

**PERAN ORANG TUA MENGATASI ADIKSI GAME ONLINE PADA  
ANAK DI DESA SUNGAI HANGAT KECAMATAN GUNUNG RAYA**

**SKRIPSI**



**OLEH**

**RARA ANGGRAINI**

**NIM. 2010201130**

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) KERINCI**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

**JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM**

**TAHUN 2024 M/1446 H**

**PERAN ORANG TUA MENGATASI ADIKSI GAME ONLINE PADA ANAK DI DESA SUNGAI HANGAT KECAMATAN GUNUNG RAYA**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Jurusan Pendidikan Agama Islam

**OLEH**  
**RARA ANGGRAINI**  
**NIM. 2010201130**

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) KERINCI**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**  
**JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM**  
**TAHUN 2024 M/1446 H**

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : RARA ANGGRAINI

Nim : 2010201130

Tempat/tanggal lahir : Sungai Hangat, 22 November 2001

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Dengan ini saya menyatakan bahwa

1. Karya tulis saya, skripsi dengan berjudul **Peran orang tua mengatasi adiksi game online pada anak di desa sungai hangat kecamatan gunung raya** adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapat gelar akademik perguruan tinggi manapun.
2. Karya tulis ini murni gagasan, penilaian, dan rumusan saya sendiri tanpa bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan tim pembimbing.
3. Di dalam karya tulis ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali kutipan secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan sebagai acuan didalam naskah saya dengan disebutkan nama pengarangnya dan dicantumkan pada daftar rujukan.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah saya peroleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Sungai Penuh, 15 November 2024

yang Menyatakan



**RARA ANGGRAINI**

**NIM. 2010201130**

Prof. Dr .H. Masnur Alam, M.Pd.  
Ade Candra Gustia, M.Pd.  
Dosen Institut Agama Islam Negeri  
(IAIN) Kerinci

Sungai Penuh. Oktober 2024

Kepada Yth,  
Bapak Dekan Fakultas Tarbiyah dan  
Ilmu Keguruan IAIN Kerinci  
di

Sungai Penuh

NOTA DINAS

191  
15 11 2024

Assalamulaikum Wr, Wb.

Dengan hormat, setelah membaca dan mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami berpendapat bahwa skripsi mahasiswa **Rara Anggraini, NIM 2010201130** yang berjudul **Peran Orang Tua Mengatasi Adiksi Game Online Pada Anak Di Desa Sungai Hangat Kecamatan Gunung Raya** dapat diajukan untuk dimunaqasahkan guna memperoleh Sarjana Pendidikan (S.Pd.) Jurusan Pendidikan Agama Islam fakultas Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Kerinci. Maka dengan ini kami ajukan skripsi tersebut, kiranya diterima dengan baik.

Demikian disampaikan, semoga bermanfaat bagi agama, bangsa dan negara.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Dosen Pembimbing 1



Prof. Dr .H. Masnur Alam, M.Pd.  
NIP. 195602151986031003

Dosen Pembimbing 2



Ade Candra Gustia, M.Pd.  
NIP. 199111182022031001



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) KERINCI  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
Jalan Kapten Muradi Desa Sumur Gedang Kec. Pesisir Bukit Sungai Penuh  
Telp. 074821065 Faks. (0748) 22114 Kode Pos.37112  
Web: [www.iainkerinci.ac.id](http://www.iainkerinci.ac.id) Email: [info@iainkerinci.ac.id](mailto:info@iainkerinci.ac.id)

### LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi oleh Rara Anggraini dengan NIM 2010201130 yang berjudul "PERAN ORANG TUA MENGATASI ADIKSI GAME ONLINE PADA ANAK DI DESA SUNGAI HANGAT KECAMATAN GUNUNG RAYA" telah di uji dan di pertahankan pada tanggal 31 Desember 2024.

Dewan Penguji

Dr. Saaduddin, M.PdI  
NIP. 196608092000031001

Ketua Sidang

Drs. Darsi, M.PdI.  
NIP. 196602092000031005

Penguji I

Prof. Dr. Usman, S.Ag., M.Ag  
NIP. 197011101998031005

Penguji II

Prof. Dr. H. Masnur Alam, M.PdI  
NIP. 195602151986031003

Pembimbing I

Ade Candia Gustia, M.Pd.  
NIP. 199111182022031001

Pembimbing II

Mengesahkan  
Dekan FTIK

Dr. Hadi Candra, S.Ag., M.Pd  
NIP. 19730605 199903 1 004

Mengetahui  
Ketua Jurusan

Dr. Nazmi Sasferi, S.Pd., M.Pd  
NIP. 1978060200604 1 001

## ABSTRAK

### **Rara Anggraini, 2024. Peran Orang Tua Mengatasi Adiksi Game Online Pada Anak Di Desa Sungai Hangat Kecamatan Gunung Raya.**

**Kata Kunci :** *Peran, Orang Tua, Anak, Adiksi Game online.*

Penelitian ini di latar belakang oleh fenomena-fenomena yang terjadi berkenaan dengan Adiksi game Online pada anak di Desa Sungai Hangat Kecamatan Gunung Raya dan ini menjadi sesuatu yang harus di tinjak lanjuti agar tidak terjadi dan masalah yang menjadi focus dalam penelitian ini adalah perubahan perilaku anak yang mengalami kecanduan game online, hasil pendampingan orang tua dalam mengatasi anak dalam kecanduan game online di desa sungai hangat kecamatan gunung raya.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Sedangkan Analisa data dilakukan dengan tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa (1) Ciri-Ciri Adiksi Game Online: Anak-anak di Desa Sungai Hangat yang mengalami adiksi game online menunjukkan perilaku negatif seperti mengabaikan sekolah, kurang berinteraksi sosial, serta mudah marah dan cemas ketika tidak bermain. Dampak ini mencakup penurunan prestasi akademis, gangguan tidur, dan masalah kesehatan. Penyebabnya termasuk akses mudah ke game, kurangnya pengawasan orang tua, dan lingkungan yang mendukung ketergantungan digital. (2) Peran Orang Tua: Orang tua di Desa Sungai Hangat memiliki peran krusial dalam mengatasi adiksi game online. Melalui komunikasi yang baik, mereka dapat memahami dampak game pada anak dan mengarahkan mereka ke aktivitas positif seperti olahraga atau pengajian. Komunitas juga dapat mendukung dengan kegiatan yang mengalihkan perhatian anak dari game, meningkatkan nilai agama dan keterampilan sosial. (3) Dukungan Internal dan Eksternal: Mengatasi adiksi game online memerlukan dukungan dari dalam diri anak serta dukungan eksternal dari keluarga dan masyarakat. Kesadaran anak akan pentingnya pendidikan dan aktivitas alternatif yang menarik sangat penting untuk mencegah kecanduan. Kolaborasi dengan lembaga pendidikan juga dapat membantu menyebarkan informasi tentang bahaya kecanduan game dan memperkuat upaya pencegahan.

## ABSTRACT

**Rara Anggraini, 2024. The Role of Parents in Overcoming Game Online Addiction in Children in Sungai Hangat Village, Gunung Raya District.**

**Keywords:** Role, Parent Child, Online Game Addiction.

This research is motivated by phenomena that occur regarding game addiction in children in Sungai Hangat Village, Gunung Raya District and this is something that must be followed up so that it does not happen and the problem that is the focus of this research is changes in the behavior of children who experience Online game addiction, the result of parental assistance in overcoming children's online game addiction in Sungai Warm Village, Gugung Raya District.

The type of research used in this study is qualitative with a descriptive approach. Data collection techniques using observation, interviews, and documentation. Meanwhile, data analysis is carried out with the stages of data reduction, data presentation, and conclusion drawn.

The results of your research show that (1) Characteristics of Online Game Addiction: Children in Sungai Warm Village who experience online game addiction show negative behavior such as neglecting school, lacking social interaction, and getting angry and anxious easily when not playing. These impacts include decreased academic performance, sleep disturbances, and health problems. Causes include easy access to games, lack of parental supervision, and an environment that supports digital addiction. (2) Role of Parents: Parents in Sungai Warm Village have a crucial role in overcoming online game addiction. Through good communication, they can understand the impact of games on children and direct them to positive activities such as sports or recitation. The community can also support with activities that divert children's attention from games, improve religious values and social skills. (3) Internal and External Support: Overcoming online game addiction requires support from within the child as well as external support from the family and community. Children's awareness of the importance of education and interesting alternative activities is very important to prevent addiction. Collaboration with educational institutions can also help spread information about the dangers of gaming addiction and strengthen prevention efforts.

## PERSEMBAHAN DAN MOTTO

### PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk orang tua saya, ayahanda saya tercinta (Alm) Afrizal dan ibunda tercinta Farida yang selalu memberikan saya motivasi, semangat dan do'a, serta dorongan kepada saya sehingga saya mampu menyelesaikan tugas akhir perkuliahan ini. Terimakasih kepada abang saya (Relon) yang telah membantu membiayai kuliah saya dan juga kepada abang saya (Hengki) & kakakku (Roza Fitriani, Mildasari), dan Keponakanku (Desfidya Alya Saputri, Muhammad Hafidz & Haufanza Zhukhoiri Ahmad), Sahabat-sahabatku dan keluarga besar saya yang lainnya karena telah memberikan motivasi kepada saya dalam menyelesaikan tugas akhir ini. Mereka semua adalah hadiah terindah yang diberikan oleh Allah Subhanahu wata'ala.

### MOTTO

إِعْلَمُوا أَنَّمَا الْحَيَاةُ الدُّنْيَا لَعِبٌ (٢٠)

وَلَهُوَ

Artinya: “Ketahuilah, sesungguhnya kehidupan dunia itu hanyalah permainan dan senda gurauan” (Q.S. Al-Hadid: 20)

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الحمد لله رب العالمين و الصلاة و السلام  
على سيدنا محمد و على اله و أصحابه اجمعين

Alhamdulillah, puji syukur penulis ucapkan kehadiran Allah subhanahu wata'ala. Tuhan semesta alam, yang telah memberikan limpahan rahmat, karunia serta kasih sayang yang tiada hentiya. Shalawat dan salam kepada junjungan kita Nabi Muhammad Shalallahu alaihi wasallam, yang telah membimbing umat manusia dari kejahilan kepada alam kebenaran. Alhamdulillah atas segala Rahmat dan pertolongan-nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul "**Peran Orang Tua Mengatasi Adiksi Game Online Pada Anak Di Desa Sungai Hangat Kecamatan Gunung Raya**", dengan diberikan kemudahan dan ketabahan serta kekuatan lahir dan batin sehingga dapat diselesaikan pada waktu yang tepat.

Skripsi ini diajukan untuk memenuhi syarat untuk menyelesaikan Program Sarjana (S1) Jurusan Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah, Dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri Kerinci. Penulis mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini sampai selesai. Semoga kebaikan semuanya menjadi amal ibadah dan mendapat pahala berlimpah dari Allah subhanahu wata'ala. Aamiin, skripsi ini tidak akan tersusun tanpa adanya bantuan dan dorongan dari berbagai pihak, maka penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Kepada orang tua, ayahanda Afrizal, dan Ibunda Farida.

2. Bapak Prof. Dr. H. Asa'ari, M.Ag selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri Kerinci, Bapak Prof. Dr. Ahmad Jamin, S.Ag., S.IP.,M.Ag selaku wakil Rektor, Bapak Dr. Jafar Ahmad, S.Ag., M,Si selaku wakil Rektor II, Bapak Dr. Halil Khusairi, M.Ag selaku wakil Rektor III Institut Agama Islam Negeri Kerinci.
3. Bapak Dr. Hadi Candra, S.Ag., M.Pd, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Kerinci, Bapak Dr. Saaduddin, M,PdI selaku wakil Dekan I, Bapak Dr. Suhaimi, M.Pd selaku wakil Dekan II, Bapak Dr. Eva Ardinal, M.A selaku wakil Dekan III Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Kerinci.
4. Bapak Dr. Nuzmi Sasferi, S.Pd., M.Pd. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam dan Bapak Hedi Rusman, M.A selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Agama Islam yang telah membantu dan memudahkan segala urusan yang berhubungan dengan Jurusan PAI.
5. Bapak Prof. Dr..H. Masnur Alam, M.PdI. selaku Pembimbing I dan Bapak Ade Candra Gustia, M.Pd. selaku Pembimbing II atas arahan, bimbingan, serta motivasi yang diberikan pada penulis sampai selesainya penulisan skripsi ini.
6. Bapak Drs. Masrus, M.PdI elaku dosen Pembimbing Akademik yang telah membeikan bimbingan dan pengarangan kepada penuls selama duduk dibangku kuliah.

7. Bapak dan Ibuk dosen IAIN Kerinci, mudah-mudahan ilmu yang telah diberikan bermanfaat.
8. Ibuk Nila Maswati, selaku Kepala Desa Sungai Hangat Kec. Gunung Raya, Kab. Kerinci yang telah mengizinkan penulis melaksanakan penelitian
9. Rekan-rekan Jurusan Pendidikan Agama Islam atas persahabatan dan dukungan selama perkuliahan.
10. Terimakasih untuk keluarga, sahabat dan teman yang telah membantu mendo'akan yang terbaik.

Semoga kebaikan semuanya mendapatkan rahmat dengan balasan pahala dan nikmat yang berlipat ganda dari Allah Subhanahu ata'ala aamiin.

Penulis menyadari skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karenanya, penulis mengharapkan kritik dan saranyang membangun dari semua pihak. Akhirnya, semoga skripsi ini dapat bermanfaat khususnya bagipenulis dan bagi para pembaca, Aamiin ya Rabbal 'alamiin.

Sungai Penuh, November 2024

Penulis,

**RARA ANGGRAINI**  
NIM: 2010201130

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>ii</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>NOTA DINAS .....</b>	<b>iv</b>
<b>PENGESAHAN .....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>vii</b>
<b>PERSEMBAHAN DAN MOTTO .....</b>	<b>viii</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Batasan Masalah .....	8
C. Rumusan Masalah .....	8
D. Tujuan Peneliiian .....	8
E. Manfaat Penelitian .....	9
F. Defenisi Operasional .....	9
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b>	
A. Kajian Teori .....	12

1. Peran dan Orang Tua.....	12
2. Cara mengatasi adiksi (kecanduan) Game Online .....	16
3. Adiksi (kecanduan) Game Online .....	19
4. Pengaruh anak adiksi (kecanduan) game online .....	20
5. Dampak dari permainan game online.....	21
6. Ciri-Ciri Adiksi Game Online .....	24
7. Peran Orang Tua untuk Mengatasi Game Online .....	26
8. Factor Pendukung.....	27
B. Penelitian Relavan .....	27
C. Kerangka Berfikir .....	30

### **BAB III METODE PENELITIAN**

A. Jenis dan Desain Penelitian.....	31
B. Lokasi dan Waktu Penelitian .....	31
C. Subjek dan Informan Penelitian.....	31
D. Teknik dan Pengumpulan Data.....	33
E. Instrumen Penelitian Data.....	34
F. Teknik Analisis Data.....	35
G. Teknik Keabsahan Data .....	36

### **BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN**

A. Temuan Umum .....	37
1. Sejarah Desa Sungai Hangat.....	37
2. Kondisi Geografis .....	37
3. Kondisi Demografis .....	38
B. Temuan Khusus .....	43
1. Bagaimana bentuk Perilaku Anak yang mengalami Adiksi Game Online di Desa Sungai Hangat Kecamatan Gunung Raya.....	43
2. Peran Orang Tua dalam mengatasi anak yang adiksi game online di desa Sungai Hangat Kecamatan Gunung Raya.....	48
3. Factor pendukung dalam mengatasi adiksi pada anank di desa Sungai Hangat .....	54

C. Pembahasan.....	58
--------------------	----

**BAB V PENUTUP**

A. Kesimpulan .....	66
B. Saran .....	67

<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>69</b>
-----------------------------	-----------

**LAMPIRAN**

**DAFTAR RIWAYAT HIDUP**

**DAFTAR LAMPIRAN**

- Lampiran 1. Instrumen Penelitian
- Lampiran 2. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian
- Lampiran 3. Surat Keterangan Validasi Instrumen
- Lampiran 4. Surat Penetapan Judul Dan Pembimbing Skripsi
- Lampiran 5. Berita Acara Seminar Proposal
- Lampiran 6. Permohonan Izin Penelitian
- Lampiran 7. Dokumentasi Penelitian
- Lampiran 8. Daftar Riwayat Hidup



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Daftar Informan.....	39
Tabel 4.1 Jumlah Penduduk.....	47
Tabel 4.2 Jenis Pekerjaan Penduduk.....	48
Tabel 4.3 Jumlah Prasarana Pendidikan.....	49
Tabel 4.4 Jumlah Prasarana Peribadatan.....	51

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI  
KERINCI

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi tampaknya tidak pernah berhenti menciptakan berbagai produk teknologi dalam jumlah yang tak terhitung (Prawilaga, 2016: 15). Beragamnya teknologi tentu bertujuan untuk memberikan manfaat dan memenuhi kebutuhan manusia mulai dari pendidikan, ilmu pengetahuan, kesehatan, atau bahkan hanya sebagai hiburan. Salah satu produk teknologi yang selalu populer di kalangan masyarakat adalah 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.

Perilaku bermain *game online* pada anak dimulai dari rasa ingin tahu dan pergaulan dari teman-temannya. Mereka memainkan *game online* sebagai media rekreasi bagi anak. Orang tua yang belum mengerti tentang perilaku bermain *game online*, perubahan sosial dan perubahan psikososial dalam kehidupan anak setelah bermain *game online* (Haekal, 2022: 21). mereka tidak

mengetahui dampak negatif yang muncul akibat kecanduan *game online*. Memilih permainan yang tidak sesuai dengan langkah-langkah yang ada perkembangan anak mengakibatkan pertumbuhan dan perkembangan anak. Anak menjadi bebas dan perilakunya sulit dikendalikan karena orang tua kurang memahami dampak dari permainan online.

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.

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.

Game online menurut Kim dkk ( Dalam Aziz, 2011: 13) yang dikutip oleh Kustiawan & Utomo (2019: 5) 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.

*Adiksi* atau Kecanduan *game online* tampaknya telah menjadi fenomena akhir-akhir ini. Akses yang semakin mudah terhadap aplikasi *game online* membuat semakin banyak orang menggunakannya. Tidak hanya orang dewasa, tetapi juga remaja dan anak-anak yang kini semakin mudah memainkan berbagai jenis *game online*. (Rahmawati, dkk, 2021: 2). (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, seorang ahli adiksi *video game* dari Nottingham Trent University, penelitian yang dilakukannya pada tahun 2008 menunjukkan bahwa hampir sepertiga anak berusia awal belasan tahun bermain *game online* setiap hari. Yang lebih mengkhawatirkan, sekitar 7% dari mereka bermain setidaknya selama 30 jam. Betapa dampak jangka panjang yang signifikan dari aktivitas yang menghabiskan lebih dari 30 jam per minggu

dapat terlihat pada perkembangan pendidikan, kesehatan, dan sosial remaja (Rini, 2011:28).

Permainan *game online* dapat memberikan berbagai dampak *positif* maupun *negative* (Ariantoro, 2016: 47). Dampak positifnya, seperti membantu mengurangi stress, meningkatkan konsentrasi, melatih pengendalian emosi, dan mendorong kreativitas. Disisi lain, ada pula dampak negatifnya meliputi penurunan prestasi akademik, terganggunya hubungan social, dan masalah Kesehatan. Secara fisik, pecandu *game online* sering mengalami kekakuan otot, nyeri leher dan gangguan tidur, sementara secara emosional, mereka cenderung mudah marah, gelisah, atau mengalami depresi. Mereka juga menunjukkan kurangnya perhatian terhadap kegiatan social dan lingkungan.

*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 tersebut, tersedia berbagai banyak pilihan bermacam-macam *game* yang menyajikan fitur-fitur menarik diantaranya: *Game Mobile Legend, Free Fire, PUBG Mobile, Clash Of Clans*, dan *Domino*.

Fase kecanduan *game online* yang terjadi pada anak dan remaja disebabkan oleh faktor-faktor tertentu (Rohayati, 2013: 135). 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 terbatas.

Menurut Dr. Mark Griffiths (2009), 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, gangguan emosional, dan penurunan prestasi akademik karena ingin terus bermain *game*. Dampak dari *game online* terbagi menjadi 2 macam yaitu dampak *positif* dan dampak *negatif*. 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.

Menurut Novita Tandry (dalam Indriyani, dkk. 2018), usia ideal bagi anak untuk mulai menggunakan teknologi adalah sekitar 9 tahun. Pada usia ini, anak dianggap telah memiliki pemahaman tentang konsep benar dan salah. Selain itu, rentang usia hingga 11 tahun berada dalam tahap operasi konkret, yang ditandai dengan pola pikir yang masih konkret (Iswan dan Kusmawati, 2014: 127). Jika anak sekolah dibiarkan bermain *game online* terlalu lama, hal tersebut dapat memengaruhi perilaku mereka. Pada usia ini, seluruh aspek perkembangan anak sedang mengalami kemajuan pesat.

*Game online* dapat berdampak pada berbagai aspek perkembangan anak, termasuk emosi dan sosial, yang pada akhirnya memengaruhi perilaku mereka. Selain itu, perkembangan Bahasa anak juga dapat terganggu akibat

perubahan Bahasa yang mereka dengar selama bermain *game online* . lingkungan yang didominasi oleh game online menjadi kurang baik bagi anak jika tidak ada perhatian dan pengawasan dari orang tua ( iswan dan Kusmawati, 2014: 128).

Munculnya berbagai macam permainan game online, sebagian besar mempengaruhi semua kalangan, contohnya: pelajar, mahasiswa dan masyarakat. karena pada umumnya yang belum mengetahui secara mendalam dampak dari permainan game tersebut. Berdasarkan pengamatan saya di lingkungan masyarakat sekitar lingkungan sekitar Sungai Hangat, saat siswa yang hendak kesekolah mereka dikasih uang jajan oleh orang tuanya. Tetapi ada beberapa anak tidak membeli makanan apapun disekolah, karena sepulangnya sekolah mereka membeli *voucher wifi* internet untuk permainan *game* atau *video online*.

*Adiksi game online* bukan hanya akan mempengaruhi perilaku social aja, melainkan juga menyebabkan gangguan pola tidur akibat bermain hingga larut malam, yang berujung pada kurangnya waktu istirahat dan menurunnya daya tahan tubuh. Kebiasaan ini dapat memicu berbagai masalah Kesehatan, seperti sakit kepala, gangguan pendengaran, penglihatan, serta risiko obesitas akibat kurangnya aktifitas fisik. Jika tidak dikendalikan, dampak *negative* ini dapat menghambat produktivitas sehari-hari dan menurunnya kualitas hidup seseorang. ( Kibtyah, Naqiya dkk 2023: 30).

Saat ini, banyak anak kecil diberikan *gadget* agar bisa bermain sendiri sementara orang tua sibuk dengan urusan lain, seperti bekerja, atau mengurus

rumah. sehingga seorang anak ini pasti setiap saat membutuhkan gadget itu untuk teman bermainnya dikala orang tua sedang sibuk. Padahal hal ini merupakan kesalahan yang fatal, karena ada dampak yang ditimbulkannya, dimana nantinya seorang anak tersebut akan kecanduan *gadget*, dan mereka tentunya akan mencari permainan yang bisa mereka mainkan di *gadget* tersebut, sehingga anak ini akan menjadi kecanduan terhadap game online yang ada di gadgetnya.

Dari hasil observasi Yang telah dilakukan peneliti, internet sekarang data diakses oleh siapa saja, bahkan anak-anak sekolah. *Game online* semakin sering diakses oleh anak usia sekolah melalui aplikasi (Regiana, dkk. 2023: 3). Awalnya, anak usia sekolah bermain *game online* karena rasa ingin tahu atau sekedar mencari hiburan. Namun, tanpa kendali waktu yang tepat, aktivitas ini dapat menyebabkan kecanduan. Minimnya pengawasan dari orang tua terhadap kegiatan bermain *game online* anak-anak mereka turut menjadi factor yang memicu adiksi. Berdasarkan data, tingkat kecanduan ini cukup tinggi, mencapai 62% dikalangan anak usia sekolah.

Peran orang tua dalam pertumbuhan anak sangatlah penting agar anak tumbuh dengan didikan yang benar, bisa membagi waktu antara belajar, bermain dan menggunakan waktu untuk hal lainnya. Sehingga anak punya batasan waktu untuk menggunakan gadget dan juga untuk mencegah kecanduan menggunakan *gadget* yang di dalamnya berisi *game-game online* yang membuat anak tertarik sehingga tinggal di dalamnya dan tidak bisa dilepaskan. Dengan didikan dan peran orang tua sejak awal mengenalkan

*gadget*, menggunakan pembagian waktu dengan sebaik mungkin akan meminimalisir kecanduan dalam bermain *gadget* yang berisi *game online* tersebut (Hermawan & Kudus, 2021: 784).

Peran orang tua yang dibutuhkan dalam hal ini bukan hanya untuk bisa membagi waktu atau membatasi waktu bermain *gadget* dengan hal lainnya, tetapi disini peran penting orang tua yang paling utama adalah bagaimana untuk bisa mendidik seorang anak dengan cara yang benar, dimana didikan ini mengarah kepada kegiatan langsung, bukan dengan menggunakan *gadget* sebagai penenang anak tersebut agar nurut kepada orang tuanya.

Berdasarkan latar belakang yang peneliti paparkan diatas maka, peneliti tertarik melakukan penelitian yang berjudul : **“Peran Orang Tua Mengatasi Adiksi Game Online Pada Anak Di Desa Sungai Hangat Kecamatan Gunung Raya”**

## **B. Batasan Masalah**

Agar pembahasan tidak meluas, peneliti perlu memberikan Batasan masalah yaitu penelitian ini membataskan ruang lingkup penelitian mengenai anak usia sekolah di Desa Sungai Hangat Kecamatan Gunung Raya.

## **C. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana ciri-ciri perilaku anak yang mengalami adiksi *Game Online* Di Desa Sungai Hangat Kecamatan Gunung Raya?
2. Apa peran orang tua dalam mengatasi anak yang adiksi *Game Online* Di Desa Sungai Hangat Kecamatan Gunung Raya?

3. Apa factor pendukung dalam mengatasi perilaku anak yang mengalami adiksi *game online* di sungai hangat?

#### **D. Tujuan penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. untuk mengetahui ciri-ciri perilaku anak yang mengalami adiksi *Game Online* Di Desa Sungai Hangat Kecamatan Gunung Raya
2. untuk mengetahui kontribusi orang tua dalam mengatasi anak yang adiksi *Game Online* Di Desa Sungai Hangat Kecamatan Gunung Raya
3. untuk mengetahui factor pendukung dalam mengatasi perilaku anak yang mengalami adiksi *game online* di sungai hangat

#### **E. Manfaat Penelitian**

Dengan adanya penelitian, diharapkan dapat menjadi manfaat bagi peneliti khususnya bagi orang yang membaca pada umumnya. Adapun manfaat yang dapat diperoleh diantaranya :

1. manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat Memberikan informasi tentang isu-isu yang melibatkan anak-anak, bermain game online pada anak agar tidak menyebabkan efek candu.

2. manfaat praktis

Penelitian ini dapat berguna dalam praktek kehidupan sehari-hari untuk menjadikan acuan orang tua dalam mengatasi kecanduan bermain

game online pada anak. Penelitian ini dapat memberikan pengetahuan bagi pembaca agar dapat mengetahui nantinya serta memahami apa saja yang harus dilakukan untuk mengatasi anak yang kecanduan bermain game.

## **F. Defenisi operasional**

Defenisi ini memberikan kerangka kerja yang jelas untuk penelitian mengenai bagaimana orang tua dapat berperan aktif dalam mengatasi masalah *adiksi game nline* pada anak.

### **a. Peran Orang Tua**

Orang tua berperan sebagai pendidik utama dan pertama bagi anak-anak mereka, karena pendidikan pertama kali diperoleh dari mereka. Dengan demikian, bentuk awal pendidikan berlangsung dalam keluarga. Secara umum, pendidikan di dalam rumah tangga tidak berlandaskan pada kesadaran dan pemahaman yang muncul dari pengetahuan mendidik, melainkan lebih pada keadaan dan struktur alami yang memungkinkan terciptanya situasi pendidikan. Situasi ini terbentuk melalui interaksi dan hubungan timbal balik antara orang tua dan anak (Zakiah, 2012:35).

Tugas orang tua dalam keluarga memiliki peran yang paling besar terhadap anak-anaknya terhadap pengaruh luar, orang tua merupakan orang yang seharusnya mengenal anak-anaknya dan orang tua merupakan orang yang paling terdekat dari anak-anak apalagi setelah menginjak masa remaja, Setiap orang tua menginginkan anaknya menjadi orang yang berbakti karena anak merupakan pewaris dari orang tuanya yang nantinya akan terjun dimasyarakat, orang tua pastinya juga mempersiapkan anaknya bekal yang

mumpuni untuk menghadapi kehidupan nantinya baik dari sisi pendidikan maupun hal lainnya (Mutmainnah, 2015:103).

Peran orang tua mencakup tanggung jawab dan upaya mereka dalam mengedukasi, membimbing, serta mengawasi anak, termasuk memberikan dukungan emosional dan memantau aktivitas anak saat bermain *game online*. Peran ini meliputi fungsi sebagai pengajar, pemberi motivasi, dan pendukung yang membantu anak mengenali dan mematuhi Batasan dalam bermain *game*.

b. Mengatasi

Mengatasi berarti upaya yang dilakukan orang tua untuk menanggulangi masalah adiksi, termasuk penerapan Batasan waktu bermain dan memberikan alternatif kegiatan yang lebih konstruktif bagi anak (Zahira,Sari. 2024: 3).

komunikasi terbuka antara orang tua dan anak sangat penting dalam membangun rasa percaya, sehingga anak merasa nyaman untuk menceritakan pengalaman mereka. Selain itu, pengelolaan rutinitas harian yang seimbang antara waktu belajar dan bermain membantu anak memahami pentingnya aktivitas lain, seperti olahraga atau hobi lainnya.

c. Adiksi Game online

*Adiksi game online* merupakan salah satu jenis bentuk kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang lebih dikenal dengan internet *addictive disorder* (kecanduan internet). Seperti yang disebutkan bahwa internet dapat menyebabkan kecanduan, salah satunya adalah

*computer game addiction* (berlebihan bermain game), (Soetjipto, 2007:3). Yang dapat mengganggu Kesehatan mental dan fisik anak serta interaksi social mereka.

Masyarakat lingkungan yang bergantung atau keadaan terikat atau keadaan terikat dengan kuat secara fisik maupun psikologis dalam melakukan suatu hal tersebut tidak terpenuhi, dan ada rasa yang tidak menyenangkan apabila yang diinginkan tidak terpenuhi.

Dapat disimpulkan adiksi *game online* adalah suatu keadaan seseorang yang terikat pada kebiasaan yang kuat dan tidak bisa lepas untuk bermain *game online*, dari waktu ke waktu akan terjadi peningkatan durasi tanpa memperdulikan konsekuensi negative yang ada pada diri anak tersebut.



## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Pengertian Peran dan Orang Tua**

###### **a. Pengertian Peran**

Kata peran dalam “Kamus besar Bahasa Indonesia”, mempunyai arti pemain sandiwara (film), perangkat tingkah diperlukan yang dimiliki oleh yang berkedudukan di masyarakat (Sumolang, 2013:4). Sedangkan menurut istilah peran adalah serangkaian perilaku yang diharapkan pada seseorang sesuai dengan posisi yang diberikan baik secara formal maupun informal. (Wirawan, 2015:215). Peran menurut Koentjaraningrat, berarti tingkah laku individu yang memutuskan suatu kedudukan tertentu, dengan demikian konsep peran mengarah kepada pola sikap yg diharapkan dari seseorang yang memiliki status/posisi tertentu dalam organisasi atau sistem.

menurut Abu Ahmadi peran adalah suatu kompleks pengharapan manusia terhadap caranya individu harus bersikap dan berbuat dalam situasi tertentu yang berdasarkan status serta fungsi sosialnya. Pengertian peran menurut Soerjono Soekanto, yaitu peran merupakan aspek dinamis kedudukan (status), apabila seseorang melaksanakan hak dan kewajibannya ssesuai dengan kedudukannya, maka ia menjalankan suatu peranan (Mansur, 2005:319).

## **b. Pengertian Orang tua**

Orang tua memiliki peran yang paling besar terhadap anak-anaknya terhadap pengaruh luar. Orang tua merupakan orang yang seharusnya mengenal anak-anaknya. dan orang tua adalah orang yang paling terdekat dari anak-anak. Setiap orang tua menginginkan anaknya menjadi orang yang berbakti. karena anak merupakan pewaris dari orang tuanya. yang nantinya akan terjun dimasyarakat. Orang tua pastinya juga mempersiapkan anaknya bekal yang mumpuni untuk menghadapi kehidupan nantinya. Baik dari sisi pendidikan maupun hal lainnya (Hasyim, 1983).

Orang tua memiliki peran sebagai berikut :

### **1) Mendampingi**

Setiap anak membutuhkan perhatian orang tua (Hertunjung & Putri, 2021: 187). Meskipun sebagian orang tua sibuk bekerja dan pulang larut malam, mereka tetap memiliki kewajiban untuk mendampingi dan membimbing anak. Waktu yang terbatas pun bisa dimanfaatkan untuk memberikan perhatian berkualitas, seperti mendengarkan cerita anak, bermain bersama, atau menemani anak tidur. Fasilitas bermain yang lengkap tidak menjamin kebahagiaan anak.

### **2) Menjalin Komunikasi**

Komunikasi dalam keluarga sangat penting sebagai jembatan untuk menyampaikan harapan dan memperoleh respons dari masing-

masing pihak. Melalui komunikasi, orang tua dapat memberikan harapan, masukan, dan dukungan kepada anak, begitu juga sebaliknya. Keterbukaan yang baik dalam komunikasi akan menghasilkan respons positif.

### 3) Memberikan Kesempatan

Orang tua perlu memberi kesempatan dan kepercayaan kepada anak, dengan tetap memberikan arahan dan pengawasan. Anak dapat tumbuh percaya diri jika diberi kesempatan untuk mencoba hal baru, mengekspresikan diri, dan mengambil keputusan. Orang tua juga sebaiknya membiarkan anak perempuan bermain permainan anak laki-laki, dan sebaliknya, selama aman.

### 4) Mengawasi

Pengawasan orang tua penting untuk mengarahkan anak tanpa memata-matai atau mencurigai. Pengawasan yang efektif dibangun melalui komunikasi dan keterbukaan, dengan orang tua mengamati keseharian anak untuk meminimalkan pengaruh negatif (Fauzan, 2021: 11).

### 5) Mendorong atau Memberikan Motivasi

Motivasi orang tua sangat penting untuk membantu anak mengatasi adiksi game online yang berdampak negatif pada kesehatan mental dan akademik. Dukungan emosional dan batasan waktu bermain menciptakan lingkungan yang mendukung pengelolaan waktu anak (Masfiah, Putri, 2019: 6). Pendekatan penuh kasih membantu

anak menemukan minat baru dan mengembangkan sikap pantang menyerah, sehingga tumbuh percaya diri.

#### 6) Mengarahkan

Orang tua berperan penting dalam membantu anak mengembangkan kemampuan dan potensinya. Dengan dukungan dan pendekatan penuh kasih, orang tua dapat menciptakan fondasi kuat untuk anak tumbuh percaya diri dan terampil (Ritonga, DKK, 2022: 132).

Adapun beberapa faktor yang mempengaruhi peran orang tua sebagai berikut :

##### 1) Keterbatasan Waktu Orang Tua.

Kurangnya waktu luang orang tua menyebabkan terabaikannya masalah anak, dengan lebih mengandalkan guru atau orang lain. Kesibukan orang tua berdampak pada anak, dan keberhasilan anak bergantung pada peran utama orang tua dalam mendidik.

##### 2) Keadaan Sekitar Lingkungan sekitar

Faktor penghambat terbesar terhadap peran orang tua adalah rasa ingin tahu anak terhadap hal-hal baru, terutama yang negatif, yang membuat anak sulit menerima arahan orang tua. Orang tua perlu membimbing anak untuk memahami hal baik dan buruk, sementara lingkungan sekitar juga mempengaruhi penerimaan anak terhadap arahan orang tua.

##### 3) Kondisi Orang Tua Dan Anak

Kondisi anak yang berbeda-beda dapat mempengaruhi perkembangannya. Anak yang keras, jika dididik dengan cara keras, akan semakin keras. Oleh karena itu, anak yang keras sebaiknya diberi bimbingan dengan pendekatan yang lembut agar dapat merespons dengan baik (Anurraga, 2019: 7)

## 2. Cara Mengatasi Adiksi (Kecanduan) Game Online

### a. Pola Asuh Orang Tua

Konflik antar generasi dalam keluarga sering disebabkan oleh pola asuh yang kurang tepat, mengarah pada komunikasi yang tidak efektif antara orang tua dan anak. Pola asuh permisif, otoritarian, dan tak acuh dapat meningkatkan potensi kecanduan game online pada anak (Humairoh, 2023: 30)

Berikut penjelasan mengenai empat jenis pola asuh:

#### 1). Otoritarian

Pola asuh ini bersifat kaku dan menuntut kepatuhan penuh dari anak tanpa memberi ruang untuk berdialog. Orang tua dengan pola asuh ini cenderung memberikan aturan yang tegas dan disiplin tinggi, tetapi kurang memberikan kasih sayang atau dukungan emosional. Anak dalam pola asuh ini sering merasa tertekan dan kurang memiliki kebebasan untuk mengemukakan pendapat.

#### 2). Otoritatif

Pola asuh ini dianggap ideal karena menggabungkan pengaturan yang tegas dengan kasih sayang dan komunikasi yang

baik. Orang tua otoritatif menetapkan aturan yang jelas tetapi tetap memberikan kebebasan kepada anak untuk berdiskusi dan mengemukakan pandangannya. Pendekatan ini mendukung perkembangan anak secara emosional dan intelektual.

### 3). Permisif

Orang tua dengan pola asuh ini cenderung terlalu memanjakan anak dan tidak memberikan batasan yang jelas. Mereka lebih banyak memenuhi keinginan anak tanpa memperhatikan kebutuhan akan kedisiplinan. Akibatnya, anak bisa mengalami kesulitan mengelola diri dan memahami batasan dalam kehidupannya.

### 4). Tidak Peduli atau Tak Acuh

Pola asuh ini mencerminkan kurangnya perhatian dan keterlibatan orang tua, yang berdampak pada perkembangan emosional, perilaku, dan sosial anak. Pola asuh otoritatif dianggap paling mendukung keseimbangan emosional dan kemandirian anak. Untuk mengatasi kecanduan game online, orang tua disarankan menerapkan pola asuh otoritatif, yang melibatkan komunikasi aktif dan pendampingan yang sesuai. Pendekatan ini membantu anak terhindar dari stres dan membangun konsep diri positif, serta memungkinkan orang tua memahami dampak game online. Komunikasi yang terbuka dan nyaman juga mendorong hubungan yang lebih harmonis antara orang tua dan anak.

### b. Peningkatan Harga Diri

Kecanduan game online sering disebabkan oleh rendahnya rasa harga diri, di mana lingkungan game dianggap sebagai tempat yang dapat meningkatkan harga diri (Fajar, dkk. 2023). Melalui interaksi dengan pemain lain, individu merasa dihargai meskipun jarang bertemu langsung. Oleh karena itu, meningkatkan rasa harga diri melalui konseling dan psikoterapi menjadi strategi penting untuk mengatasi kecanduan game online.

c. Peningkatan Manajemen Diri

Menurut Manz & Sims, keterampilan manajemen diri adalah kemampuan mengelola perilaku melalui penetapan standar, evaluasi kinerja, dan pengaturan konsekuensi. Budivani Abdullah (2022) menyebutkan bahwa kecanduan game online sering disebabkan oleh rendahnya pengendalian diri, dan salah satu solusi untuk mengatasinya adalah dengan meningkatkan keterampilan manajemen diri.

d. Peningkatan Strategi Coping

Strategi coping membantu individu mengatasi masalah, termasuk kecanduan game online (Firmansyah, 2021). Peningkatan kemampuan coping dapat dilakukan melalui pelatihan, konseling, atau psikoterapi untuk meningkatkan kesadaran bahwa melarikan diri ke game online justru dapat menambah masalah, seperti kecanduan.

e. Psikoterapi dan Farmakoterapi

Bonnaire, Liddle, Har, Nielsen, & Phan menyatakan bahwa psikoterapi keluarga dapat menjadi strategi untuk menangani kecanduan game online. Terapi ini bertujuan membuka komunikasi keluarga, menyelesaikan masalah bersama, serta meningkatkan kesadaran dan keterampilan anggota keluarga. Individu kecanduan game online membutuhkan dukungan keluarga, seperti orang tua dan saudara. Orang tua juga perlu mengevaluasi dan menyesuaikan pola asuh agar tidak merugikan anak.

### 3. Adiksi (kecanduan) Game Online

#### a. Pengertian Adiksi (Kecanduan)

Menurut “Kamus Besar Bahasa Indonesia” kecandua yaitu suatu kejangkitan atau suatu kegemaran ( sehingga lupa hal-hal lain). Sedangkan menurut psikologi kecanduan yaitu keadaan ketergantungan secara fisik pada suatu obat bius dan dapat menambah gejala pengasingan diri dari masyarakat apabila obat bius tersebut dihentikan. Kecanduan merupakan gangguan yang bersifat kronis dan memiliki keinginan berulang untuk melaukan aktifitas tertentu. Pada awalnya kecanduan dipakai untuk identifikasi rusaknya perilaku diri sendiri dalam ketergantungan obat-obatan illegal (Adiningtiyas, 2017:31). Kata kecanduan biasanya lebih digunakan dalam kerihal klinis atau perilaku yang berlebihan.

#### b. Pengertian *Game Online*

Game secara umum yaitu permainan. Game online merupakan suatu permainan yang dimainkan menggunakan jaringan. *Game* dimainkan tidak hanya sendiri melainkan biasanya game online dimainkan secara bersama-sama dengan pemain yang tidak di batasi (Candra, 2012:194). Istilah game online berawal dari istilah *MMORPG* (*massively multyplayer online role-playing online game*). Yaitu jenis *game role-playing game* yang memiliki *fasilitas multy player* (Hermawan, 2009:20).

#### c. Kecanduan *Game Online*

Kecanduan game online, atau Computer Game Addiction, adalah ketergantungan yang disebabkan oleh teknologi internet (Angela, 2013: 532). Kecanduan ini melibatkan ketergantungan fisik dan psikologis terhadap game online, yang menyebabkan rasa tidak nyaman saat tidak bermain, tanpa mempertimbangkan konsekuensi yang ditimbulkan.

#### 4. Pengaruh anak adiksi (kecanduan) *game online*

Seorang anak yang mulai kecanduan bermain *game online* cenderung mengabaikan berbagai aktivitas lainnya. Misalnya, mereka bisa lalai dalam menjalankan *shoat*, mengerjakan pekerjaan rumah, tugas sekolah, hingga meninggalkan kegiatan mengaji dan belajar. Menurut Griffiths, kecanduan *game online* dapat diidentifikasi melalui beberapa kriteria berikut:

- 1) *Salience* : *game online* mendominasi pikiran, perasaan, dan perilaku individu

- 2) *Mood Modification* : Bermain *game* mampu mengubah suasana hati negative menjadi positif.
- 3) *Tolerance* : Individu membutuhkan waktu bermain yang lebih lama untuk mencapai tingkat kepuasan yang sama.
- 4) *Withdrawal Symptoms* : Muncul gejala fisik dan psikologis yang memaksa individu terus bermain tanpa henti.
- 5) *Conflict* : terjadi konflik baik secara interpersonal maupun interpersonal akibat perilaku bermain *game online*.
- 6) *Relapse* : Potensi untuk Kembali ke pola permainan lama setelah berhenti, meskipun sebelumnya pernah mencoba mengatsi kecanduan.

Menurut M. Yatimin Abdullah Adapun sifat-sifat madzmumah itu adalah. (M. Yatimin Abdullah, 2007: 232-234)

- 1) Ananiah (egoistik)
- 2) Al-Baghyu (Melacur)
- 3) Al-Buhtan (dusta)
- 4) Al-Khianah (khianat)
- 5) Az-Zulmu (aniaya)
- 6) Al-Ghibah (mengumpat)
- 7) Al-Hasad (dengki)
- 8) Al-Kufrah (mengingkari nikmat)
- 9) Ar-Riya' (ingin dipuji)
- 10) An-Naminah (adu domba).

## 5. Dampak dari permainan *game online*

*Game online* pada dasarnya sama seperti sebuah koin yang memiliki dua permukaan yang berbeda. Artinya, *game online* memiliki pengaruh atau dampak yang saling bertolak belakang tergantung pemakaiannya tubuh (Ariantoro, 2016: 47).

Beberapa dampak positif dari *game online* adalah:

1) Menambah *Intelegensia*

Penelitian yang dilakukan oleh Manchester University dan Central Lancashire University menunjukkan bahwa gam yang bermain 18 jam per minggu memiliki koordinasi tangan dan mata yang sebanding dengan kemampuan atlet.

2) Menambah konsentrasi

Jo Bryce, seorang kepala peneliti di salah satu Universitas di Inggris, menemukan bahwa gamer sejati memiliki tingkat konsentrasi yang tinggi, memungkinkan mereka untuk menyelesaikan beberapa tugas sekaligus.

3) Menghilangkan Stress

Peneliti di Indian University mengungkapkan bahwa bermain *game online* dapat membantu meredakan ketegangan saraf (Surbakti, 2017: 35).

4) Membantu bersosialisasi

Proses sosialisasi dapat berlangsung melalui permainan *game online*, misalnya anak merasa senang dengan kehadiran orang lain dan merasakan adanya teman yang berbagi dunia yang sama dengannya.

Bahkan, pada usia toddler, anak mulai mencoba bermain bersama teman sebaya, yang menjadi bagian dari proses sosialisasi antar individu (Hidayat, 2008: 36).

Adapun dampak negatif dalam bermain game online, yaitu :

1) Menimbulkan adiksi (kecanduan)

Kecanduan *game online* pada anak dapat memberikan dampak negative terhadap perkembangannya. Oleh karena itu, penting untuk memahami efek buruk yang ditimbulkan serta cara mengatasi ketergantungan yang disebabkan oleh *game online* (mburika, 2016: 73).

2) Berbicara kasar dan kotor

Berbicara kasar dalam game online terjadi ketika seseorang mengucapkan kata-kata yang menghina, yang berdampak negatif pada perkembangan psikologis baik bagi pengucap maupun targetnya (Gunawan, 2016: 1).

3) Terbengkalainya kegiatan di dunia nyata

Keterlibatan dalam menyelesaikan misi di *game* serta keasyikan saat memainkannya sering kali menyebabkan berbagai aktifitas lain terabaikan. Terlebih lagi, banyak permainan yang tetap berlangsung meskipun pemain sedang *Offline*.

4) Perubahan pola makan dan istirahat

Perubahan pola istirahat dan pola makan kerap dialami oleh para gamer akibat menurunnya kemampuan mengontrol diri. Jam makan menjadi tidak teratur, dan mereka sering begadang hingga pagi demi

memanfaatkan happy hour, yaitu akses internet murah dari malam hingga pagi hari.

#### 5) Pemborosan

Biaya untuk menyewa computer di warnet serta membeli gold, poin atau karakter dalam *game* kadang-kadang bisa mencapai jutaan rupiah. Selain itu, pengeluaran juga mencakup biaya koneksi internet dan peningkatan spesifikasi computer di rumah.

#### 6) Mengganggu Kesehatan

Terlalu lama duduk didepan layar handphone selama berjam-jam tentu akan memberikan dampak negative bagi tubuh (Surbakti, 2017: 36).

#### a) Ciri- ciri Adiksi Game Online

Adiksi *game online* pada anak terlihat dari kebiasaan mereka yang terus bermain atau memikirkan *game*, sering mengabaikan kegiatan penting seperti belajar dan bersosialisasi, serta mengalami perubahan perilaku seperti cepat marah, menghindari interaksi social, dan kesulitan focus. Menurut ahli (Siregar 2013) mengenai kecanduan bermain *game online* menyatakan bahwa:

- a. *Preokupasi* Ketika bermain *game* ingin bermain Kembali meskipun sebelumnya sudah pernah dimainkan dan masih memiliki rencana untuk melanjutkan permainan ke tahap berikutnya.
- b. Untuk mencapai kepuasan setiap waktunya akan tumbuh rasa kebutuhan secara terus menerus.
- c. Tidak memiliki kemampuan untuk berhenti bermain

- d. Sering merasa gelisah, resah, cemas, marah Ketika berhenti melakukan permainan.
- e. Game dianggap sebagai pelarian dari sebuah masalah kehidupan.
- f. Mempunya rasa ingin terus-menerus bermain untuk mendapatkan skor dan nilai yang lebih tinggi.
- g. Kehilangan pekerjaan, Pendidikan, ataupun kesempatan karir disebabkan karena sering bermain.
- h. Setiap minggu menghabiskan waktu sebanyak 35 jam lebih untuk bermain.

Kemudian menurut (Ma'rifatul Laili, F., & Nuryono, 2015) menyatakan bahwa yang telah dikategorikan sebagai pecandu diantaranya yaitu:

- a. Dalam sehari bermain game bisa dilakukan secara berjam-jam, tentu dapat dikatakan itu hal tidak wajar.
- b. Boros bahkan sangat rela untuk mengeluarkan uang yang banyak.
- c. Selama 1bulan lebih masih tetap memainkan permainan yang sama.
- d. Memiliki relasi atau komunikasi yang menyukai game tersebut.
- e. Emosi dan merasa kesal jika diberhentikan untuk bermain game.
- f. Sangat senang menceritakan hobinya kepada orang yang ada disekitar, dan sangat antusias jika berbicara masalah gametersebut.
- g. Sering menghabiskan waktunya untuk terus bermain diluar dari jam sekolah.
- h. Prestasi akademik menurun

- i. Kurang berinteraksi dengan lingkungan sekitar (Kibtyah, Niswah dkk, 2023: 31)

Jadi, peneliti dapat mengurgensikan ciri-ciri adiksi game online pada anak dengan mengidentifikasi beberapa yaitu:

- a. Anak menunjukkan keterkaitan berlebihan terhadap permainan, sering kali memikirkan game bahkan saat melakukan aktivitas lain.
- b. Mereka sulit mengatur prioritas, sehingga mengabaikan tanggung jawab akademik dan social.
- c. Terdapat perubahan perilaku seperti mudah marah atau cemas Ketika tidak bermain.

#### **b) Peran Orang Tua Untuk Mengatasi Kecanduan Game Online**

1. Bersikap Tegas Dengan Membatasi Waktu Anak Bermain *Game Online*.

Bermain *game online* memang hal yang sangat menyenangkan bagi anak, akan tetapi dapat menjadikan anak akan lupa waktu dan dapat menimbulkan kecanduan bermain *game online* (oleh sebab itu orang tua harus memberikan batasan waktu untuk anak bermain *game online* (Lubis, Azizan & Ikawati, 2020: 63).

2. Membiasakan Anak Untuk Tidur Secara Teratur (Bafadal, 2021: 21).

Membuat untuk tidur secara teratur bukanlah perkara yang mudah. Membutuhkan kesabaran dan trik khusus untuk melakukannya. Karena apabila anak dapat tidur secara teratur maka dapat mempengaruhi pertumbuhan dan kesehatan anak.

3. Tidak Memberikan Bantuan Saat Anak Kesulitan Memainkan *Game Online*.

Kebiasaan anak bermain *game online* dapat berdampak buruk jika orang tua tidak memberikan pengawasan. Orang tua memiliki peran penting dalam mencegah anak terjerumus pada kebiasaan merugikan (Nadiasih, 202: 93). Salah satu cara pengawasan adalah dengan tidak membantu anak saat mengalami kesulitan dalam *game online*, sehingga anak lama kelamaan akan merasa bosan (Risnani & Ardani, 2018: 16).

4. *Selektif* dalam memilih teman bermain anak saat di luar rumah (Angela, 2013: 532-544).

**c) Faktor pendukung**

Dalam mengatasi adiksi game online terdapat factor pendukung Notoatmodjo (2023) menjelaskan bahwa faktor pendukung adalah elemen yang memfasilitasi individu tau kelompok, termasuk keterampilan, dan dapat berfungsi sebagai motivasi untuk konsisten dalam kegiatan. Faktor pendukung dibagi menjadi dua kategori:

- a. Faktor internal: berasal dari dalam diri individu, yakni sesuatu yang timbul dari kesadaran akan pentingnya penerapan edukasi yang telah diperoleh.
- b. Faktor eksternal: berasal dari luar diri individu dan mempengaruhi seseorang dari lingkungan sekitar. Faktor ini berperan memberikan motivasi Ketika faktor internal mulai menurun, contohnya seperti dukungan dari keluarga, teman, dan lingkungan.

## B. Penelitian Relavan

Pada bagian ini peneliti akan mengemukakan hasil-hasil penelitian atau karya terdahulu yang mempunyai relevansi kajian dengan penelitian yang akan dikaji peneliti. Dari karya-karya yang peneliti jumpai, data yang dijadikan acuan kajian ini antara lain adalah:

1. Skripsi oleh Yunda Catur Bintoro berjudul “Upaya Orangtua Dalam Mengatasi Kecanduan Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini di Desa Mandiraja” bertujuan untuk mengetahui cara orang tua mengatasi kecanduan gadget pada anak dan kendala yang dihadapi. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa upaya orang tua dalam mengatasi kecanduan gadget pada anak meliputi mendampingi dan membatasi penggunaan gadget.. Persamaan Penelitian tersebut oleh Yunda Catur Bintoro dengan peneliti ini yaitu Peran orang tua yang dapat diterapkan dalam mengatasi kecanduan game pada anak, Meskipun penelitian oleh Yunda Catur Bintoro ini fokusnya adalah pada gadget dan Perbedaan penelitian ini meskipun keduanya menggunakan penelitian kualitatif, kripsi Yunda catur Bintoro lebih menekankan kendala yang dihadapi anak yang kecanduan bermain gadget.
2. Penelitian Rosinta Wulandari (2015) berjudul “ *Komunikasi Antar pribadi Orangtua dan Anak Dalam Penggunaan Gadget*” bertujuan untuk memahami peran orang tua dalam membangun komunikasi yang baik. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif deskriptif dengan angket sebagai pengumpulan data. Hasilnya menunjukkan bahwa peran orang tua

dalam membangun komunikasi antar pribadi dengan anak terkait penggunaan gadget tergolong baik. Persamaannya dengan penelitian ini adalah orang tua berperan penting dalam mendampingi anak saat menggunakan gadget untuk memantau aktivitas mereka. Perbedaannya terletak pada metode penelitian yang digunakan, dimana Rosinta menggunakan metode kuantitatif deskripsi.

3. Hasil penelitian Rumengan Christina, dengan judul “Peran Komunikasi Orang Tua dalam Mencegah Kecanduan Gadget pada Anak Usia Dini di Kelurahan Karombasan Utara” menggunakan metode kualitatif dan landasan teori peran (role theory). Hasil penelitian menunjukkan bahwa peran orang tua sangat penting dalam tumbuh kembang anak, terutama dalam memberikan didikan dan nasihat mengenai penggunaan gadget, serta memahami peran mereka dalam mendidik dan membesarkan anak. Persamaan penelitian Rumengan Christina dengan penelitian ini terletak pada penekanan peran penting orang tua dalam mengawasi penggunaan gadget anak untuk mencegah kecanduan. Perbedaannya, penelitian ini tidak menggunakan teori peran (role theory) seperti yang digunakan oleh Rumengan Christina.
4. penulisan yang dilakukan oleh Rizki Istiqowati pada tahun (2020) berjudul “Upaya Orang Tua Mengatasi Problematika Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini”. Menggunakan metode kualitatif studi kasus. Penelitian ini bertujuan mengidentifikasi upaya orang tua dalam mengatasi problematika penggunaan gadget pada anak usia dini. Hasil dari penulisan ini adalah problematika penggunaan *gadget* pada anak usia dini. Hasilnya

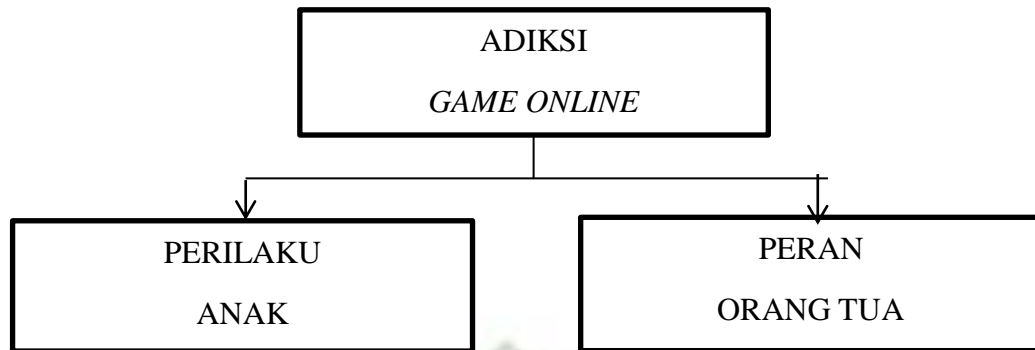
menunjukkan gadget dapat menyebabkan gangguan *fisik, sosio-emosional, bahasa, dan kognitif*. Perbedaannya, Rizki membahas *problematic* akibat *gadget* dan upaya orang tua mengatasinya, sedangkan pennisan ini focus pada peran orang tua mengatasi *adiksi game online*.

5. Rodiatillah, Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Palembang, 2021, meneliti upaya guru dalam menghadapi dampak penggunaan gadget terhadap perilaku siswa melalui pembelajaran PAI di Sekolah Negeri 148 Gandus Palembang. Penelitian ini berbeda dari penelitian sebelumnya dalam hal fokus pembahasan dan lokasi, namun memiliki tujuan yang sama, yaitu mengurangi dampak negatif dari penggunaan gadget atau game online.

### C. Kerangka Berfikir

Dalam penelitian ini akan membahas tentang “Peran Orang Tua Mengatasi Adiksi Game Online di Desa Sungai Hangat Kecamatan Gunung Raya”. Mengamati bahwa anak yang mengalami adiksi sering menunjukkan gejala seperti kurangnya minat terhadap aktivitas lain, kecemasan saat tidak bermain, dan penurunan prestasi akademik. Peran orang tua sangat krusial dalam mengatasi masalah ini, mereka dapat membatasi waktu bermain, memilihkan *game* yang sesuai, serta memberikan pengawasan dan komunikasi yang baik untuk mendidik anak tentang dampak negative dari kecanduan (adiksi).

Untuk memperjelas alur pemikiran penelitian ini, maka peneliti menunjukkan kerangka berfikir dalam bentuk bagan sebagai berikut:



### **BAB III**

## **METODE PENELITIAN**

### **A. Jenis dan Desain Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis studi kasus yang bersifat deskriptif. Penelitian kualitatif bertujuan untuk mengeksplorasi dan memahami makna suatu fenomena oleh individu atau kelompok (Creswell, 2016). Menurut Moleong, penelitian kualitatif bertujuan memahami fenomena yang dialami subjek penelitian dengan kata-kata secara rinci (Moleong, 2010). Penelitian deskriptif berfokus pada mendeskripsikan objek, gejala, atau peristiwa yang terjadi saat penelitian berlangsung (Noor, 2011).

### **B. Lokasi dan Waktu Penelitian**

#### **1. Lokasi Penelitian**

Lokasi penelitian ini berada di desa Sungai Hangat kec. Gunung raya, kab. Kerinci.

## 2. Waktu Penelitian

Waktu pelaksanaan penelitian ini diperkirakan sekitaran kurang lebih seelama dua bulan.

## C. Subjek dan Informan penelitian

Subjek adalah orang yang akan kita jadikan sebagai informan atau pemberi informasi atas apa yang ingin kita teliti (Moleong, 2013:132). Informan adalah orang-orang yang mengetahui situasi dan kondisi yang terjadi dan bersedia meluangkan waktu agar peneliti dapat memperoleh informasi yang valid dan faktual (Dendy, 2014).

**Tabel 3.1 Daftar subjek Penelitian**

NO	NAMA	UMUR	JABATAN
1	Neli Maswita	49 Tahun	Kepala Desa
2	Nuwar	50 Tahun	Tokoh Adat
3	Udin	55 Tahun	Ketua Pemuda
4	Mayazuin	47 Tahun	Tokoh Agama
5	Gusniarti	47 Tahun	Masyarakat
6	Suwarman	62 Tahun	Masyarakat

Pemilihan informan dilakukan dengan *purposive sampling*, yaitu memilih informan yang relevan dengan masalah penelitian. Informan pengamat memberikan informasi tentang orang lain atau peristiwa, sedangkan informan pelaku memberikan keterangan tentang diri sendiri, termasuk tindakan, pemikiran, dan pengetahuan (Afrizal, 2014:139).

Dan Informan dalam penelitian ini adalah: orang tua dan anak, untuk lebih jelas dapat di lihat pada tabel di bawah ini:

**Tabel 3.2 Daftar Informan Penelitian**

NO	NAMA	UMUR	JABATAN
1	Uli Darlina	38 Tahun	Orang Tua
2	Eli	47 Tahun	Orang Tua
3	Hariyanti	38 Tahun	Orang Tua
4	Susi Susanti	32 Tahun	Orang Tua
5	Meri	33 Tahun	Orang Tua
6	Muhammad Rafis	13 Tahun	Anak
7	Awan Putra Juhari Rustam	11 Tahun	Anak
8	Rafi	15 Tahun	Anak
9	Anggi Tiara	17 Tahun	Anak
10	Fikral	11 Tahun	Anak

#### D. Teknik pengumpulan data

Teknik pengumpulan data adalah data yang di gunakan dalam mengumpulkan data yang di peroleh dalam penelitian. Menurut suharsimi arikunto, metode pengumpulan data adalah cara-cara yang dapat digunakan oleh peneliti mengumpulkan data (Arikunto, 2007). untuk mendapatkan gambaran tentang bagaimana Fungsi dan Peran, maka adapun teknik pengumpulan data yang penulis lakukan dalam penelitian ini ada beberapa metode yaitu :

##### 1. Metode observasi

Observasi adalah pengamatan dan pencatatan sistematis terhadap gejala dalam objek penelitian, dengan tujuan mendeskripsikan lingkungan, aktivitas, individu, serta makna dari perspektif individu yang terlibat (Herdiansyah, 2013:132).

##### 2. Metode wawancara

Menurut (Moleong, 2010:186), Wawancara adalah percakapan dengan tujuan tertentu antara pewawancara (interviewer) yang mengajukan pertanyaan dan terwawancara (interviewee) yang memberikan jawaban. Menurut Afrizal (2014), wawancara mendalam adalah interaksi sosial informal antara peneliti dan informan, di mana pertanyaan yang diajukan bersifat umum dan dikembangkan lebih lanjut selama atau setelah wawancara.

### 3. Metode dokumentasi

Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berupa tulisan yang telah diterbitkan, gambar, atau karya-karya monumental seseorang (Bungin, 2015:153). Proses melihat kembali sumber data dan dokumen yang ada untuk memperluas data yang ada. Dokumen ini berupa artikel, jurnal, skripsi, buku, dan lain sebagainya.

Adapun sumber data yang akan dikumpulkan dalam penelitian ini adalah data primer dan data sekunder.

#### a. Data primer

Data primer adalah data yang diperoleh langsung dari sumbernya (Sugiyono, 2010). Dalam penelitian ini, data primer diperoleh melalui observasi dan wawancara di lapangan mengenai peran orang tua dalam mengatasi adiksi game online di Desa Sungai Hangat, Kecamatan Gunung Raya, menggunakan wawancara, observasi, dan dokumentasi.

#### b. Data sekunder

Data sekunder adalah data yang diperoleh secara tidak langsung dari sumber lapangan atau studi kepustakaan seperti karya ilmiah, jurnal, skripsi, arsip, dan foto (Moleong, 2013:157). Dalam penelitian ini, data sekunder yang digunakan berupa dokumen-dokumen dari Desa Sungai Hangat yang relevan dengan fokus penelitian, yaitu peran orang tua mengatasi adiksi game online di desa tersebut..

#### **E. Instrumen Penelitian**

Dalam penelitian ini, adapun instrumen penelitian yang digunakan, adalah sebagai berikut:

1. Pedoman observasi, yaitu pengamatan dan pencatatan secara sistematis dari fenomena-fenomena yang diselidiki.
2. Pedoman wawancara, yaitu proses tanya jawab dalam penelitian yang berlangsung secara lisan dan tatap muka, serta mendengarkan secara langsung informasi-informasi atau keterangan-keterangan.
3. Dokumentasi, yaitu mencari data mengenai hal-hal yang berupa catatan, buku, jurnal, dan lain sebagainya untuk mendukung peneliti dalam mengumpulkan data.

#### **F. Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data adalah proses menarik dan menyusun secara sistematis data yang di peroleh dari wawancara, catatan lapangan, dan bahan-bahan lain sehingga mudah untuk dipahami (Sugiyono, 2017: 133). Setelah data terkumpul, tahap selanjutnya adalah analisis data menggunakan analisis non-statistik kualitatif, dengan data disajikan dalam bentuk kata-kata dan

metode interaktif. Miles dan Huberman (Helaluddin & Wijaya, 2019) menyatakan bahwa analisis data dilakukan secara interaktif dan berkelanjutan hingga mencapai titik jenuh. Berikut adalah tahapan dalam analisis data model interaktif::

1. *Data Reduction* (Reduksi data)

Data primer adalah data yang diperoleh langsung dari sumbernya (Sugiyono, 2010). Dalam penelitian ini, data primer diperoleh melalui observasi dan wawancara di lapangan mengenai peran orang tua dalam mengatasi adiksi game online di Desa Sungai Hangat, Kecamatan Gunung Raya, menggunakan wawancara, observasi, dan dokumentasi.

2. *Data Collection* (Penyajian data)

Mendisplaykan data adalah penyajian data secara singkat, jelas, dan padat agar mudah dipahami. Data disusun dengan terorganisir, sesuai dengan fokus penelitian tentang dampak positif dan negatif *game online* terhadap kepribadian sosial anak.

3. Penarikan Kesimpulan atau *verifikasi*

Langkah terakhir adalah menarik kesimpulan dan verifikasi (Sugiyono, 2017). Dalam penelitian ini, kesimpulan diambil dengan memeriksa kembali data yang diperoleh di Desa Sungai Hangat, untuk kemudian dianalisis dan disimpulkan berdasarkan informasi yang terkumpul selama penelitian.

## **G. Teknik Keabsahan Data**

Keabsahan data dilakukan untuk membuktikan penelitian yang dilakukan benar-benar penelitian ilmiah. Teknik keabsahan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah penggunaan teknik triangulasi, yaitu teknik pengumpulan data yang mengabungkan berbagai teknik pengumpulan data dengan sumber data yang ada (Helaluddin & Wijaya, 2019:135) Dalam pemeriksaan keabsahan data, digunakan triangulasi berikut:

1. Triangulasi Teknik, yaitu menggunakan teknik pengumpulan data yang berbeda, untuk mendapatkan sumber data yang sama, dengan menggunakan observasi partisipatif, wawancara dan dokumentasi.
2. Triangulasi Sumber, yaitu menggunakan teknik yang sama untuk memperoleh data yang berbeda. Semakin banyak sumber maka akan semakin baik pula hasil dari penelitian yang kita peroleh.

## **BAB IV**

### **TEMUAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Temuan Umum**

##### **1. Sejarah Desa Sungai Hangat**

Sungai hangat merupakan sebuah desa yang berada di Kecamatan Gunung Raya, Kabupaten Kerinci, Jambi, Indonesia. yang telah di pimpin oleh beberapa orang Kepala Desa yaitu: kades pertama: Hasan Basri (1982-1992), kedua: Hastarudin Lamet (1992-2010), Ketiga: Jefrizon Gampo (2010-2017), keempat: (Alm) Hastarudin Lamet (2017-2019), Kelima: Gusliardi (2019-2021), dan Keenam: Neli Maswati (2021-sekarang). (Data rencana pembangunan jangka menengah desa sungai hangat tahun 2023)

## 2. Kondisi Geografis

Berdasarkan data dari kabupaten bahwa Desa Sungai Hangat merupakan salah satu desa yang termasuk dalam wilayah Kecamatan Gunung Raya Kabupaten Kerinci Provinsi Jambi secara geografis terdiri dari:

### a. Batas Wilayah

- 1) Sebelah utara berbatasan dengan Desa Kebun Baru.
- 2) Sebelah selatan berbatasan dengan Desa Perikan Tengah.
- 3) Sebelah timur berbatasan dengan Desa Masgo. Selampaung.
- 4) Sebelah barat berbatasan dengan Desa Lolo Hilir. Muaro Lolo.

### b. Luas Wilayah

Luas Wilayah desa Sungai Hangat adalah 200,00 Ha, luas tanah sawah 85 Ha, tanah Perkebunan 1,50 Ha, dan perkarangan 40,00 Ha.

### c. Keadaan Topografi Desa

Secara umum desa Sungai Hangat adalah merupakan daerah daratan perbukitan/ dataran tinggi.

### d. Iklim

Desa Sungai Hangat sebagaimana desa-desa lainnya di wilayah Indonesia mempunyai iklim kemarau dan penghujan, hal tersebut mempunyai pengaruh langsung terhadap pola tanam yang ada didesa Sungai Hangat Kecamatan Gunung Raya.

### e. Wilayah Administrasi Pemerintah Desa

Desa Sungai Hangat terdiri dari tiga dusun dan dapat diakses melalui jalan darat menggunakan sepeda motor atau mobil. Jarak desa dari ibu kota kabupaten sekitar 30 km, dengan waktu tempuh sekitar 60 menit. Desa ini memiliki posisi strategis karena dilalui jalan aspal yang digunakan masyarakat untuk mengangkut hasil pertanian (Data Rencana Pembangunan Jangka Menengah Desa Sungai Hangat 2023)..

### 3. Kondisi Demografis

Desa sungai hangat secara demografis merupakan daerah dengan ketinggian 500 meter dari permukaan laut (mdpl), dan Sebagian besar wilayahnya (78%) berada diatas 1000 m dpl, menciptakan kondisi alam yang subur dan kaya akan keanekaragaman hayati.

#### a. Jumlah Penduduk

Penduduk yang mendiami Desa Sungai Hangat tidak hanya penduduk asli yang telah bermukim secara turun temurun namun juga penduduk pendatang, umumnya mereka telah menetap sejak lahir di desa tersebut.

Berikut tabel jumlah penduduk Desa Sungai Hangat.

**Tabel 4.1 Penduduk Desa Sungai Hangat pada tahun 2024**

Jumlah KK	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
320 KK	612 Orang	647 Orang	1259 Orang

*Sumber Data: Kantor kepala Desa Sungai Hangat 2024*

Berdasarkan data pada tabel diatas untuk aspek kependudukan pada tahun 2024, Desa Sungai Hangat memiliki jumlah total penduduk

1259 jiwa, dengan jumlah KK sebanyak 320. Kepadatan penduduk 71,74 per KM.

#### **b. Mata Pencaharian Pokok**

Meskipun Sebagian masyarakat Desa Sungai Hangat berprofesi Sebagian pedagang, PNS, PPPk, Pegawai swasta, dan pekerjaan lainnya, namun Sebagian besar penduduk desa masih bermata pencaharian dari pertanian. Hal ini menunjukkan betapa pentingnya peran pertanian dalam perkonomian lokal. Data menurut mata pencaharian penduduk dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 4.2 Jenis Pekerjaan Masyarakat Desa Sungai Hangat**

Petani	Dagang	Swasta	PNS/PPPK/TNI	Lain-lain
690	30	10	15	50

*Sumber : Profil Desa Sungai Hangat 2024*

#### **c. Sarana dan Prasarana**

Sarana merupakan segala sesuatu yang dapat dipakai sebagai alat dalam mencapai maksud atau tujuan sedangkan prasarana adalah segala sesuatu yang merupakan penunjang utama terselenggaranya suatu proses (usaha, pembangunan maupun proyek)

##### **1) Sarana dan Prasarana Pendidikan**

Pendidikan merupakan indikator utama pembangunan, terutama dalam pengembangan sumber daya manusia. Keberhasilan pembangunan bergantung pada tingkat dan kualitas pendidikan masyarakat. Program pemerintah memprioritaskan pendidikan, dengan program wajib belajar 12 tahun untuk anak usia 7-18 tahun di jenjang SD, SMP, dan SMA.

Sarana pendidikan di Desa Sungai Hangat meliputi guru, siswa, dan penjaga sekolah. Prasarana pendidikan terdiri dari satu SMP, satu SD, dan satu PAUD. Rinciannya dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.3 Jumlah Prasarana Pendidikan yang Tersedia di Desa Sungai Hangat Tahun 2024**

NO	Nama Sekolah	Jumlah
1	SMPN 30 KERINCI	1
2	SDN 057/III SUNGAI HANGAT	1
3	PAUD KASIH IBU	1

*Sumber data: Profil Desa Sungai Hangat 2024*

Dari tabel diatas dapat kita lihat sarana dan prasarana pendidikan di Desa Sungai Hangat hanya terdiri dari prasarana Pendidikan Sekolah Menengah Pertama (SMP), jenjang Sekolah Dasar (SD), Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), dan sekolah menengah atas (SMA) hanya terdapat di desa lain. Prasarana pendidikan SMA memang tidak terdapat di desa Sungai Hangat, tetapi hal tersebut tidak menjadi hambatan bagi masyarakat untuk melanjutkan pendidikan anak-anaknya pada jenjang yang lebih tinggi, karena pendidikan tingkat atas letaknya tidak terlalu jauh dari desa Sungai Hangat.

## 2) Sarana dan Prasarana kesehatan

Adanya sarana dan prasarana kesehatan merupakan wujud perhatian pemerintah terhadap masyarakat, begitu juga dengan sarana dan prasarana kesehatan yang terdapat di desa Sungai Hangat, adapun

sarana kesehatan berdasarkan survey lapangan sudah tersedia bidan-bidan yang bertugas dalam melayani masyarakat.

Prasarana kesehatan di Desa Sungai Hangat belum memadai jika dibandingkan dengan jumlah penduduk sebanyak 1259 jiwa. Kesehatan sangat penting untuk kelancaran aktivitas sehari-hari, baik dalam kehidupan keagamaan maupun sosial. Oleh karena itu, pemerintah perlu lebih memperhatikan sarana dan prasarana kesehatan di desa ini agar masyarakat dapat hidup sehat dan nyaman.

#### **d. Agama**

Agama merupakan suatu peraturan yang mengatur kehidupan manusia agar tidak kacau. Dengan agama hidup juga akan lebih terarah, jadi dengan adanya agama kehidupan masyarakat akan lebih tentram dan teratur dengan adanya aturan-aturan yang akan mengontrol tingkah laku masyarakat. Masyarakat Sungai Hangat 100% memeluk agama islam. desa Sungai Hangat tersebut terdiri dari 3 unit masjid, untuk lebih jelas dapat dilihat dalam tabel berikut ini:

**Tabel 4.4 Jumlah Prasarana Peribadatan Desa Sungai Hangat 2024**

<b>NO</b>	<b>Sarana Peribadatan</b>	<b>JUMLAH</b>
1	Masjid Al-Jami' Sungai Hangat Tengah	1
2	Masjid Nurul Hikmah	1
3	Al-muhajirin	1

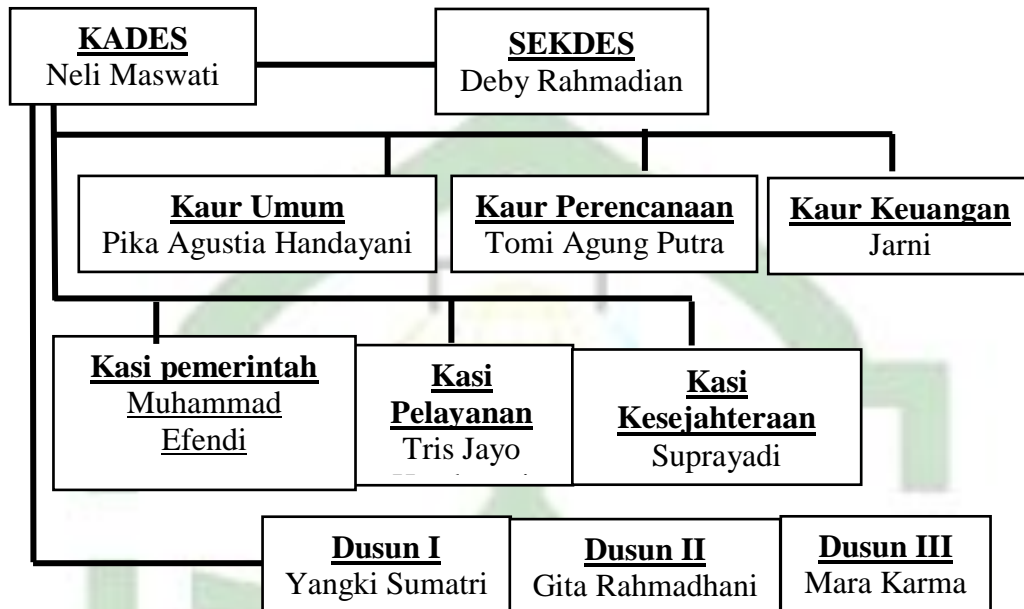
*Sumber :Profil Desa Sungai Hangat 2024*

#### **e. Struktur Organisasi Pemerintahan Desa**

Susunan organisasi pemerintahan desa terdiri dari kepala desa dan perangkat desa. Kepala desa adalah unsur pimpinan yang mendapat

mandate rakyat melalui pemilihan langsung sebagai pemegang kekuasaan pemerintahan desa, sedangkan perangkat desa merupakan unsur pembantu dalam menjalankan tugas dan kewajiban kepala desa.

Pengurusan tersebut dapat dilihat dibawah ini:



## B. Temuan Khusus

### 1. Bagaimana Ciri-ciri Perilaku Anak Yang Mengalami Adiksi *Game Online* Di Desa Sungai Hangat Kecamatan Gunung Raya

Anak yang mengalami adiksi game online umumnya berada dalam fase perkembangan usia sekolah, yaitu antara 7-17 tahun., masa perkembangan sekolah atau remaja. Pada tahap ini, mereka lebih rentan

terhadap kecanduan karena kebutuhan bersosialisasi dan mencari hiburan, tanda-tanda yang muncul pengabaian tugas sekolah, berkurangnya interaksi social, dan peningkatan durasi bermain game (Kustiyani, dkk, 2019: 24).

Ciri-ciri anak yang mengalami adiksi game online meliputi obsesi berlebihan terhadap permainan, mengabaikan tanggung jawab seperti tugas sekolah dan kegiatan sosial, serta kesulitan mengatur waktu bermain. Mereka juga sering kali menghabiskan waktu berjam-jam tanpa sadar dan menunjukkan perubahan emosi seperti mudah marah atau stres saat tidak bisa bermain, serta menggunakan game untuk menghindari masalah (Ma'rifatul Laili & Nuryong, 2015:25; Siregar, 2013).

sebagaimana diungkapkan oleh salah satu orang tua dari anak. Pada fase usia sekolah dasar yang ada di sungai hangat mengungkapkan bahwa:

“Anak-anak yang dulunya aktif kini menjadi malas dan enggan melakukan tugas sederhana. Mereka mengalami gangguan pola tidur yang berdampak pada kesehatan serta penurunan prestasi akademis akibat terlalu banyak bermain game. Selain itu, perilaku dan hubungan sosial mereka turut terpengaruh, membuat mereka lebih introvert dan kurang berinteraksi dengan lingkungan sekitar. (Darlina, wawancara 11 September 2024).

Berdasarkan wawancara dengan orang tua, menunjukkan bahwa anak-anak yang sebelumnya aktif mengalami perubahan perilaku akibat pengaruh game. Hal ini berdampak pada fisik, mental, akademis, dan hubungan social mereka seperti:

1. Perubahan perilaku: anak-anak yang sebelumnya aktif kini menjadi malas dan enggan melakukan tugas-tugas sederhana, seperti disuruh

pergi kewarung. Ini menunjukkan adanya penurunan motivasi dan inisiatif.

2. Gangguan pola tidur: anak-anak mengalami gangguan pola tidur yang memengaruhi Kesehatan fisik dan mental. Hal ini menyebabkan kelelahan, konsentrasi menurun, dan gangguan emosi.
3. Penurunan prestasi akademis: waktu bermain *game* yang berlebihan mengalihkan focus anak dari belajar, sehingga prestasi akademis mereka menurun (Ma'rifatul Laili, F., & Nuryono, 2015).
4. Dampak pada hubungan social: anak-anak menjadi lebih introvert dan kurang berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Hal ini memperlihatkan adanya penurunan kemampuan social akibat kecanduan *game*.

Adapun penyebabnya utama dari adiksi ini sering kali melibatkan akses yang mudah ke perangkat game dan kurangnya pengawasan dari orang tua, sehingga anak bebas menghabiskan waktu di dunia maya tanpa batas. Kondisi ini dapat memberikan pengaruh negative terhadap perkembangan social dan emosional anak.

Kemudian orang tua anak yang lain juga mengungkapkan bahwa:

“Setelah mengenal handphone, anak saya sulit dinasihati. Namun, mengikuti pengajian dan berkebun sepulang sekolah membantu mengalihkan perhatiannya dari game online. Lingkungan dan bimbingan tokoh agama juga berperan penting. Kegiatan luar ruangan seperti berkebun tidak hanya mendekatkan anak dengan alam, tetapi juga menghindarkan dari dampak buruk game online. (Eli, Wawancara 12 September 2024)

Begitu pula menurut orang tua anak yang lain mengungkapkan bahwa perilaku anak di sungai hangat ialah sebagai berikut:

“ Saya sering melarang anak bermain game online, tetapi ia tetap melakukannya. Game online lebih banyak berdampak negatif, seperti malas beraktivitas, gangguan mata, berkata kasar, kurang menyapa orang tua, dan sering berbicara sendiri saat bermain. (Hariyanti, Wawancara 12 September 2024)

Berdasarkan hasil wawancara dengan orang tua hal ini, orang tua mengungkapkan bahwa *game online* memengaruhi perilaku anak, terutama setelah mereka mulai menggunakan smarphone. Keterkaitan berlebih pada gadget membuat nasihat sulit diterima, namun aktivitas alternatif seperti pengajian atau berkebun dapat mengalihkan perhatian anak dari *game online*.

Lingkungan dan bimbingan tokoh agama berperan dalam membentuk perilaku anak. Kegiatan luar rumah dapat mengurangi dampak negatif game online, meskipun anak tetap bermain meski dilarang, yang menyebabkan perilaku negatif seperti malas, gangguan penglihatan, dan kurangnya etika sosial. Orang tua dapat menciptakan suasana yang mendukung dengan menetapkan batasan waktu bermain, memantau aktivitas digital, dan menyediakan alternatif kegiatan fisik dan sosial untuk meminimalkan dampak negatif (Lubis, Azizan, & Ikawati, 2020:63; Siregar, 2013).

Oleh karena itu, komunikasi yang terbuka dan dukunganyang konsisten menjadi kunci untuk membentuk perilaku positif sekaligus mencegah efek buruk dari kecanduan teknologi.

Begitu pula menurut ibu rasis yang merupakan orang tua anak juga mengungkapkan bahwa:

“Dulu, anak-anak di Sungai Hangat sering begadang di warung, bermain game, merokok, dan kurang disiplin. Namun, setelah mengikuti kegiatan pemuda seperti pengajian, olahraga, dan kegiatan sosial, perilaku mereka berubah menjadi lebih disiplin, sopan, dan bertanggung jawab. (Susi Susanti, Wawancara 13 September 2024)

Dapat disimpulkan bahwa pengaruh lingkungan serta keterlibatan dalam kegiatan positif mampu membantu mengurangi adiksi anak terhadap *game online*. anak yang mengikuti kegiatan seperti pengajian, olahraga yang menunjukkan perubahan perilaku, seperti pengurangan waktu bermain *game*, peningkatan focus terhadap aktivitas lain, dan perilaku yang lebih positif. Sebaliknya, beberapa orang tua melaporkan bahwa meskipun mereka melarang anak bermain *game online*.

Dampak negatif seperti kemalasan, berbicara kasar, boros, dan makan tidak teratur. Namun, dengan mengikuti kegiatan tertentu, terlihat adanya perubahan yang positif pada perilaku anak (Gunawan, 2016: 1).

Dari wawancara, peneliti menyimpulkan bahwa lingkungan berpengaruh signifikan terhadap perilaku anak dalam bermain game online. Kegiatan luar rumah dapat mengalihkan perhatian anak dari game, terutama saat tidak ada akses internet. Meskipun orang tua kesulitan membatasi waktu bermain, mereka mengakui adanya perubahan perilaku positif setelah anak terlibat dalam berbagai aktivitas yang didukung orang tua.

sebagaimana yang diungkapkan oleh kepala desa bahwa:

“Sebelum ada kegiatan, perilaku anak di Sungai Hangat kurang baik akibat pergaulan buruk, seperti malas, melawan orang tua, dan kecanduan game online. Mereka tidak peduli, sulit disuruh, dan sering nongkrong. (Neli Maswati, Wawancara 14 September 2024)

Pernyataan kepala desa menunjukkan keprihatinan terhadap perilaku anak di sungai hangat, yang dianggap kurang baik akibat pengaruh pergaulan negative dan adiksi *game online*. Bahwa anak-anak sekarang lebih cenderung malas, melawan orang tua, dan tidak mendengarkan perintah. Hal ini mencerminkan perubahan perilaku yang dimana anak lebih memilih nongkrong dan bermain game online dari pada berinteraksi positif dengan lingkungan mereka.

Kemudian Rafi selaku anak mengungkapkan bahwa:

“ Ya kak saya mainkan game online adalah jenis *Mobile Legend*, biasanya dalam satu hari menghabiskan waktu sekitar 3 atau 4 jam pada waktu siang sepulang sekolah. Perubahan yang saya rasakan yaitu pernah gangguan pada mata, seperti bengkak trus saat berkedip mata terasa perih (Rafi, Wawancara tanggal 12 september 2024)

Begitu pula menurut Rafis dan Awan juga mengungkapkan bahwa:

Ya..saya main *game online* seperti *mobile legends* dan *free fire*, saat bermain game ini seru kak bisa berkomunikasi dengan teman, trus berinteraksi dengan pemain lain dari berbagai daerah lainnya selama permainan di mainkan. Namun, dampak negative dari *game online* ini adalah sering mengabaikan tugas sekolah dan jarang mengikuti kegiatan seperti pengajian. (Rafis dan Awan. Wawancara tanggal 13 September 2024)

Berdasarkan wawancara, Rafi, Rafis, dan Awan berbagi pengalaman bermain game online seperti *Mobile Legends* dan *Free Fire*. Rafi mengungkapkan gangguan mata akibat bermain 3-4 jam sehari, sementara Rafis dan Awan menikmati interaksi sosial dalam permainan, namun mengakui bahwa aktivitas ini mengganggu kewajiban sekolah dan kegiatan keagamaan. Meskipun permainan memberikan hiburan, mereka menyadari

risiko kecanduan yang bisa mengganggu fokus belajar dan tanggung jawab sosial.

dan juga hasil observasi yang telah peneliti lakukan pada tanggal 13 September maka Hal ini menunjukkan bahwa bermain game online berdampak pada kehidupan mereka. Bahwa adiksi game online dapat menyebabkan perilaku menyimpang, seperti mengabaikan tugas sekolah dan komunikasi yang buruk dengan orang tua, serta mempengaruhi Kesehatan fisik dan mental anak.

## **2. Peran Orang Tua Dalam Mengatasi Anak Yang Adiksi *Game Online* Di Desa Sungai Hangat Kecamatan Gunung Raya**

Peran orang tua dalam mengatasi adiksi game online di Desa Sungai Hangat sangat penting. Orang tua perlu membangun komunikasi yang baik untuk memahami keterkaitan anak dengan game dan memberikan alternatif kegiatan positif, seperti permainan edukatif (Hermawan, Kudus, 2021:778). Hal ini sejalan dengan pendapat Fauzan (2021:11) dan Nadiasih (2021:93) yang menyatakan bahwa orang tua memiliki pengaruh besar dalam membimbing, merawat, mendidik, membatasi waktu, dan mengawasi anak.

Berikut adalah peran yang dapat dilakukan oleh pemimpin Desa Sungai Hangat dalam mengatasi adiksi game online pada anak:

### **a. Pendekatan Pesusatif**

Adapun yang dimaksud dengan pendekatan pesusatif ialah suatu pendekatan yang dilakukan dengan tujuan untuk mempengaruhi sikap atau perilaku seseorang melalui komunikasi khusus. (Kurniawan, dkk, 202: 6)

Berdasarkan hasil wawancara dengan ibu Neli Maswita selaku

Kepala desa sungai hangat mengungkapkan bahwa:

“Sebagai pemimpin Sungai Hangat, Ibu menekankan pentingnya komunikasi yang baik antara orang tua dan anak. Komunikasi efektif dapat mengarahkan anak pada kegiatan positif, seperti membatasi waktu bermain game, menjaga pola tidur, dan membangun kemandirian. Orang tua juga harus selektif dalam memilih teman bermain anak untuk mendukung perkembangan sosial dan moral mereka. Meskipun ketegasan diperlukan dalam mendidik anak, komunikasi yang terbuka tetap penting agar anak merasa dihargai dan aman”. (Neli Maswita, Wawancara 15 september 2024)

Berdasarkan wawancara dengan kepala desa, komunikasi yang baik antara orang tua dan anak sangat penting. Orang tua perlu tegas membatasi waktu bermain game online, membiasakan tidur tepat waktu, memberi ruang anak untuk mengatasi kecanduan, dan selektif dalam memilih teman bermain.

1. Bersikap tegas dengan membatasi waktu bermain *game online*: orang tua perlu membatasi waktu bermain *game* anak agar tidak kecanduan dan lebih focus pada kegiatan positif lainnya.
2. Membiasakan anak tidur tepat waktu (Bafadal, 2021: 21): tidur yang teratur penting untuk mendukung kesehatan fisik dan mental anak serta proses tumbuh kembang mereka.
3. Tidak memberikan bantuan saat anak kesulitan memainkan game online (Nadiah, 2021: 93): orang tua sebaiknya memberi kesempatan pada anak untuk mengatasi tantangan sendiri.
4. Selektif dalam memilih teman bermain anak (Angela, 2013: 532): orang tua harus memastikan anak bergaul dengan teman yang

memberikan pengaruh positif untuk perkembangan social dan moral anak.

Meskipun ketegasan diperlukan, komunikasi terbuka tetap penting agar anak merasa dihargai, aman, dan dapat memahami keputusan orang tua.

Selain itu salah satu dari orang tua anak mengungkapkan bahwa:

“Setelah mengikuti pengajian dan diajak ke kebun sepulang sekolah, anak tersebut kurang fokus bermain game online karena di kebun tidak ada jaringan internet. Lingkungan dan bimbingan tokoh agama juga berpengaruh. (Eli, wawancara 16 September 2024)

Berdasarkan hasil wawancara dengan Salah satu orang tua yang lain juga mengungkapkan bahwa:

“ Ya..anak saya mulai main game online sejak kelas empat SD, Cara mengawasinya dengan membatasi waktu sekitaran dua atau tiga jam sehari, kalau untuk malam hp nya disimpan trus diajak ngobrol dengan keluarga. Jika anak ini tidak bisa dikontrol lagi ya..terpaksa saya sita hp nya sementara sampai anak ini mau membiasakan berperilaku yang baik.(Meri, wawancara tanggal 18 september 2024)

Berdasarkan wawancara dengan orang tua, beberapa strategi digunakan untuk mengurangi pengaruh game online pada anak, seperti membatasi waktu bermain 2-3 jam sehari, menyimpan HP anak di malam hari, dan mengajak ngobrol keluarga untuk mengalihkan perhatian dari game. Peneliti berpendapat bahwa pengawasan orang tua sangat penting untuk mencegah adiksi. Strategi seperti membatasi waktu bermain dan mengalihkan perhatian anak dengan kegiatan alternatif, seperti ke kebun

atau mengikuti pengajian, dapat menciptakan lingkungan positif dan mengurangi ketergantungan pada gadget.

b. Melakukan identifikasi masalah

Identifikasi masalah ialah bagian dari cara menyelesaikan masalah yang bisa dikatakan sebagai peran dalam mendefinisikan masalah. (Suriasumantri, 2001:23) Sehingga kita dapat mengetahui masalah-masalah apa yang terjadi.

Berdasarkan hasil wawancara dengan kepala desa sungai hangat mengungkapkan bahwa:

“Setelah melakukan pendekatan persuasif dengan orang tua, terjalin hubungan emosional antara orang tua dan anak. Kemudian, saya menanyakan alasan mereka enggan melaksanakan kegiatan keagamaan. Setelah mengetahui masalahnya, saya akan mencari solusi.” (Neli Marwati, Wawancara 15 September 2024)

Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan persuasive dan pemahaman permasalahan adalah Langkah awal yang penting dalam membangun hubungan dan menyelesaikan masalah keagamaan di desa sungai hangat.

Salah satu orang tua dari anak juga mengungkapkan bahwa:

“Dulu anak saya malas keluar rumah, datang ke masjid, dan sulit dinasehati. Namun sekarang, alhamdulillah, dia mulai rajin dan berperilaku baik. Ini mungkin karena pengaruh lingkungan pertemanan dan pembinaan dari kepala desa yang sering menasehati anak-anak dan memberi solusi.” (Susanti, wawancara 13 September 2024)

Kemudian berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu orang tua juga mengungkapkan bahwa:

“Sejak ada kegiatan dari desa, alhamdulillah anak kami lebih teralihkan dari game online, seperti olahraga voli, sepak bola, dan pengajian sore hari. Saya juga pernah berbicara dengan Buya mengenai sekolah dan masalah keagamaan saat beliau memiliki waktu luang. Saya senang ada pembina seperti Buya Mayazuwin yang mau mendengarkan dan menasehati kami. (Hariyanti, wawancara 12 September 2024)

Dari wawancara dengan orang tua, terlihat perubahan positif pada perilaku anak. Susanti menyatakan bahwa anaknya yang dulunya malas dan sulit dinasihati kini lebih rajin dan berperilaku baik, kemungkinan dipengaruhi oleh lingkungan pertemanan dan pembinaan dari kepala desa. Hariyanti juga mencatat kemajuan pada anaknya setelah mengikuti kegiatan desa yang mengalihkan perhatian dari game online ke aktivitas fisik seperti olahraga dan pengajian. Dukungan tokoh agama, seperti Buya Mayazuwin, juga berperan penting.

Peneliti berpendapat bahwa lingkungan sosial dan dukungan tokoh masyarakat sangat mempengaruhi perilaku positif anak di Desa Sungai Hangat.

#### c. Melakukan kegiatan di lingkungan masyarakat

Melakukan kegiatan di lingkungan Masyarakat merupakan salah satu cara efektif untuk meningkatkan kesadaran dan partisipasi masyarakat dalam berbagai aspek kehidupan. (Harvianto, 2022: 38). Adapun kegiatan-kegiatan yang dilakukan oleh masyarakat sungai hangat di bawah bimbingan ketua pemuda dan tokoh adat yang membentuk menghindari perilaku adiksi game online pada anak seperti yang diungkapkan oleh bahwa:

“Di sini tidak hanya melakukan kegiatan keagamaan saja, namun di bidang lain juga seperti kegiatan olahraga dan sosial, akan tetapi kami lebih banyak melakukan kegiatan keagamaan dibanding kegiatan yang lain karena kegiatan keagamaan adalah kegiatan utama untuk mendidik anak yang lebih baik”. (Neli, wawancara tanggal 15 september 2024)

Berdasarkan hasil wawancara dengan kepala desa bahwa kegiatan keagamaan merupakan prioritas utama dalam mendidik anak, meskipun juga melibatkan aktivitas lain seperti olahraga dan social. Kegiatan keagamaan dianggap lebih penting karena berfungsi sebagai dasar Pendidikan moral dan spiritual, yang membantu anak tumbuh menjadi individu yang lebih baik.

Seperti yang di sampaikan Salah satu orang tua anak yang lain juga mengungkapkan bahwa:

“Setelah sholat magrib, Buya mengajak anak-anak yang sholat berjamaah di masjid untuk tadarus bersama. Meskipun awalnya hanya beberapa orang, jumlah peserta semakin bertambah dan kegiatan ini menjadi rutin. Kegiatan ini membantu mengurangi anak kami bermain game online, memperbaiki bacaan Al-Qur'an, serta memahami dan mengamalkan isi Al-Qur'an dalam kehidupan sehari-hari. (Eli, Wawancara 12 September 2024)

Salah satu dari orang tua yang ada di sungai hangat juga mengungkapkan bahwa:

“Kegiatan olahraga yang dilakukan oleh desa ini sangat positif sekali, mereka juga membuat perlombaan seperti voly antar desa dan bon sepak bola antar desa. Semoga dengan adanya kegiatan olahraga ini anak di desa sungai hangat akan terhindar dari adiksi *game online*, dan mereka bisa menjadi anak yang lebih baik dari yang biasanya”. (Darlina, Wawancara tanggal 11 september 2024)

Dari wawancara dan observasi yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa kegiatan tadarus setelah sholat magrib di masjid telah memberikan

dampak positif bagi anak di Desa Sungai Hangat. Kegiatan ini tidak hanya meningkatkan pemahaman dan kemampuan membaca Al-Qur'an, tetapi juga berfungsi sebagai alternatif yang efektif untuk mengurangi kecanduan game online. Selain itu, kegiatan olahraga yang diadakan didesa, diharapkan anak dapat terhindar dari pengaruh negative teknologi dan tumbuh menjadi individu yang lebih baik.

### **3. Faktorf Pendukung Dalam Mengatasi *game online* pada anak di sungai hangat**

Faktor pendukung sangat penting dalam mengatasi adiksi game online pada anak, melibatkan elemen yang membantu mengubah perilaku. Otoatmodio (2023:45) menyatakan bahwa faktor pendukung terbagi menjadi dua, yaitu faktor internal yang berasal dari diri individu, seperti kesadaran untuk menerapkan pendidikan yang diterima, dan faktor eksternal yang berasal dari lingkungan sekitar, seperti dukungan keluarga, teman, dan masyarakat. Faktor eksternal ini sangat membantu anak dalam mengurangi atau menghindari adiksi game online.

Faktor pendukung dalam mengatasi adiksi game online adalah:

#### **1. Kreativitas Peran Orang Tua**

Kreativitas peran orang tua menjadi factor penting dalam mendidik, membimbing, dan mengasuh anak atau pola asuh orang tua dengan cara yang lebih efektif untuk terlibat dalam berbagai kegiatan menarik di luar sekolah (Humairoh, 2023: 30). Kreativitas ini membantu memotivasi anak agar aktif dan tidak merasa bosan.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan kepala desa , beliau mengatakan bahwa:

“Untuk mengatasi adiksi game online pada anak, saya sebagai pemimpin perlu mengambil langkah kreatif dengan mengarahkan mereka pada kegiatan yang menarik agar tidak bosan. Pendekatan ini didukung oleh faktor eksternal yang penting, seperti kegiatan beragam yang membantu anak tetap terlibat dalam aktivitas positif, mengurangi ketergantungan pada game online, dan membangun kebiasaan yang lebih sehat. (Neli Maswati, Wawancara 15 September 2024)

Berdasarkan hasil wawancara dengan kepala desa hal ini menunjukkan bahwa kreativitas dalam menerapkan pendekatan kreatif dengan menyelenggarakan kegiatan menarik. Ini membantu anak menghindari kebosanan dan mendorong mereka terlibat dalam aktivitas positif, sekaligus mengurangi ketergantungan pada *game online* dan membangun kebiasaan yang lebih sehat.

Kemudian Buya selaku tokoh Agama juga mengungkapkan bahwa:

“Setelah melakukan kajian biasanya akan ada sesi tanya jawab yang di berikan kepada anak. Dari pertanyaan-pertanyaan tersebut siapa yang dapat menjawab maka akan di berikan hadiah oleh buya, walaupun hadiahnya tidak seberapa akan tetapi membuat anak senang dan bersemangat untuk mengikuti kajian jelasnya”. (Mayazuwin, wawancara tanggal 20 september 2024)

Sebagai tokoh agama, menekankan pentingnya interaksi dalam kajian dengan anak. Ia mengungkapkan bahwa sesi tanya jawab dengan memberikan hadiah, meskipun kecil, buya berhasil memotivasi anak dan meningkatkan semangat mereka untuk belajar. Pendekatan ini tidak

hanya membuat kajian lebih menarik, tetapi juga membangun rasa percaya diri dan proses pembelajaran.

Kemudian, selaku ketua pemuda juga mengungkapkan bahwa:

“Ya..kalau untuk mengatasi *adiksi game online* ini yaitu dengan mengadakan program tentang penggunaan internet yang sehat dan menyelenggarakan kegiatan positif seperti olahraga dan permainan tradisional. Memberikan bimbingan pada anak, mengembangkan hobi dan keterampilan anak agar tidak bermain *game online* yang berlebihan”. (Udin wawancara tanggal 21 september 2024)

Berdasarkan penjelasan oleh ketua pemuda dapat disimpulkan bahwa Langkah-langkah ini diharapkan dapat mengurangi adiksi game online dengan mengalihkan perhatian anak pada aktivitas yang lebih konstruktif, menciptakan lingkungan yang mendukung perkembangan mereka yang lebih baik.

Kemudian selaku Tokoh Adat juga mengungkapkan bahwa:

“Seorang tokoh adat mengatakan bahwa kegiatan seperti berkeliling dan belajar di alam bisa menarik perhatian anak-anak yang kini lebih tertarik pada hiburan digital. Kegiatan ini diharapkan mengurangi ketergantungan pada game online dan meningkatkan interaksi sosial di dunia nyata. Ia juga menekankan peran orang tua dalam mendampingi anak-anak agar mereka merasa lebih diperhatikan. Ia menyarankan program rutin yang menggabungkan edukasi dan rekreasi, seperti camping atau pelatihan keterampilan, untuk menumbuhkan kecintaan terhadap alam dan mempererat hubungan sosial anak-anak. (Nuwar, wawancara 21 September 2024)

Berdasarkan penjelasan tokoh adat, kegiatan alam terbuka dapat menjadi alternatif hiburan yang mengurangi ketergantungan pada game online dan mendorong interaksi sosial yang lebih baik. Peran orang tua dalam mendampingi anak sangat penting untuk meningkatkan motivasi.

Tokoh adat juga menyarankan program rutin yang menggabungkan pendidikan dan rekreasi, seperti camping, untuk mempererat hubungan sosial dan menumbuhkan kecintaan terhadap alam.

Peneliti menyimpulkan bahwa kreativitas pemimpin Desa Sungai Hangat sangat penting untuk menarik minat anak dalam mengikuti kegiatan berbasis masyarakat.

## 2. Orang tua dan masyarakat

Dalam mengatasi adiksi *game online* tidak hanya kreatifitas seorang pemimpin desa saja yang menjadi faktor pendukung namun, orang tua juga memiliki peran yang penting terhadap mengatasi atau mengawasi anaknya. Sebagaimana yang diungkapkan oleh salah satu orang tua di masyarakat yang mengungkapkan bahwa:

“Adanya dukungan dari orang tua membuat saya selaku masyarakat lebih semangat dalam melakukan pengawasan, orang tua juga ikut serta dalam memperhatikan tingkah laku anaknya di luar kegiatan sekolah. Masyarakat dapat membentuk kelompok Pendidikan yang menyampaikan materi tentang bahaya *adiksi game online*”. (Gusniarti, wawancara tanggal 22 september 2024)

Salah satu orang tua anak juga mengungkapkan bahwa:

"Sebagai orang tua, saya membangun komunikasi harmonis dengan anak, melibatkan mereka dalam diskusi aturan rumah, dan mendukung kegiatan bermanfaat seperti olahraga dan seni. Saya juga memberi contoh dalam disiplin dan tanggung jawab, serta mengenal lingkungan pertemanan anak. Pendidikan karakter dimulai dari keluarga dan harus konsisten agar anak tumbuh menjadi individu yang bertanggung jawab dan berakhlak baik." (Susanti, wawancara 13 September 2024)

Dapat disimpulkan bahwa sebagai orang tua, penting untuk membangun komunikasi yang baik dengan anak, memberikan teladan

yang positif, serta mendorong mereka terlibat dalam kegiatan bermanfaat.

Dukungan orang tua berperan sangat sulit dalam pengawasan perilaku anak, terutama terkait penggunaan gadget dan adiksi game online. Orang tua diharapkan memberikan contoh positif kepada anak mereka.

Dan juga salah satu masyarakat juga mengungkapkan bahwa:

“masyarakat juga memberikan dukungan kepada orang tua dalam mengawasi anak-anak mereka. Bentuk dukungan yang bisa diberikan adalah dengan menyediakan informasi yang akurat tentang tanda-tanda *adiksi game online*, seperti perubahan perilaku, penurunan prestasi dan peningkatan waktu bermain game. (Suwarman, wawancara tanggal 23 september 2024)

Dapat disimpulkan bahwa dukungan dari masyarakat terhadap orang tua sangat penting dalam mengawasi anak, terutama terkait adiksi game online.

Berdasarkan hasil wawancara diatas peneliti berpendapat bahwa dukungan orang tua dan keterlibatan masyarakat sangat penting dalam mencegah adiksi game online pada anak. Dengan kolaborasi antara orang tua, masyarakat, dan Lembaga Pendidikan, anak dapat tumbuh dengan lebih sehat dan seimbang dalam penggunaan teknologi.

### **C. Pembahasan**

Setelah peneliti mengumpulkan data dari hasil penelitian yang diperoleh melalui wawancara, observasi dan dokumentasi, Langkah berikutnya adalah menganalisis data tersebut untuk memberikan penjelasan lebih mendalam terkait temuan penelitian. Peneliti menggunakan Teknik Analisa

data kualitatif deskriptif dengan menganalisis data yang telah terkumpul selama pelaksanaan peneliti di Desa Sungai Hangat.

Adapun bagian-bagian yang dibahas pada bab ini berdasarkan pada fokus penelitian terbagi menjadi 3 bagian, yaitu: (1) Bagaimana ciri-ciri perilaku anak yang mengalami *adiksi game online*. (2) Apa peran Orang Tua dalam mengatasi *adiksi game online* pada anak di Sungai Hangat. (3) Apa faktor pendukung dalam mengatasi *game online* pada anak di Sungai Hangat.

### **1. Ciri-ciri Perilaku anak yang mengalami adiksi game online di sungai hangat**

*Adiksi game online* pada anak usia 7-17 tahun berdampak signifikan pada berbagai aspek kehidupan mereka, seperti pengabaian tugas sekolah, berkurangnya interaksi sosial, dan peningkatan durasi bermain game (Kustiayani dkk., 2019). Anak-anak yang kecanduan sering menunjukkan keterobsesian terhadap game, kesulitan mengatur waktu bermain, serta perubahan emosi seperti mudah marah dan menggunakan game untuk menghindari masalah (Ma'rifatul Laili, Nuryono, 2015; Siregar, 2013).

Berdasarkan wawancara dengan orang tua, dampak dari kecanduan *game* terlihat dalam berbagai perubahan perilaku anak, seperti menurunnya motivasi dan inisiatif, gangguan pola tidur yang memengaruhi kesehatan fisik dan mental, serta penurunan prestasi akademis. Selain itu, interaksi sosial anak juga terganggu, mereka cenderung menjadi lebih *introvert* dan kurang berinteraksi dengan lingkungan sekitar.

Penyebab utama adiksi game online adalah akses mudah ke perangkat, kurangnya pengawasan orang tua, dan lingkungan yang mendukung ketergantungan. Keterlibatan dalam kegiatan positif seperti pengajian, olahraga, dan kegiatan sosial dapat mengurangi kecanduan. Kegiatan luar rumah yang tidak bergantung pada internet dapat mengalihkan perhatian anak dari game dan memperbaiki perilaku mereka (Gunawan, 2016). Dukungan orang tua dalam membatasi waktu bermain dan memberikan alternatif kegiatan fisik dan membantu meminimalkan dampak negatif game online.

Lingkungan sekitar, termasuk bimbingan tokoh agama, berperan penting dalam membentuk perilaku anak. Anak yang terlibat dalam kegiatan sosial dan spiritual cenderung mengurangi waktu bermain game dan lebih fokus pada aktivitas lain. Namun, meski ada larangan orang tua, beberapa anak masih terpengaruh adiksi game, yang menyebabkan perilaku negatif. Kesimpulannya, untuk mengurangi dampak adiksi game online, diperlukan kerjasama antara orang tua, lingkungan sekitar, dan kegiatan positif. Komunikasi terbuka dan dukungan konsisten sangat penting untuk membentuk perilaku positif anak..

## **2. Analisis peran orang tua dalam mengatasi anak yang adiksi *game online* di desa sungai hangat kecamatan gunung raya**

Peran orang tua dalam mengatasi adiksi game online di Desa Sungai Hangat sangat penting. Orang tua perlu membangun komunikasi yang baik dengan anak untuk memahami keterikatan mereka dengan game dan

dampaknya terhadap kehidupan anak. Selain itu, orang tua harus memberikan alternatif kegiatan positif, seperti permainan edukatif, untuk menggantikan waktu bermain game. Peran orang tua juga mencakup pembimbingan, pengasuhan, pembatasan waktu bermain, dan pengawasan terhadap aktivitas digital anak. Dengan peran aktif orang tua, anak dapat terhindar dari dampak negatif adiksi game online dan berkembang dengan sehat.

Adapun peran yang dilakukan dalam perilaku anak yang mengalami adiksi game online di sungai hangat ialah sebagai berikut:

a. Pendekatan persuasif

Pendekatan persuasif untuk mempengaruhi sikap dan perilaku anak melalui komunikasi yang baik. Pendekatan ini bertujuan agar orang tua dan anak dapat terhubung secara efektif dan mengarahkan anak kepada kegiatan yang lebih bermanfaat. (Kurniawan, dkk 2022: 6)

Berdasarkan wawancara dengan Kepala Desa Neli Maswita, beliau menekankan pentingnya komunikasi yang baik antara orang tua dan anak. Komunikasi yang efektif membantu membatasi waktu bermain game online, mengatur kebiasaan tidur, dan memberi ruang bagi anak untuk menghadapi tantangan. Orang tua juga harus selektif memilih teman bermain anak untuk mempengaruhi perkembangan sosial dan moral secara positif. Selain itu, orang tua perlu tegas membatasi waktu bermain dan mengajarkan pentingnya bergaul dengan teman yang

memberi pengaruh positif (Maswita, 2024; Bafadal, 2021; Nadiasih, 2021; Angela, 2013)

Beberapa orang tua mengatasi kecanduan game online pada anak dengan kegiatan alternatif seperti pengajian dan mengajak anak ke kebun tanpa akses internet (Eli, 2024). Selain itu, ada yang membatasi waktu bermain anak 2-3 jam sehari, menyimpan ponsel malam hari untuk fokus pada kegiatan keluarga, dan memberi kesempatan berbicara bersama keluarga (Meri, 2024).

Dari wawancara dan pengalaman orang tua tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengawasan yang ketat dan pendekatan persuasif yang melibatkan kegiatan positif sangat penting dalam mengurangi *adiksi game online* pada anak. Mengalihkan perhatian anak ke kegiatan yang lebih bermanfaat seperti pengajian atau berkebun adalah strategi efektif untuk mengurangi ketergantungan pada gadget dan membentuk lingkungan yang lebih positif bagi perkembangan anak.

#### b. Melakukan identifikasi masalah

Identifikasi masalah dalam mengatasi kecanduan game online pada anak di Desa Sungai Hangat menekankan pentingnya pendekatan persuasif dan pemahaman masalah anak. Suriasumantri (2001:23) menyatakan bahwa identifikasi masalah adalah langkah awal untuk menyelesaikan masalah. Kepala Desa Neli Marwati (15 September 2024) menjelaskan bahwa pendekatan persuasif dengan orang tua dapat

mempererat hubungan emosional, memungkinkan komunikasi terbuka untuk menggali permasalahan anak dan mencari solusi tepat.

Susanti (13 September 2024) menyatakan bahwa anaknya yang awalnya tidak tertarik beraktivitas di luar rumah kini mulai menunjukkan perubahan positif, seperti lebih rajin dan berperilaku baik. Perubahan ini dipengaruhi oleh lingkungan pertemanan dan pembinaan dari kepala desa. Hariyanti (12 September 2024) juga mengungkapkan bahwa kegiatan desa, seperti olahraga dan pengajian, berhasil mengalihkan perhatian anak-anak dari game online dan memberikan dampak positif pada perilaku mereka.

Dari wawancara yang dilakukan, peneliti berpendapat bahwa dukungan dari lingkungan sosial serta tokoh masyarakat, seperti kepala desa dan tokoh agama, memegang peran yang sangat penting dalam membentuk perilaku positif anak di desa Sungai Hangat. Pembinaan yang diberikan, bersama dengan kegiatan alternatif yang diselenggarakan, dapat menjadi solusi efektif untuk mengurangi kecanduan game online dan meningkatkan kualitas kehidupan anak-anak di desa tersebut.

c. Melakukan kegiatan dilingkungan masyarakat sungai hangat

Kegiatan masyarakat dalam mengatasi adiksi game online di Desa Sungai Hangat menunjukkan pentingnya partisipasi masyarakat untuk mendukung perkembangan positif anak. Harvianto (2022: 38) menyatakan bahwa kegiatan masyarakat efektif untuk meningkatkan

kesadaran dan partisipasi. Masyarakat Sungai Hangat, di bawah bimbingan ketua pemuda dan tokoh adat, mengadakan berbagai kegiatan untuk menghindari adiksi game online. Kepala Desa Neli Marwati (15 September 2024) menegaskan bahwa kegiatan keagamaan menjadi prioritas dalam mendidik anak, selain olahraga dan sosial, untuk membentuk moral dan spiritual anak.

Salah seorang orang tua, Eli (12 September 2024) mengungkapkan bahwa kegiatan tadarus setelah sholat Magrib di masjid membantu anak-anak mengurangi kecanduan game online. Awalnya hanya beberapa anak yang ikut, namun semakin banyak anak bergabung seiring waktu. Kegiatan ini tidak hanya memperbaiki bacaan Al-Qur'an, tetapi juga membantu anak-anak memahami dan mengamalkan ajaran Al-Qur'an, menjadi alternatif efektif mengalihkan perhatian dari game online. Selain itu, kegiatan olahraga yang diadakan oleh desa juga memberikan dampak positif.

Dari wawancara dan observasi yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa kegiatan tadarus dan olahraga di Desa Sungai Hangat telah memberikan dampak positif. Kegiatan tersebut tidak hanya mengurangi kecanduan game online, tetapi juga membantu anak-anak dalam memperbaiki pemahaman agama dan mengembangkan keterampilan sosial serta fisik mereka.

### **3. Apa faktor pendukung dalam mengatasi adiksi game online pada anak .**

Faktor pendukung dalam mengatasi kecanduan game online pada anak melibatkan dua kategori: faktor internal dan eksternal. Faktor internal berasal dari diri individu, seperti kesadaran akan pentingnya pendidikan. Faktor eksternal berasal dari lingkungan sekitar, seperti dukungan keluarga, teman, dan masyarakat yang memberikan motivasi, terutama saat faktor internal mulai melemah, dan berperan besar dalam membantu anak mengurangi kecanduan game online (Otoatmodio, 2023).

berdasarkan hasil penelitian adalah sebagai berikut:

#### 1. Kreativitas Peran Orang Tua

Kreativitas orang tua dalam mengatasi kecanduan game online sangat penting untuk mendidik, membimbing, dan mengasuh anak. Menurut Humairoh (2023), pola asuh yang kreatif dapat menarik minat anak untuk terlibat dalam kegiatan positif di luar sekolah, membantu mereka tetap aktif dan mengurangi kebosanan.

Kreativitas dalam merancang kegiatan seperti olahraga, kajian agama, dan aktivitas luar ruangan efektif untuk mengurangi kecanduan game online. Peran orang tua dan tokoh masyarakat sangat penting untuk memastikan anak terlibat dalam aktivitas positif yang mendukung perkembangan mereka..

#### 2. Orang tua dan masyarakat

Dukungan orang tua dan masyarakat sangat penting dalam mengatasi kecanduan game online. Gusniarti (22 September 2024) menyatakan bahwa orang tua memperkuat upaya masyarakat dengan

mengawasi anak-anak dan membentuk kelompok pendidikan yang memberikan informasi tentang bahaya kecanduan game online.

Kerja sama antara orang tua, masyarakat, dan lembaga pendidikan sangat penting dalam mencegah kecanduan game online pada anak. Dukungan dari kedua pihak ini memiliki peran vital dalam pengawasan perilaku anak, khususnya dalam penggunaan teknologi.

## **BAB V PENUTUP**

### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan melalui wawancara, observasi lapangan dan juga dokumentasi tentang Peran Orang Tua mengatasi *Adiksi Game Online* pada Anak di Desa Sungai Hangat Kecamatan Gunung Raya. Adapun kesimpulan yang dapat ditarik dari judul penelitian sebagaimana tersebut di atas adalah sebagai berikut:

1. Ciri-Ciri-Ciri perilaku anak yang mengalami *adiksi game online* di desa sungai Hangat berdampak negatif pada sosial dan akademis. Mereka sering mengabaikan sekolah, kurang berinteraksi, serta mudah marah dan cemas saat tidak bermain. Kebiasaan ini menyebabkan penurunan prestasi, gangguan tidur, dan masalah kesehatan. Faktor penyebabnya meliputi akses mudah ke *game*, kurangnya pengawasan orang tua, dan lingkungan yang mendukung ketergantungan digital. Solusinya adalah melibatkan anak dalam aktivitas positif, membatasi waktu bermain, serta memperkuat peran orang tua, sekolah, dan komunitas dalam membentuk kebiasaan sehat.

2. Peran orang tua di Desa Sungai Hangat sangat penting dalam mengatasi *adiksi game online*. Dengan komunikasi yang baik, mereka dapat memahami keterikatan anak terhadap game dan dampaknya. Melalui pendekatan persuasif, orang tua bisa mengarahkan anak ke aktivitas positif seperti pengajian atau olahraga dan membatasi waktu bermain game. Perangkat desa juga berperan mendukung dengan kegiatan seperti tadarus dan olahraga yang membantu mengalihkan perhatian anak dari game serta meningkatkan nilai agama dan keterampilan sosial. Dukungan dari tokoh masyarakat menciptakan lingkungan yang positif. Kombinasi pengawasan, komunikasi, dan keterlibatan sosial dapat membantu mengurangi kecanduan game pada anak-anak.
3. Mengatasi *adiksi game online* pada anak memerlukan dukungan dari faktor internal dan eksternal. Faktor internal meliputi kesadaran anak terhadap pentingnya pendidikan, sementara faktor eksternal mencakup dukungan keluarga, teman, dan masyarakat. Dukungan ini sangat penting, terutama saat motivasi anak menurun. Orang tua dan masyarakat berperan besar dalam menyediakan aktivitas alternatif yang menarik serta menciptakan lingkungan yang mendukung perubahan perilaku. Kolaborasi dengan lembaga pendidikan dan komunitas dapat membantu menyebarkan informasi tentang bahaya kecanduan game serta memperkuat upaya pencegahan.

## **B. Saran**

Sehubungan dengan hasil penelitian yang telah dilakukan, kiranya penulis dapat memberikan saran sebagai berikut:

1. Kepada orang tua agar selalu mendampingi anaknya jika ingin bermain game online, sebab orang tua sangat berperan penting dalam pertumbuhan anak agar tidak adiksi game online.
2. Kepada orang tua agar lebih memperhatikan lagi mengawasi anaknya karena apabila anak yang memiliki pergaulan yang kurang baik tentu hal tersebut mempengaruhi perilakunya juga sehingga orang tua harus benar-benar memperhatikan lingkungan pertemanan anaknya.
3. Kepada para orang tua dan anak agar dapat terus menerus dalam memberi pengaruh positif dan menjadi contoh yang baik di masyarakat.
4. Kemudian untuk peneliti pelanjut dengan tema yang sama, yaitu peran orang tua mengatasi adiksi game online pada anak. Dikarenakan penelitian ini terdapat banyak kekurangan dan keterbatasan, maka oleh sebab itu peneliti berharap ada penelitian lebih lanjut terutama tentang peran orang tua mengatasi adiksi game online pada anak.



## DAFTAR PUSTAKA

- Adiningtyas, Sri Wahyuni, (2017), *Peran Guru Dalam Mengatasi Kecanduan Games Online*, Jurnal kopasta.
- Aji, Zebeh Candra, (2012), Berburu Rupiah Lewat Game Online, Jurnal Kopasta 4. 1
- Angela, (2013), Ejournal Ilmu Komunikasi, Vol 1, No 2, Samarinda; CV Mulya Abadi.
- Ariantoro, Riski rri. (2016). Dampak Game Online terhadap prestasi belajar mengajar. Jurnal Pendidikan Anak, 1(1): 47.
- Arikunto, S. (2007). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan, Praktek*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Arikunto, S. (2007). *Prosedur penelitian suatu pendekatan, Praktek*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi. (2013). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bafadal, I.(2021). Parenting Islam daam MenekanKecanduan Game padaRemaja. JurnalPenelitian Keislaman, 17(1), 21.

- Beni Ahmad Saebani, (2008), *Metode Penelitian*, Bandung: CV Pustaka Setia, 122.
- Bonnaire, C., Liddle, dkk. (2020). Family therapy as a strategy for online gaming addiction. *Journal of Family Therapy*, 42(2), hal. 123
- Budyani Abdullah. (2022). Kecanduan game online dan pengendalian diri. *Jurnal riset ilmiah sentry*, 1(1), hal. 20
- Dendy, S. (2014). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta : Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional.
- Fadhallah. (2021). *Wawancara*, Jakarta Timur: UNJ PRESS.
- Fajar Muhammad, dkk. (2024). Kecanduan game online pada remaja. *Journal of Education Researh*, 5(3). Hal. 1
- Fauzan, Z,. (2021). Hubungan Pean Keluarga Dalam Menghindari Dampak Negatif Penggunaan Gadget Pada Kesehatan Mental Anak Usia Sekolah di Desa Dulangon Kecamatan Lolak. *Pharmed: Journal Of Pharmaceutical Science and Mediacal Research*, 4(1), 11.
- Firmansyah, M. J. (2021). *Dinamika strategi coping pada pecandu game online*.
- Griffiths, M. (2009). Online Computer Gaming: Advice For parents and teachers. *Journal & Healt*, 27(1): 32.
- Gunawan, Candra Anthony DKK. (2016). Perancangan Kampanye Ikhlan Layanan Masyarakat Berhenti berbicara Kasar untuk Kalangan Anak Usia 7-12 Tahun. *Jurnal Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni dan Desain Universitas Petra Surabaya*.
- Harvianto, M. T. (2022). Perilaku social masyarakat dalam 70unga menciptakan kebersihan lingkungan bantaran 70ungai kali kota Surakarta. *Jurnal of development and social change*, 5(2), hal 38.
- Hermawan Agus, (2009), *Hiburan Dunia Maya*, Bandung; Pustaka Setia.
- Hermawan, D., % Kudus, W. A. (2021). Peran orang tua dalam mencegah anak kecanduan bermain game online di era digital. *Journal Pendidikan Indonesia*, 2(5), hal. 778
- Hertinjung, W. S., Septianingrum, A. R. D., & Putri, Y. P. S. (2021). Peningkatan Kompetensi Orang Tua Dalam Mendampingi Anak dalam Mengakses Gadget. *Warta LPM*, 24(2), 187.
- Hidayat, Alimul Aziz a. (2008). *Pengantar Ilmu Kesehatan Anak Untuk Pendidikan Kebidanan*. Jakarta: Salemba Madika.

- Iswan, & Kusmawati. (2014). Analisis teori perkembangan kognitif 71iaget pada anak usia operasional konkret 7-12 tahun dalam pembelajaran matematika, l-Javbar. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1),127.
- Kstiyani R. (2019). Adiksi Game online Mobile Legend pada Anak. *Jurnal Psikologi terapan*, 2(1), hal. 24
- Kurniawan, dkk (2023). Komunikasi persuasive orang tua dan anak dalam mengurangi perilaku candu bermain game online di komunitas one eighty BSD. *Jurnal Narasi*. Vol. 1, 1. Hal. 6
- Kustiawan, A. A., & Utomo, A. W.B. (2019), *Jangan suka Game Online Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan*. Magetan: cv Media Grafika.
- Lubis, M. A., Azizan, N. & Ikawati, E. (2020). Persepsi orang tua dalam memanfaatkan durasi penggunaan gadget untuk anak usia dini saat situasi pandemi Covid-19. *Jurnal kajian Gender Dan Anak*, 4(1), 63.
- Mansur, (2015), *Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam*, Yogyakarta; Pustaka Belajar.
- Mutmainnah Muthmainnah, (2015), Peran Orang Tua Dalam Menumbuhkan Pribadi Anak Yang Androgynius melalui kegiatan Bermain, *Jurnal Pendidikan Anak* 1, No. 1.
- Nadiasih, N. (2021). Pentingnya orang Tua Dalam Mengawasi Anak Terhadap Game Online. *Antropocene: Jurnal Penelitian Ilmu Humaniora*, 1(3), 95.
- Notoatmodjo, S, (2023). *Pengantar Pendidikan Kesehatan*. Jakarta: rineka Cipta. Hal. 45
- Nursanjaya, S.Ag, M. Pd. Dr., (2021). Memahami prosedur penelitian kualitatif. *Jurna Ilmu Administrasi Bisnis*, 4(1), 95.
- Prawilaga, Salma Dewi, DKK. (2016). *Mozaik Teknologi Pendidikan E-Learning*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Rahmawati Devie, dkk. (2021). *Kecanduan Game Online*. Jakarta: PT Program Humas Universitas Indonesia.
- Rini, A. (2011), *Menanggulangi Kecanduan Game Online pada Anak*. Jakarta: PT Mina.
- Roberto & Priadi (2024). *Bahaya Game Online bagi pelajar di desa Pansurnatulo*.

- Rohayati, Riting, (2013), Pengembangan Perilaku Sosial Anak Usia Dini. Jurnal Cakrawala Dini, A (2).
- Sarlito wirawan Sarwono, (2015), Teori-teori Sosial, Jakarta; PT Rajawali Pers.
- Soetjipto, (2007), Perilaku Adiksi Game Online, Semarang; CV Permata Buku.
- Sugiono. (2012). Metodologi Penelitian Administrasi. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2014). Metodologi Penelitian Kualitatif Dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D. Bandung : Alfabeta
- Sukmadinata, N. S. (2009). Metode Penelitian Pendidikan. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Sumolang Marcelino, (2013), Peranan Internet Terhadap Generasi Muda Di Desa Tounalet Kecamatan Lawongan Barat, Jurnal, Vol. 2 No. 4.
- Surbakti, Krista. (2017). Pengaruh Game Online Terhadap Remaja. Jurnal, 1(1).35.
- Tohet dan mauliza, (2021). Penanggulangan kecanduan game online melalui Pendidikan karakter 72religious pada anak. Jurnal Pendidikan Islam. Vol. 6, No. 2. Hal. 7
- Umar Hasyim, (1983), Cara Mendidik Anak, Surabaya; Bina Ilmu.
- Utami Hana, (2010). Teori dan pengukuran pengetahuan, sikap dan perilaku manusia, Yogyakarta: Nuha Medika.hal. 53
- Zakiah Daradjat, (2012), Ilmu Pendidikan Islam, Jakarta; PT Bumi Aksara.

**LAMPIRAN 1****INSTRUMEN PENELITIAN**

Peran Orang Tua Mengatasi Adiksi Game Online Pada Anak Di Desa Sungai  
Hangat Kecamatan Gunung Raya

**Pedoman Observasi**

<b>NO</b>	<b>Aspek Yang Diobservasi</b>	<b>Keterangan</b>
1	Mengamati mengatasi adiksi game online.	
2	Mengamati perilaku anak yang mengalami adiksi game online.	
3	Mengamati bagaimana peran orang tua dalam mengatasi game online di desa Sungai Hangat kecamatan gunung raya.	

4	Mengamati peran orang tua dalam kegiatan anak saat bermain game online.	
5	Mengamati factor pendukung orang tua dalam mengatasi Adiksi game online.	

### **Pedoman Wawancara**

<b>ASPEK</b>	<b>INFORMAN DAN PERTANYAAN</b>
Perilaku anak yang mengalami Adiksi Game Online	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kepala Desa <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Bagaimana perilaku Anak yang mengalami adiksi Game Online?</li> <li>b. apakah ada perubahan Sikap pada Anak terhadap game online?</li> <li>c. Apa saja tanda-tanda adiksi game online yang anda pernah lihat pada anak tersebut?</li> </ol> </li> <li>2. Anak <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Game Online apa saja yang anda mainkan dan berapa lama anda memainkan dalam 1 hari ?</li> <li>b. Bagaimana perubahan yang anda rasakan terhadap game online ini?</li> <li>c. Dampak perilaku social apa yang anda alami dalam</li> </ol> </li> </ol>

	<p>bermain game online ? dampak positif dan negative yang anda rasakan?</p> <p>3. Orang Tua</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Menurut anda perubahan apa saja yang dialami anak terhadap game online?</li> <li>b. Apa saja tanda-tanda adiksi game online yang anda pernah lihat pada anak tersebut?</li> <li>c. Bagaimana respon Anak Bapak/Ibu saat tidak diberikan uang untuk membeli kuota Internet atau Voucher Wifi sehingga Anak tidak dapat bermain Game Online?</li> </ol>
<p>Peran orang tua mengatasi adiksi game online pada anak</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Orang Tua       <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Sejak kapan Anak Bapak/Ibu Bermain Game Online? Dan bagaimana anda mengawasi anak saat bermain game online!</li> <li>b. Bagaimana anda membatasi waktu untuk bermain game online? Jika ya, bagaimana anda melaksanakannya?</li> <li>c. apa yang Bapak/Ibu lakukan Ketika melihat anak yang sudah tidak bisa mengontrol diri ingin selalu bermain Game Online? Dan apakah Upaya yang Bapak/Ibu lakukan mampu membuat Anak mengubah Kebiasaan bermain Game Online tersebut</li> </ol> </li> <li>2. Kepala Desa       <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Sebagai Pemimpin bagaimana ibuk untuk Mengatasi Anak yang mengalami kecanduan bermain Game Online?</li> <li>b. Apa saja Tindakan yang dapat diambil oleh orang tua untuk mendeteksi dan mengatasi gejala adiksi game online pada anak?</li> <li>c. cara orang tua dapat bekerja sama dengan Masyarakat untuk mengatasi masalah adiksi game online pada anak?</li> </ol> </li> </ol>

<p>Faktor pendukung dalam Mengatasi game online pada anak</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Orang Tua <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Apa Langkah-langkah yang anda ambil untuk mengawasi waktu dan jenis game yang dimainkan anak anda?</li> <li>b. Kegiatan positif apa yang anda lakukan Bersama anak untuk mengurangi waktu bermain game online?</li> </ol> </li> <li>2. Kepala Desa <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Bagaimana anda berperan dalam memberikan edukasi kepada orang tua tentang bahaya kecanduan game online?</li> <li>b. Apakah ada program atau kegiatan sosial yang dirancang untuk mengalihkan perhatian anak-anak dari game online?</li> </ol> </li> <li>3. Ketua Pemuda <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Inisiatif apa yang dilakukan oleh pemuda di desa untuk mengatasi adiksi game online dikalangan anak-anak?</li> <li>b. Kegiatan positif apa yang bisa diadakan untuk menarik minat anak agar tidak bermain game online?</li> </ol> </li> <li>4. Tokoh Adat <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Bagaimana nilai-nilai budaya local dapat berkontribusi dalam mengatasi adiksi game online pada anak?</li> <li>b. Apakah adaa tradisi atau kegiatan adat yang dapat dijadikan alternatif untuk mengurangi waktu bermain game?</li> </ol> </li> <li>5. Tokoh Agama <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Apa peran Pendidikan agama dalam membimbing anak agar tidak terjebak dalam adiksi game online?</li> <li>b. Kegiatan keagamaan apa yang bisa diadakan untuk mengalihkan perhatian anak dari game online?</li> </ol> </li> <li>6. Masyarakat <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Bagaimana masyarakat dapat berkolaborasi/kerja sama untuk meningkatkan kesadaran tentang bahaya adiksi game online?</li> <li>b. Apa bentuk dukungan yang bisa diberikan masyarakat kepada orag tua dalam mengawasi anak-anak mereka?</li> </ol> </li> </ol>
---	--

### **Pedoman Dokumentasi**

<b>NO</b>	<b>PERIHAL</b>
1	Foto anak yang mengalami adiksi game online.
2	Mencari data mengenai adiksi game onine pada anak.
3	Dokumen penerimaan dan dukungan
4	Mencari data mengenai tempat penelitian
5	Dokumen Jumlah Anak Yang Adiksi

### **LAMPIRAN 2**

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI  
KERINCI



**PEMERINTAH KABUPATEN KERINCI  
KECAMATAN GUNUNG RAYA  
DESA SUNGAI HANGAT**

Alamat: Sungai Hangat

Kode Pos: 37174

**SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN**  
Nomor: 494/KD-SH/2024

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala Desa Lubuk Pauh Kecamatan Gunung Tujuh Kabupaten Kerinci dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : Rara Anggraini  
NIM : 2010201130  
Jurusan : Pendidikan Agama Islam  
Jenjang : S.1  
Judul Penelitian : Peran Orang Tua Mengatasi Adiksi Game Online pada Anak Di Desa Sungai Hangat Kecamatan Gunung Raya.  
Mulai Penelitian : 11 September s/d 11 November 2024

Bahwa yang bersangkutan telah selesai melaksanakan penelitian di Desa Sungai Hangat Kecamatan Gunung Raya, Kabupaten Kerinci.

Demikian surat keterangan ini kami buat dengan sebenarnya agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Sungai Hangat, 11 November 2024

**KEPALA DESA SUNGAI HANGAT**  
  
**NELI MASWITA**

**LAMPIRAN 3**

## SURAT KETERANGAN VALIDASI INSTRUMEN

Berdasarkan surat permohonan instrument yang diajukan

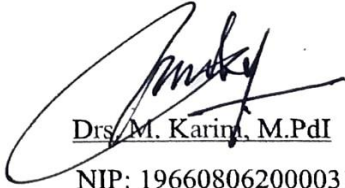
Nama : **RARA ANGGRAINI**  
Nim : 2010201130  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam  
Judul : Peran Orang Tua Mengatasi Adiksi Game Online Pada  
Anak di Desa Sungai Hangat Kecamatan Gunung Raya.

Setelah dilakukan analisis yang mendalam dan revisi sepenuhnya maka saya selaku validator yang ditunjuk, dengan ini menyatakan bahwa instrument tersebut valid dan layak untuk penelitian.

Demikian surat pernyataan ini dibuat agar digunakan sebagai mestinya.

Sungai Penuh, 5 September 2024

Validator



Drs. M. Karim, M.PdI  
NIP: 196608062000031003

## SURAT KETERANGAN VALIDASI INSTRUMEN

Berdasarkan surat permohonan instrument yang diajukan

Nama : **RARA ANGGRAINI**  
Nim : 2010201130  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam  
Judul : Peran Orang Tua Mengatasi Adiksi Game Online Pada Anak di Desa Sungai Hangat Kecamatan Gunung Raya.

Setelah dilakukan analisis yang mendalam dan revisi sepenuhnya maka saya selaku validator yang ditunjuk, dengan ini menyatakan bahwa instrument tersebut valid dan layak untuk penelitian.

Demikian surat pernyataan ini dibuat agar digunakan sebagai mestinya.

Sungai Penuh, 27 September 2024

Validator



Dr. PRISTIAN HADI PUTRA, M.Pd

NIP: 198707012019031005

## LAMPIRAN 4



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) KERINCI  
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jl. Kapten Muradi Desa Sumur Gedang, Kecamatan Pesisir Bukit, Kota Sungai Penuh  
Telp. (0748) 21065, Fax. (0748) 22114, Kode Pos.37112, Web:ftik.iainkerinci.ac.id, Email: info@ftik.iainkerinci.ac.id

### SURAT PENETAPAN JUDUL DAN PEMBIMBING SKRIPSI

Nomor : In.31/D.1/PP.00.9/ 1754 /2023

Berdasarkan Rapat TIM Seleksi Judul Skripsi Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan tentang Penetapan Judul dan Pembimbing Skripsi Mahasiswa, dengan ini Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Kerinci menetapkan:

1. Nama : Prof. Dr..H. Masnur Alam, M.Pd.  
NIP : 195602151986031003  
Pangkat/Golongan : Pembina Utama Madya //IVd  
Jabatan : Guru Besar  
Sebagai : **Pembimbing I**
2. Nama : Ade Candra Gustia, M.Pd.  
NIP : 199111182022031001  
Pangkat/Golongan : Penata Muda Tk. I //IIIb  
Jabatan : Asisten Ahli  
Sebagai : **Pembimbing II**

Dalam penulisan skripsi:

- Mahasiswa : Rara Anggraini  
NIM : 2010201130  
Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam  
Judul Skripsi : Eksistensi Masjid Dikampus Dalam Pengembangan Karakter Religius Pada Mahasiswa Program Studi:PAI IAIN Kerinci

Demikian surat penetapan ini disampaikan agar dilaksanakan sebagaimana mestinya

DITETAPKAN DI : Sungai Penuh  
PADA TANGGAL : 5 Desember 2023



Dr. Hadi Candra, S.Ag., M.Pd.  
NIP.197306051999031004

Tembusan:

1. Wakil Dekan I Bidang Akademik dan Pengembangan Lembaga
2. Ketua Jurusan/Program Studi
3. Dosen Pembimbing
4. Perlinggal

## LAMPIRAN 5



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) KERINCI  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM**

Jl. Kapten Muradi Desa Sumur Gedang, Kecamatan Pesisir Bukit, Kota Sungai Penuh  
Telp. (0748) 21065, Fax. (0748) 22114, Kode Pos 37112, Web: [fik.iainkerinci.ac.id](http://fik.iainkerinci.ac.id), Email: [info@fik.iainkerinci.ac.id](mailto:info@fik.iainkerinci.ac.id)

### BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada hari Jumat tanggal 26 bulan Juli tahun 2024 program studi Pendidikan Agama Islam fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Kerinci telah melaksanakan Seminar Proposal:

Nama : Rara Anggraini  
NIM : 2010201130  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam  
Judul Proposal : **Eksistensi Masjid Dikampus Dalam Pengembangan Karakter Religius Pada Mahasiswa Program Studi:PAI IAIN Kerinci**

Dengan susunan Tim Pembahas sebagai berikut:

No.	Nama Dosen	Jabatan	Tanda Tangan
1.	Drs. H. Darsi, M.Pd.	Pembahas 1	
2.	Birrul Walid P, M.Pd.I.	Pembahas 2	
3.	Prof. Dr .H. Masnur Alam, M.Pd.I.	Pembahas 3	
4.	Ade Candra Gustia, M.Pd.	Pembahas 4	

Berdasarkan keputusan Tim Pembahas maka proposal mahasiswa yang namanya tersebut di atas dinyatakan **Lulus tanpa Perbaikan** (**Lulus dengan Perbaikan** / **Tidak Lulus\***). Untuk itu, mahasiswa yang lulus dengan perbaikan atau tidak lulus diminta untuk memperbaiki dan berkonsultasi dengan Tim Pembahas untuk penyempurnaan proposal yang telah diseminarkan paling lambat tanggal 7 Agustus 2024.



Mengetahui  
Ketua Jurusan



Dr. Nuzmi Sasteri, M.Pd.  
NIR: 197806052006041001

Sungai Penuh, 26 Juli 2024  
TIM Pembahas

Prof. Dr. H. Masnur Alam, M.Pd.I

## LAMPIRAN 6



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) KERINCI  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jl. Kapten Muradi Desa Sumur Gedang, Kecamatan Pesisir Bukit, Kota Sungai Penuh  
Telp. (0748) 21065, Fax. (0748) 22114, Kode Pos 37112, Web: fik.iainkerinci.ac.id, Email: info@fik.iainkerinci.ac.id

Nomor : B- 1735 /In.31/D.1/PP.00.9/ 09 /2024  
Lampiran : 1 Halaman  
Perihal : Permohonan Izin Penelitian

10 September 2024

Kepada Yth,  
Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik  
Kabupaten kerinci  
Di  
Tempat

Assalamualaikum Wr, Wb.

Dalam rangka menyelesaikan tugas akhir program sarjana (S1) maka setiap mahasiswa diwajibkan menyusun skripsi sehubungan dengan hal tersebut kami mengharapkan dengan hormat atas kesediaan kerjasama Bapak/Ibu untuk memberikan izin kepada mahasiswa berikut ini:

NAMA : Rara Anggraini  
NIM : 2010201130  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam  
Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Untuk melakukan penelitian dalam wilayah Kabupaten Kerinci, dengan judul penelitian: **Peran Orang Tua Mengatasi Adiksi Game Online Pada Anak Di Desa Sungai Hangat Kecamatan Gunung Raya.** Waktu penelitian yang diberikan kepada yang bersangkutan minimal **2 (dua)** bulan, dimulai pada tanggal **11 September 2024 s.d 11 November 2024.**



Tembusan:

1. Rektor IAIN Kerinci (sebagai laporan)
2. Wakil Rektor Bidang Akademik dan Pengembangan Lembaga
3. Yang bersangkutan sebagai pegangan
4. Peringgal

## DOKUMENTASI PENELITIAN



Gambar 1. Wawancara dengan Kepala Desa Sungai Hangat



Gambar 2. Wawancara dengan Orang Tua Desa Sungai Hangat



Gambar 3. Wawancara dengan Orang Tua



Gambar 4. Wawancara dengan Anak Desa Sungai Hangat



Gambar 5. Wawancara dengan Anak



Gambar 6. Wawancara dengan Tokoh Adat Desa Sungai Hangat



Gambar 7. Wawancara dengan Ketua Pemuda Desa Sungai Hangat



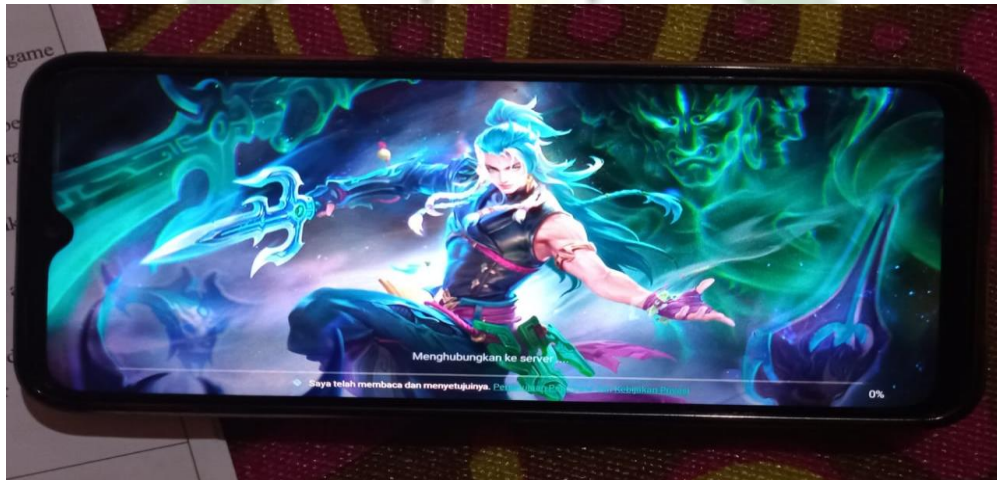
Gambar 8. Wawancara dengan Tokoh Agama Desa Sungai Hangat



Gambar 9. Wawancara dengan Masyarakat Sungai Hangat



Gambar 10. Wawancara dengan Masyarakat



Gambar 6. Jenis Game Online FF (*Free Fire*)



Gambar 12. ML (*Mobile Legends*)

## DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Rara Anggraini Yang merupakan Mahasiswi Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kerinci, lahir di Sungai Hangat 22 November 2001, merupakan anak ke lima dari Bapak (Alm) Afrizal dan Ibu Farida. Penulis merupakan kebangsaan Indonesia dan beragama Islam. Penulis tinggal di Desa Sungai Hangat, Kec. Gunung Raya, Kab. Kerinci. Penulis memulai Pendidikan di SDN 57/III Sungai Hangat. Setelah itu melanjutkan di SMPN 30 Kerinci dari tahun 2014 dan menyelesaikannya pada tahun 2017. Kemudian melanjutkan Pendidikan di MAS Nurul Haq Semurup dan lulus pada tahun 2020. Di tahun yang sama, penulis memulai Pendidikan dan menjadi Mahasiswa Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kerinci tepatnya pada Jurusan Pendidikan Agama Islam sampai dengan Sekarang.

IAIN  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI  
KERINCI