untuk menarik diri atau menjauhkan diri dari lingkungan sosial. Seseorang yang mengalami kecanduan game online tidak bisa jauh dari kehidupan yang menyangkut tentang game online, namun dapat jauh dari lingkungan sekitar.

c. *Tolerance* (toleransi)

Toleransi berarti sikap menerima keadaan diri dalam melakukan sesuatu. Toleransi bagi pecandu game online berupa jumlah waktu yang digunakan untuk bermain game online. Pemain game online tidak dapat bertoleransi tentang waktu, pemain game online tidak akan berhenti bermain game sebelum merasa puas. Pecandu game online tidak lagi memperhatikan kesehatan, kebersihan, dan makan.

4. Dampak game online

a. Dampak positif

Ada beberapa dampak positif dari game online, yaitu:

- 1) Meningkatkan kemampuan konsentrasi. Permainan game online yang setiap levelnya memiliki tingkat atau level berbeda akan melatih para pemainnya untuk lebih semangat dan konsentrasi dalam memenangkan permainan dengan

cepat. Semakin sulit permainan maka akan semakin tinggi tingkat konsentrasi.

- 2) Meningkatkan kemampuan motorik, adanya koordinasi antara mata dan tangan. Orang yang bermain game dapat meningkatkan koordinasi atau hubungan kerjasama antara mata juga tangan.
- 3) Mengembangkan imajinasi, permainan dalam dunia game online dapat membantu para pemainnya untuk mengembangkan imajinasi mereka untuk bisa menyeimbangkan berbagai kejadian dalam game.¹⁹
- 4) Dapat memberi rasa rileks setelah bekerja
- 5) Melatih kemampuan memecahkan masalah dengan menggunakan analisa untuk mencapai tujuan
- 6) Meningkatkan kesabaran serta ketekunan sehingga tidak mudah putus asa.

b. Dampak Negatif Game Online

Permainan game online selain memiliki dampak positif, juga memiliki dampak negatif yang perlu diantisipasi. Dampak negatif dari game online, yaitu:

- 1) Meningkatnya emosional yang tidak terkontrol. Permainan game online banyak membuat para pemainnya emosi secara

¹⁹Andri Arif Kustiawan dan Andy Widhia Bayu Utomo, *Jangan Suka Game Online, Pengaruh Game Online Dan Tindakan Pencegahan* (Magetan: CV. Ae Medika Grafika, 2019). Hlm. 12-13

berlebihan dan tidak terkendali, bisa dikarenakan jaringan yang tidak stabil atau kalah dalam permainan.

- 2) Meningkatnya sikap agresivitas pemainnya, yang dikarenakan pengaruh dari game online yang dimainkannya berupa aksi-aksi kekerasan.
- 3) Menjadi antisosial, karena terlalu sering bermain game online. Orang yang kecanduan game online akan lebih menarik diri dari lingkungan sosialnya ke game online sehingga kurang berinteraksi dengan lingkungan sekitar.²⁰
- 4) Kurang tidur, seseorang yang sudah kecanduan dalam bermain game akan mengorbankan waktu istirahatnya untuk terus bisa bermain game. Pecandu game online yang kurang tidur dapat ebahayakan kesehatannya.
- 5) Stres

Stres yang diakibatkan dari permainan game online biasanya karena kegagalan pemain dalam memenagkan setiap level permainan. Seseorang yang sadar bahwa dirinya kacau karena game juga dapat membuat orang tersebut stres.

6) *Arthritis dan Carpal Tunnel Syndrome*

Arthritis dan *Carpal Tunnel Syndrome* merupakan gangguan fisik. Game online dapat menyebabkan masalah pada jempol seseorang yang candu akan game online

²⁰Hendra Surya, *Kiat Mengatasi Penyimpangan Prilaku Anak* (Jakarta: Jakarta Elekmedia, 2004). Hlm. 25.

dikemudian hari. Sedangkan *carpal tunnel syndrome* merupakan tekanan pada saraf di pergelangan tangan

7) Makan kurang sehat

Pecandu game online akan lebih memilih makanan cepat saji untuk mempercepat waktu makan dan lebih memilih minuman bersoda dan minuman berenergi dengan harapan bisa memainkan game lebih lama dan bersemangat. Dengan kebiasaan yang seperti itu akan menyebabkan kesehatan pemain terganggu.

8) Hidup kotor

Seseorang yang candu akan game online akan mengabaikan hal sekitar termasuk kebersihan diri. Seseorang akan malas mandi dan lebih memilih berlama-lama berbaring untuk memainkan game sehingga badan kotor dan penyakit gigi.²¹

Dilihat dari beberapa dampak game online diatas dapat disimpulkan bahwa lebih banyak dampak negatif yang ditimbulkan dari permainan itu daripada dampak positifnya.

5. Ciri-ciri adiksi game online

Adapun ciri-ciri orang yang mengalami adiksi game online sebagai berikut:

- a. Bermain game melebihi dari 3 jam dalam sehari dan melupakan aktivitas yang lain demi game.
- b. Antusias dalam membicarakan masalah game

²¹Ridoi, *Cara Mudah Membuat Game Edukasi Dengan Construct 2*, Op.Cit. Hlm. 8-9.

- c. Marah atau tidak dapat mengontrol emosi jika dilarang bermain game
- d. Memiliki dunia sendiri di game dan kurang berinteraksi dengan orang sekitar
- e. Menghabiskan waktu luang dengan bermain game daripada mengisi dengan kegiatan yang bermanfaat.
- f. Bermain game yang sama lebih dari dari sebulan berturut-turut²²

6. Faktor Penyebab Kecanduan Game Online

Beberapa faktor penyebab anak mengalami kecanduan game online adalah sebagai berikut:

- a. Stres

Seorang anak juga dapat mengalami stres karena tertekan dengan masalah pelajaran disekolah, tidak mendapatkan perhatian juga pengawasan dari orang tua, merasa terkekang dan terkucilkan, semua masalah tersebut dapat menimbulkan stres. Banyak anak menghilangkan rasa stres dengan cara bermain game. Seiring berjalannya waktu anak akan merasa nyaman dan tenang dengan game tersebut sehingga menjadi kecanduan.

²²Fitri Ma'rifatul Laili dan Wiryono, "Penerapan Konseling Keluarga Untuk Mengurangi Kecanduan Game Online Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 21 Surabaya," *Jurnal BK* Vol 05, no. 01 (2015): 67.

b. Kurang kontrol

Kurangnya kontrol juga menjadi salah satu penyebab anak mengalami kecanduan game online, baik kontrol diri maupun kontrol dari orang tua.

c. Lingkungan

Prilaku anak juga dapat terbentuk dari lingkungan sekitar. Anak lebih banyak menghabiskan waktu bersama temannya, jika temannya hobi bermain game maka kemungkinan besar anak akan terhasut untuk ikut serta dalam bermain game online.²³

B. Model Bimbingan Preventif

Menurut Arifin bimbingan diberikan untuk membantu individu dalam memecahkan masalah, karena tidak semua individu dapat memecahkan masalahnya sendiri tanpa bantuan orang lain.²⁴ Salah satu bimbingan yang dapat dilakukan adalah dengan bimbingan preventif. Bimbingan dapat dilakukan dengan cara yang beragam atau dengan beberapa model. Adapun peneliti menjelaskan model bimbingan preventif sebagai berikut:

1. Pengertian Model

Model merupakan deskripsi verbal. Model membantu untuk melihat sesuatu dan menjadi *representative* dari sesuatu secara fisik, visual

²³Aqila Smart, *Cara Cerdas Mengatasi Anak Kecanduan Game* (Yogyakarta: A Plus Books, 2010). Hlm. 26.

²⁴Tarmizi, *Bimbingan Konseling Islam*. Op.Cit. Hlm. 47

maupun verbal.²⁵ Model merupakan acuan atau ragam dari sesuatu yang akan dihasilkan. Model merupakan kerangka yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan kegiatan yang disederhanakan untuk menjelaskan suatu bentuk.

2. Pengertian Bimbingan

Bimbingan berasal dari kata “*guidance*” yang berarti mengarahkan, memandu, mengelola, mendorong, menyampaikan, membantu mewujudkan, dan memberi. Bimbingan secara umum adalah proses pemberian bantuan yang dilakukan oleh orang yang ahli kepada seseorang baik anak-anak, remaja, maupun dewasa dengan tujuan orang diberi bimbingan dapat mandiri dan mengembangkan kemampuan yang ada dalam dirinya.²⁶

Adapun pengertian bimbingan menurut para ahli yaitu:

- 1) Bimo Walgito mengemukakan bimbingan yaitu suatu pemberian bantuan kepada individu maupun kelompok guna mengatasi permasalahan yang ada dalam mencapai kesejahteraan.
- 2) Dewa Ketut Sukardi mengemukakan bimbingan adalah suatu proses bantuan yang diberikan pembimbing kepada orang maupun sekumpulan orang secara berkala dan sistematis agar orang tersebut dapat hidup mandiri.

74. ²⁵M. S Alo Liliwari, *Komunikasi Serba Ada Serba Makna* (Jakarta: Kencana, 2011). Hlm.

²⁶Tarmizi, *Bimbingan Konseling Islam. Op.Cit.* Hlm. 15.

- 1) Arthur J. Jones bimbingan adalah proses pemberian bantuan yang dilakukan oleh seseorang kepada orang lain dalam penyesuaian, memecahkan masalah dan menentukan pilihan.²⁷

Jadi dapat disimpulkan bahwa bimbingan merupakan suatu proses bantuan terarah yang diberikan kepada seseorang untuk mengembangkan diri dalam mengatasi masalah, atau mengambil keputusan guna mencapai perkembangan yang optimal sesuai dengan nilai baik dan benar. Individu yang diberi bimbingan adalah individu yang sedang berkembang. bimbingan yang diberikan tidak berupa paksaan melainkan dengan pertimbangan keunikan dan keberagaman individu itu sendiri. Dalam bimbingan pembimbing hanya sebagai fasilitator dan tidak di benarkan memaksakan kehendaknya, oleh karena itu yang berperan aktif dalam mengatasi masalah, dan mengambil keputusan adalah individu itu sendiri.

3. Pengertian Preventif

Preventif biasa disebut dengan pencegahan. Sebagaimana yang dijelaskan oleh Collins Dictionary, preventif adalah suatu tindakan pencegahan untuk menghindari terjadinya berbagai jenis penyakit sosial atau kejahatan.²⁸ Preventif merupakan pencegahan untuk menghindari terjadinya kesulitan atau kerugian yang akan terjadi. Mencegah berarti untuk menurunkan stres serta meningkatkan pemahaman pemecahan

²⁷Aisyah, *Perkembangan Peserta Didik Dan Bimbingan Belajar*. hlm. 67

²⁸Diakses Pada Tanggal 20 Juni 2021 Pada Link <https://dosensosiologi.com/pengertian-preventif/>.

masalah. Keadaan lingkungan yang tidak menguntungkan perlu diperbaiki untuk menghindari keadaan bermasalah.²⁹

Jadi model bimbingan preventif adalah suatu ragam bentuk bantuan untuk menghindari atau mencegah terjadinya masalah-masalah. Masalah yang biasa timbul di kalangan remaja pada umumnya bisa berupa merokok, putus sekolah, kenakalan, berkelahi, salah menggunakan internet dan lainnya. Bimbingan preventif ini bertujuan untuk mendidik anak atau remaja menyadari bahaya dalam suatu kegiatan tertentu dan dapat menanamkan suatu cara untuk menghindari atau mengatasi masalah. Dalam bimbingan preventif ini dapat dilakukan dengan mengajar dan memberikan informasi.

4. Model Pencegahan

Ada beberapa model pencegahan kecanduan game online menurut Xu Turel & Yuan yaitu *attention switching*, *dissuasion*, *education*, *parental monitoring* dan *resource restriction*.³⁰

- a. *Attention Switching* merupakan kegiatan yang dilakukan untuk mengalihkan perhatian pemain yang terlibat dalam permainan game online secara berlebihan. Pengalihan perhatian pada anak bisa dilakukan sesuai dengan minat dan bakat anak. Kegiatan ekstrakurikuler seperti olahraga dapat membuat anak remaja tidak terlalu fokus pada game online dan dapat membuat berkurangnya tingkat kecanduan pada game.

²⁹I Ketut Sudarsana Dkk, *Covid-19: Perspektif Agama Dan Kesehatan* (Yayasan Kita Menulis, 2020). Hlm. 86.

³⁰Yufei Yuan, Zhengchuan Xu, & Ofir Turel, "Online Game Addiction among Adolescents: Motivation and Prevention Factors," *European Journal of Information Systems*, 21, no. 3 (2012).

- b. *Dissuasion* adalah suatu tindakan berupa memberikan nasehat, argumen atau membujuk untuk mencegah bermain game online. hal ini menjadi umum dilakukan oleh orang tua maupun guru.
- c. *Education* merupakan cara untuk mencegah kecanduan game online dengan mengacu pada pengetahuan atau pendidikan. Tindakan ini dapat dilakukan dengan membaca artikel, menonton berita tentang topik tersebut. Remaja yang masih sekolah bisa mendapatkan pemahaman yang baik di sekolah.
- d. *Parental monitoring* merupakan upaya yang dilakukan orang tua dalam memperhatikan anaknya, sebagaimana orang tua memiliki peran penting dalam pencegahan perilaku bermasalah. Komunikasi orang tua tentang penggunaan internet merupakan cara yang efektif untuk mencegah kecanduan internet.
- e. *Resource Restriction*, merupakan pembatasan berbagai sumber daya untuk bermain game online. salah satu faktor yang menyebabkan kecanduan game online adalah mudahnya akses untuk bermain game, dan cenderung bermain game lebih sering dan lebih lama.

C. Orang tua

Menurut Julian Firdaus dalam penelitiannya menunjukkan bahwa pengawasan orang tua yang lemah dapat menimbulkan bahaya bagi perkembangan anak, terutama pada zaman sekarang ini yang semua serba teknologi. Kurangnya perhatian pada anak dapat membuat anak terjebak dalam dunia game sehingga

dapat mengalami kecanduan.³¹ Anak yang bermain media online atau sekedar bermain permainan secara online juga butuh pengawasan dan bimbingan dari orang tua. Adapun untuk memahami tentang orang tua, peneliti menjelaskan sebagai berikut:

1. Pengertian Orang tua

Orang tua secara umum adalah orang tua yang bertanggung jawab atas kehidupan anaknya, orang tua yang dimaksud ini bisa berupa ayah, ibu, nenek, kakek, paman, kakak, atau keluarga yang lain. Orang tua adalah orang yang memiliki peran penting terhadap anak. Orang tua merupakan pendidikan pertama dan paling utama bagi anak-anaknya. Sejak anak lahir, orang tualah yang pertama kali dia kenal termasuk ibu. Pendidikan yang pertama diberikan orang tua adalah kasih sayang dan nasehat. Kasih sayang orang tua memiliki pengaruh positif terhadap perkembangan anak. Orang tua jika ingin menyuruh anak, maka gunakan kalimat positif dengan intonasi lembut. Orang tua memiliki kewajiban untuk membimbing anaknya agar anak terbina ketenangannya dan ketertiban dalam lingkungan. Orang tua juga harus mengajarkan kebaikan untuk menghindarkan anak-anaknya dari kemungkaran.³²

³¹Julian Firdaus, “Pelaksanaan Kewajiban Orang Tua Terhadap Anak Pecandu Game Online Di Jalan Salak Raya Kota Bengkulu Dalam Perspektif Hukum Islam,” *Qiyas* 3, no. 2 (2018).

³²Abdul Hamid, *Memaknai Kehidupan* (Tigaraksa Tangerang Banten: Makmood Publishing, 2020). hlm. 45.

Sebagaimana firman Allah dalam Q.S al-luqman ayat 16-17:

يَبْنِيَّ إِنَّهَا إِنْ تَكَ مِثْقَالَ حَبَّةٍ مِنْ حَرْدَلٍ فَتَكُنْ فِي صَخْرَةٍ أَوْ فِي السَّمَوَاتِ أَوْ فِي
الْأَرْضِ يَأْتِ بِهَا اللَّهُ إِنَّ اللَّهَ لَطِيفٌ خَبِيرٌ

Artinya : “Luqman berkata “ wahai anakku, sungguh jika ada (sesuatu perbuatan) seberat biji sawi, dan berada dalam batu atau di langit atau dibumi niscahaya Allah akan memberinya balasan. Sesungguhnya Allah maha halus, maha mengetahui.” (Q.S. Al-Luqman :16)³³

يَبْنِيَّ أَقِمِ الصَّلَاةَ وَأْمُرْ بِالْمَعْرُوفِ وَانْهَ عَنِ الْمُنْكَرِ وَأَصْبِرْ عَلَى مَا
أَصَابَكَ إِنَّ ذَلِكَ مِنْ عَزْمِ الْأُمُورِ

Artinya : “Wahai anakku! Laksanakanlah sholat dan suruhlah (manusia) berbuat yang ma’ruf dan cegahlah (mereka) dari yang mungkar dan bersabarlah terhadap apa yang menimpamu, sesungguhnya yang demikian itu termasuk perkara yang penting.” (Q.S. Al-Luqman : 17)³⁴

Ayat diatas menjelaskan tentang kewajiban orang tua untuk mengajarkan kebaikan pada anak, dan menyampaikan kebaikan itu dengan lemah lembut agar lebih mudah diterima oleh anak. Sebagai orang tua tidak hanya menyuruh anak namun juga mengajak dan memberi teladan atau contoh yang baik kepada anak sehingga tertanam pada diri anak teladan yang baik itu. Sampaikan apa yang harus dilakukan dan apa yang harus di jauhi atau dicegah.

³³Departemen Agama RI, *Al Qur'an Dan Terjemahan (Ayat Pojok Bergaris)*. Hlm. 329

³⁴Ibid.33. Hlm. 329

2. Peran Orang tua

Orang tua memiliki peranan penting dalam mendidik anak. Adapun langkah yang dilakukan orang tua dalam berperan mendidik anak antara lain:

- a. Orang tua sebagai teladan. Anak banyak meniru dan berinteraksi pada lingkungan terdekat, yaitu lingkungan keluarga. Orang tua harus memberikan contoh yang baik pada anak untuk dijadikannya teladan. Jadi orang tua merupakan pijakan atau sandaran yang utama bagi anak untuk melakukan sesuatu.
- b. Orang tua sebagai motivator. Anak selalu membutuhkan motivasi untuk segala tindakannya dalam melakukan sesuatu. Orang tua berperan sebagai motivator anak agar semangat. Motivator yang dapat diberikan bisa berupa dorongan motivasi, penghargaan, harapan atau hadiah kecil sebagai apresiasi anak ketika berhasil melakukan sesuatu.
- c. Orang tua sebagai cermin utama. Orang tua harus memiliki keterbukaan pada anak-anaknya untuk membangun keakraban dan keharmonisan, karena orang tua adalah orang yang paling diharapkan dan dibutuhkan setiap anak. Setiap anak mengharapkan orang tua dapat menjadi tempat diskusi dan bertukar pikiran. Disinilah peran orang tua untuk membentuk sikap anak. Apabila orang tua memberi contoh yang baik maka baik pula sikap anak.

- d. Orang tua sebagai fasilitator. Orang tua memiliki tugas untuk memenuhi kebutuhan anak, baik kebutuhan materi maupun kasih sayang.³⁵

3. Bimbingan Orang tua

Orang tua (ayah dan ibu) adalah tempat yang paling utama dalam mendidik anak-anaknya. Bimbingan orang tua adalah suatu proses pemberian bantuan yang diberikan kepada anak-anaknya guna membantu anak dalam mengenali diri dan potensi yang ada serta memahami lingkungannya, mampu mengatasi masalah dan bertanggung jawab.³⁶

Bimbingan orang tua sangat berpengaruh terhadap perkembangan anak. Jika orang tua benar dalam mendidik anak maka akan baik perilaku anak dan sebaliknya. Orang tua memegang peranan penting terhadap perilaku anak, karena orang tua merupakan cerminan diri anak. Orang tua bertanggung jawab dalam membina atau membimbing anak, bahkan ketika anak beranjak dewasa peran orang tua tetap dibutuhkan.³⁷

4. Bentuk-Bentuk Bimbingan Orang Tua

Adapun beberapa bimbingan orang tua yang diberikan kepada anak-anaknya, yaitu:

a. Bimbingan Agama

Bimbingan agama merupakan proses bantuan pada individu agar terhindar dari masalah keagamaan, kehidupan dan keagamaannya berjalan berdampingan sehingga dapat hidup bahagia dunia akhirat.

³⁵Hamid, *Memaknai Kehidupan, Op.Cit.* hlm. 47-49.

³⁶Samsul Munir Amin, *Menyiapkan Masa Depan Anak Secara Islami* (Jakarta: Amzah, 2007). Hlm. 2.

³⁷Ibid. Hlm. 4.

Bimbingan agama diberikan untuk membantu individu dalam memahami ketentuan dan petunjuk Allah dalam beragama. Bimbingan agama perlu diberikan agar individu dapat menjalankan perintah agama dengan baik dan benar.³⁸

b. Bimbingan Kepribadian

Bimbingan kepribadian diberikan kepada anak agar dapat memahami potensi diri, mengembangkan konsep diri, dan mampu memahami diri, serta lingkungannya dengan baik. Bimbingan berfungsi untuk membantu anak dalam menyesuaikan diri di lingkungan, baik lingkungan sekolah, keluarga, masyarakat maupun pada Allah SWT.

c. Bimbingan Akademis

Bimbingan akademis adalah upaya pemberian bantuan yang diberikan kepada anak untuk mencapai prestasi yang maksimal dalam belajar dengan cara memotivasi anak dalam melakukan kegiatan akademik.³⁹

d. Bimbingan Sosial

Bimbingan sosial diberikan dengan tujuan untuk membantu seseorang dalam mengatasi masalahnya dalam menyesuaikan diri di lingkungan sekitarnya dengan baik.

e. Bimbingan dalam menggunakan waktu senggang

Bimbingan ini diberikan untuk membantu anak dalam memanfaatkan waktu sebaik-baiknya dengan mengerjakan kegiatan yang bermanfaat bagi dirinya dan lingkungan.⁴⁰

³⁸Lahmuddin Lubis, *Konseling Dan Terapi Islam* (Medan: Perdana Publishing, 2016). Hlm. 78.

³⁹Siti Atava Rizema Putra, *Panduan Pendidikan Berbasis Bakat Siswa* (yogyakarta: Diva Press, 2013). Hlm. 231

D. Remaja

Anak dan remaja merupakan aset bangsa atau penerus bangsa pada masa yang akan mendatang. Pada proses perkembangan anak remaja tidak semua dapat melaluinya dengan baik sehingga terjadi penyimpangan perilaku seperti kecanduan game online. sebagaimana dijelaskan pada studi yang dilakukan *Decision Lab* dan *Mobile Marketing Association* tentang game di Indonesia menyebutkan jumlah gamer hingga 60 juta dan diperkirakan menjadi 100 juta bahkan lebih, dan kebanyakan penggunaanya adalah remaja. Penyimpangan dalam perkembangan merupakan proses yang pasti dan terjadi pada remaja. Adapun peneliti menjelaskan tentang remaja sebagai berikut:

1. Pengertian Remaja

Pada umumnya remaja merupakan masa transisi dimana perkembangan dari anak-anak menuju dewasa. Masa remaja dimana sikap perkembangannya seperti kemandirian, minat seksual, serta nilai-nilai moral tergantung pada orang tua. Sarwono mendefinisikan remaja berdasarkan tiga kriteria, yaitu :

- a. Remaja adalah masa yang dimana situasi perkembangan diri dimulai dari tanda-tanda seksual sekunder sampai mencapai kematangan seksual.

⁴⁰Mulyadi, *Diagnosa Kesulitan Belajar Dan Bimbingan Terhadap Kesulitan Belajar Khusus* (Malang: NuhaLitera, 2008). Hlm. 109.

- b. Remaja adalah suatu masa ketika individu mengalami pola perubahanidentifikasi dari anak-anak menuju dewasa dan mengalami perkembangan psikologis.
- c. Remaja adalah suatu keadaan ketergantungan penuh sosial-ekonomi beralih kepada keadaan lebih mandiri.⁴¹

Anak remaja, sebagai anak yang masih dalam perkembangan menuju dewasa banyak mengalami peralihan yang membuat perubahan mulai dari perubahan jasmani hingga perubahan yang tidak dapat diamati oleh orang lain. Perubahan-perubahan yang belum pernah dialami membuat para remaja bingung dan menjadi konflik. Ketidakpastian tentang dirinya membuat remaja mengidentifikasi dirinya kepada teman sebayanya. Ketika teman yang dijumpai baik maka akan dapat mengarahkan perkembangannya menjadibaik, namun sebaliknya. Banyak tuntutan baru yaang harus diterima dari keluarga, teman maupun lingkungan masyarakat.⁴²

2. Tahap Perkembangan Remaja

Masa remaja merupakan masa yang banyak menarik perhatian karena sifat khasnya. Masa remaja dibagi menjadi beberapa masa, yaitu:

- a. Masa Praremaja (remaja awal 12-15 tahun)

Remaja awal biasanya berlangsung cukup singkat. Masa ini ditandai oleh sifat-sifat negatif yang ada pada diri remaja, sifat negatif ini ditandai dengan sikap tidak tenang, pesimis, dan kurang suka

⁴¹Sarlitio Wirawan Sarwono, *Psikologi Remaja* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2013). Hlm. 34.

⁴²Tina Afiatin, *Psikologi Perkawinan Dan Keluarga: Penguatan Keluarga Di Era Digital Berbasis Kearifan Lokal* (Yogyakarta: PT Kanisius, 2018). Hlm. 309.

bekerja. Sifat negatif ini bisa berupa negatif dalam prestasi, negatif dalam sosial dalam bentuk menarik diri dari lingkungan.

b. Remaja Madya (15-18 tahun)

Masa ini remaja mulai ada dorongan untuk hidup, kebutuhan akan adanya teman. Pada masa ini dianggap sebagai masa untuk mencari sesuatu yang bernilai. Proses peneuan nilai hidup seperti terbentuknya pendirian atau pandangan hidup serta cita-cita. Pada anak remaja laki-laki akan lebih sering aktif meniru, sedangkan pada anak remaja perempuan lebih pasif, mengagumi dan memuja.

c. Remaja Akhir (19-22 tahun)

Masa remaja akhir dimana sudah tercapainya pendirian hidup, dan sudah terpenuhi tugas-tugas perkembangan masa remaja. Ketika sudah menemukan pendirian hidup masuklah ke fase dewasa.⁴³

3. Tugas Perkembangan Remaja

Perkembangan pada masa remaja difokuskan pada usaha untuk meninggalkan sikap dan tingkah laku pada masa anak-anak. Adapun tugas perkembangan pada masa remaja adalah:

- a. Mampu menerima keadaan dirinya
- b. Mampu menerimadan mengerti peran seks pada usia dewasa
- c. Mampu menumbuhkan hubungan baik dengan lawan jenis
- d. Dapat mencapai kemandirian di tingkat emosional

⁴³Syamsu Yusuf, *Psikologi Perkembangan Anak Dan Remaja* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2016). Hlm. 26-27.

- e. Mengembangkan sikap tanggung jawab pada diri dan sosial untuk masuk di dunia dewasa
- f. Mengembangkan konsep keterampilan yang akan dibutuhkan.

4. Ciri-ciri perkembangan Remaja

Adapun untuk membedakan masa remaja dengan masa yang sebelumnya dapat dilihat dari ciri-ciri perkembangannya, sebagai berikut:

- a. Masa remaja sebagai masa yang penting

Perkembangan dimasa remaja memerlukan penyesuaian mental untuk membentuk sikap, serta minat baru. Perkembangan masa remaja akan berdampak jangka panjang pada kehidupannya kelak.

- b. Masa Remaja sebagai Masa Perubahan

Perkembangan masa remaja akan ditandai dengan adanya perubahan dari sikap maupun fisik. Perubahan yang biasa dialami pada usia remaja bisa berupa perubahan tubuh, meningkatnya emosi, perubahan sikap, serta minat.

- c. Masa Remaja sebagai Masa penuh masalah

Pada masa remaja akan timbul banyak masalah yang dianggap sulit untuk diatasi, karena pada masa anak-anak setiap masalah yang dihadapi diselesaikan oleh orang tua, namun sekarang harus diatasi sendiri.

- d. Masa mencari identitas

Masa remaja termasuk masa yang membingungkan karena terletak antara masa anak-anak juga masa dewasa. Oleh karena itu individu

yang memasuki masa remaja akan berusaha untuk mencari jati dirinya⁴⁴

5. Karakteristik Perkembangan Remaja

Masa remaja memiliki karakteristik perkembangan, diantaranya:

a. Perkembangan fisik

Perkembangan pada masa remaja tumbuh begitu pesat, dan ditandai dengan ciri-ciri seks primer juga seks sekunder. Seks primer pada laki-laki ditandai dengan berkembangnya reproduksi ketika mimpi basah, sedangkan pada wanita ditandai dengan menstruasi. Ciri-ciri seks sekunder yang ada pada laki-laki ditandai adanya jakun, suara yang membesar, bahu melebar. Sedangkan seks sekunder pada wanita ditandai dengan melebarnya pinggul, kulit kasar, dan suara yang merdu.⁴⁵

b. Perkembangan emosi

Masa remaja termasuk masa puncak emosionalitas, yaitu masa dimana memiliki perkembangan emosi yang tinggi. Pertumbuhan fisik pada bagian organ seksual mempengaruhi perkembangan emosi atau perasaan seperti perasaan cinta, rindu, dan adanya rasa ingin untuk kenal dengan lawan jenis. Perkembangan emosi di usia remaja cenderung bersifat negatif. Kebanyakan anak remaja lebih sering mudah marah, mudah tersinggung, emosi tidak stabil.

⁴⁴Diah Utaminingsih; Citra Abriani Maharani, *Bimbingan Dan Konseling Perkembangan Remaja* (Yogyakarta: Psikosain, 2017). Hlm. 7-8.

⁴⁵Sarlitio Wirawan Sarwono, *Psikologi Remaja, Op.Cit.* Hlm. 37

c. Perkembangan Sosial

Pada masa remaja perkembangan sosial dapat dilihat dari bagaimana cara memahami orang lain sebagai individu yang unik. Kemampuan ini membuat remaja dapat menjalin hubungan sosial yang baik dengan teman seumuran maupun lingkungan sekitar. Dalam hubungan pertemanan, remaja lebih cenderung memilih teman yang mempunyai kualitas psikologis dan minat yang sama dengan dirinya, baik dari sikap, nilai, dan kepribadiannya.

d. Perkembangan moral

Masa perkembangan moral remaja sudah mulai matang dibandingkan dengan usia anak-anak. Pada masa remaja sudah dapat mengenali apa itu nilai moral seperti kejujuran, kesopanan, keadilan, dan kedisiplinan. Pada perkembangan ini muncul adanya dorongan untuk melakukan kebaikan agar dinilai baik oleh orang lain. Prilaku remaja semata-mata untuk memenuhi kepuasan fisik dan psikologisnya.⁴⁶

E. Kajian Terdahulu

Penelitian ini disadari bahwa tidak menutup kemungkinan memiliki persamaan maupun perbedaan dari skripsi maupun penelitian sebelumnya. Untuk mendapatkan gambaran pada hasil penelitian yang dilakukan, terdapat beberapa hasil penelitian terdahulu terkait bimbingan untuk mencegah adiksi game online diantaranya:

1. Penelitian Nurkumalasari yang berjudul “Peran Bimbingan Orang Tua dalam Upaya Mengurangi Kebiasaan Bermain Game Online pada Anak

⁴⁶Yusuf, *Psikologi Perkembangan Anak Dan Remaja*. Hlm. 197-199.

Kelurahan Maccorawalie Kecamatan Watang Sawitto Kabupaten Pinrang” pada tahun 2017. Hasil penelitian menunjukkan bahwa orang tua sangat berperan dalam menangani masalah anak yang gemar bermain game. Dengan cara orang tua bekerja keras dalam memantau perkembangan dan perilaku anak dengan cara memberi perhatian lebih kepada anak.

2. Penelitian Roza Mairistia dalam skripsinya yang berjudul “Kecanduan Game Online dan Penanganannya Pada Siswa Sekolah Menengah Pertama di Kota Madya Sabang” pada tahun 2020. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa pemicu anak bermain game online disebabkan oleh faktor internal maupun eksternal. Faktor internal berasal dari dirinya yang merasa jenuh atau bosan , dan kurangnya kontrol diri. Sedangkan faktor eksternal karena kurangnya kontrol pada lingkungan dan kurangnya hubungan baik pada sosial, bisa juga karena hasutan teman.
3. Penelitian Rizka Wulan Rama Dani dalam skripsinya yang berjudul “Fenomena Kecanduan Game Online Pada Siswa” pada tahun 2014 Hasil penelitian menunjukkan bahwa anak yang bermain game online merasakan dampak akibat game itu, baik dampak negatif maupun dampak positif. Dampak negatif terlihat jelas terhadap perilaku akademis yaitu nilai-nilai jadi jelek. Dampak positif akan terlihat apabila permainan game dimainkan tidak secara berlebihan.
4. Penelitian Julian Firdaus yang berjudul “Pelaksanaan Kewajiban Orang Tua Terhadap Anak Pecandu Game Online Di Jalan Salak Raya Kota

Bengkulu Dalam Perspektif Hukum Islam” pada tahun 2018. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kurangnya tanggung jawab orang tua terhadap anak dapat membuat anak terlantar dan lebih rentan mengalami kecanduan game online.

5. Penelitian Nispia Baity Hayadi yang berjudul “Perilaku Menyimpang Remaja Yang Kecanduan Game Online Di RT 49 Kelurahan Sidodadi” pada tahun 2021. Hasil penelitian menunjukkan bahwa anak remaja yang kecanduan game online memiliki perilaku menyimpang seperti mencuri, suka bolos, pemalas dan cenderung agresif. Dalam penelitian ini dijelaskan bahwa perlu adanya perhatian atau edukasi dari orang tua atau masyarakat tentang teknologi untuk meminimalisir kecanduan.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Lokasi Penelitian dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian adalah tempat dimana akan dilakukannya penelitian. penelitian ini dilakukan pada anak remaja yang ada di desa Air Teluk Hessa Dusun IV Kecamatan Air Batu Kabupaten Asahan. waktu penelitian ini dilakukan sejak awal april hingga selesai. Adapun penelitian ini mengarah kepada bimbingan orang tua dalam mencegah adiksi game online pada anak remaja.

B. Jenis Penelitian

Penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan prosedur penelitian yang menghasilkan data berbentuk deskriptif kata-kata.⁴⁷ Dalam penelitian ini peneliti berupaya untuk memahami dan menggali tentang faktor penyebab anak remaja gemar bermain game online, dan bagaimana model bimbingan orang tua untuk mencegah adiksi game online pada remaja.

C. Informan Penelitian

Informan adalah orang yang memberikan informasi. Informan dalam penelitian ini adalah orangtua dari anak remaja yang gemar bermain game onlinedi Desa Air Teluk hessa.

⁴⁷Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2005). Hlm. 69.

Tabel Identitas

No	INFORMAN	PENDIDIKAN	USIA	KETERANGAN
1	Ibu Ida	SMA Sederajat	43 Tahun	Orang tua dari anak yang bernama Ilham seorang anak remaja yang gemar bermain game online.
2	Ibu Umi	SMP Sederajat	48 Tahun	Orang tua dari anak yang bernama Dimas Ardiansyah seorang anak remaja yang gemar bermain game online.
3	Ibu Wiwin	SMP Sederajat	38 Tahun	Orang tua dari Fiqri Al Qodri seorang anak remaja yang gemar bermain game online.
4	Ibu Ami	SMA Sederajat	48 Tahun	Orang tua dari Andika seorang anak remaja yang gemar bermain game online
5	Ibu Rosita	SMA Sederajat	46 Tahun	Orang tua dari Budi Setiawan seorang

				anak remaja yang gemar bermain game online
6	Dimas Ardiansyah (DA)	SMA	17 Tahun	Anak dari Ibu Umi yang gemar bermain game online
7	Ilham Muhammad (IM)	SMP	15 Tahun	Anak dari Ibu Ida yang gemar bermain game online
8	Fiqri Al-Qadri (FA)	SMA	16 Tahun	Anak dari Ibu Wiwin yang gemar bermain game online
9	Andika (A)	SMP	15 Tahun	Anak dari Ibu Ami yang gemar bermain game online
10	Budi Setiawan	SMA	17 Tahun	Anak dari Ibu Rosita yang gemar bermain game online

D. Sumber Data

Menurut Lotfland sumber data dalam penelitian kualitatif adalah kata-kata dan tindakan, selebihnya berupa dokumentasi dan lain-lain. Sumber data yang dimaksud dalam penelitian ini adalah subjek yang dimana tempat data itu

diperoleh. Apabila data diperoleh dari wawancara maka sumber data dapat diperoleh dari informan yang dianggap paham pada fokus penelitian dengan menjawab pertanyaan baik pertanyaan tertulis maupun lisan.⁴⁸Data yang diperoleh dari penelitian ini adalah data primer dan data sekunder.

1. Data Primer

Menurut sugiyono data primer adalah data yang langsung diberikan dari sumber data kepada pengumpul data. Sumber data primer pada penelitian ini didapat secara langsung dari wawancara antara peneliti dengan subjek

2. Data sekunder

Data sekunder adalah kebalikan dari data primer yang berarti sumber data yang langsung memberikan data. Sumber data sekunder dalam penelitian ini didapat dari berbagai sumber, seperti jurnal-jurnal baik jurnal nasional maupun internasional, artikel, buku, tesis, dan lain sebagainya yang memiliki informasi yang relevan.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik untuk mencapai hasil yang diharapkan dalam penelitian, penulis menggunakan teknik pengumpulan data:

1. Wawancara

Wawancara berarti berupa dialog yang dilakukan antara narasumber dengan pewawancara. Wawancara termasuk salah satu teknik dalam melakukan pengumpulan data secara langsung dengan mewawancarai dan

⁴⁸Basrowi dan Suwandi, *Memahami Penelitian Kualitatif*, Ct I. (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2008). Hlm. 169.

juga dapat dilakukan dengan memberikan daftar pertanyaan terlebih dahulu, kemudian dapat dijawab dilain waktu.⁴⁹ Teknik wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara terstruktur. Wawancara terstruktur merupakan wawancara yang sudah disusun secara rapi dan dipersiapkan sebelumnya sebagai pedoman wawancara. Teknik wawancara ini dapat dilakukan pada sejumlah informan dengan pertanyaan yang sama.

2. Observasi

Observasi berarti mengumpulkan data secara langsung dari lapangan. Observasi merupakan pengamatan yang tidak terbatas, pengamatan dapat mencakup pada orang maupun objek lain yang ada disekitar. Observasi dibutuhkan untuk memudahkan dalam mendapatkan informasi dan pemahaman tentang apa yang terjadi di lapangan.

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah kumpulan data yang diperoleh dari lapangan berupa gambar sebagai bukti akurat dalam penelitian. Dokumentasi digunakan untuk mencatat data sumber informasi dalam bentuk arsip yang berkaitan dengan hal penelitian.⁵⁰

F. Teknik Analisis Data

Menurut sugiyono yang dimaksud oleh analisis data yaitu proses untuk mencari dan menyusun data dengan cara sistematis yang didapat dari hasil penelitian dengan menjabarkan mana yang penting dan tidak penting agar dapat

⁴⁹Ibid. Hlm. 173.

⁵⁰Ibid. Hlm. 180.

ditarik kesimpulan sehingga mudah bagi diri sendiri juga orang lain memahaminya..⁵¹Penelitian ini menggunakan analisis data sebagai berikut:

1. Reduksi Data

Reduksi data berarti merangkum pokok-pokok penting data. Data yang sudah direduksi akan memberikan gambaran data yang jelas dan mudah dipahami sehingga memudahkan peneliti untuk melanjutkan pengumpulan data selanjutnya.

2. Penyajian Data

Penelitian kualitatif, penyajian datanya dilakukan dengan bentuk uraian kata yang singkat dan teks yang sifatnya naratif. Penyajian data akan memudahkan orang lain untuk mengerti dan memahami dengan apa yang diteliti.

3. Penarikan kesimpulan

Kesimpulan dalam penelitian ini untuk menjawab semua rumusan masalah yang sudah dirumuskan di awal penelitian. Penarikan kesimpulan berupa gambaran dari suatu objek yang sebelumnya belum jelas dan setelah ditarik kesimpulan menjadi jelas dan menjadi temuan baru yang sebelumnya belum pernah ada.⁵²

⁵¹Umrati dan Hengki Wijaya, *Analisis Data Kualitatif: Teori Konsep Dalam Penelitian Pendidikan* (Makasar: Sekolah Tinggi Theologia Jaffray, 2020). Hlm. 85.

⁵²Ibid. Hlm. 88-90.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data

1. Profil Desa Air Teluk Hessa

Desa Air Teluk Hessa merupakan salah satu dari 14 (empat belas) desa yang berada di kecamatan Air Batu, Kabupaten Asahan Sumatera Utara. Desa Air Teluk Hessa terbentuk dari 5 (lima) dusun yang berada di kawasan jalan lintas sumatera Kecamatan Air Batu. Desa ini memiliki tempat yang sangat strategis dan mudah dijangkau, karena letaknya yang tidak terlalu pedalaman dan tidak terlalu dekat juga dari pusat kota, sehingga Desa Air Teluk Hessa ini termasuk tempat yang damai. Akses di Desa ini juga mudah dikarenakan memiliki tempat yang sangat strategis, penduduk di Desa ini juga ramai dan ramah tama kepada pendatang. Dari profil Desa yang tertulis dan terlihat maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian di Desa ini.

2. Visi Misi Desa Air Teluk Hessa

Desa Air Teluk Hessa merupakan Desa yang memberikan pelayanan terbaik bagi masyarakat Desa. Upaya untuk memajukan Desa dan memuaskan masyarakat Desa Air Teluk Hessa memiliki Visi dan Misi.

a. Visi Desa Air Teluk Hessa

Visi termasuk rumusan umum tentang bagaimana akhir perencanaan mengenai keadaan yang diinginkan. Dengan adanya visi yang baik dan

kuat maka lembaga tersebut akan mampu menjadi lembaga yang dapat mengatur pengelolaan sumber daya, mengatur setiap kegiatan, dan mampu mengembangkan indikator-indikator kinerjanya.

Adapun visi Desa Air Teluk Hessa Kecamatan Air Batu Kabupaten Asahan adalah "terbangunnya tata kelola pemerintah Desa yang baik dan bersih guna mewujudkan Desa Air Teluk Hessa yang adil, makmur, sejahtera, dan bermartabat."

b. Misi Desa Air Teluk Hessa

Misi merupakan gambaran umum berupa upaya-upaya yang akan dilakukan Desa Air Teluk Hessa untuk mewujudkan visi. Adapun misi Desa Air Teluk Hessa sebagai berikut:

- 1) Mengamalkan dan melaksanakan ajaran agama dalam kehidupan sehari-hari
- 2) Meningkatkan kinerja perangkat Desa Air Teluk Hessa yang berkualitas, profesional, dan berjiwa pelayanan prima
- 3) Meningkatkan sarana dan prasarana yang mendukung dalam kehidupan masyarakat
- 4) Meningkatkan taraf hidup masyarakat
- 5) Mengupayakan kemandirian masyarakat melalui partisipasi aktif dalam pembangunan maupun kegiatan ekonomi produktif
- 6) Meningkatkan ketertiban dan keamanan serta penghormatan terhadap supremasi hukum

- 7) Meningkatkan kerjasama dan gotong royong dalam bermasyarakat yang berasaskan kekeluargaan.

3. Kondisi Umum Desa Air Teluk Hessa

a. Kondisi Geografis

Desa Air Teluk Hessa memiliki jarak 1 kilometer ke Kecamatan Air Batu dari jalan lintas Sumatera dan dapat ditempuh sekitar 5 menit menggunakan sepeda motor, sedangkan jarak ke pusat kota kabupaten dapat ditempuh sekitar 25 menit menggunakan sepeda motor, sehingga Desa ini dapat dikatakan memiliki akses yang cukup mudah. Desa Air Teluk Hessa memiliki batas wilayah sebagai berikut :

- 1) Sebelah utara berbatas dengan Desa Hessa Perlompongan
- 2) Sebelah selatan berbatas dengan Desa Sei Alim Ulu
- 3) Sebelah barat berbatasan dengan Desa Perk Air Batu l/Il dan Danau Sijabut
- 4) Sebelah timur berbatasan dengan Kecamatan Teluk Dalam

Secara geografis Desa Air Teluk Hessa memiliki ketinggian antara ± 7 s/d 12 meter dari permukaan laut.

b. Kondisi Topografi

Keadaan tanah di Desa Air Teluk Hessa umumnya bergelombang yang terdiri dari perkebunan rakyat. Desa ini terdapat banyak perkebunan rakyat yang sangat subur. Masyarakat Desa ini banyak yang memanfaatkan lahan dan tanah yang bagus untuk berkebun dengan menanam tanaman Ubi dan Kelapa Sawit, ada juga yang menanam jagung dan juga sayuran.

c. Kondisi Demografis

Kondisi demografis Desa Air Teluk Hessa digambarkan pada kependudukan atau masyarakat Desa secara keseluruhan, yang dibagi menjadi lima Dusun juga terdiri dari banyak Kepala Keluarga dan anggota keluarga. Kependudukan di Desa Air Teluk Hessa mencapai lebih dari 2000 jiwa, dengan berbagai macam suku juga budaya. Jumlah penduduk terbanyak di Desa ini terletak di dusun IV dengan jumlah penduduk 682 jiwa. Kependudukan Desa Air Teluk Hessa terdapat pada tabel berikut:

Tabel Jumlah Kependudukan

NO	KEPENDUDUKAN	JUMLAH
1	Jumlah Penduduk	2476 Jiwa
2	Jumlah KK	742 KK
3	Laki-Laki	1226 Jiwa
4	Perempuan	1250 Jiwa

Sumber data: Profil Desa Air Teluk Hessa

Dengan Perincian sebagai berikut:

a. Dusun I

NO	DUSUN I	JUMLAH
1	Kepala Keluarga	95 Keluarga
2	Penduduk	310 Jiwa
3	Laki-Laki	161 Jiwa
4	Perempuan	149 Jiwa

Sumber data: Profil Desa Air Teluk Hessa

b. Dusun II

NO	DUSUN II	JUMLAH
1	Kepala Keluarga	135 Keluarga
2	Penduduk	438 Jiwa
3	Laki-Laki	205 Jiwa
4	Perempuan	233 Jiwa

Sumber data: Profil Desa Air Teluk Hessa

c. Dusun III

NO	DUSUN III	JUMLAH
1	Kepala Keluarga	129 Keluarga
2	Penduduk	374 Jiwa
3	Laki-Laki	183 Jiwa
4	Perempuan	191 Jiwa

Sumber data: Profil Desa Air Teluk Hessa

d. Dusun IV

NO	DUSUN IV	JUMLAH
1	Kepala Keluarga	205 Keluarga
2	Penduduk	682 Jiwa
3	Laki-Laki	532 Jiwa
4	Perempuan	332 Jiwa

Sumber data: Profil Desa Air Teluk Hessa

e. Dusun V

NO	DUSUN V	JUMLAH
1	Kepala Keluarga	178 Keluarga
2	Penduduk	672 Jiwa
3	Laki-Laki	327 Jiwa
4	Perempuan	345 Jiwa

Sumber data: Profil Desa Air Teluk Hessa

4. Pemberdayaan dan Kesejahteraan Keluarga (PKK)

Desa Air Teluk Hessa memiliki Pemberdayaan dan Kesejahteraan Keluarga (PKK) yang ikut andil dalam pembangunan. Adanya Pemberdayaan dan Kesejahteraan Keluarga di Desa ini mempengaruhi kemajuan serta perkembangan Desa. Hal ini dipengaruhi oleh besarnya partisipasi perempuan dalam proses pembangunan, yang beranggotakan Ibu-Ibu Desa, sehingga Ibu-Ibu di Desa ini tidak sekedar menjadi Ibu Rumah Tangga saja melainkan juga memiliki kegiatan yang membantu kesejahteraan Desa. Adapun kegiatan-kegiatan yang dilakukan oleh PKK sebagai berikut:

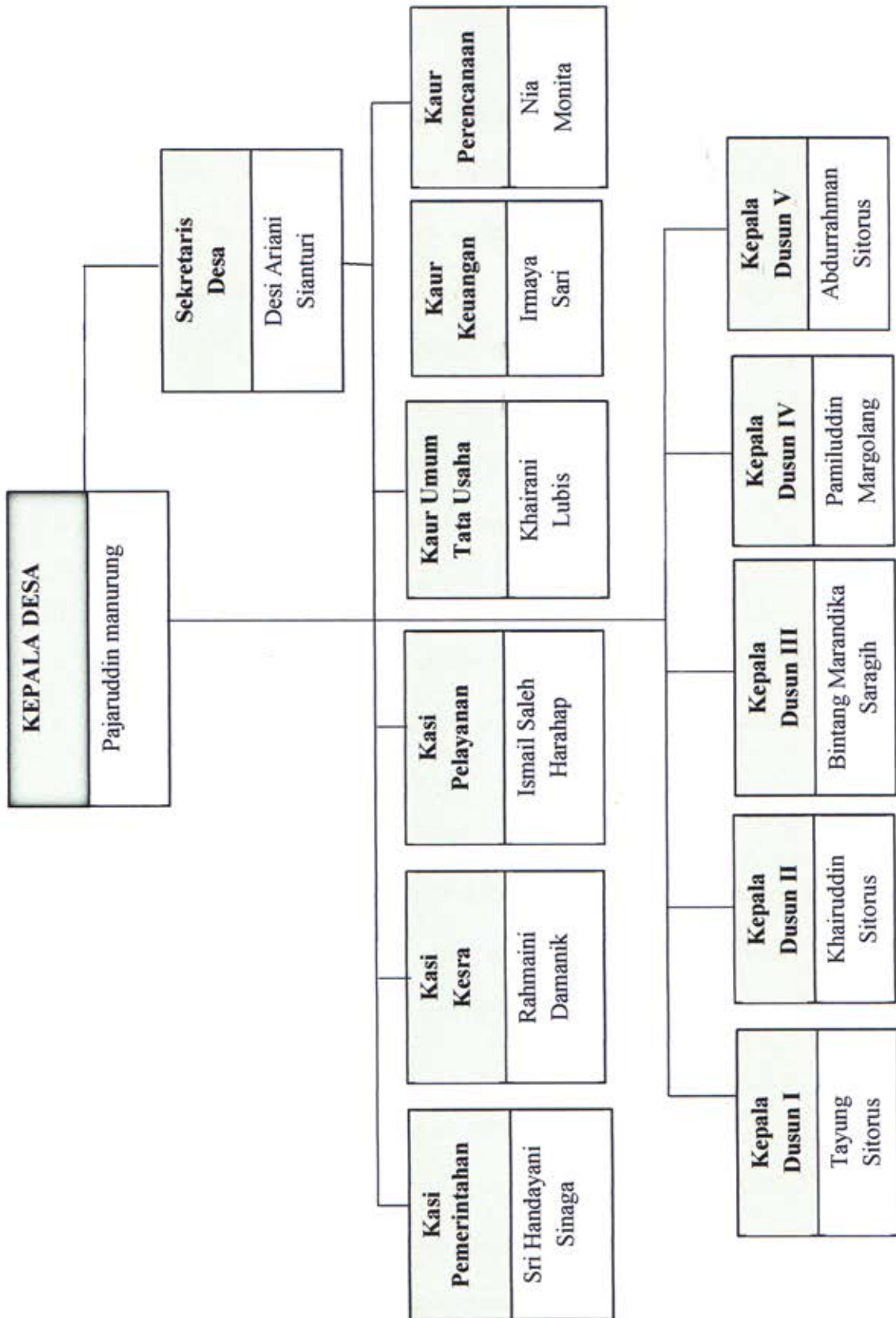
- a. Melaksanakan pengajian perwiritan Ibu/Bapak
- b. Melaksanakan gotong royong bersama kaum Bapak dan generasi muda
- c. Penyuluhan berkoperasi
- d. Meningkatkan kegiatan posyandu baik posyandu balita maupun lansia
- e. Penghijauan, penanaman bunga dan kebersihan lingkungan
- f. Menggerakkan kegiatan KB mandiri
- g. Latihan kader PKK
- h. Penyuluhan tentang sandang dan pangan

Seluruh kegiatan pembangunan yang dilakukan di Desa Air Teluk Hessa untuk mencapai perubahan pola pikir masyarakat antara lain:

- a. Semakin meningkatnya ketakwaan terhadap Tuhan yang Maha Esa
- b. Meningkatkan kebersihan dan keindahan Desa

- c. Meningkatkan ekonomi masyarakat
- d. Meningkatkan kesehatan masyarakat
- e. Menciptakan lingkungan yang bersih, rapi dan nyaman
- f. Ikut serta ber KB untuk mewujudkan NKKBS
- g. Meningkatkan masyarakat yang sehat
- h. Membudidayakan pakaian yang serasi dan produksi dalam negeri

STRUKTUR PEMERINTAHAN DESA AIR TELUK HESSA



B. Faktor Penyebab Anak Gemar Bermain Game Online Di Desa Air Teluk Hessa

Hasil penelitian ini akan dipaparkan dan dianalisis dengan metode deskriptif dalam penguraian kata. Paparan data yang disajikan sesuai dengan fokus penelitian dan diperoleh langsung saat melakukan observasi dan wawancara. Observasi yang dilakukan dengan mengamati dengan teliti bagaimana keseharian anak remaja yang kecanduan game online, dan melihat faktor penyebab anak gemar bermain game online. tahap pelaksanaan observasi dilakukan dengan mengamati langsung anak yang gemar bermain game online pada saat siang sesudah sekolah daring, di sore hari, dan di malam hari.

a. Siang hari

Siang hari disaat anak setelah selesai melakukan sekolah daring, sebagian anak ada yang langsung bergegas *log-in* kedalam game, dan ada juga yang langsung istirahat dan makan.

b. Sore hari

Setelah sore hari, dari hasil observasi ada anak yang tetap bermain game online, ada yang menyibukkan diri dengan kegiatan olahraga, ada yang sekedar pergi tanpa tujuan dan ada juga yang membantu orang tua.

c. Malam hari

Setelah semua aktivitas dilakukan dari pagi hingga sore, dan tiba waktu malam untuk beristirahat namun anak remaja di Desa Air Teluk Hessa justru berkumpul untuk bermain game online bareng, ada yang sekedar nonton, bercerita dan menghabiskan waktu hingga larut malam.

Dalam paparan di atas terdapat beberapa tingkah laku anak remaja dan perbedaan waktu dalam bermain game online. Terdapat anak remaja yang terlalu fokus dan berlebihan dalam bermain game online, dan ada anak yang bermain game online hanya untuk mengisi waktu senggang. Dalam hal ini peneliti melakukan wawancara mengenai faktor penyebab anak remaja gemar bermain game online. Berdasarkan hasil wawancara yang peneliti lakukan pada 5 remaja diantaranya berinisial DA.

“aku sering kak main game online kira-kira lebih dari 4 jam sehari, kalau main game online ini kak apalagi *mobile legend* seru kak terhibur karena menantang gamenya naik level makin seru kak, apalagi kalau udah mabar kak, awalnya main game ini ikut-ikutan kawan kak karena semua pada main lagi musim juga jadi ya di coba, orang tua pun nggak marah selagi itu nggak melanggar nggak yang aneh-aneh dibuat sampai merugikan orang ya nggak masalah kak”⁵³

Lingkungan memiliki dampak yang besar dalam mempengaruhi perkembangan anak remaja, sebagaimana yang DA alami bahwasannya ia memainkan game hanya ikut-ikutan kawan juga lingkungan sekitar yang banyak memainkan game online, namun DA beranggapan bahwa itu adalah termasuk tren yang lagi musim dan ia pun mencoba. Hal kecil yang berawal dari rasa penasaran dan mencobanya jika tidak dikontrol dengan baik akan menimbulkan dampak besar yang dapat membahayakan fisik maupun psikis. Orang tua juga memiliki peran yang cukup penting dalam memperhatikan anak terutama dalam bermain game agar tidak terjadi kecanduan. Selain faktor lingkungan, ternyata ada juga yang disebabkan dari diri sendiri sebagaimana yang dijelaskan oleh remaja berinisial FA

⁵³ Hasil Wawancara Oleh DA Selaku Remaja yang Gemar Bermain Game Online di Air Teluk Hessa Pada Tanggal 11 Juli 2021

“aku kak kalau bermain game online hanya di waktu malam, paling menghabiskan waktu 3 jam tiap malamnya, aku hanya bisa bermain game online di malam hari dikarenakan di waktu pagi hingga siang aku harus sekolah, pulang sekolah harus bantu orang tua kerja, jadi waktu istirahat di malam hari inilah kak aku sempatkan untuk bermain game online untuk menghilangkan rasa capek, menghibur diri biar tidak stres”⁵⁴

Dari hasil wawancara diatas faktor penyebab anak remaja gemar bermain game online dikarenakan untuk sebagai hiburan. Setelah melakukan berbagai aktivitas yang menguras energi juga pikiran, perlu adanya hiburan untuk menghilangkan capek agar tidak stres. Setiap orang akan melakukannya dengan berbagai cara yang berbeda-beda salah satunya adalah bermain game online. namun ada juga yang memainkan game online untuk mengisi waktu luang sebagaimana yang dilakukan salah satu informan berinisial IM

“kalau 3 jam dalam sehari lebih lah kak, aku biasa main game waktu sore sekalian angon lembu nanti malam main lagi, kalau malam biasanya kami mabar (main bareng) kak, karena tidak ada kerjaan kak suntuk jadi ngisi waktu luangnya main game.”⁵⁵

Mengisi waktu luang memanglah perlu, namun tidak semua orang mengisi waktu luang dengan kegiatan yang bermanfaat, ada yang mengisi waktu luang dengan hiburan. Setiap individu memiliki berbagai keunikan dan sifat yang berbeda-beda. Zaman sekarang ini yang serba teknologi, banyak anak remaja memanfaatkan kecanggihan teknologi untuk mengisi waktu luang mereka dengan bermain game online. perubahan zaman dan lingkungan dapat mempengaruhi sikap dan keadaan individu, seperti yang diungkapkan oleh BS

⁵⁴ Hasil Wawancara Oleh FA Selaku Remaja yang Gemar Bermain Game Online di Air Teluk Hessa Pada Tanggal 11 Juli 2021

⁵⁵ Hasil Wawancara Oleh IM Selaku Remaja yang Gemar Bermain Game Online Pada Tanggal 13 Juli 2021

“main game online ini ya karena suka aja kak, awalnya ikut-ikutan kawan karena lagi musim sekarang ini dimana-mana yang dimainkan game online bahkan sampe ada yang dilombakan kak, timbang nggak ada kerjain ya coba-cobalah belajar main ternyata enak kak bisa dapat kawan juga dari game ini bisa ngobrol-ngobrol kak sambil main jadi nggak bosan”⁵⁶

Anak remaja merupakan anak yang masih dalam perkembangan menuju dewasa sehingga mengalami masa peralihan yang membuat perubahan mulai dari perubahan jasmani hingga perubahan emosi. Perubahan-perubahan yang belum pernah dialami menjadikan remaja itu sendiri bingung dan menjadi masalah. Ketidakpastian tentang dirinya membuat remaja mengidentifikasi dirinya kepada teman sebayanya. Ketika teman yang dijumpai baik maka akan dapat mengarahkan perkembangannya menjadi baik, dan sebaliknya. Sebagaimana dengan bermain game online, banyak anak remaja yang mulai mencoba memainkan game online dikarenakan mengikuti teman sebayanya main game.

Selaras dengan yang di ungkapkan informan inisial A pada wawancara

“seru kak main game online ini apalagi kalau mabar (main bareng) cepat kali waktu berlalu, pertamanya aku liat kawan kak main game ini kok sepertinya enak jadi aku coba kak downloadnya, diajari kawan juga cara mainnya lama-lama nagih kak jadi tiap harilah main game. kalau kuota internetnya habis ya beli wifi kak, sekarang udah banyak kok yang pasang wifi dirumah beli dua ribu aja udah bisa lama mainnya”⁵⁷

Berdasarkan penjelasan dari anak yang berinisial BS dan A mereka memainkan game online karena mengikuti zaman yang sekarang dimana-mana sudah memainkan game online, bahkan dari pihak luar justru membuat perlombaan game online sehingga memicu daya tarik dari berbagai pihak

⁵⁶ Hasil Wawancara Oleh BS Selaku Remaja yang Gemar Bermain Game Online Pada Tanggal 14 Juli 2021

⁵⁷ Hasil Wawancara Oleh A Selaku Remaja yang Gemar Bermain Game Online Pada Tanggal 14 Juli 2021

terutama anak remaja untuk bermain game online. banyak anak remaja yang awalnya memainkan game online dengan coba-coba, hal yang dianggap kecil hingga memberanikan diri untuk mencoba akan memberikan dampak negatif yang besar untuk kedepannya jika tidak dapat mengimbangnya. Banyak berbagai faktor yang membuat anak memainkan game hingga menjadi ketagihan dan kecanduan.

Dari beberapa keterangan yang dipaparkan di atas dapat di simpulkan bahwa faktor-faktor penyebab anak remaja di Desa Air Teluk Hessa mengalami kecanduan game online ialah karena disebabkan oleh dua faktor, yaitu faktor lingkungan maupun faktor dari diri sendiri. faktor dari lingkungan berupa teman sebaya yang dapat mempengaruhi anak remaja tersebut untuk bermain game online. faktor dari diri sendiri yang ingin memainkan game online tersebut untuk menghibur diri, mengisi waktu luang dan kurangnya kontrol atau pengawasan dari orang tua hingga anak remaja tersebut bebas bermain game online tanpa batasan. Game yang bervariasi dan menarik sehingga tidak bosan dalam memainkannya juga termasuk salah satu faktor penyebab anak gemar bermain game online. Selain itu yang dilakukan oleh anak remaja karena kecanduan game online adalah memakai waktu istirahat dan belajar untuk bermain game online. Tugas yang diberikan ketika pembelajaran daring juga dilupakan dan di anggap tidak penting dikarenakan anak remaja tersebut tidak mendapatkan ilmu dari pembelajaran daring.

C. Bimbingan Preventif Orang Tua Dalam Menecgah Adiksi Game Online Anak Remaja di Desa Air Teluk Hessa

Orang tua dapat dikatakan sangat berperan penting dalam mengawasi anak, terutama pada zaman sekarang ini yang semua serba teknologi. Orang tua harus bisa lebih memperhatikan dan menciptakan komunikasi yang baik untu mengarahkan anak agar tidak dikendalikan oleh teknologi. Jalinan komunikasi yang baik antara anak dengan orang tua menjadi salah satu cara untuk mencegah kecanduan game online. Orang tua yang tidak memiliki komunikasi yang baik pada anak atau kurang dalam mengawasi anak akan menyebabkan anak terjerumus dan salah menggunakan teknologi, seperti menggunakan teknologi hanya untuk bermain game online. Sebagaimana dengan wawancara yang dilakukan peneliti pada Ibu Ami.

“Ibu tau si abang suka main game online sama temannya tapi Ibu kurang tau dia menghabiskan berapa banyak waktu untuk bermain, karena Ibu tidak begitu mengawasinya, dia pun main game itu dirumah temannya tidak di rumah, jadi Ibu tidak melarang sih karena kan itu untuk hiburan paling ya Ibu bilangin kalau main game itu jangan lama-lama, jangan terlalu dekat liat handphone”⁵⁸

Model pencegahan yang diberikan oleh Ibu Ami mengacu pada model Xu Turel & Yuan yang berupa model *Dissuasion* yaitu memberikan nasihat. Model ini adalah model yang umum dan sering digunakan oleh orang tua dalam membimbing anak. Ibu Ami memberikan nasihat anak agar tidak terlalu lama dalam bermain game online dan jangan terlalu dekat dalam melihat layar handphone karena tidak bagus untuk kesehatan mata.

⁵⁸ Hasil Wawancara Oleh Ibu Ami Selaku Orang Tua Pada Tanggal 20 Juli 2021

Berdasarkan hasil wawancara diatas ternyata masih ada orang tua yang belum mengetahui dampak yang akan ditimbulkan oleh permainan game online sehingga kurang pengawasan yang diberikan orang tua pada anak. Orang tua mengira bahwa game online hanya sekedar permainan yang menghibur, tetapi tidak mengetahui bahwa jika dimainkan dengan berlebihan akan mengalami kecanduan game online. Namun orang tua tetap memberikan bimbingan dengan mengasih arahan untuk tidak terlalu lama dan tidak terlalu dekat dalam menatap layar handphone.

Orang tua selalu menginginkan yang terbaik untuk anaknya, apapun akan dilakukan untuk kebahagiaan anak seperti memfasilitasi kebutuhan yang diperlukan anak, tidak masalah harus mengeluarkan biaya Banyak yang penting kebahagiaan anak. Sebagaimana yang dilakukan oleh Ibu Ida.

“Ibu selalu memfasilitasi kebutuhan anak Ibu, kalau minta beli kuota ya Ibu kasih, Ibu tidak pernah mengekang atau melarang apa yang mau ia lakukan selagi itu tidak melanggar hukum dan itu membuat dia senang, main game kan untuk mengisi waktu luang kalau waktunya belajar ya belajar, kadang ya Ibu perhatikan juga sewaktu dia main game”⁵⁹

Ibu Ida menggunakan model pencegahan *Parental monitoring* yaitu merupakan upaya orang tua dalam memperhatikan anaknya sebagaimana yang dilakukan Ibu Ida yang memperhatikan anaknya sewaktu bermain game online agar anak tidak lupa waktu untuk belajar.

Paparan diatas menjelaskan bahwa Ibu tersebut tidak memberi batasan kepada anak untuk bermain game online karena hal tersebut dapat merusak kebahagiaan anak. Meskipun orang tua memenuhi fasilitas anak, memberikan

⁵⁹ Hasil Wawancara Oleh Ibu Ida Selaku Orang Tua Pada Tanggal 20 Juli 2021

kebebasan kepada anak, dan memaklumi perilaku anak, tetap saja orang tua berperan penting dalam mengawasi dan mendidik anak dengan baik. Seperti informan berikut yang memberikan nasehat dan juga pengetahuan kepada anaknya.

“Ibu tidak melarang anak untuk bermain game, tapi Ibu tetap selalu bilangin ke dia kalau bermain game online berlebihan itu bahaya, Ibu juga suka cari-cari berita atau video anak yang suka main game itu gimana efeknya nanti Ibu tunjukkan ke dia. Ibu pun selalu ingetkan pembagian waktu bermain sama belajar itu harus lebih banyak ke waktu belajar, dan Bapak juga bantu untuk bilangin ke anak-anak jangan terlalu berlebihan bermain gamenya”⁶⁰

Model pencegahan yang diberikan oleh Ibu Rosita mengacu pada Model Xu Turel & Yuan berupa model *Dissuasion* yaitu suatu tindakan berupa memberikan nasehat atau membujuk anak untuk tidak terlalu berlebihan dalam bermain game online. Ibu Rosita juga menggunakan model *Education* yang mengacu pada pengetahuan atau pendidikan. *Education* yang dilakukan Ibu Rosita adalah dengan menonton berita juga video tentang bahaya game online dan menunjukkan ke anak agar mereka mendapatkan pemahaman tentang bahaya game online.

Dari wawancara di atas dapat disimpulkan bahwa penting bagi orang tua memiliki wawasan yang luas di zaman sekarang terutama tentang game online agar dapat memberikan bimbingan kepada anak. Perlunya perhatian dan komunikasi yang baik kepada anak agar anak dapat menerima dengan baik arahan-arahan yang diberikan padanya. Bimbingan orang tua yang baik dapat

⁶⁰ Hasil Wawancara Oleh Ibu Rosita Selaku Orang Tua Pada Tanggal 25 Juli 2021

mempengaruhi kepribadian dan kematangan pada perkembangan anak, terutama anak remaja.

Bimbingan yang dapat dilakukan orang tua dalam mengawasi anaknya dalam bermain game online juga bisa dengan memberikan batasan waktu atau pembagian waktu sebagaimana yang dilakukan oleh Ibu Umi kepada anaknya

“anak Ibu yang satu itu suka bermain game online tapi tetap Ibu kasih batasan, kalau siang sepulang sekolah Ibu suruh istirahat nanti sore kalau Ibu lihat memegang handphone Ibu suruh bantu-bantu Ibu atau bapak, jadi waktu untuk main game itu malam itupun tidak sampe larut malam jika sudah jam 11 malam Ibu suruh pulang karena mainnya kan dirumah sebelah besoknya juga harus sekolah kalau lewat dari jam 11 tidak Ibu bukain pintu kalau pulang”.⁶¹

Dalam pencegahan game online Ibu Umi menggunakan model pencegahan *attention switching* dan *Resource Restriction*. Dimana *attention switching* adalah mengalihkan fokus anak kepada kegiatan, Ibu Umi mengalihkan perhatian anak dengan cara menyuruh anak untuk bantu-bantu kegiatan orang tua. Selain itu Ibu Umi juga menggunakan model *Resource Restriction*, yaitu pembatasan berbagai sumber daya untuk bermain game online dengan cara memberi batasan waktu pada anak saat bermain game online.

Selaras dengan Ibu Wiwin, adapun hasil wawancara sebagai berikut

“Ibu sendiri tidak suka kalau anak Ibu terlalu lama main handphone karena kesian sama matanya apalagi untuk main game, jadi Ibu daftarkan anak Ibu itu ikut pelatihan futsal di pondok jadi dia punya kegiatan, kalau tidak ada jadwal latihan ya Ibu suruh dia angon lembu jadi jatah dia untuk bermain game itu tidak berlebihan, tapi ya terkadang anak remaja ini suka main game diam-diam.”⁶²

⁶¹ Hasil Wawancara Oleh Ibu Umi Selaku Orang Tua Pada Tanggal 30 Juli 2021

⁶² Hasil Wawancara Oleh Ibu Umi Selaku Orang Tua Pada Tanggal 1 Agustus 2021

Ibu Wiwin menggunakan model pencegahan *attention switching* menurut Xu Turel & Yuan yaitu mencegah anak kecanduan game online dengan cara mengalihkan perhatian anak yang terlibat dalam permainan game online. Pengalihan perhatian pada anak yang dilakukan Ibu Wiwin dengan mendaftarkan kegiatan olahraga futsal yang diminati anak dan sesuai dengan bakat anak sehingga tidak terlalu fokus pada game online.

Dari penjelasan di atas bimbingan yang dilakukan orang tua untuk mencegah anak agar tidak kecanduan game online bisa dilakukan dengan cara memberikan batasan waktu untuk bermain, dan memberikan kesibukan atau kegiatan yang bermanfaat pada anak seperti mengikutkan anak les di luar jam sekolah, atau menyuruh anak untuk membantu orang tua dalam kegiatan sehari-hari. Pola asuh yang digunakan orang tua di atas adalah pola asuh otoriter yang dimana anak tidak diberikan kebebasan dalam bermain game online.

Dari hasil wawancara di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa orang tua berperan penting dalam mengawasi dan memberikan bimbingan kepada anak ketika bermain game online, orang tua perlu membangun komunikasi yang baik kepada anak agar anak dapat menceritakan keluh kesahnya dan anak merasa lebih diperhatikan sehingga tidak terjerumus pada dampak negatif yang ditimbulkan dari bermain game online.

Model bimbingan yang dilakukan orang tua dalam mencegah adiksi game online pada anak remaja di Desa Air Teluk Hessa sesuai dengan pemaparan di atas adalah dengan memberikan batasan waktu dalam bermain, memberikan kesibukan

pada anak berupa kegiatan yang positif, memberikan nasihat, dan memberikan edukasi atau pengetahuan tentang bahaya game online pada anak

D. Hambatan Orang Tua Dalam Memberikan Bimbingan dalam Mencegah Adiksi Game Online Pada Anak Remaja

Dalam memberikan bimbingan atau arahan kepada anak tidak semudah yang dipikirkan, terlebih kepada anak remaja yang tidak bisa mengontrol emosi dan memiliki pemikiran yang labil. Banyak hambatan yang dialami orang tua ketika memberikan bimbingan terkait game online kepada anak, salah satunya adalah kesibukan, sebagaimana yang dialami oleh salah satu informan yaitu Ibu Ami

“Ibu tidak bisa selalu mengawasi anak saat bermain game online apalagi kalau mainnya dirumah tetangga karena Ibu jualan harus jaga kedai, itupun disambi sama beres-beres rumah jadi tidak ada waktu Ibu untuk mengawasi anak Ibu”⁶³

Selaras dengan yang di ungkapkan Ibu Umi

“Hambatan pasti ada apalagi kalau udah pagi sampai siang itu kerjaan rumah banyak, kadang harus bantu bapak jadi Ibu ngerasa waktu untuk anak itu kurang, tapi walaupun gitu tetap diawasi kalau Ibu lagi repot nampak anak main game pasti ada aja itu yang Ibu suruh”⁶⁴

Orang tua yang mempunyai kesibukan di luar maupun di dalam rumah jika tidak dikelola dengan baik akan membuat anak merasa kurang mendapat kasih sayang. Kesibukan orang tua terutama Ibu rumah tangga tidak bisa lagi dipungkiri, tetapi orang tua yang bijak akan memiliki solusi untuk membagi waktu dalam mengawasi anak. Namun tidak semua orang tua dapat melakukannya,

⁶³ Hasil Wawancara Oleh Ibu Ami Selaku Orang Tua Pada Tanggal 20 Juli 2021

⁶⁴ Hasil Wawancara Oleh Ibu Umi Selaku Orang Tua Pada Tanggal 30 Juli 2021

bahkan tidak sedikit orang tua yang terbawa emosi ketika mengawasi dan membimbing anak, seperti yang di ungkapkan informan Ibu Wiwin

“anak Ibu kadang suka bandel kalau dibilangin, walupun di rumah udah ada pembagian tugasnya tapi masih suka malas ngerjainnya, terkadang suka main game diem-diem dibelakang Ibu kalau lagi main game dipanggil itu susah apalagi di suruh ini itu, jadi terkadang Ibu emosi sampe merepet (marah) dulu baru ditinggalkan gamenya, ataupun pergi karena dimarahi”⁶⁵

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa kepribadian anak dan emosi orang tua juga termasuk hambatan dalam membimbing anak dalam mencegah kecanduan game online. Kepribadian anak remaja yang masih labil terkadang dapat memancing emosi orang tua dengan tidak sengaja, namun emosi atau marahnya orang tua demi kebaikan anaknya. Orang tua selalu menginginkan yang terbaik untuk anaknya, apapun dilakukan untuk kebahagiaan anaknya sehingga lupa untuk memberikan batasan ataupun pengetahuan penting untuk anak.

“Ibu tidak begitu paham sama handphone apalagi sama game online ini setau Ibu ya itu cuma permainan biasa, kalau Ibu lihat anak-anak saat main itu senang, jadi Ibu ngingetinnya itu di jam makan, jam sholat gitulah.”⁶⁶

Berdasarkan wawancara diatas ternyata kurangnya pengetahuan akan bahaya yang ditimbulkan oleh game online juga termasuk hambatan dalam memberikan bimbingan. Pentingnya pengetahuan yang harus dimiliki orang tua tentang bahaya yang akan ditimbulkan dari permainan online bertujuan agar mereka dapat memberikan bimbingan kepada anak-anaknya. Memberikan

⁶⁵ Hasil Wawancara Oleh Ibu Wiwin Selaku Orang Tua Pada Tanggal 1 Agustus 2021

⁶⁶ Hasil Wawancara Oleh Ibu Ida Selaku Orang Tua Pada Tanggal 20 Juli 2021

pengetahuan kepada anak merupakan tanggung jawab orang tua sebagai pendidikan pertama bagi anak.

Dari semua hasil wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa ada beberapa yang menjadi hambatan orang tua dalam memberikan bimbingan guna mencegah kecanduan game online, yaitu Kesibukan yang dimiliki orang tua sehingga kurangnya waktu untuk anak, kepribadian anak, emosi orang tua, dan kurangnya pengetahuan orang tua tentang game online sehingga tidak dapat memberikan bimbingan kepada anak.

BAB V

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah peneliti lakukan di Desa Air Teluk Hessa Kecamatan Air Batu, dapat ditarik kesimpulan yaitu:

1. Faktor-faktor yang menyebabkan anak remaja di Desa Air Teluk Hessa gemar bermain game online ialah karena faktor dari lingkungan teman sebaya yang dapat mempengaruhi anak remaja tersebut untuk bermain game online. faktor dari diri sendiri yang ingin memainkan game online tersebut untuk menghibur diri, mengisi waktu luang dan kurangnya kontrol atau pengawasan dari orang tua hingga anak remaja tersebut bebas bermain game online tanpa batasan. Game yang bervariasi dan menarik sehingga tidak bosan dalam memainkannya juga termasuk salah satu faktor penyebab anak gemar bermain game online.
2. Model bimbingan pencegahan yang dilakukan orang tua dalam mencegah adiksi game online pada anak remaja di Desa Air Teluk Hessa ialah dengan memberikan batasan waktu dalam bermain game online, memberikan kesibukan pada anak dengan mengikutsertakan anak pada kegiatan ekstrakurikuler atau hal lain, memberikan nasihat, dan memberikan edukasi atau pengetahuan tentang bahaya game online.

3. Hambatan yang dialami orang tua dalam memberikan bimbingan pencegahan pada anak remaja di Desa Air Teluk Hessa adalah waktu yang kurang pada anak atau kesibukan yang dimiliki orang tua, kepribadian anak yang sulit menerima masukan, emosi orang tua, dan kurangnya pengetahuan orang tua akan bahayanya game online bagi anak.

B. Saran

Dari kesimpulan diatas mengenai faktor penyebab anak gemar bermain game online, bimbingan orang tua dalam mencegah adiksi game online pada anak, serta hambatan yang dialami orang tua dalam memberikan bimbingan pencegahan, maka penulis menyampaikan saran-saran sebagai berikut:

1. Kepada orang tua disarankan untuk lebih peduli dalam mengawasi anak ketika bermain game online, karena orang tua memiliki peran penting dalam perkembangan anak, peran tersebut dapat dimulai dari memberikan perhatian-perhatian kecil pada anak serta memberi batasan pada anak ketika bermain game.
2. Disarankan kepada pemerintah setempat untuk ikut serta memperhatikan anak-anak yang gemar bermain game online, dan memberikan penyuluhan akan bahayanya game online.
3. Untuk penelitian selanjutnya agar dapat memperluas tentang penelitian yang sejenis dan lebih menarik, serta membahas fakta-fakta terkait game online yang tidak dibahas dalam penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Afiatin, Tina. *Psikologi Perkawinan Dan Keluarga: Penguatan Keluarga Di Era Digital Berbasis Kearifan Lokal*. Yogyakarta: PT Kanisius, 2018.
- Aisyah, Siti. *Perkembangan Peserta Didik Dan Bimbingan Belajar*. Yogyakarta: Deepublish, 2015.
- Alo Liliweri, M. S. *Komunikasi Serba Ada Serba Makna*. Jakarta: Kencana, 2011.
- Amin, Samsul Munir. *Menyiapkan Masa Depan Anak Secara Islami*. Jakarta: Amzah, 2007.
- Ardi. "Peran Bimbingan Konseling Islam Mengatasi Kecanduan Game Online." *Jurnal Penelitian Huku dan Pendidikan* 18, no. 1 (2019).
- Dkk, I Ketut Sudarsana. *Covid-19: Perspektif Agama Dan Kesehatan*. Yayasan Kita Menulis, 2020.
- Firdaus, Julian. "Pelaksanaan Kewajiban Orang Tua Terhadap Anak Pecandu Game Online Di Jalan Salak Raya Kota Bengkulu Dalam Perspektif Hukum Islam." *Qiyas* 3, no. 2 (2018).
- Friedman. *Buku Ajar Keperawatan Keluarga : Riset, Teori, Dan Praktek*. Ke-5. Jakarta: EGC, 2010.
- Hamid, Abdul. *Memaknai Kehidupan*. Tigaraksa Tangerang Banten: Makmood Publishing, 2020.
- Karaca, Semra, Ayse Karakoc, Ozlem Can Gurkan, Nevin Onan, and Gul Unsal Barlas. "Investigation of the Online Game Addiction Level , Sociodemographic Characteristics and Social Anxiety as Risk Factors for Online Game Addiction in Middle School Students Investigation of the Online Game Addiction Level , Sociodemographic Characteristics ." *Community Mental Health Journal*, no. July (2020). <https://doi.org/10.1007/s10597-019-00544-z>.
- Lubis, Lahmuddin. *Konseling Dan Terapi Islam*. Medan: Perdana Publishing, 2016.
- Maharani, Diah Utaminingsih; Citra Abriani. *Bimbingan Dan Konseling Perkembangan Remaja*. Yogyakarta: Psikosain, 2017.
- Mairistia, Roza. "Kecanduan Game Online Dan Penanganannya Pada Siswa Sekolah Menengah Pertama Di Kota Madya Sabang." Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh, 2020.
- Moleong, Lexy J. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2005.
- Mulyadi. *Diagnosa Kesulitan Belajar Dan Bimbingan Terhadap Kesulitan*

- Belajar Khusus*. Malang: NuhaLitera, 2008.
- Nuryono, Fitri Ma'rifatul Laili dan Wiryo. "Penerapan Konseling Keluarga Untuk Mengurangi Kecanduan Game Online Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 21 Surabaya." *Jurnal BK* Vol 05, no. 01 (2015): 67.
- Organization, World Health. "Gaming Disorder," 2018. <https://www.who.int/features/qa/gaming-disorder/en/>.
- Putra, Siti Atava Rizema. *Panduan Pendidikan Berbasis Bakat Siswa*. Yogyakarta: Diva Press, 2013.
- RI, Departemen Agama. *Al Qur'an Dan Terjemahan (Ayat Pojok Bergaris)*. Semarang: CV Asy Syifa', 1999.
- Ridoi, Mokhammad. *Cara Mudah Membuat Game Edukasi Dengan Construct 2*. Maskha, 2018.
- Santrock, John W. *Remaja*. Edisi XI,. Jakarta: Erlangga, 2007.
- Sarlitio Wirawan Sarwono. *Psikologi Remaja*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2013.
- Smart, Aqila. *Cara Cerdas Mengatasi Anak Kecanduan Game*. Yogyakarta: A Plus Books, 2010.
- Stone, Bessie G., Kathy A. Mills, and Beth Saggars. "Online Multiplayer Games for the Social Interactions of Children with Autism Spectrum Disorder: A Resource for Inclusive Education." *International Journal of Inclusive Education* 23, no. 2 (2019): 209–228.
- Suprijono, Agus. *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Gramedia Pustaka, 2011.
- Surya, Hendra. *Kiat Mengatasi Penyimpangan Prilaku Anak*. Jakarta: Jakarta Elekmedia, 2004.
- Suwandi, Basrowi dan. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Ct I. Jakarta: PT Rineka Cipta, 2008.
- Tarmizi. *Bimbingan Konseling Islam*. Medan: Perdana Publishing, 2018.
- Utomo, Andri Arif Kustiawan dan Andy Widhia Bayu. *Jangan Suka Game Online, Pengaruh Game Online Dan Tindakan Pencegahan*. Magetan: CV. Ae Medika Grafika, 2019.
- Widiningsih, Ahyani Radhiani Fitri dan Yuli. *Psikologis Adiktif*. Pekanbaru: Al-Mujtahadah Press, 2016.
- Wijaya, Umrati dan Hengki. *Analisis Data Kualitatif: Teori Konsep Dalam Penelitian Pendidikan*. Makasar: Sekolah Tinggi Theologia Jaffray, 2020.
- Yusuf, Syamsu. *Psikologi Perkembangan Anak Dan Remaja*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2016.

Zhengchuan Xu, Ofir Turel, & Yufei Yuan. "Online Game Addiction among Adolescents: Motivation and Prevention Factors." *European Journal of Information Systems* 21, no. 3 (2012).

"No Title" (n.d.). <https://dosensosiologi.com/pengertian-preventif/>.

"Pengguna Gim Online Meningkat 75 Persen Selama Corona," n.d. <https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20200331163816-185-488789/pengguna-gim-online-meningkat-75-persen-kala-corona>.

DAFTAR WAWANCARA

Judul Penelitian “Model Bimbingan Preventif Orang Tua Dalam Mencegah Adiksi Game Online Pada Anak Remaja Di Desa Air Teluk Hessa”

1. Menurut Ibu/ Bapak bagaimana keseharian anak selama di rumah ?
2. Apakah Ibu/ Bapak berperan dalam memperhatikan keseharian anak ?
3. Apa saja faktor penyebab anak remaja gemar bermain game online ?
4. Apakah Ibu/ Bapak menuruti semua yang diinginkan anak ?
5. Apa yang Ibu/ Bapak lakukan untuk menstop anak ketika sedang asik dalam bermain game online ?
6. Apa yang Ibu/ Bapak lakukan dalam mencegah anak agar tidak kecanduan dalam bermain game online ?
7. Bagaimana pembagian waktu yang Ibu/ Bapak berikan kepada anak dalam bermain game online ?
8. Apakah usaha Ibu/ Bapak lakukan dapat membuat anak mengubah kebiasaan bermain game online ?
9. Apakah ada hambatan Ibu/ Bapak dalam mencegah anak dalam bermain game online ?
10. Apa saja hambatan yang Ibu/ Bapak alami saat memberikan bimbingan pencegahan kepada anak ?

DOKUMENTASI









KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA MEDAN
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI
Jl. Williem Iskandar Pasar V Medan Estate 20371
Telp. (061) 6615683-6622925 Fax. 6615683

Nomor : B-1809/DK/DK.V.1/TL.00/06/2021

11 Juni 2021

Lampiran : -

Hal : **Izin Riset**

Yth. Bapak/Ibu Kepala Kepala Desa Air Teluk Hessa

Assalamulaikum Wr. Wb.

Dengan Hormat, diberitahukan bahwa untuk mencapai gelar Sarjana Strata Satu (S1) bagi Mahasiswa Fakultas Dakwah dan Komunikasi adalah menyusun Skripsi (Karya Ilmiah), kami tugaskan mahasiswa:

Nama : Indah Pujawati
NIM : 0102173143
Tempat/Tanggal Lahir : Air Teluk Hessa, 05 Juni 2000
Program Studi : Bimbingan Penyuluhan Islam
Semester : VIII (Delapan)
Alamat : Air Teluk Hessa Dusun IV Kecamatan Air Batu

untuk hal dimaksud kami mohon memberikan Izin dan bantuannya terhadap pelaksanaan Riset di Jl Padat Karya, Desa Air Teluk Hessa Dusun IV, Kec Air Batu, guna memperoleh informasi/keterangan dan data-data yang berhubungan dengan Skripsi (Karya Ilmiah) yang berjudul:

Model Bimbingan Preventif Orang Tua Dalam Mencegah Adiksi Game Online Pada Remaja Di Desa Air Teluk Hessa Kecamatan Air Batu

Demikian kami sampaikan, atas bantuan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Medan, 11 Juni 2021

a.n. DEKAN

Wakil Dekan I



Digitally Signed

Dr. Rubino, MA

NIP. 197312291999031001

Tembusan:

- Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sumatera Utara Medan



PEMERINTAH KABUPATEN ASAHAN
KECAMATAN AIR BATU
DESA AIR TELUK HESSA
Jalan Lintas Sumatera

SURAT KETERANGAN
NOMOR : 071 / 236 / 2012 / VIII / 2021

Yang bertanda tangan dibawah ini

a. Nama : **FAJARUDDIN MANURUNG**
b. Jabatan : **KEPALA DESA AIR TELUK HESSA**

Dengan ini menerangkan bahwa:

NAMA : **INDAH PUJAWATI**
NIM : 0102173143
TEMPAT/TANGGAL LAHIR : AIR TELUK HESSA, 05-06-2000
PROGRAM STUDY : BIMBINGAN PENYULUHAN ISLAM
SEMESTER : VIII (DELAPAN)
ALAMAT : DUSUN IV, DESA AIR TELUK HESSA
KECAMATAN AIR BATU
JUDUL SKRIPSI : ***“Model Bimbingan Preventif Orang Tua Dalam Mencegah Adiksi Game Online Pada Remaja Di Desa Air Teluk Hessa Kecamatan Air Batu”***

Bahwa benar yang bersangkutan telah melakukan penelitian (riset) dengan judul skripsi tersebut diatas yang dilaksanakan di Jalan Padat Karya Dusun IV Desa Air Teluk Hessa Kecamatan Air Batu sejak tanggal 11 Juli 2021 sampai dengan 11 Agustus 2021.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat dengan sebenarnya agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Air Teluk Hessa, 12 Agustus 2021
KEPALA DESA AIR TELUK HESSA



FAJARUDDIN MANURUNG

RIWAYAT HIDUP

A. IDENTITAS DIRI

Nama : Indah Pujawati
Nim : 0102173143
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/ Tgl Lahir : Air Teluk Hessa, 05 Juni 2000
Agama : Islam
Kebangsaan : Indonesia
Status : Belum Kawin
Pekerjaan : Mahasiswa
Alamat : Jl, Padat Karya Desa Air Teluk Hessa, Asahan

B. PENDIDIKAN

SD : SDN 014665 Danau Sijabut
SMP : MTS Al Washliyah, Air Teluk Kiri
SMA : SMA N 1 Air Batu
Perguruan Tinggi : Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

C. ORANG TUA/WALI

Ayah : Suparmin
Ibu : Siti Umuyati
Pekerjaan Orang Tua
a. Ayah : Karyawan
b. Ibu : -
Alamat : Jl Padat Karya, Desa Air Teluk Hessa, Asahan