UPAYA ORANG TUA DALAM MENGATASI KECANDUAN BERMAIN *GAME ONLINE* PADA ANAK DI DUSUN JETIS KLEPU CEPER KABUPATEN KLATEN TAHUN PELAJARAN 2020/2021

SKRIPSI

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Guna Memperoleh Derajat Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Diajukan Oleh:

ROSIDA MIFTAKHUL JANAH
1715100039

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS WIDYA DHARMA KLATEN
2021

UPAYA ORANG TUA DALAM MENGATASI KECANDUAN BERMAIN *GAME ONLINE* PADA ANAK DI DUSUN JETIS KLEPU CEPER KABUPATEN KLATEN TAHUN PELAJARAN 2020/2021

SKRIPSI

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Guna Memperoleh Derajat Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Diajukan Oleh:

ROSIDA MIFTAKHUL JANAH
1715100039

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS WIDYA DHARMA KLATEN
2021

UNIVERSITAS WIDYA DHARMA KLATEN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
Alamat : Jl. Ki Hajar Dewantara, Klaten 57438
Telp. (0272) 326000. 3265000, 322363, 328842, Fax. (0272) 323288

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rosida Miftakhul Janah

NIM : 1715100039

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP)

Judul : Upaya Orang Tua dalam Mengatasi Kecanduan Bermain *Game Online* pada Anak di Dusun Jetis Klepu Ceper Kabupaten Klaten Tahun Pelajaran 2020/2021

Menyatakan bahwa Skripsi ini adalah karya sendiri dan belum pernah diajukan untuk memperoleh derajat kesarjanaan di suatu perguruan tinggi manapun. Dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis/diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka. Jika terdapat hal-hal yang tidak sesuai dengan pernyataan ini, maka saya bersedia derajat kesarjanaan saya dicabut.

Klaten, 22 Juni 2021

Yang menyatakan,

Rosida Miftakhul Janah

1715100039

HALAMAN PERSETUJUAN

Judul : Upaya Orang Tua dalam Mengatasi Kecanduan Bermain *Game Online* pada Anak di Dusun Jetis Klepu Ceper Kabupaten Klaten Tahun Pelajaran 2020/2021

Nama : Rosida Miftakhul Janah

NIM : 1715100039

Skripsi ini telah diperiksa dan disetujui

pada **Senin, 07 Juni 2021**

Pembimbing I,

Drs. H. Jajang Susatya, M.Si.
NIP. 196112091991031 0001

Pembimbing II,

Ummu Hany Almasitoh, S.Psi., M.A.
NIK. 690 809 296

Mengetahui,
Ketua Program Studi PGSD

Ummu Hany Almasitoh, S.Psi., M.A.
NIK. 690 809 296

SKRIPSI

UPAYA ORANGTUA DALAM MENGATASI KECANDUAN BERMAIN GAME ONLINE PADA ANAK DI DUSUN JETIS KLEPU CEPER KABUPATEN KLATEN TAHUN PELAJARAN 2020/2021

Dipersiapkan dan disusun oleh

Rosida Miftakhul Janah

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

pada **Jumat, 25 Juni 2021**

Dewan Penguji

Ketua,

Dr. H. Ronggo Warsito, M.Pd
NIK. 690 890 113

Sekretaris,

Nela Rofisian, S.Pd., M.Pd
NIK. 690 516 369

Penguji I,

Drs. H. Jajang Susatya, M.Si.
NIP. 196112091991031001

Penguji II,

Ummu Hany Almasitoh, S.Psi., M.A.
NIK. 690 809 296

Mengesahkan,
Dekan FKIP Unwidha Klaten

Dr. H. Ronggo Warsito, M.Pd.
NIK. 690 890 113

PERSEMBAHAN

Kupersembahkan karya ini,

Ayahanda dan ibunda tercinta,

Adikku tersayang

Dosen Pembimbing Skripsi

Seluruh staf dan dosen PGSD Universitas Widya Dharma Klaten

Almamater tercinta

Teman-teman Universitas Widya Dharma Klaten

MOTTO

"Sakit dalam perjuangan itu hanya sementara. Bisa jadi kamu rasakan dalam semenit, sejam, sehari, atau setahun. Namun jika kamu menyerah, rasa sakit itu akan terasa selamanya.

-(Lance Amstrong)-

"Jangan terlalu ambil hati dengan ucapan seseorang, kadang manusia punya mulut tapi belum tentu punya pikiran."

(Albert Einstein)

"Hanya Pendidikan yang bisa menyelamatkan masa depan, tanpa Pendidikan Indonesia tak mungkin bertahan."

-(Najwa Shihab)-

PARENTS' EFFORTS IN OVERCOMING ADDICTION TO PLAYING ONLINE GAMES FOR CHILDREN IN JETIS KLEPU CEPER KLATEN DISTRICT ACADEMIC YEAR 2020/2021

ROSIDA MIFTAKHUL JANAH

NIM. 1715100039

miftakhulrossida@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to determine the efforts of parents in overcoming addiction play online games for children in Jetis Klepu Ceper Klaten Regency Academic year 2020/2021. This is motivated by problems related to addiction to play online game for children in Jetis Klepu Ceper Klaten Regency.

This research uses descriptive qualitative method. The subjects in this study are children aged 10-12 years and their parents. Data collection techniques used namely interviews, observations, and documentation that have been tested by a team of of experts. Sampling technique used is purposive sampling, while for data analysis using Miles and Huberman model which includes data reduction, data presentation, data retrieval and conclusion.

The results of this study indicate that the efforts of parents play a very important role in dealing with son who like to play games. By the way parents work hard in monitoring development and behavior of children, and parents must also provide special time for play game, and give firmness to the child not to play outside the appropriate time agreed. The most important thing when children are playing, of course, parents give care and support them. And parents should provide game facilities for children their children at home so that they can monitor directly.

Keyword: Efforts of Parents, Addiction to Playing Online Games.

UPAYA ORANG TUA DALAM MENGATASI KECANDUAN BERMAIN *GAME ONLINE* PADA ANAK DI DUSUN JETIS KLEPU CEPER KABUPATEN KLATEN TAHUN PELAJARAN 2020/2021

ROSIDA MIFTAKHUL JANAH

NIM. 1715100039

miftakhulrossida@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui upaya orang tua dalam mengatasi kecanduan bermain game online pada anak di Dusun Jetis Klepu Ceper Kabupaten Klaten Tahun Pelajaran 2020/2021. Hal ini dilatar belakangi oleh permasalahan yang berkaitan dengan kecanduan bermain game online pada anak di Dusun Jetis Klepu Ceper Kabupaten Klaten.

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Subjek dalam penelitian ini adalah anak yang berumur 10-12 tahun beserta orangtuanya. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu wawancara, observasi, dan dokumentasi yang sudah diuji oleh tim ahli. Teknik sampling yang digunakan adalah dengan purposive sampling, sedangkan untuk analisis data menggunakan model Miles and Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, penarikan data dan kesimpulan.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa upaya orangtua sangat berperan dalam menangani anaknya yang gemar bermain Game. Dengan cara orangtua bekerja keras dalam memantau perkembangan dan perilaku anak, dan orangtua pun harus memberikan waktu khusus untuk bermain game, dan beri ketegasan pada anak tersebut untuk tidak bermain di luar waktu yang sudah disepakati. Yang paling penting ketika anak sedang bermain tentunya orang tua memberikan perhatian dan mendampingi mereka. Dan sebaiknya orangtua menyediakan fasilitas game untuk anak mereka dirumah agar dapat memonitor secara langsung.

Kata Kunci : Upaya Orang tua, Kecanduan Bermain *Game Online*

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT. Tuhan semesta alam yang telah memberiksn nikmat iman dan islam. Shalawat dan salam tercurahkan kepada nabi Muhammad SAW, karena beliau kita bisa terangkat pada derajat yang lebih tinggi.

Perasaan syukur atas nikmat yang Allah SWT berikan kepada penulis untuk menyelesaikan penulisan skripsi ini. Banyak rintangan dan hambatan yang harus dilewati demi terselesaikannya karya ininamun atas pertolongan Allah SWT, dan dukungan dari berbagai pihak, penulis bisa menghadapi kendala tersebut.

Pada kesempatan ini, dengan segala kerendahan hati, penulis mengucapkan terimakasih sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Triyono, M.Pd selaku Rektor Universitas Widya Dharma Klaten
2. Bapak Dr. H. Ronggo Warsito, M.Pd, selaku Dekan FKIP Universitas Widya Dharma Klaten.
3. Ibu Ummu Hany Almasitoh, S.Psi.,M.A, selaku Kepala Program Studi PGSD yang tak pernah lelah memberikan dukungan, nasehat, dan motivasi untuk mahasiswanya.
4. Bapak Drs. H. Jajang Susatya, M.Si, selaku dosen pembimbing I yang tak pernah lelah memberikan dukungan, bimbingan, dan kemudian dalam penyelesaian skripsi ini. Terima kasih atas hadiah istimewa ini.
5. Ibu Ummu Hany Almasitoh, S.Psi.,M.A, selaku dosen pembimbing II dengan penuh kesabaran telah meluangkan waktu, perhatian dan memberikan masukan yang sangat berharga.

6. Pengelola akademik, Bapak dan Ibu Dosen PGSD Universitas Widya Dharma Klaten yang telah memberikan ilmu untuk memperkaya penulis dengan berbagai macam pengetahuan.
7. Bapak Mustofa, selaku Kepala Desa Klepu yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian, dan para orangtua serta anak-anak Dusun Jetis yang telah berpartisipasi menjadi subjek dalam penelitian ini.
8. Orang tuaku bapak Sihono dan ibu Siti Jasmiyati, terima kasih tak terhingga atas kasih sayang, doa, dan semangat untuk penyelesaian skripsi ini.
9. Untuk orang yang tersayang Dicky Oktafian terimakasih sudah memberikan motivasi dan bantuannya.
10. Teman-teman Almamater Universitas Widya Dharma Klaten dan semua yng tidak bisa penulis sebutkan satu per satu. Bersama kalian, menjalani kuliah terasa lebih indah.
11. Seluruh pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu, yang telah membantu penulis untuk menyusun skripsi ini.

Akhir kata, penulis berharap semoga Tuhan Yang Maha Esa membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu. Semoga skripsi ini membawa manfaat bagi pengembangan ilmu.

Klaten, 22 Juni 2021

Rosida Miftakhul Janah

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL i

HALAMAN JUDUL ii

HALAMAN PERNYATAAN iii

HALAMAN PERSETUJUAN iv

HALAMAN PENGESAHAN v

HALAMAN PERSEMBAHAN vi

MOTTO vii

ABSTRACT viii

ABSTRAK ix

KATA PENGANTAR x

DAFTAR ISI xii

DAFTAR GAMBAR.....xiv

DAFTAR TABEL xv

DAFTAR LAMPIRAN xvi

BAB I PENDAHULUAN 1

A. Latar Belakang Masalah 1

B. Rumusan Masalah 6

C. Keaslian Skripsi 6

D. Tujuan Penelitian 7

E. Manfaat Penelitian 8

BAB II TINJAUAN PUSTAKA 9

A. Upaya Orangtua 9

B. Kecanduan Game Online 22

C. Anak Usia 10-12 Tahun 33

D. Kerangka Berpikir 34

BAB III METODE PENELITIAN 36

A. Jenis Penelitian 36

B. Subjek Penelitian 37

C. Prosedur Penelitian 37

D. Teknik Pengumpulan Data 39

E. Teknik Kredibilitas Data 42

F. Teknik Analisis Data 42

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 45

A. Deskripsi Data Penelitian 45

B. Hasil Penelitian 51

C. Pembahasan 95

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN 100

A. Kesimpulan 100

B. Saran 101

DAFTAR PUSTAKA 103

LAMPIRAN 105

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerangka Berpikir 35

Gambar 2. Triangulasi Teknik Pengumpulan Data 42

Gambar 3. Langkah-Langkah Analisis Data 43

Gambar 4. Peta Lokasi Penelitian 45

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Nama Kepala Kelurahan dan Masa Jabatan..... 46

Tabel 2. Batas Wilayah Desa 47

Tabel 3. Daftar Dusun Desa Klepu 47

Tabel 4. Luas Wilayah 48

Tabel 5. Sarana Pendidikan..... 48

Tabel 6. Tempat Ibadah..... 49

Tabel 7. Jumlah Kependudukan..... 49

Tabel 8. Jumlah Penduduk Berdasarkan Usia..... 49

Tabel 9. Jumlah Penduduk Menurut Tingkat Pendidikan..... 50

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kisi-kisi Pedoman Wawancara 106

Lampiran 2. Lembar Wawancara 108

Lampiran 3. Lembar Observasi 112

Lampiran 4. Data Anak dan Orangtua 114

Lampiran 5. Foto Dokumentasi 115

Lampiran 6. Surat Izin Penelitian 121

Lampiran 7. Surat Izin Keterangan 122

Lampiran 8. Surat Keterangan Selesai Penelitian 123

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi seakan tidak pernah berhenti menghasilkan produk-produk teknologi yang tidak terhitung jumlahnya. Produk teknologi yang beragam tentu dimaksudkan untuk memberikan manfaat dan memenuhi kebutuhan manusia mulai dari pendidikan, ilmu pengetahuan, kesehatan, atau bahkan hanya sekedar hiburan semata. Salah satu produk teknologi yang setiap waktu digemari dikalangan anak-anak, remaja dan juga orang dewasa saat ini adalah *video games* dan *game online*. Keberadaan *video games* dan *game online* sebagai salah satu produk teknologi yang memiliki manfaat sebagai hiburan.

Banyak cara yang bisa digunakan manusia untuk mendapatkan kesenangan. Keragaman dari kesenangan yang dipilih akan berbeda antara individu yang satu dengan individu yang lainnya. Hal itu akan sangat tergantung pada keunikan minat dan ketertarikan seseorang *(individual differences).* Ada seseorang yang mencari kesenangan dengan menyalurkan hobinya dengan membaca, menonton tv, atau aktivitas lain seperti bermain kartu, bermain catur, monopoli dan permainan-permainan lainnya.

Pada zaman dulu anak-anak hanya mengenal permainan tradisional yang biasanya dimainkan bersama dengan anak-anak yang lain seperti petak umpet, bermain kelerang, congklak, sepak bola dan bola kasti. Tetapi sekarang di era modern ini anak-anak sudah jarang sekali untuk mau bermain permainan tradisional, karena

mayoritas anak-anak sudah mempunyai *smartphone* dimana didalamnya banyak fitur yang dapat dijadikan sarana hiburan seperti permainan *game online.* Permainan *game* secara *online* menjadi aktivitas menyenangkan dalam beberapa tahun ini, terutama dipengaruhi karena perkembangan internet yang pesat dan banyaknya orang untuk berpartisipasi dalam permainan *game online* dapat melibatkan kerjasama dan persaingan.

Game online menurut Kim dkk (Aziz 2019: 13) adalah *game* atau permainan dimana banyak orang yang dapat bermain pada waktu yang sama dengan melalui jaringan komunikasi *online*. Menurut pemahaman penulis *Game online* adalah sebuah jenis video permainan yang hanya dapat dijalankan apabila suatu perangkat yang digunakan untuk bermain *game* terhubung dengan jaringan internet. Kalau tidak, maka besar kemungkinan *game online* itu tidak dapat dimainkan.

Di era modern ini smartphone sudah bisa mengunduh aplikasi *game online* sehingga dapat digunakan dan dimainkan di mana saja, asalkan dapat terkoneksi dengan jaringan internet. Di Indonesia sendiri permainan *game online* paling banyak digemari oleh berbagai kalangan anak-anak, remaja, maupun yang sudah dewasa. Mereka beranggapan bahwa dengan bermain *game online* segala rasa penat dan stress (baik itu yang berasal dari diri sendiri, orangtua, guru maupun orang lain) dapat berkurang bahkan dapat menghilang dengan cara mereka meluapkan segala penat dan stress tersebut dengan bermain *game online*.

Menurut Mark Griffiths pakar adiksi video game di Amerika dari Nowingham Trent University menggungkapkan penelitian yang dilakukannya pada tahun 2008, pada anak usia awal belasan tahun menemukan hampir sepertiganya bermain *game*

online setiap hari, "yang lebih mengkhawatirkan sekitar 7%-nya bermain paling sedikit selama 30 jam per minggu". Betapa besar dampak jangka panjang dari kegiatan yang menghabiskan waktu luang lebih dari 30 jam per minggu, yaitu pada perkembangan aspek pendidikan, kesehatan dan sosial remaja (Rini, 2011:28).

Pengaruh *game online* di tanah air tidak jauh berbeda dengan di luar negeri. *Game online* mendapat sambutan yang luar biasa, terutama bagi siswa yang beranjak remaja. Seiring dengan pertumbuhan ekonomi di Indonesia yang dimulai pada tahun 2007. Berada pada posisi ke 6 tercepat dalam pertumbuhan terutama pada penggunaan internet dan dunia bisnis di Indonesia. Berdasarkan data APJII dan data dari Rekutan Pengguna Internet di Indonesia tiap tahunnya meningkat secara signifikan.

Dengan adanya permainan *game online* dapat memberikan berbagai dampak positif maupun negatif. Dampak positifnya antara lain meningkatkan sistem motorik, misalnya remaja yang bermain *game online* dapat meningkatkan keterampilan strategi bermain dan bahasa, sedangkan dampak negatifnya adalah akan mudah melupakan skala prioritas dalam aktivitas kesehariannya, misalnya bisa menimbulkan rasa malas dan kecanduan *(addict).*

Game online sendiri memiliki fitur-fitur yang menarik diantaranya berisi gambar-gambar, dan animasi yang mendorong anak bahkan orang dewasa tertarik untuk bermain *game*. Dalam permainan *game* tersebut terdapat banyak pilihan bermacam-macam *game* yang menyajikan fitur-fitur menarik diantaranya: *Game Mobile Legend, Free Fire, PUBG Mobile, Clash Of Clans,* serta banyak *game* lainnya.

Dulu sebelum mengenal *game online* anak mencari hiburan dengan bermain permainan tradisional bersama teman-temannya dan mengisi aktivitasnya dengan

kegiatan yang bermanfaat seperti belajar kelompok dan mengikuti TPA (Taman Pendidikan Al-Qur'an). Namun setelah maraknya permainan *game online* menyebabkan anak dan remaja menjadi kecanduan terhadap permainan tersebut.

Fase kecanduan game online yang terjadi pada anak dan remaja disebabkan oleh faktor-faktor tertentu. Salah satu penyebabnya yaitu oleh faktor teman sebaya maupun faktor lingkungan. Di dalam kesehariannya anak lebih cepat terpengaruh ajakan dari teman-teman, selain ajakan teman-teman rasa penasaran akan sesuatu yang barulah yang mendorong mereka untuk mencoba hal-hal yang belum pernah mereka lakukan. Selain itu penyebab anak kecanduan *game online* karena kurangnya pengawasan dan perhatian dari orangtua, hal ini dikarenakan karena orangtua sibuk bekerja sehingga waktu untuk memberikan pengawasan kepada anak juga terbatas.

Kerugian yang dapat ditimbulkan adanya kecanduan *game* yang signifikan salah satunya adalah anak lebih menomorduakan belajar dari pada bermain game online, tidak kenal waktu dan lalai dengan kehidupan nyata nya karena ingin terus bermain *game.* Dan kerugian yang lain dari adanya game online yaitu anak menjadi terbiasa berbicara kasar saat *game* yang dimainkan kalah, sehingga emosi anak menjadi tidak terkontrol.

Di sinilah peran orang tua sangat penting dalam upaya mengontrol maupun mengawasi anak dalam setiap hal tanpa menganggu privasi anak dengan cara orangtua membuat aturan dengan berdiskusi kepada anak terlebih dahulu. Pengawasan orang tua menjadi sangat penting sebab keluarga merupakan tempat pertama dan utama bagi anak untuk belajar, oleh karena itu orang tua memegang peran penting dalam pembentukan perilaku anak.

Orang tua memiliki peran dalam mengawasi anak-anaknya dalam kebiasaan bermain *game online*, sehingga anak dapat terkontrol dan tidak terlalu kecanduan dalam bermain *game online*. Agar hal tersebut dapat tercapai maka dibutuhkan tanggung jawab orang tua agar selalu memperhatikan anak. Upaya yang dapat dilakukan orangtua bisa dimulai dengan membatasi waktu saat anak bermain *game online*, memilihkan jenis *game* yang sesuai dan cocok untuk anak, para orangtua hendaknya menemani anak saat bermain *game*, agar waktu anak dalam bermain *game* dapat terkontrol sehingga anak saat bermain *game* tidak seenaknya sendiri hingga lupa waktu.

Wilayah penelitian yang dijadikan sebagai tempat sasaran dalam penelitian ini adalah daerah yang sudah lama mengenal teknologi, komunikasi dan informasi yaitu di Dusun Jetis, Klepu, Ceper Kabupaten Klaten. Alasan peneliti memilih daerah ini sebagai objek penelitian antaralain karena daerah ini banyak anak-anak yang sering bermain *game online* sehingga banyak anak yang terkena dampaknya seperti anak anak malas untuk belajar, berperilaku kasar, ketagihan dan merasa ketergantungan untuk menggunakan *game online* sebagai sarana hiburan (observasi peneliti).

Penulis mengatakan demikian karena penulis bisa merasakan dan melihat secara langsung aktivitas anak-anak tersebut ketika menggunakan *game online.* Penelitian ini dilaksanakan pada salah satu dusun di Kecamatan Ceper Kabupaten Klaten yaitu di Dusun Jetis, Klepu Kecamatan Ceper Kabupaten Klaten. Berdasarkan latar belakang masalah diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **"Upaya Orangtua dalam Mengatasi Kecanduan Bermain *Game Online* Pada Anak di Dusun Jetis, Klepu, Ceper, Kabupaten Klaten".**

B. Rumusan Masalah\

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka dapat dirumuskan permasalahan utama dalam penelitian ini sebagai berikut "Bagaimana upaya orangtua dalam mengatasi kecanduan *game online* pada anak di Dusun Jetis, Klepu, Ceper Kabupaten Klaten?"

C. Keaslian Skripsi

Disadari bahwa tidak menutup kemungkinan dalam penulisan skripsi ini, terdapat persamaan dan perbedaan pada penulisan skripsi yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya. Adapun judul penelitian sebelumnya yang menjadi perbandingan dalam penelitian ini yaitu:

Penelitian yang pertama dilakukan oleh Fina Hilmuniati yang berjudul "Dampak Bermain Game Online dalam pengamalan Ibadah Sholat pada Anak di Kelurahan Pisangan Kecamatan Ciputat Kota Tangerang Selatan Tahun 2011". Perbedaanya: Penekanan judul dalam penelitian ini dalam pengamalan ibadah sholat pada anak, Lokasi yang dituju yaitu di daerah kelurahan Pisangan kecamatan Ciputat kota Tangerang tahun 2011, Subjek penelitiannya siswa berumur 7 sampai 12 tahun, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pengaruh bermain game online terhadap pengalaman ibadah sholat pada anak. Persamaannya: Sama sama mengambil judul tentang game online, penelitian yang digunakan sama-sama penelitian kualitatif.

Penelitian yang kedua dilakukan pada tahun 2011 oleh Riki Yanto yang berjudul "Pengaruh Game Online di Kelurahan Air Tawar Barat, Kecamatan Padang

Utara, Kota Padang). Perbedaanya: Tujuan dari penelitian ini menjelaskan dan mendeskripsikan faktor-faktor penyebab remaja yang bermain game online, serta mendefinisikan bentuk pengawasan yang dilakukan orang tua dan mendeskripsikan pengaruh game online terhadap perilaku remaja, lokasi yang digunakan di Kelurahan Air Tawar Barat, Kecamatan Padang Utara, Kota Padang. Persamaannya: Sama-sama mengambil judul tentang game online. Metode yang digunakan sama-sama metode kualitatif. Pemilihan informan diambil secara purposive berdasarkan kriteria dari peneliti.

Penelitian yang ketiga oleh Juwarni yang berjudul "Pengaruh Playstation Terhadap Perilaku Agresif Siswa di MI Tarbiyatussibyan Karangrayun Grobogan Tahun Ajaran 2013". Perbedaannya: Tujuan dari penelitian untuk mengetahui pengaruh game online. Metode yang digunakan adalah metode korelasi. Lokasi berada di grobogan dan jumlah subjek berjumlah 30 siswa. Penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian kuantitatif. Persamaannya: Sama-sama mengambil penelitian tentang game dan menekankan pada perilaku siswa.

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah : Untuk mengetahui bentuk-bentuk game online yang sering dimainkan anak di Dusun Jetis, Klepu, Ceper Kabupaten Klaten. Dan untuk mengetahui upaya orang tua dalam mengatasi kecanduan *game online* pada anak di Dusun Jetis, Klepu, Ceper Kabupaten Klaten.

E. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber informasi tentang permasalahan yang berkaitan tentang perkembangan diri anak, khususnya tentang cara mencegah kebiasaan bermain *game online* secara berlebihan agar tidak menjadi suatu kecanduan.

2. Secara Praktis

Kegunaan praktis dari penelitian ini diharapkan dapat berguna baik secara langsung maupun tidak langsung dalam praktik kehidupan sehari-hari. Sehingga dapat dijadikan acuan orangtua untuk mengatasi anak-anak agar tidak kecanduan bermain *game online*. Dan dapat memberikan informasi tentang upaya orangtua mengurangi kecanduan *game online* pada anak. Serta dapat dijadikan acuan penelitian untuk selanjutnya dikembangkan lebih lengkap terkait dengan upaya orangtua dalam mengurangi kecanduan *game online* pada anak

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Ada berbagai jenis game online yang sering dimainkan anak-anak, seperti: Free Fire, Clash Of Clans, dan Mobile Legend. Karena game-game ini yang dianggap menantang dan seru. Hal inilah yang menyebabkan banyak anak-anak dan remaja di Dusun Jetis, Klepu, Ceper, Kabupaten Klaten terpengaruh dan penasaran untuk memainkan game tersebut.
2. Orangtua sangat berperan dalam upaya menangani anaknya yang gemar bermain Game online. Upaya yang dapat dilakukan orangtua dalam mengatasi kecanduan bermain game online yaitu: Memberikan kesibukan kepada anak (mengajak anak les diluar jam pelajaran dan membantu pekerjaan rumah), Memberikan sanksi kepada anak (mengurangi uang jajan anak), Membatasi penggunaan handphone pada anak, Memberikan waktu khusus untuk anak bermain game, dan berikan ketegasan pada anak tersebut untuk tidak bermain game diluar waktu yang sudah disepakati. Yang paling penting ketika anak sedang bermain game, tentunya orangtua harus memberikan perhatian yang lebih dan mendampingi mereka. Hal utama yang harus diperhatikan orangtua yaitu memberikan fasilitas game untuk anak mereka dirumah agar orangtua dan keluarga dapat memonitor kegiatan yang dilakukan.

3. Kendala yang dihadapi orangtua dalam menghadapi anak yang kecanduan bermain game online yaitu meliputi:
   a. Untuk sebagian orang tua yang bekerja yaitu keterbatasan waktu untuk berinteraksi dengan anak karena jarang di rumah.
   b. Anak akan cemberut, marah, menangis jika tidak diperbolehkan bermain game online.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh penulis mengajukan beberapa saran yang diharapkan dapat menjadi bahan masukan bagi pihakpihak yang berkepentingan dengan penelitian ini. Adapun saran-saran tersebut antara lain:

1. Bagi subjek penelitian khususnya para penggemar game online diharapkan dapat mengendalikan perilaku bermain game dengan membatasi waktu bermain game, mengalihkan kegiatan bermain game dengan hal yang lebih positif, misalnya berolahrgaa, menghindari pertemanan dengan orang-orang yang kecanduan game online.
2. Bagi Orangtua
   a. Orangtua diharapkan membatasi akses internet di rumah, melarang anak bermain game, membatasi menonton televisi serta tidak memberikan gadget-gadget yang dapat meningkatkan keinginan anak bermian game.
   b. Orangtua agar cermat menawarkan pilihan game terutama kepada anak-anak usia remaja dan pra remaja, orangtua harus tetap selektif dan tidak lengah dalam hal memberi kebebasan pada anak bermain game.

c. Para orangtua hendaknya selalu menemani anak, jika anak ingin bermain game online. Jangan sampai anak-anak dibiarkan sendirian untuk menentukan aktifitasnya.

3. Untuk peneliti selanjutnya penulis sarankan agar lebih mendalami permasalahan-permasalahan dalam kecanduan bermain game online tidak hanya pada remaja dan diharapkan hasil penelitian ini juga dapat menjadi bahan pertimbangan peneliti selanjutnya agar dapat melanjutkan penelitian yang lebih luas tentang kecanduan game online.

DAFTAR PUSTAKA

-------Kamus Besar Bahasa Indonesia. [Online]. *kbbi.kemdikbud.go.id* diakses pada 20 Januari 2021

Aisyah, Feni. N. A. 2016. Peran Orang Tua Dalam Menanamkan Sikap Keberagamaan Anak Usia Sekolah Dasar. *Skripsi*. Fakultas Terbiyah Dan Keguruan. UIN Sunan Ampel Surabaya.

Andri Arif Kustiawan & Andy Widhiya Utomo. 2019. *Jangan Suka Game Online Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan*. Jawa Timur: AE MEDIA GRAFIKA.

Angela. 2013. *Ejournal Ilmu Komunikasi Volume 1 Nomor 2*. Samarinda: CV Mulya Abadi. Hal.532-544.

Caldwell Charmaine D. & Teddi J. Cunningham. 2010. *Internet Addiction and Student:* Implications for School Counselors.

Fazli, Mohamad Irvan. 2012. Peranan Orang Tua Dalam Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Di Madrasah Tsanawiyah (MTs) Hidayatul Umam Cinere. Depok, Jawa Barat. *Skripsi*. Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.

Hasbullah. 2011. *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Hendra Surya. *2013. Kiat Mengatasi Penyimpangan Perilaku Anak*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.

Jimmi, Victor. 2017. Peranan Orang Tua Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa A Di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Huda Palembang. *Skripsi*. Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan. UIN Raden Fatah. Palembang.

Kurniawan Edi Drajat. 2017. *Pengaruh Intensitas Bermain Game Online terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik pada Mahasiswa Bimbingan dan Konseling*. Jurnal Konseling. Hal 97-103.

Laura A. King. 2016. *Psikologi Umum: Sebuah Pandangan Apresiatif*. Jakarta: Salemba Humanika.

Lexi J. Moeleong. 2013. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Masya Hardiyansah & Dian Adi Candra. 2016. *Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perilaku gangguan Kecanduan Game Prabumimulih*. Jurnal Bimbingan dan Konseling. Hal 153-169.

Novrinda, Kurniah. N, dkk. 2017. *Peran Orang Tua Dalam Pendidikan Anak Usia Dini Ditinjau Dari Latar Belakang Pendidikan. Jurnal Potensia Vol.2*, No.1. (PGPAUD FKIP UNIB). Hal 39-46

Riski, Rahmat. 2017. Game Online Di Kalangan Mahasiswa Perantau Banda Aceh. *Skripsi.* Di Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam-Banda Aceh.

Santrock, John W. 2011. *Masa Perkembangan Anak*. Jakarta: Salemba Humanika.

Syahran, Ridwan. 2015. Ketergantungan Online game dan penanganannya. *Journal Psikologi Pendidikan dan Konseling.* Vol. 1, nomor 1, ISSN: 2443-2202 Universitas Tadulakno. Hal 84-92

Smart Aqila. 2010. *Cara Cerdas Mengatasi Anak Kecanduan Game*. Jogjakarta: A Plus Books.

Soetjipto. 2010. *Berbagai macam adiksi dan penatalaksanaannya. Psychological Journal. Vol. 23. No. 1.* (Anima: Indonesia). Hal 84-91

Sofyan S. Willias. 2010. *Problematika*.Bandung: Alfabeta.

Sugiono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D.* Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualittaif, dan R &D.* Bandung: Anggota Ikatan Penerbit Indonesia.

Suharso & Ana Retnoningsih. 2011. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Semarang: CV Widyakarya.

Surbakti. 2012. *Parenting Anak-Anak.* Jakarta : PT Elex Media Komputindo Kelompok Gramedia.

Wijanarko Jarot, dkk. 2016. *Ayah Ibu Baik Parenting Era Global*. Jakarta: Keluarga Bahagia.