

## ABSTRAK

**Fadhil Arta Julywan : Peran Bimbingan Orang Tua Dalam Upaya Mengurangi Kebiasaan Anak Bermain *Game Online*** (di Kampung Citatah Tengah RT 01, 02 RW 04 Desa Mukapayung Kecamatan Cililin Kabupaten Bandung Barat).

Di era modern ini, dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat membuat segala aktivitas menjadi lebih mudah. Apalagi dengan adanya jaringan internet atau bisa juga disebut Era Digital. Semuanya bisa dilakukan hanya dengan *Handphone*, salah satunya mencari hiburan dengan bermain game online. Namun *Game Online* memiliki dampak positif dan negatif, sehingga membutuhkan peranan orang tua untuk mencegah terjadinya kecanduan dalam bermain *Game Online*.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kondisi anak dalam bermain *Game Online*, mengetahui bentuk-bentuk permainan online yang sering dimainkan anak, mengetahui upaya pembinaan orang tua dalam mengurangi anak bermain *Game Online*, dan untuk mengetahui hasil bimbingan orang tua dalam upaya mengurangi kebiasaan anak bermain *Game Online* di Kp. Citatah Tengah RT 01, 02 RW 04 Desa Mukapayung Kecamatan Cililin Kabupaten Bandung Barat.

Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif deskriptif, yaitu jenis penelitian dimana data yang diperoleh disajikan dalam bentuk kata-kata dan gambar. Penggunaan jenis penelitian kualitatif deskriptif ini karena ada pertimbangan pertama, jenis penelitian ini merupakan bagian dari pendekatan pendekatan kualitatif. Kedua, relevansi penelitian deskriptif dengan objek penelitian yaitu karakteristik latar belakang dampak kebiasaan anak bermain *Game Online*.

Bimbingan orang tua merupakan bantuan yang diberikan oleh orang tua kepada anaknya berupa nasehat, kasih sayang dan arahan dalam memilih jalan yang terbaik dalam kehidupnya serta dilakukan secara terus menerus.

Hasil mengenai bimbingan yang dilakukan oleh orang tua memiliki pengaruh yang cukup baik. Dengan adanya upaya orang tua terhadap anaknya untuk mengurangi kebiasaan bermain *Game Online*, peneliti menyimpulkan beberapa perubahan seperti anak menjadi lebih bisa memahami dampak buruk dari *Game Online*, anak selalu tepat waktu untuk melakukan aktivitas lain seperti mengaji, sekolah, belajar dan sebagainya dan anak-anak menjadi lebih mengutamakan tugas sekolah sebelum bermain *Game Online*.

**Kata Kunci :** Bimbingan Orang Tua, Upaya Orang Tua, *Game Online*.