

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Di zaman modern ini zaman yang serba instan dengan teknologi dari tahun ke tahun yang mengalami kemajuan, pengaruh teknologi sudah berkembang sangat pesat khususnya dalam dunia permainan. Internet disini sangat berpengaruh besar dalam kemajuan peradaban hampir segala aktivitas-aktivitas dilakukan secara *Online*, seperti bimbel, tiket, belanja, transportasi, berita, dan uang digital. Hampir setiap aktivitas dilakukan secara instan hanya dengan menggunakan *Gadget*, apalagi di tengah pandemi Covid-19 segala sesuatu aktivitas dibatasi sehingga untuk berinteraksi dengan yang lainnya cukup dengan menggunakan *Gadget*, oleh karena itu setiap masyarakat atau individu dapat menghabiskan waktu di rumah dengan berhadapan di depan *Gadgetnya*.

Dengan semakin berkembangnya teknologi, muncullah game online dimana terdapat berbagai macam kepuasan bagi penggunanya. Survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) tahun 2019 mencatat, pengguna internet di Indonesia tahun 2016 sebanyak 132,7 juta orang, tahun 2017 sebanyak 143,26 juta orang, tahun 2018 sebanyak 171,18 juta orang, tahun 2019 sebanyak 196 orang. 7 juta orang, tahun 2020 sebanyak 266,9 juta orang, tahun 2021 sebanyak 309 juta orang dari tahun ke tahun terjadi peningkatan atau kemajuan teknologi di Indonesia.

Bisa kita perhatikan di lingkungan saat ini banyak anak-anak sudah menjadi penikmat *Game Online*. Apalagi di tengah pandemi Covid-19 segala sesuatu aktivitas dibatasi, sehingga setiap masyarakat atau individu menghabiskan waktu di rumah yang memungkinkan anak-anak menghabiskan waktu di depan *Gadgetnya*. Dengan adanya pandemi maka anak lebih menghabiskan waktu di rumah pada masa pandemi sehingga tidak sedikit anak-anak menggunakan waktunya untuk bermain *gadget* atau bermain *Game Online*.

Jika sebelumnya anak-anak menyukai permainan “Play Station” PS, pada saat ini kebanyakan remaja menyukai yang namanya *Game Online*. Di era globalisasi ini setiap orang tentu mengetahui internet begitu pula dengan permainan *online* yang sudah tersedia di dalam gadget sehingga tidak aneh lagi bagi kaum anak-anak.

Pengertian *Game Online* menurut wikipedia adalah, permainan daring (bahasa Inggris: *Online Games*) adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer. Dalam game online kita membutuhkan sebuah jaringan internet untuk mengaksesnya, terdapat beberapa jenis jaringan internet dengan berkembangnya teknologi seperti modem, koneksi kabel dan lain-lain. Diadakannya *Game Online* ini merupakan sebuah bentuk dari kemajuan teknologi yang di sediakan oleh suatu perusahaan yang menyediakan *Game Online*. Permainan daring tentunya dapat diakses secara bersamaan dengan pengguna *Game* yang sama baik menggunakan komputer atau *handphone* (HP). Namun, jika sebelumnya *Game Online* hanya bisa dimainkan

di komputer dengan kemajuan teknologi sekarang ini *Game Online* bisa dimainkan di *Handphone* berbasis *Android* dan yang lainnya, sehingga sangat mudah para anak-anak untuk mengakses permainan tersebut.

Hal ini didukung dengan teknologi yang dari tahun ke tahun mengalami peningkatan sehingga mempermudah untuk menikmati *Game Online*. Internet disini sangat berpengaruh besar dalam kemajuan manusia dalam menggunakan *Game Online*. Kondisi luar biasa ini membuat manusia lebih suka menggunakan media online. Salah satunya dalam pembelajar digital adalah generasi asli digital yang menggunakan alat pembelajaran digital di mana guru dan siswa sama-sama dapat membuat garis waktu interaktif mereka sendiri. Banyak fitur sosial baru memperkenalkan kolaborasi dan keterlibatan antar siswa (Nur, 2018).

Menurut Adams (2013) beliau berpendapat pada dasarnya *Game Online* memberikan hal yang baik, *Game Online* akan berdampak positif jika digunakan untuk hiburan. Karena ketika bermain *Game Online* dapat menghibur saat merasa bosan, dimana segala kepenatan dan stress bisa dikurangi dengan bermain *Game* (Russoniello, O'Brien, & Parks, 2009). Ketika seseorang menyelesaikan suatu permainan dapat membuat mereka merasa puas dan bangga karena telah menyelesaikan misi dalam permainan tersebut (Klimnt dkk, 2008).

Sehingga pemain *Game Online* yang pemula akan merasakan dampak positif dari *Game Online* dan menimbulkan rasa ingin bermain *Game Online* lagi. Dengan meningkatnya teknologi ini masyarakat khususnya kalangan anak-anak lebih menghabiskan waktu untuk bermain *handphone* dan salah satunya untuk bermain *Game Online*. Jumlah orang yang menghabiskan waktunya untuk bermain *Game* juga meningkat (Gentile & Anderson, 2009). Karena saat ini *Game Online* sangat mudah untuk dijumpai oleh anak-anak serta sangat digemari dalam bermain permainan, terutama dalam *Game Online* mempunyai grafik yang bagus. Kualitas grafis pada *Game Online* adalah salah satu elemen penting dalam menentukan kualitas bermain game sebagai sebuah produk (Jindal, 2017).

Akan tetapi *Game Online* juga dapat berdampak negatif jika sudah menjadi suatu kebiasaan dalam kegiatan sehari-hari untuk bermain *Game Online*. Dampak negatif tersebut terjadi jika penikmat *Game Online* terlalu lama dalam bermain *Game Online*, sehingga dapat menimbulkan kecanduan, pemborosan, mengganggu kesehatan dan dampak psikologis seperti perilaku agresif (Hidayat, A.S dalam Carana Nirmala & Sandi Kartasasmita, 2013). Saat bermain *Game Online* terus menerus, anak akan mengalami hambatan dalam perkembangannya. Sehingga apabila bermain *Game Online* secara tidak teratur dapat menurunkan aktivitas positif yang lain dimana anak-anak seharusnya melakukan hal positif pada usia perkembangan mereka (Azies. RN 2011).

Dari kebiasaan bermain *Game Online* jika dibiarkan tanpa ada pengawasan atau upaya orang tua dalam mengarahkan anak akan mengacu terjadinya ketagihan terhadap *Game Online*. Kecanduan bisa diartikan sebagai suatu keterkaitan secara berlebihan dengan sesuatu atau kegiatan yang dilakukan oleh seorang individu meskipun hal-hal tersebut dapat berdampak terhadap hal yang negatif. Organisasi kesehatan dunia (WHO) menyatakan bahwa kecanduan game adalah gangguan akibat perilaku adiktif atau gangguan yang disebabkan oleh kebiasaan atau kecanduan (Kementerian Kesehatan Republik Indonesia, 2018).

Dalam bermain *Game Online* pada dasarnya mencari kenikmatan dan kepuasan, tetapi butuh beberapa waktu untuk terlibat dengan suatu zat atau aktivitas agar seseorang merasa normal. Kebanyakan dari para penikmat *Game Online* akan lupa dengan kegiatan serta kehidupan sosialnya. Bermain *Game Online* secara tidak teratur dapat mengalami lupa atau kurang dalam kegiatan sosial, maka *Game Online* banyak dampak negatifnya jika dilakukan secara tidak teratur. Pada hakikatnya bermain adalah kebutuhan bagi setiap umat manusia, termasuk menikmati *Game Online*. dengan melakukan kegiatan bermain, seseorang akan merasa ketidak jenuhan dan bosan. Sebagaimana yang ada dalam Al Qur'an departemen bahwasannya kehidupan di alam dunia ini hanyalah suatu permainan, hal ini tertera dalam QS. Muhammad ayat 36.

إِنَّمَا الْحَيَاةُ الدُّنْيَا لَعِبٌّ وَلَهْوٌ وَإِنْ تُؤْمِنُوا وَتَتَّقُوا يُؤْتِكُمْ أَجْرَكُمْ وَلَا يَسْأَلْكُمْ أَمْوَالَكُمْ

“Sesungguhnya kehidupan dunia hanyalah permainan dan senda gurau. Dan jika kamu beriman dan bertakwa, Allah akan memberikan pahala

kepadamu dan Dia tidak akan meminta harta-hartamu” (Departemen Agama RI, 2006)

Sebagaimana ayat Al Qur’an tersebut mengandung arti, kehidupan di dunia ini hanyalah tempat untuk bermain dan senda gurau dan harus ada batasan. Tidak sedikit dari anak-anak saat ini, mereka menjadi penikmat *Game Online*. Apalagi dengan kemajuan teknologi saat ini sehingga sangat mudah untuk menikmati *Game Online*.

Permasalahan pada saat ini para remaja semakin marak terjadi kecanduan *Game Online*. Pada dasarnya ketika seseorang bermain *Game Online* dapat memberikan manfaat yang baik untuk kecerdasan seseorang. Namun, banyak yang tidak dapat mengatur waktu untuk bermain *Game Online*. Sehingga seseorang tersebut dapat mengalami kebiasaan dalam bermain *Game Online* serta dapat mengalami kecanduan dalam memainkan *Game Online* jika tidak ada bimbingan dari orang tua. Terutama bagi para kalangan anak-anak, *Game Online* yang digunakan secara terus-menerus akan mengakibatkan penurunan dari segi prestasi. Seperti contohnya, karena terus-menerus bermain *Game Online* waktu untuk belajar berkurang bahkan sampai terlupakan. Kemudian dalam segi keuangan, orang yang sudah kecanduan *Game Online* jika diberikan uang jajan oleh orang tuanya akan lebih menutamakan untuk membeli kuota internet/voucher dari pada membeli kebutuhan lainnya. Kemudian dalam segi sosial, seseorang yang gemar dalam bermain *Game Online* cenderung akan lebih hidup individual, karena dalam kesehariannya hanya bermain *Game Online* sehingga terjadinya kesulitan untuk bersosialisasi. kemudian di segi

kesehatan, ketika seseorang bermain *Game Online* tidak ada batas tidak sedikit dari mereka melupakan waktu, diantaranya lupa waktu untuk istirahat, lupa waktu makan dan lupa waktu untuk tidur. Oleh karena itu, dapat mempengaruhi terhadap kesehatannya. Sehingga agar anak-anak tidak sampai mengalami kecanduan *Game Online* orang tua harus ikut andil dalam mengarahkan serta membimbing ketika anak memiliki kebiasaan bermain *Game Online*.

Sebagaimana keadaan di lokasi yang akan dijadikan sebagai tempat penelitian tepatnya di Kp. Citatah Tengah RT 01, 02 RW 04 Kecamatan Cililin Kabupaten Bandung Barat terdapat data yang akan dijadikan sebagai objek penelitian yaitu anak-anak yang kebiasaan bermain *Game Online*. Terdapat beberapa perilaku dari kebiasaan bermain *Game Online*, seperti memiliki keinginan untuk bermain *Game Online* terus menerus serta menghabiskan waktu untuk bermain *Game Online*. Sehingga lupa untuk belajar serta beraktivitas yang lainnya, dan menghamburkan uang untuk membeli data internet, dan terbiasa berbicara kasar saat bermain *Game Online*. Oleh karena itu, dari beberapa gejala tersebut peranan orang tua sangat penting dalam upaya membimbing anak yang kebiasaan bermain *Game Online*.

Ketika seorang anak mengalami kebiasaan bermain *Game Online* yang kurang baik, hal ini bisa jadi kurangnya perhatian dari orang tua sehingga anak-anak mencari kesibukkan yang kurang baik diantaranya dengan cara menikmati *Game Online* secara terus-menerus sehingga memiliki kebiasaan yang buruk bahkan dapat mengacu terjadinya kecanduan terhadap permainan

(Game Adiktif). Dapat pula disebabkan oleh masa kecil anak-anak yang kurang bermain diluar lingkungan rumah, sehingga para anak-anak mengalami kebiasaan menikmati *Game Online* dan lebih mementingkan bermain *Game Online* dari pada bermain dengan teman sebaya.

Orang tua adalah pendidik pertama dan utama bagi anak-anaknya, karena sejak lahir ke dunia merupakan kewajiban bagi orang tua untuk membimbing dan mendidik anaknya. Sebagaimana firman Allah dalam Al-Qur'an surat At Tahrim ayat 6 di bawah ini:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا قُوا أَنفُسَكُمْ وَأَهْلِيكُمْ نَارًا وَقُودُهَا النَّاسُ وَالْحِجَارَةُ عَلَيْهَا مَلَائِكَةٌ غِلَاظٌ شِدَادٌ لَا يَعْصُونَ اللَّهَ مَا أَمَرَهُمْ وَيَفْعَلُونَ مَا يُؤْمَرُونَ

“Hai orang-orang yang beriman. Peliharalah dirimu dan keluargamu dari api neraka yang bahan bakarnya adalah manusia dan batu; penjaganya malaikat-malaikat yang kasar, dan keras, yang tidak durhaka kepada Allah terhadap apa yang Dia perintahkan kepada mereka dan selalu mengerjakan apa yang diperintahkan”.

Di Kp. Citatah Tengah RT 01, 02 RW 04 Kecamatan Cililin Kabupaten Bandung Barat terdapat beberapa upaya bimbingan yang dilakukan oleh orang tua untuk mengurangi kebiasaan *Game Online*, seperti membatasi waktu untuk bermain *Game Online*, mengarahkan anak untuk beraktivitas yang lain, memberikan nasihat terhadap anak dan lainnya. Dan terdapat juga orang tua yang mengabaikan atau membiarkan anaknya untuk bermain *Game Online*.

Ketika anak bermain game online terus menerus, diperlukan adanya bimbingan orang tua dalam mengurangi kebiasaan anak dalam bermain *Game Online* agar tidak terjadi kecanduan *Game Online*. Hal ini dapat dilakukan

dengan upaya orang tua dalam mengurangi kebiasaan anak dalam bermain *Game Online*, seperti membimbing anak dalam memanfaatkan gadget yang baik, khususnya dalam mengatur bermain *Game Online*. Bimbingan konseling sebagai sebuah ilmu yang mempunyai batasan dan etika keprofesian. Sehingga bimbingan konseling sebagai layanan profesional yang menuntut perhatian dalam pelaksanaannya (Budiati Melik, 2017).

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan penegasan judul serta latar belakang di atas, maka fokus penelitiannya adalah :

1. Bagaimana kondisi anak dalam bermain *Game Online* di kampung Citatah Tengah RT 01, 02 RW 04 Kecamatan Cililin Kabupaten Bandung Barat.
2. Bagaimana bentuk-bentuk *Game Online* yang sering dimainkan oleh anak di kampung Citatah Tengah RT 01, 02 RW 04 Kecamatan Cililin Kabupaten Bandung Barat.
3. Bagaimana upaya bimbingan orang tua dalam mengurangi anak dalam bermain *Game Online* di kampung Citatah Tengah RT 01, 02 RW 04 Kecamatan Cililin Kabupaten Bandung Barat.
4. Bagaimana hasil bimbingan orang tua dalam upaya mengurangi kebiasaan anak bermain *Game Online* di kampung Citatah Tengah RT 01, 02 RW 04 Kecamatan Cililin Kabupaten Bandung Barat.

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan fokus penelitian di atas, maka tujuan penelitian adalah :

1. Mengetahui kondisi anak dalam bermain *Game Online* di kampung Citatah Tengah RT 01, 02 RW 04 Kecamatan Cililin Kabupaten Bandung Barat.
2. Mengetahui bentuk-bentuk *Game Online* yang sering dimainkan oleh anak di kampung Citatah Tengah RT 01, 02 RW 04 Kecamatan Cililin Kabupaten Bandung Barat.
3. Mengetahui upaya bimbingan orang tua dalam mengurangi anak dalam bermain *Game Online* di kampung Citatah Tengah RT 01, 02 RW 04 Kecamatan Cililin Kabupaten Bandung Barat.
4. Mengetahui hasil bimbingan orang tua dalam upaya mengurangi kebiasaan anak bermain *Game Online* di kampung Citatah Tengah RT 01, 02 RW 04 Kecamatan Cililin Kabupaten Bandung Barat.

D. Kegunaan Penelitian

Manfaat penelitian ini dibagi menjadi dua jenis, manfaat teoritis dan manfaat praktis, yaitu:

1. Manfaat teoritis
 - a. Dapat berkontribusi dalam pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dengan jurusan Bimbingan Konseling Islam.

- b. Memperluas pemahaman mengenai pelaksanaan bimbingan orang tua khususnya dalam membantu para orang tua dalam menangani anak yang bermain Game Online secara terus menerus..
 - c. Secara teoritis dapat digunakan sebagai acuan bagi penelitian selanjutnya.
2. Manfaat praktis, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai landasan pengembangan ilmu pengetahuan dan sebagai masukan berupa ide atau gagasan bagi pihak-pihak terkait upaya bimbingan orang tua dalam menangani anak yang kecanduan *Game Online*.

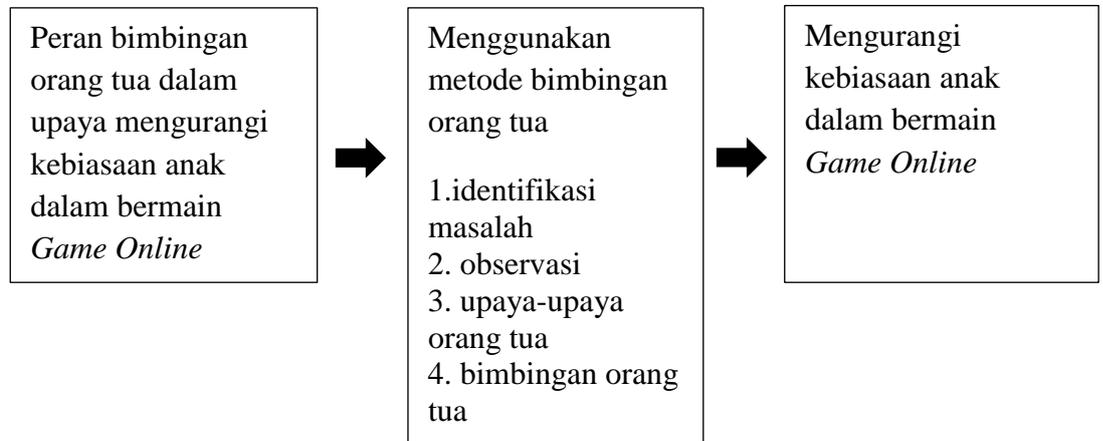
E. Ladasan Pemikiran

1. hasil penelitian yang relevan
 - a. Penelitian skripsi yang dilakukan oleh Cahya Elyza Dalimunthe pada tahun 2019, dengan judul “pendekatan teknik konseling self dalam mengatasi kecanduan *Game Online* melalui layanan konseling individual” studi kasus SMP Al-Hidayah Medan. Tujuan penelitian mengetahui bagaimana pelaksanaan pendekatan teknik konseling self dalam mengatasi kecanduan *Game Online* melalui layanan konseling individual di SMP Al-Hidayah Medan, untuk mengetahui faktor-faktor penyebab para siswa mengalami kecanduan *Game Online* di SMP Al-Hidayah Medan, untuk mengetahui bagaimana cara mengatasi kecanduan *Game Online* dengan menggunakan pendekatan

teknik konseling self melalui layanan konseling individual di SMP Al-Hidayah Medan.

- b. Penelitian skripsi yang dilakukan oleh Fatychany Fatma Fa'iza pada tahun 2017, dengan judul “ konseling individu terhadap sisa pecandu *Game Online*” studi kasus Mta Ali MaksuM Yogyakarta. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui dan mendeskripsikan tahap tahap pemberian bantuan yang diberikan oleh guru bimbingan dan konseling terhadap siswa pecandu *Game Online* kelas VIII tahun ajaran 2016/2017 di Mts Ali MaksuM Yogyakarta.
- c. Penelitian skripsi yang dilakukan oleh Nurkumalasari pada tahun 2017, dengan judul “Peran Bimbingan Orang Tua dalam Upaya Mengurangi Kebiasaan Bermain *Game Online* pada Anak di Kelurahan Maccorawalie Kecamatan Watang Sawitto Kabupaten Pinrang. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bentuk-bentuk permainan *online* yang beredar dan sering dimainkan oleh anak-anak di Desa Maccorawali Kecamatan Watang Sawitto Kabupaten Pinrang, untuk mengetahui upaya orang tua asuh dalam menangani kasus kebiasaan bermain game online pada anak di Desa Maccorawali, Kecamatan Watang Sawitto, Kabupaten Pinrang.

2. Kerangka Konseptual



Dalam penelitian ini peran orang tua memiliki tanggung jawab dalam mendidik, mengasuh dan membimbing anak untuk dapat mengurangi kebiasaan anak dalam bermain *Game Online*. Orang tua adalah pembimbing pertama, dalam penelitian ini konteks masalah yang akan dipecahkan adalah bagaimana upaya orang tua dalam membimbing anak untuk mengurangi kebiasaan anak dalam bermain *Game Online*.

3. Landasan Teoritis

a. Bimbingan Orang Tua

Kata bimbingan berasal dari terjemahan bahasa Inggris "guidance". Secara harfiah istilah "bimbingan" dari akar kata "panduan" berarti (1) mengarahkan (to direct), (2) membimbing (to pilot), (3) mengelola (to manage), dan (4) mengarahkan. (untuk mengarahkan). Bimbingan adalah bantuan yang diberikan kepada individu atau kelompok untuk mandiri melalui berbagai materi, interaksi, nasehat, ide, alat dan perlakuan

berdasarkan norma yang berlaku (Chasanatin, 2010:11). Banyak definisi tentang bimbingan yang dikemukakan oleh para ahli, antara lain sebagai berikut:

Menurut Jones, Staffire and Steward dalam buku *Basics of Guidance and Counseling* karya Prayitno, Bimbingan adalah bantuan yang diberikan kepada individu dalam membuat pilihan dan penyesuaian yang bijaksana. Bantuan ini didasarkan pada prinsip demokrasi, yaitu kewajiban dan hak setiap individu untuk memilih jalan hidupnya sendiri sepanjang tidak mengganggu hak orang lain. Kemampuan untuk membuat pilihan-pilihan tersebut tidak diwariskan (*inherited*), tetapi harus dikembangkan (Prayitno, 1999).

Menurut Rochman Natawidjaja yang dikutip oleh Syamsu Yusuf dan Achmad Juntika Nurihsan artinya: Bimbingan adalah suatu proses pemberian bantuan kepada individu yang dilakukan secara terus menerus, agar individu tersebut dapat memahami dirinya sendiri, sehingga mampu mengarahkan dirinya sendiri dan dapat bertindak. . wajar, sesuai dengan tuntutan dan kondisi lingkungan sekolah, keluarga, masyarakat, dan kehidupan pada umumnya (A. Juntika, 2010).

Dengan beberapa pengertian tersebut bimbingan dapat diartikan sebuah bantuan terhadap individu atau kelompok dengan memberikan pilihan-pilihan dan penyesuaian-penyesuaian yang bijaksana serta memberikan nasehat guna memilih jalan hidupnya sendiri yang dilakuan

dengan metode dan arahan yang sesuai berdasarkan norma-norma yang berlaku. Bimbingan juga harus dilakukan dengan terus menerus agar mendapatkan hasil yang baik.

Menurut Anton M (1989:628) dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), secara etimologis orang tua terdiri dari dua kata, yaitu orang dan tua. Orang secara etimologis berarti, manusia lain bukanlah dirinya sendiri, sedangkan tua berarti tua, menjadi orang tua berarti ayah dan ibu. Orang tua adalah yang pertama sebagai pendidik bagi anak-anaknya dalam keluarga. Orang tua juga berperan sebagai pendidik utama dan terutama bagi anak-anaknya. Dari merekalah anak-anak menerima pendidikan pertama mereka. Oleh karena itu, bentuk pendidikan yang pertama adalah dalam keluarga (Djamarah, 2014: 85).

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa bimbingan orang tua adalah bantuan yang diberikan oleh orang tua kepada anaknya berupa nasehat, kasih sayang dan arahan dalam memilih jalan hidupnya secara terus menerus.

b. Pola Asuh Orang Tua

Menurut Departemen Pendidikan & Kebudayaan (1996: 778) pengertian pola asuh terdapat dalam kamus besar bahasa Indonesia yang terdiri dari dua kata pola dan asuh. Pola adalah sistem atau kerja. Jadi dapat diartikan pola adalah suatu model yang dapat digunakan untuk menghasilkan sesuatu. Sedangkan asuh yaitu menjaga, merawat, dan

mendidik anak kecil, membimbing (membantu, melatih dan sebagainya), dan memimpin (mengepalai dan menyelenggarakan) satu badan atau lembaga (Syaiful Bahri Djamarah, 2004).

Menurut Shochib (1998: 14) pola adalah pertemuan antara orang tua sebagai pendidik dan anak sebagai terdidik dengan maksud bahwa orang tua mengarahkan anaknya sesuai dengan tujuannya, yaitu membantu anak memiliki dan mengembangkan dasar-dasar disiplin diri. Oleh karena itu orang tua memiliki peranan penting untuk mendidik anak dalam mengarahkan dan mengembangkan disiplin diri pada anak.

Sedangkan menurut Morrison (2016:335) Pengasuhan anak adalah pengasuhan dan pendidikan anak-anak diluar rumah secara komperhensif untuk melengkapi pengasuhan dan pendidikan anak yang diterima dari keluarganya.

Jadi pola asuh orang tua dapat diartikan suatu model yang digunakan dalam mendidik anak yang di dalamnya disertai komunikasi antara orang tua dan anak, dimana orang tua memberikan bimbingan dan arahan terhadap anak dengan cara mendidik dan menerapkan kedisiplinan dalam tingkah laku anak.

c. Jenis pola asuh orang tua

Menurut Nurkumalasari (2017: 11-12) ada 4 gaya pengasuhan dalam proses pengasuhan orang tua terhdap anaknya yang sering dilakukan oleh orang tua, diantaranya:

- 1) Pola asuh permisif biasanya dilakukan oleh orang tua yang terlalu baik, cenderung banyak memberikan kebiasaan kepada anak dengan menerima dan memahami segala tingkah laku, tuntutan dan tindakan anak, tetapi kurang menuntut sikap tanggung jawab dan ketertiban anak. perilaku. Orang tua seperti itu akan menyediakan diri mereka sebagai sumber untuk memenuhi semua kebutuhan anak, memungkinkan anak untuk mengatur diri sendiri dan tidak terlalu memaksa untuk mematuhi standar eksternal. Jika pelepasan anak secara berlebihan dan tanpa respon dari orang tua menunjukkan bahwa orang tua tidak peduli dengan anak (Sri Lestari, 2012).
- 2) Pola asuh otoriter dilakukan oleh orang tua yang selalu berusaha membentuk, mengontrol, mengevaluasi perilaku dan tindakan anak agar sesuai dengan aturan baku. Aturan-aturan ini biasanya mutlak, dimotivasi oleh semangat teologis dan ditegakkan dengan otoritas tinggi. Kepatuhan menjadi prioritas, dengan memberikan sanksi jika terjadi pelanggaran. Orang tua beranggapan bahwa anak adalah tanggung jawab, sehingga segala sesuatu yang diinginkan orang tua diyakini demi kebaikan anak adalah kebenarannya.
- 3) Pengasuhan otoritatif membutuhkan penguatan yang wajar, konsisten, disertai kepekaan, dan penerimaan anak.
- 4) Pengasuhan tidak mempedulikan beberapa aturan dan pedoman, orang tua tidak peduli dan peka terhadap kebutuhan.

d. *Game Online*

1) Pengertian kecanduan *Game Online*

Menurut wikipedia bahwa *Game Online* adalah permainan yang paling banyak di minati oleh banyak orang bahkan anak-anak pun ada yang memainkannya. Namun tidak dapat di pungkiri sudah banyak juga orang yang kecanduan *Game Online* tersebut hingga mengakibatkan gangguan mental. Kecanduan Internet berbagi beberapa aspek negatif dari kecanduan zat dan telah terbukti mengarah ke konsekuensi seperti masalah sekolah, keluarga, dan hubungan (Ng & Wiemer-Hastings, 2005). Pada tingkat parah, anak-anak yang mengalami gangguan ini bahkan berani melawan orang tuanya seperti memaki dan memukul. Saat ini banyak juga anak-anak yang tak menyadari bahwa dirinya tengah terganggu mentalnya. Sebagian besar penderita gangguan ini adalah dari keluarga ekonomi mampu.

2) Macam-macam *Game Online* (Android/IOS)

Di zaman modern ini sangat banyak dan mudah di akses oleh anak-anak. Dengan adanya *handphone* memudahkan para pemain untuk mengakses *Game Online*, bahkan semua jenis *Game Online* dapat dimainkan di *handphone*. *Game Online* sekarang telah menjadi permainan yang paling populer. terdapat beberapa permainan yang populer pada saat ini di antaranya:

a) *Mobile Legend*

Mobile Legend merupakan permainan yang sudah tidak asing lagi dikalangan remaja dan anak-anak, mungkin hampir semua remaja memainkan *Game Online* yang satu ini. *Mobile Legend* dirilis oleh Moonton pada tanggal 11 juli 2016 yang menyajikan sebuah permainan pertarungan secara daring multipemain (Online) dimana satu tim terdapat 5 orang. *Game Online Mobile Legend* hampir di unduh 4 juta kali orang yang mengunduh.

b) *PlayerUnknown's Battlegrounds (PUBG)*

Game Online PlayerUnknown's Battlegrounds (PUBG) juga tidak kalah populernya di kalangan remaja dan anak-anak. Permainan ini diterbitkan oleh PUBG Coporation (windows), microsoft Studios (Xbox one), Tencent *Game (mobile)* yang dirilis pada 9 februari 2018. Permainan mode multipemain dengan genre batle royale yang dapat dimainkan sebanyak 100 orang secara daring (*Online*).

c) *Garena Free Fire (FF)*

Garena Free Fire adalah *Game Online* perang yang paling digemari oleh para anak-anak saat ini. *Game Online* diterbitkan oleh Gerena pada tanggal 4 Desember 2017. *Game Online* bermode multiplayer dengan genre pertempuran *royale* yang dapat dimainkan oleh 50 orang secara daring.

F. Langkah-Langkah Penelitian

1. Lokasi penelitian

Peneliti tertarik dengan lokasi penelitian di Kp. Citatah Tengah RT 01 & 02 RW 04 Desa Mukapayung Kec. Cililin Kab. Bandung Barat. Lokasi ini dipilih karena ketersediaan data yang akan dijadikan objek penelitian dan terdapat beberapa kalangan para anak yang ingin mencoba hal-hal baru termasuk dalam bermain *Game Online* serta tidak sedikit anak yang memainkan *Game Online*. Oleh karena itu, lokasi tersebut dijadikan sebagai objek penelitian, dan terdapat juga masalah yang relevan untuk dilakukan penelitian serta peneliti ingin mengetahui seberapa jauh upaya orang tua dalam membimbing anak dalam bermain *Game Online*.

2. Paradigma dan pendekatan

Paradigma adalah cara pandang dalam memahami kompleksitas dunia nyata. Paradigma ini mengakar kuat pada sosialisasi penganut dan praktisi. Paradigma menunjukkan kepada mereka apa yang penting, valid, dan masuk akal. Paradigma juga bersifat normatif, menunjukkan kepada praktisi apa yang harus dilakukan tanpa perlu pertimbangan eksistensial atau epistemologis yang panjang (Mulyana, 2003: 9).

Paradigma yang digunakan dalam penelitian ini adalah paradigma konstruktivis. Paradigma konstruktivis, yaitu paradigma yang hampir merupakan antitesis dari paham yang mengutamakan observasi dan objektivitas dalam menemukan suatu realitas atau ilmu pengetahuan.

Paradigma ini memandang ilmu sosial sebagai suatu analisis sistematis tentang tindakan-tindakan yang bermakna secara sosial melalui pengamatan langsung dan terperinci terhadap para aktor sosial yang bersangkutan dalam menciptakan dan memelihara/mengelola dunia sosialnya (Hidayat, 2003: 3).

3. Metode penelitian

Jenis penelitian ini adalah jenis penelitian kualitatif deskriptif, yakni suatu jenis penelitian dimana data yang diperoleh disajikan dalam bentuk kata-kata dan gambar. Penggunaan jenis penelitian kualitatif ini karena ada pertimbangan:

- a. Pertama, jenis penelitian deskriptif ini merupakan bagian dari ciri-ciri pendekatan kualitatif. Dalam penelitian kualitatif diperlukan deskripsi deskriptif dengan kata-kata atau gambar.
- b. Kedua, relevansi penelitian deskriptif dengan objek penelitian yaitu karakteristik latar belakang dampak kebiasaan anak bermain game online. Jenis penelitian ini diharapkan mampu mendeskripsikan fakta yang akurat sesuai dengan fenomena sosial yang ada

4. Jenis data dan sumber data

a. Jenis data

Jenis data merupakan jawaban atas pertanyaan atau fokus penelitian yang diajukan terhadap perumusan masalah dan tujuan penelitian. Maka jenis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

- 1) Kondisi anak dalam bermain *Game Online* di kampung Citatah Tengah RT 01, 02 RW 04 Kecamatan Cililin Kabupaten Bandung Barat.
- 2) Bentuk-bentuk *Game Online* yang sering dimainkan oleh anak di kampung Citatah Tengah RT 01, 02 RW 04 Kecamatan Cililin Kabupaten Bandung Barat.
- 3) Upaya bimbingan orang tua dalam mengurangi anak dalam bermain *Game Online* di kampung Citatah Tengah RT 01, 02 RW 04 Kecamatan Cililin Kabupaten Bandung Barat.
- 4) Hasil bimbingan orang tua dalam upaya mengurangi kebiasaan anak bermain *Game Online* di kampung Citatah Tengah RT 01, 02 RW 04 Kecamatan Cililin Kabupaten Bandung Barat.

b. Sumber data

- 1) Sumber data primer, disini peneliti akan mengumpulkan data dari sumber pertama. Sumber data primer dalam penelitian ini adalah orang tua. Untuk mendapatkan data primer, peneliti mengumpulkannya secara langsung. Teknik pengumpulan data yang dapat digunakan peneliti untuk mengumpulkan data primer antara lain observasi, wawancara dan dokumentasi.
- 2) Sumber data sekunder, dalam pengumpulan data ini peneliti akan mengumpulkan data sebagai penunjang dari sumber pertama atau menyusun data dalam bentuk dokumen-dokumen berupa dokumentasi buku, laporan, jurnal dan lain-lain.

5. Informan atau unit analisis

a. Informan

Dalam penelitian kualitatif, subjek penelitian juga bisa disebut informan. Pemilihan informan sebagai sumber data dalam penelitian ini didasarkan pada prinsip subjek yang menguasai masalah, memiliki data, dan bersedia memberikan informasi yang lengkap dan akurat. Informan yang berperan sebagai sumber data dan informasi harus memenuhi syarat, untuk mencari informan dalam penelitian ini peneliti mencari orang tua yang memiliki anak yang memiliki kebiasaan bermain *Game Online*.

b. Teknik penentuan informan

Peneliti disini menggunakan teknik purposive dalam menentukan informan yaitu kriteria pembuatan informan. Yang disebut teknik purposive disini adalah memilih informan secara langsung. Alasan pemilihan teknik purposive ini adalah karena jelas bahwa dalam penelitian ini orang tua memiliki informasi yang semakin akurat. Kriteria dan informan yang diangkat atau dipilih dalam penelitian ini adalah orang tua yang memiliki anak yang biasa bermain *Game Online*.

6. Teknik pengumpulan data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi, wawancara dan dokumentasi.

a. Observasi (Pengamatan)

Menurut Widoyoko (2014: 46) observasi merupakan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap unsur-unsur yang nampak dalam suatu gejala pada objek penelitian. Sehingga peneliti mendapatkan gambaran gejala-gejala tertentu perihal peranan orang tua, lokasi dan kegiatan di Kp. Citatah Tengah RT 01 & 02 RW 04 Desa Mukapayung Kecamatan Cililin Kabupaten Bandung Barat.

b. Wawancara (Interview)

Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu. Menurut Afifuddin (2009: 131) wawancara adalah metode pengambilan data dengancara menanyakan sesuatu kepada seseorang yang menjadi informan atau responden. Adapun wawancara ini akan dilakukan untuk mewawancarai orang tua dengan tujuan untuk memperoleh informasi mengenai upaya orang tua dalam mengurangi kebiasaan anak bermain game online.

c. Dokumentasi

Dokumentasi menurut Sugiyono (2015: 329) adalah suatu cara yang digunakan untuk memperoleh data dan informasi dalam bentuk buku, arsip, dokumen, tulisan angka dan gambar yang berupa laporan serta keterangan yang dapat mendukung penelitian. Dokumentasi yang ditunjukkan dalam hal ini adalah segala dokumen yang berhubungan

dengan upaya orang tua dalam mengurangi kebiasaan anak bermain *Game Online*.

7. Teknik penentuan keabsahan data

Teknik yang digunakan dalam menentukan keabsahan data dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan teknik triangulasi. Teknik triangulasi menyatakan bahwa teknik triangulasi merupakan teknik pengumpulan data-data dan sumber yang telah ada. Terdapat beberapa jenis triangulasi, seperti triangulasi data, triangulasi peneliti, triangulasi metode, dan triangulasi teoritis (Sugiyono, 2012). Peneliti dalam penelitian ini menggunakan jenis triangulasi diantaranya:

a. Triangulasi sumber/data

Triangulasi sumber data adalah proses pengecekan data yang telah diperoleh untuk mendapatkan keyakinan atas kebenaran data pada penelitian kualitatif. Misalnya, data hasil wawancara, observasi dan dokumentasi. Dengan proses pengecekan data ini diharapkan dapat menyatukan persepsi atas data yang telah diperoleh.

b. Triangulasi metode

Metode triangulasi adalah cara membandingkan suatu data dengan data yang lain. Dalam penelitian kualitatif, peneliti menggunakan metode wawancara, observasi dan dokumentasi. Untuk mendapatkan kebenaran data mengenai informasi yang telah diperoleh,

peneliti dapat menggunakan metode wawancara bebas dan struktur wawancara. Sehingga hasil yang diperoleh dengan menggunakan metode ini dibandingkan dan disimpulkan untuk mendapatkan data yang reliabel.

c. Trianggulasi teori

Trianggulasi teori adalah penggunaan suatu teori dalam menginterpretasikan data dengan teori-teori yang relevan guna menghindari bias dalam temuan dan kesimpulan yang telah dihasilkan.

8. Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini akan mendeskripsikan bimbingan yang dilaksanakan orang tua dalam upaya mengurangi kebiasaan anak dalam bermain game online, mendeskripsikan pelaksanaan bimbingan dan upaya orang tua, serta menginterpretasikan temuan di lapangan yang terkait dengan literatur.

Metode analisa data dalam penelitian ini, sebagai berikut:

- a. Menelaah seluruh data yang tersedia dari berbagai sumber yaitu dari wawancara, observasi, dan dokumentasi.
- b. Mengadakan reduksi (pemilihan) dari keseluruhan.
- c. Menyusun dalam satuan-satuan dan kemudian dikategorikan pada langkah-langkah berikutnya.
- d. Mengadakan keabsahan data.