

**PERAN ORANG TUA DAN GURU DALAM MENGATASI
KECANDUAN *GAME ONLINE* PADA SISWA KELAS VI
SD NEGERI 200113 KELURAHAN TANOBATO
KECAMATAN PADANGSIDIMPUAN UTARA
KOTA PADANGSIDIMPUAN**



SKRIPSI

*Diajukan sebagai Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
dalam Bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*

Oleh

ADELIA AMANDA HARAHAHAP

NIM.2020500048

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN**

2024

**PERAN ORANG TUA DAN GURU DALAM MENGATASI
KECANDUAN *GAME ONLINE* PADA SISWA KELAS VI
SD NEGERI 200113 KELURAHAN TANOBATO
KECAMATAN PADANGSIDIMPUAN UTARA
KOTA PADANGSIDIMPUAN**



SKRIPSI

*Diajukan sebagai Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
dalam Bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*

Oleh

ADELIA AMANDA HARAHAAP

NIM.2020500048

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN**

2024

**PERAN ORANG TUA DAN GURU DALAM MENGATASI
KECANDUAN *GAME ONLINE* PADA SISWA KELAS VI
SD NEGERI 200113 KELURAHAN TANOBATO
KECAMATAN PADANGSIDIMPUAN UTARA
KOTA PADANGSIDIMPUAN**



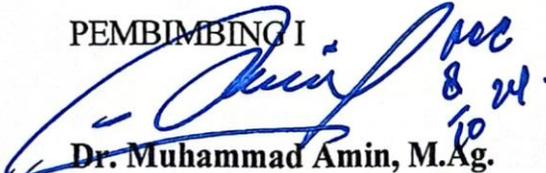
SKRIPSI

*Diajukan sebagai Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
dalam Bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*

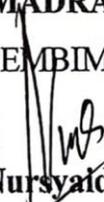
Oleh
ADELIA AMANDA HARAHAHAP
NIM.2020500048

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

PEMBIMBING I


Dr. Muhammad Amin, M.Ag.
NIP.197208042000031002

PEMBIMBING II


Nursyaidah, M.Pd.
NIP.197707262003122001

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN**

2024

SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING

Hal : Skripsi
a.n. Adelia Amanda Harahap

Padangsidempuan, 16 Desember 2024
Kepada Yth:
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu
Keguruan UIN Syekh Ali Hasan Ahmad
Addary Padangsidempuan
di-
Padangsidempuan

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Setelah membaca, menelaah dan memberikan saran-saran perbaikan sepenuhnya terhadap skripsi a.n Adelia Amanda Harahap yang berjudul **“Peran Orang Tua Dan Guru Dalam Mengatasi Kecanduan *Game Online* Pada Siswa Kelas VI SD Negeri 200113 Kelurahan Tanobato Kecamatan Padangsidempuan Utara Kota Padangsidempuan”** maka kami berpendapat bahwa skripsi ini telah dapat diterima untuk melengkapi tugas dan syarat-syarat mencapai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam bidang Ilmu Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.

Seiring dengan hal di atas, maka saudari tersebut dapat menjalani sidang munaqosyah untuk mempertanggung jawabkan skripsi ini.

Demikian kami sampaikan, semoga dapat dimaklumi dan atas perhatiannya diucapkan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

PEMBIMBING I



Dr. Muhammad Amin, M.Ag.
NIP.19720804 200003 1 002

PEMBIMBING II



Nursyidah, M.Pd.
NIP.19770726 200312 2 001

PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI

Dengan ini Saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulis Saya, skripsi dengan judul **“Peran Orang Tua Dan Guru Dalam Mengatasi Kecanduan *Game Online* Pada Siswa Kelas VI SD Negeri 200113 Kelurahan Tanobato Kecamatan Padangsidimpuan Utara Kota Padangsidimpuan”** adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik baik di UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan maupun di perguruan tinggi lainnya.
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 dikutip secara tertulis dengan jelas dicantumkan pada daftar rujukan.
4. Pernyataan ini Saya buat dengan sesungguhnya, dan apabila di kemudian 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.

Padangsidimpuan, 22 Oktober 2024
Pembuat Pernyataan



Adelia Amanda Harahap
NIM. 2020500048

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Adelia Amanda Harahap
NIM : 2020500048
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan teknologi dan seni, menyetujui untuk memberikan kepada pihak UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan Hak Bebas Royalti Noneksklusif atas karya ilmiah Saya yang berjudul **“Peran Orang Tua Dan Guru Dalam Mengatasi Kecanduan *Game Online* Pada Siswa Kelas VI SD Negeri 200113 Kelurahan Tanobato Kecamatan Padangsidempuan Utara Kota Padangsidempuan”** bersama perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini pihak Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*data base*), merawat, dan mempublikasikan karya ilmiah Saya selama tetap mencantumkan nama Saya sebagai penulis dan sebagai pemilik hak cipta.

Demikian surat pernyataan ini Saya buat dengan sebenarnya.

Padangsidempuan, 22 Oktober 2024
Pembuat Pernyataan



Adelia Amanda Harahap
NIM. 2020500048



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5SihitangKota Padangsidempuan22733
Telephone (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

DEWAN PENGUJI
SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI

Nama : Adelia Amanda Harahap
NIM : 2020500048
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul Skripsi : Peran Orang Tua Dan Guru Dalam Mengatasi Kecanduan
Game Online Pada Siswa Kelas VI SD Negeri 200113
Kelurahan Tanobato Kecamatan Padangsidempuan Utara
Kota Padangsidempuan

Ketua

Nursyaidah, M.Pd.
NIP. 19770726 200312 2 001

Sekretaris

Anita Angraini Lubis, M.Hum.
NIP. 19931020 202012 2 011

Anggota

Nursyaidah, M.Pd.
NIP. 19770726 200312 2 001

Anita Angraini Lubis, M.Hum.
NIP. 19931020 202012 2 011

Dr. Erna Ikawati, M.Pd.
NIP. 19791205 200801 2 012

Dina Khairiah, M.Pd.
NIP. 19951004 202321 2 032

Pelaksanaan Sidang Munaqasyah

Di : Ruang F Aula FTIK Lantai 2
Tanggal : 24 Desember 2024
Pukul : 08.00 WIB s/d Selesai
Hasil/Nilai : Lulus/81,25 (A)
Indesk Prediksi Kumulatif : 3.71
Predikat : Pujian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang Kota Padangsidimpuan 22733
Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

PENGESAHAN

JUDUL SKRIPSI : Peran Orang Tua Dan Guru Dalam Mengatasi Kecanduan *Game Online*
Pada Siswa Kelas VI SD Negeri 200113 Kelurahan Tanobato Kecamatan
Padangsidimpuan Utara Kota Padangsidimpuan

NAMA : Adelia Amanda Harahap

NIM : 2020500048

Telah dapat diterima untuk memenuhi
syarat dalam memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Padangsidimpuan, 20 Desember 2024
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu keguruan



Dr. Leetya Hilda, M.Si
NIP. 197209202000032002

ABSTRAK

Nama : Adelia Amanda Harahap
Nim : 2020500048
Judul Skripsi : **Peran Orang Tua Dan Guru Dalam Mengatasi Kecanduan *Game Online* Pada Siswa Kelas VI SD Negeri 200113 Kelurahan Tanobato Kecamatan Padangsidimpuan Utara Kota Padangsidimpuan**

Pemahaman orang tua mengenai permainan *game online* dapat menjadi landasan utama dalam pengawasan terhadap anak dan pengetahuan tentang tugas yang harus dilakukan dalam mendidik anak. Begitu juga dengan guru, pemahaman guru mengenai permainan *game online* dapat menjadi fondasi untuk memberikan pengetahuan dan informasi terhadap orang tua siswa tentang penanganan yang tepat untuk mengatasi anak yang kecanduan bermain *game online*. Dalam mengurangi kecanduan perlu adanya peran orang tua dan guru dalam mengatasi kecanduan bermain *game online* pada anak, agar tidak menyebabkan masalah dikemudian hari. Tujuan penelitian ini yaitu: 1. Untuk mengetahui faktor-faktor yang menyebabkan siswa kelas VI SD Negeri 200113 Tanobato kecanduan dalam bermain *game online*, 2. Untuk mengetahui bagaimana peran orang tua dalam mengatasi kecanduan *game online* pada siswa kelas VI SD Negeri 200113 Tanobato dan 3. Untuk mengetahui bagaimana peran guru dalam mengatasi kecanduan *game online* pada siswa kelas VI SD Negeri 200113 Tanobato. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah jenis penelitian kualitatif deskriptif. Subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VI SD Negeri 200113 Tanobato. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, observasi dan dokumentasi. Pemeriksaan keabsahan data menggunakan uji kreabilitas dengan teknik triangulasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1. Faktor-faktor yang menyebabkan anak kecanduan bermain *game online* yaitu: a. kurangnya pengawasan orang tua kepada anak, b. kesalahan pola asuh dari orang tua kepada anak dan c. kurangnya pengendalian diri sendiri. 2. Upaya yang dapat dilakukan orang tua dalam mengatasi kecanduan bermain *game online* pada anak yaitu: a. orang tua mengawasi anak dengan memberikan batasan waktu dalam bermain *game online*, b. orang tua memilihkan *game* yang dapat dimainkan bersama keluarga, c. orang tua meluangkan waktu untuk bermain dan berdiskusi dengan anak dan d. orang tua dapat memberikan alternatif bermain yang bersifat edukatif untuk anak. 3. Upaya yang dapat dilakukan guru dalam mengatasi kecanduan bermain *game online* pada anak yaitu: a. guru dapat memberikan pengertian atau nasehat kepada siswa, b. guru dapat memberikan PR atau tugas rumah kepada siswa agar waktu luang siswa dihabiskan dengan kegiatan yang lebih bermanfaat, c. guru melakukan kerjasama dengan orang tua siswa dan d. guru menyarankan siswa untuk mengikuti kegiatan ekstrakurikuler yang ada di sekolah.

Kata Kunci: *Peran orang tua dan guru, Kecanduan game online*

ABSTRACT

Name : Adelia Amanda Harahap
Reg. Number : 2020500048
Thesis Title : *The Role of Parents and Teachers in Overcoming Online Game Addiction In Grade VI Students of SD Negeri 200113, Tanobato Village, Padangsidimpuan Utara District, Padangsidimpuan City*

Parents' understanding of online games can be the main foundation in supervising children and knowledge about the tasks that must be done in educating children. Likewise with teachers, teachers' understanding of online games can be the foundation for providing knowledge and information to parents of students about the right treatment to overcome children who are addicted to playing online games. In reducing addiction, there needs to be a role for parents and teachers in overcoming online game addiction in children, so as not to cause problems in the future. The purpose of this study are: 1. To determine the factors that cause sixth grade students of SD Negeri 200113 Tanobato to be addicted to playing online games, 2. To determine the role of parents in overcoming online game addiction in sixth grade students of SD Negeri 200113 Tanobato and 3. To determine the role of teachers in overcoming online game addiction in sixth grade students of SD Negeri 200113 Tanobato. The research method used in this study is a descriptive qualitative research type. The subjects in this study were sixth grade students of SD Negeri 200113 Tanobato. Data collection techniques used were interviews, observation and documentation. Data validity checks used a credibility test with triangulation techniques. The results of the study showed that 1. The factors that cause children to be addicted to playing online games are: a. lack of parental supervision of children, b. parenting errors from parents to children and c. lack of self-control. 2. Efforts that parents can make to overcome online game addiction in children are: a. parents supervise children by giving time limits for playing online games, b. parents choose games that can be played with family, c. parents take time to play and discuss with children and d. parents can provide alternative educational games for children. 3. Efforts that teachers can make to overcome online game addiction in children are: a. teachers can provide understanding or advice to students, b. teachers can give homework or assignments to students so that students' free time is spent on more useful activities, c. teachers collaborate with students' parents and d. teachers advise students to take part in extracurricular activities at school.

Keywords: *Role of parents and teachers, Online game addiction*

خلاصة

الاسم : أديليا أماندا هارهاب
الرقم : ٢٠٢٠٥٠٠٠٤٨
عنوان الأطروحة : دور أولياء الأمور والمعلمين في التغلب على إدمان الألعاب عبر الإنترنت لدى طلاب الصف السادس بالمدارس الابتدائية الحكومية ٢٠٠١١٣ قرية تانوباتو، منطقة شمال بادانجسيديمبان، مدينة بادانجسيديمبان

يمكن أن يكون فهم الوالدين للعب الألعاب عبر الإنترنت هو الأساس الرئيسي للإشراف على الأطفال ومعرفة المهام التي يجب القيام بها في تعليم الأطفال. كما هو الحال مع المعلمين، يمكن أن يكون فهم المعلمين للعب الألعاب عبر الإنترنت هو الأساس لتوفير المعرفة والمعلومات لأولياء أمور الطلاب حول العلاج المناسب للتعامل مع الأطفال المدمنين على ممارسة الألعاب عبر الإنترنت. وفي الحد من الإدمان، يجب على الآباء والمعلمين أن يلعبوا دورًا في التغلب على إدمان الألعاب عبر الإنترنت لدى الأطفال، حتى لا يسبب مشاكل في المستقبل. أهداف هذا البحث هي: ١. لمعرفة العوامل التي تسبب إدمان طلاب الصف السادس في المدرسة الابتدائية الحكومية ٢٠٠١١٣ تانوباتو على ممارسة الألعاب عبر الإنترنت، ٢. لمعرفة دور أولياء الأمور في التغلب على إدمان الألعاب عبر الإنترنت في الصف السادس الطلاب في المدرسة الابتدائية الحكومية ٢٠٠١١٣ تانوباتو و ٣. لمعرفة دور المعلمين في التغلب على إدمان الألعاب عبر الإنترنت لدى طلاب الصف السادس في المدرسة الابتدائية الحكومية ٢٠٠١١٣ تانوباتو. طريقة البحث المستخدمة في هذا البحث هي البحث النوعي الوصفي. المواضيع في هذا البحث كانت طلاب الصف السادس في المدرسة الابتدائية الحكومية ٢٠٠١١٣ تانوباتو. وكانت تقنيات جمع البيانات المستخدمة هي المقابلات والملاحظة والتوثيق. التحقق من صحة البيانات يستخدم اختبار الموثوقية مع تقنيات التثليث. وأظهرت نتائج البحث أن ١. العوامل التي تؤدي إلى إدمان الأطفال على ممارسة الألعاب عبر الإنترنت هي: أ. عدم الإشراف الأبوي على الأطفال، ب. الأخطاء في أنماط التربية من الوالدين إلى الأبناء، ج. ٢. الجهود التي يمكن للوالدين اتخاذها للتغلب على إدمان ممارسة الألعاب عبر الإنترنت لدى الأطفال هي: أ. يشرف الوالدان على الأطفال من خلال تحديد حدود زمنية للعب الألعاب عبر الإنترنت، ب. يختار الوالدان الألعاب التي يمكن لعبها مع العائلة، ج وقت للعب والمناقشة مع الأطفال وأولياء الأمور يمكن أن يوفر اللعب التعليمي البديل للأطفال. ٣. الجهود التي يمكن أن يبذلها المعلمون للتغلب على إدمان ممارسة الألعاب عبر الإنترنت لدى الأطفال هي: أ. يمكن للمعلمين تقديم الفهم أو النصيحة للطلاب، ب. يمكن للمدرسين إعطاء واجبات منزلية أو واجبات منزلية للطلاب حتى يتم قضاء وقت فراغ الطلاب بشكل أكثر فائدة الأنشطة، ج. يتعاون المعلم مع أولياء أمور الطالب ود. ينصح المعلم الطالب بالمشاركة في الأنشطة اللامنهجية في المدرسة.

الكلمات المفتاحية: دور أولياء الأمور والمعلمين، التغلب على إدمان ألعاب الإنترنت.

KATA PENGANTAR



Assalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Syukur Alhamdulillah peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat, nikmat dan hidayah-Nya yang tiada henti sehingga peneliti dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan judul penelitian **“Peran Orang Tua Dan Guru Dalam Mengatasi Kecanduan *Game Online* Pada Siswa Kelas VI SD Negeri 200113 Kelurahan Tanobato Kecamatan Padangsidimpuan Utara Kota Padangsidimpuan”**. Serta tidak lupa juga shalawat dan salam senantiasa dicurahkan kepada Nabi Besar Muhammad SAW, seorang pemimpin umat yang patut dicontoh dan diteladani kepribadiaannya dan yang senantiasa dinantikan syafaatnya di hari akhir.

Skripsi ini disusun dengan bekal ilmu pengetahuan yang sangat terbatas dan amat jauh dari kesempurnaan, sehingga tanpa bantuan, bimbingan dan petunjuk dari berbagai pihak, maka sulit bagi peneliti untuk menyelesaikannya. Oleh karena itu, dengan penuh rasa syukur dan kerendahan hati, peneliti mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh pihak yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini, yaitu:

1. Bapak Dr. Muhammad Amin, M.Ag Pembimbing I dan Ibu Nursyaidah, M.Pd Pembimbing II dan Dosen Penasihat Akademik serta Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan yang telah menyempatkan waktunya untuk menelaah dari Bab ke Bab dalam pembuatan skripsi ini serta

membimbing, mengarahkan, dan memotivasi peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.

2. Bapak Dr. H. Muhammad Darwis Dasopang, M.Ag Rektor Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan, Bapak Dr. Erawadi, M.Ag Wakil Rektor I Bidang Akademik dan Pengembangan Lembaga, Bapak Dr. Anhar, M.A Wakil Rektor II Bidang Administrasi Umum dan Perancangan Keuangan, dan Bapak Ikhwanuddin Harahap, M.Ag Wakil Rektor III Bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama beserta seluruh civitas Akademika Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan yang telah memberikan dukungan kepada peneliti selama dalam proses perkuliahan.
3. Ibu Dr. Lelya Hilda, M.Si Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan. Ibu Dr. Lis Yulianti Syafrida Siregar, S.Psi, M.A Wakil Dekan Bidang Akademik Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan. Bapak Ali Asrun, S. Ag, M.Pd Wakil Dekan Bidang Administrasi Umum, Perencanaan dan Keuangan Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan. Bapak Drs. H. Abdul Sattar Daulay, M. Ag. Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama Keuangan Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.

4. Bapak serta Ibu Dosen Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan yang dengan ikhlas telah memberikan ilmu pengetahuan dan dorongan yang sangat bermanfaat bagi peneliti dalam proses perkuliahan.
5. Bapak Kepala Perpustakaan dan seluruh Pegawai Perpustakaan Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan yang telah membantu peneliti dalam menyediakan buku-buku yang berkaitan dengan pembahasan penelitian ini.
6. Orang Tua Siswa, Kepala Sekolah dan seluruh Bapak/Ibu Guru di SD Negeri 200113 Tanobato, yang telah memberi izin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian.
7. Kedua orang tua peneliti, Ayah tercinta Bapak Muhammad Ikhwan Harahap dan pintu surgaku Ibunda Junita Efrida Lubis. Beliau mampu mendidik peneliti, memotivasi dan memberikan dukungan baik do'a maupun materi sehingga peneliti mampu menyelesaikan studinya sampai sarjana. Terimakasih sudah berjuang untuk kehidupan peneliti dan terimakasih untuk semua do'a serta dukungan yang telah diberikan sehingga peneliti bisa berada dititik ini. Sehat selalu dan hiduplah lebih lama lagi. Kalian berdua harus selalu ada disetiap perjalanan dan pencapaian hidup peneliti.
8. Kepada kakak tersayang Annisa Ika Pratiwi Harahap dan Dwika Putri Juwanda Harahap, Terimakasih sudah menjadi *support system* bagi peneliti.

9. Kepada dua orang yang tak kalah penting kehadirannya, sahabat peneliti selama perkuliahan Deliana Harahap dan Sanana Gusmao Siregar. Terimakasih telah menjadi teman baik peneliti yang senantiasa memberikan bantuan, motivasi dan dukungan kepada peneliti. Semoga kita dapat meraih gelar S.Pd. dan sukses dalam meraih cita-cita.
10. Teman seperjuangan khususnya program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Angkatan Nim 20 yang tidak bisa disebutkan satu per satu. Terimakasih saya ucapkan atas dukungan, motivasi, serta saran yang kalian berikan kepada saya selaku peneliti.
11. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah banyak membantu peneliti dalam menyelesaikan studi dan melakukan penelitian sejak awal hingga selesainya skripsi ini.
12. Kepada diri sendiri yang sudah berproses, berjuang dan tak pernah memutuskan untuk menyerah dalam menyelesaikan penyusunan tugas akhir skripsi ini. Terimakasih sudah bertahan dan memberikan yang terbaik.

Semoga Allah SWT senantiasa memberikan balasan yang jauh lebih baik atas amal kebaikan yang telah diberikan kepada peneliti. Akhirnya peneliti mengucapkan rasa syukur yang tak terhingga kepada Allah SWT, karena atas karunia-Nya peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Harapan peneliti semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca dan peneliti. Amin yarabbal alamin.

Peneliti menyadari sepenuhnya akan keterbatasan kemampuan dan pengalaman yang ada pada diri peneliti. Peneliti juga menyadari bahwa skripsi ini

masih jauh dari kata sempurna, untuk itu peneliti sangat mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun demi kesempurnaan skripsi ini.

Padangsidempuan, 22 Oktober 2024
Peneliti

Adelia Amanda Harahap
NIM. 2020500048

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

A. Konsonan

Fonem konsonan bahasa Arab yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf dalam transliterasi ini sebagian dilambangkan dengan huruf, sebagian dilambangkan dengan tanda dan sebagian lain dilambangkan dengan huruf dan tanda sekaligus. Berikut ini daftar huruf Arab dan transliterasinya dengan huruf latin.

Huruf Arab	Nama Huruf Latin	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	ša	š	Es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	ħa	ħ	Ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	Ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	žal	ž	Zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	Es
ص	šad	š	Es (dengan titik di bawah)
ض	ḍad	ḍ	De (dengan titik di bawah)
ط	ṭa	ṭ	Te (dengan titik di bawah)
ظ	ẓa	ẓ	Zet (dengan titik di bawah)
ع	‘ain	‘.	Koma terbalik di atas
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Ki
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El

م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
ه	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	..’..	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

B. Vokal

Vokal bahasa Arab seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri dari vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong.

1. Vokal Tunggal adalah vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harkat transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
— /	fathah	A	A
— /	Kasrah	I	I
— و	dommah	U	U

2. Vokal Rangkap adalah vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harkat dan huruf, transliterasinya gabungan huruf.

Tanda dan Huruf	Nama	Gabungan	Nama
.....ي	fathah dan ya	Ai	a dan i
و.....	fathah dan wau	Au	a dan u

3. Maddah adalah vokal panjang yang lambangnya berupa harkat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda.

Harkat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
.....ا.....ي	fathah dan alif atau ya	ā	a dan garis atas
.....ي	Kasrah dan ya	ī	i dan garis dibawah
.....و	dommah dan wau	ū	u dan garis di atas

C. Ta Mar butah

Transliterasi untuk *ta mar butah* ada dua:

1. *Ta Marbutah* hidup yaitu *Ta Marbutah* yang hidup atau mendapat harkat fathah, kasrah, dan dommah, transliterasinya adalah /t/.
2. *Ta Marbutah* mati yaitu *Ta Marbutah* yang mati atau mendapat harkat sukun, transliterasinya adalah /h/.

Kalau pada suatu kata yang akhir katanya *Ta Marbutah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang al, serta bacaan kedua kata itu terpisah maka *Ta Marbutah* itu ditransliterasikan dengan ha (h).

D. Syaddah (Tasydid)

Syaddah atau *tasydid* yang dalam system tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda, tanda *syaddah* atau tanda *tasydid*. Dalam transliterasi ini tanda *syaddah* tersebut dilambangkan dengan huruf, yaitu huruf yang sama dengan huruf yang diberi tanda *syaddah* itu.

E. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, yaitu ال. Namun dalam tulisan transliterasinya kata sandang itu dibedakan antara kata sandang yang diikuti oleh huruf *syamsiah* dengan kata sandang yang diikuti oleh huruf *qamariah*.

1. Kata sandang yang diikuti huruf *syamsiah* adalah kata sandang yang diikuti oleh huruf *syamsiah* ditransliterasikan sesuai dengan bunyinya, yaitu huruf /l/ diganti dengan huruf yang sama dengan huruf yang langsung diikuti kata sandang itu.

2. Kata sandang yang diikuti huruf *qamariah* adalah kata sandang yang diikuti oleh huruf *qamariah* ditransliterasikan sesuai dengan aturan yang digariskan didepan dan sesuai dengan bunyinya.

F. Hamzah

Dinyatakan di depan Daftar Transliterasi Arab-Latin bahwa hamzah ditransliterasikan dengan apostrof. Namun, itu hanya terletak di tengah dan diakhir kata. Bila hamzah itu diletakkan diawal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab berupa alif.

G. Penulisan Kata

Pada dasarnya setiap kata, baik *fi'il*, *isim*, maupun *huruf*, ditulis terpisah. Bagi kata-kata tertentu yang penulisannya dengan huruf Arab yang sudah lazim dirangkaikan dengan kata lain karena ada huruf atau harakat yang dihilangkan maka dalam transliterasi ini penulisan kata tersebut bisa dilakukan dengan dua cara: bisa dipisah perkata dan bisa pula dirangkaikan.

H. Huruf Kapital

Meskipun dalam sistem kata sandang yang diikuti huruf tulisan Arab huruf capital tidak dikenal, dalam transliterasi ini huruf tersebut digunakan juga. Penggunaan huruf kapital seperti apa yang berlaku dalam EYD, diantaranya huruf capital digunakan untuk menuliskan huruf awal, nama diri dan permulaan kalimat. Bila nama diri itu dilalui oleh kata sandang, maka yang ditulis dengan huruf capital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya.

Penggunaan huruf awal capital untuk Allah hanya berlaku dalam tulisan Arabnya memang lengkap demikian dan kalau penulisan itu disatukan dengan kata

lain sehingga ada huruf atau harakat yang dihilangkan, huruf kapital tidak dipergunakan.

I. Tajwid

Bagi mereka yang menginginkan kefasihan dalam bacaan, pedoman transliterasi ini merupakan bagian tak terpisahkan dengan ilmu tajwid. Karena itu keresmian pedoman transliterasi ini perlu disertai dengan pedoman tajwid.

Sumber: Tim Puslitbang Lektur Keagamaan. *Pedoman Transliterasi Arab-Latin, Cetakan Kelima*, Jakarta: Proyek Pengkajian dan Pengembangan Lektur Pendidikan Agama, 2003.

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	
SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING	
SURAT KETERANGAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	
SURAT PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI	
BERITA ACARA UJIAN MUNAQOSYAH	
HALAMAN PENGESAHAN DEKAN	
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	iv
TRANSLITERASI.....	ix
DAFTAR ISI.....	xiv
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Batasan Masalah	7
C. Batasan Istilah.....	8
D. Rumusan Masalah.....	9
E. Tujuan Penelitian	10
F. Kegunaan Penelitian	10
G. Sistematika Pembahasan.....	12
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	14
A. Kajian Teori	14
1. Orang Tua	14
a. Pengertian Orang Tua	14
b. Peran Orang Tua.....	15
c. Fungsi Orang Tua	18
2. Guru	20
a. Pengertian Guru.....	20
b. Peran Guru	22
c. Tugas Guru	24
3. Kecanduan <i>Game Online</i>	25
a. Pengertian Kecanduan.....	25
b. Pengertian <i>Game Online</i>	28
c. Jenis-Jenis <i>Game Online</i>	30
d. Dampak <i>Game Online</i>	32
e. Cara Mengatasi Anak Pecandu <i>Game Online</i>	35
4. Karakteristik Siswa Kelas VI SD.....	39
B. Penelitian Yang Relevan.....	41

BAB III METODOLOGI PENELITIAN	46
A. Waktu dan Lokasi Penelitian	46
B. Jenis dan Metode Penelitian.....	47
C. Subjek Penelitian	48
D. Sumber Data.....	49
E. Teknik Pengumpulan Data.....	50
F. Teknik Penjamin Keabsahan Data	52
G. Teknik Pengolahan Data	54
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	56
A. Temuan Umum	56
1. Profil SD Negeri 200113 Tanobato.....	56
2. Visi dan Misi SD Negeri 200113 Tanobato	56
3. Keadaan Pendidik.....	57
4. Fasilitas dan Sarana Prasarana	58
B. Temuan Khusus	58
1. Faktor Penyebab Siswa Kelas VI SD Negeri 200113 Tanobato Mengalami Kecanduan Bermain <i>Game Online</i>	58
2. Peran Orang Tua dalam Mengatasi Kecanduan <i>Game Online</i> Pada Siswa Kelas VI SD Negeri 200113 Tanobato.....	64
3. Peran Guru dalam Mengatasi Kecanduan <i>Game Online</i> Pada Siswa Kelas VI SD Negeri 200113 Tanobato.....	83
C. Keterbatasan Penelitian.....	87
BAB V PENUTUP.....	89
A. Kesimpulan	89
B. Saran	90

DAFTAR PUSTAKA
DAFTAR RIWAYAT HIDUP
LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel III.1 <i>Time Schedule Research</i>	47

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Pedoman Wawancara Orang Tua
- Lampiran 2 : Pedoman Wawancara Guru
- Lampiran 3 : Transkripsi Hasil Wawancara Orang Tua
- Lampiran 4 : Transkripsi Hasil Wawancara Guru
- Lampiran 5 : Lembar Observasi Orang Tua
- Lampiran 6 : Lembar Observasi Guru
- Lampiran 7 : Daftar Siswa Kelas VI SD Negeri 200113 Kelurahan Tanobato
Tahun Pelajaran 2024/2025
- Lampiran 8 : Foto Dokumentasi

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi memberikan pengaruh signifikan yang mempengaruhi banyak hal yang sulit untuk dapat dihindari dalam kehidupan masyarakat. Kemajuan teknologi berkembang sejalan dengan majunya ilmu pengetahuan. Masyarakat modern saat ini tidak terlepas dari adanya teknologi, artinya teknologi merupakan cara yang mudah dilakukan dalam setiap kegiatan masyarakat, walaupun pada awalnya perkembangan teknologi diciptakan hanya untuk menghasilkan manfaat positif namun dibalik itu semua juga memiliki dampak negatif bagi masyarakat termasuk internet.

Internet merupakan jaringan teknologi yang berkembang sangat cepat, dengan internet manusia modern dapat melakukan berbagai kegiatan seperti mencari informasi, mengirim dan mengobrol dengan orang lain melalui pesan atau audio, mengembangkan relasi atau hubungan dan bermain *game*. Adapun dampak positif dari perkembangan teknologi yaitu komunikasi masyarakat menjadi lebih mudah dan cepat, sedangkan dampak negatifnya yaitu turunnya moral masyarakat menjadi buruk, terkhusus pada kalangan remaja dan pelajar. Semakin lemahnya tradisi atau kebiasaan bertatap muka dan tutur sapa yang ada di masyarakat yang hampir hilang di era modern sekarang ini.

Teknologi juga mempengaruhi pandangan terhadap kehidupan dalam bermasyarakat termasuk dalam ruang lingkup yang amat dekat yaitu keluarga.¹ Dahulu, orang tua masih membiarkan anaknya untuk bermain di luar rumah dengan permainan tradisional dengan anak-anak lainnya, sehingga pada era modern ini mampu mengubah pola kehidupan manusia yang diwariskan cenderung mulai bergeser atau bahkan mulai hilang diakibatkan anak-anak lebih memilih permainan yang tidak menguras banyak tenaga. Tidak dapat dipungkiri bahwa perkembangan teknologi saat ini terutama yang berbasis layanan internet memberikan dampak negatif bagi tumbuh kembang anak dalam keluarga walaupun ada sedikit dampak positifnya namun lebih banyak mengandung dampak negatif bagi anak yang diakibatkan oleh teknologi digital tersebut.²

Teknologi digital telah menjadi aspek penting dalam mempengaruhi perkembangan anak, dengan adanya teknologi membuat hidup anak menjadi lebih cepat dan lebih efisien. Banyak aspek perkembangan anak yang harus melakukan penyesuaian terhadap lingkungan yang menyangkut tentang permainan anak, hubungan anak dengan orang tua dan hubungan sosial anak dengan masyarakat atau lingkungan sekitar. Dalam hal ini, peran bimbingan orang tua cukup penting sebagai upaya mengatur apa yang diizinkan untuk mempengaruhi perkembangan anak dan apa yang tidak.

¹ Dacholfany Ihsan, Uswatun Hasanah, *Pendidikan Anak Usia Dini Menurut Konsep Islam*, (Jakarta: AMZAH, 2018), hlm.175-176.

² Novi Kurnia, *Literasi Digital Keluarga*, (Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 2019), hlm. 4

Tidak dapat dipungkiri bahwa sebagian pengguna *game online* adalah anak yang berumur di bawah 7-18 tahun yang masih mengenyam bangku sekolah. Pada umur yang demikian seharusnya diisi dengan kegiatan bermain yang lebih bermanfaat misalnya bermain pecah piring, gobak sodor (galah panjang), terompah panjang, petak umpet dan permainan lainnya yang berkaitan dengan alam. Munculnya permainan *game* digital sejak dulu sudah ada, namun yang dimainkan oleh anak-anak terus berkembang dan semakin canggih seiring berjalannya waktu seperti *game online* yang bisa diakses melalui *gadget* dan komputer-komputer yang ada di warnet (warung internet).³

Pengaruh globalisasi internet saat ini sangat cepat mempengaruhi anak-anak. Bukan hanya itu bahkan remaja dan orang dewasa begitu cepat terpengaruh, yang menjadi problematika adalah bukan mengenai tentang permainan *game online* namun yang menjadi problem adalah ketergantungan dalam aktivitas bermain *game*. *Game online* memiliki sifat ingin memainkan *game* secara terus menerus (adiktif atau candu) sehingga orang yang memainkannya menghabiskan waktu hanya untuk bermain.⁴ Perkembangan *game online* di daerah perkotaan maupun di daerah pedesaan yang telah memiliki jaringan internet begitu cepat berkembang pesat dan menjamur, apalagi jika memiliki kuota atau data, sehingga siapapun dengan mudah dapat menjangkau permainan yang dapat dimainkan secara *online*.

³ Andi Safar Danil, Peran Dan Tanggung Jawab Orang Tua Tentang Pendidikan Anak Dalam Perspektif Hadis, "Skripsi", (UIN Alauddin Makassar, 2018), hlm.34.

⁴ Handayani, *Era Globalisasi dan Dampaknya*, (Jakarta: Pustaka Pelajar, 2009), hlm. 115

Saat ini banyak bermunculan *game online* terbaru yang menyediakan berbagai macam fitur komunitas *online*, sehingga menjadikan *game online* sebagai aktivitas sosial dan dapat menarik orang di berbagai kalangan mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Kecanduan pada alat teknologi di era modern ini yaitu diciptakannya permainan *Mobile Legend*, *PUBG Mobile* dan *Free Fire*.⁵ *Game* tersebut merupakan permainan yang marak digunakan oleh anak-anak saat ini. *Game online* adalah wadah bermain bagi siapapun yang dapat mengaksesnya, berbagai macam jenis permainan *game online* yang dapat menarik minat pemainnya yaitu *game* strategi, petualangan dan musikal. Perkembangan dan dampak *game online* berubah sebagai gaya hidup pemanfaatan waktu bermain secara berlebihan.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan, peneliti melihat bahwa *game online* banyak diminati oleh siswa kelas VI SD NEGERI 200113 Tanobato. Hal ini dapat dilihat dari seringnya siswa SD NEGERI 200113 Tanobato pergi ke warnet setelah pulang sekolah. Selain itu, setelah pulang sekolah siswa kelas VI SD Tanobato akan berkumpul disatu tempat dan membawa *handphone* masing-masing untuk bermain *game* bersama-sama tanpa adanya pengawasan dan batasan waktu, bahkan siswa kelas VI SD Tanobato seringkali bermain *game* hingga petang. Kebetulan siswa kelas VI yang bersekolah di SD NEGERI 200113 Tanobato berdomisili di Tanobato dan peneliti sendiri juga berdomisili di Tanobato sehingga peneliti melakukan observasi di lingkungan rumah siswa tersebut.

⁵ Yuniar Supardi, *Optimalisasi HP dan Sim Card Pribadi* (Jakarta: PT. Elax Media Komputindo, 2011), hlm. 1-2.

Siswa yang mengalami ketergantungan pada aktivitas bermain *game online* akan mengurangi waktu belajar dan waktu bersosialisasi dengan teman sebaya.⁶ Jika hal ini terjadi secara terus menerus dalam waktu yang lama, dapat diperkirakan siswa akan menarik diri dari pergaulan sosial di masyarakat, tidak peka terhadap lingkungan sekitarnya, bahkan dapat membentuk kepribadian asosial (kepribadian yang menyimpang), dimana anak tidak akan mempunyai kemampuan untuk beradaptasi dengan lingkungan sosialnya. Siswa dalam perkembangannya akan mengalami perubahan pola perilaku, perkembangan tubuh, keinginan, dan ketidakstabilan emosi.⁷

Pemahaman orang tua mengenai permainan *game online* dapat menjadi landasan utama dalam pengawasan anak, orangtua sering hanya mengingatkan tanpa adanya kontrol dan pendidikan dalam pengawasan anak. Orang tua sibuk dengan aktivitasnya masing-masing sehingga kesempatan dalam mendidik dan memberikan pengetahuan pada anak akhirnya menjadi terbatas. Pengawasan dalam kebiasaan bermain anak-anak menjadi sangat lemah, sehingga anak-anak mulai terbiasa dengan kebiasaan bermain *game online*. Kurangnya pengetahuan ini dapat berdampak negatif pada kebiasaan anak-anak bermain *game*. Dari hal tersebut, sebagai orang tua di era digital perlu adanya pengetahuan tentang tugas yang harus dilakukan dalam mendidik anak-anaknya, dimana anak selalu menghabiskan waktu

⁶ Diana Mutiah, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, (Jakarta: KENCANA PRENADA MEDIA GROUP, 2012), hlm.86-87

⁷ Rika Agustina Amanda, Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Agresif Remaja di Samarinda, *Ejurnal Ilmu Komunikasi*, (Volume 4, Nomor 3, 2016), hlm.293.

di rumah bersama orang tuanya.⁸ Adapun tugas orangtua yaitu menciptakan suasana yang nyaman dilingkungan rumah, bersikap lembut ketika menasehati anak dan selalu mengawasi aktivitas anak.

Dalam mengurangi kecanduan perlu adanya peran orang tua dalam meminimalisir tingkat adiktif bermain *game online* pada anaknya, agar dikemudian hari dalam menjalani kehidupannya dapat berjalan dengan selaras tanpa menyebabkan efek negatif dari masalah yang tidak diharapkan. Mengatasi kecanduan *game online* dalam hal ini, lebih kepada kemampuan orang tua dalam mengurangi waktu bermain anak dengan mengisi waktu luang dengan hal yang bermanfaat seperti mengajaknya berolahraga, refreshing, membaca buku dan mengaji. Orang tua juga harus dapat mengurangi pergaulan anaknya dengan para pemain *game online* (*gamers*), serta mengatur waktu belajar, bermain dan waktu untuk anak beristirahat agar dapat mengimbangkan antara keduanya.

Guru juga memiliki peranan yang sangat penting sekali untuk mengatasi siswa yang kecanduan bermain *game online*. Disekolah guru adalah pengganti orang tua bagi siswa, jadi sedikit banyaknya guru akan mengenal dan mengetahui bagaimana karakter – karakter siswanya.⁹ Selain itu guru juga sehari-hari bersama dan berinteraksi dengan siswa. Dalam mengatasi kecanduan bermain *game online* pada siswa guru dapat memberikan nasehat kepada siswa tentang bahayanya bermain *game online* secara berlebihan, guru dapat memberikan tugas atau pekerjaan rumah

⁸ Sunita, “Pengawasan Orangtua Terhadap Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak”, *Jurnal Enduranc: Kajian Ilmiah Problema Kesehatan*, Vol. 3, No. 3 (2018), hlm. 510-514.

⁹Kasmadi, *Membangun Soft Skills Anak-Anak Hebat* (Bandung: Alfabeta, 2013), hlm. 39

kepada siswa, serta menghimbau siswa untuk mengikuti kegiatan ekstrakurikuler yang ada disekolah agar siswa memiliki kesibukan lain disekolah maupun dirumah.¹⁰ Oleh karena itu perlu adanya kolaborasi antara orang tua dan guru dalam meminimalisir tingkat aktif bermain *game online* pada anak, agar kemudian hari dalam menjalani kehidupannya dapat berjalan dengan selaras tanpa menyebabkan efek negati dari masalah yang tidak diharapkan. Dari pemaparan tersebut peneliti melihat bahwa orang tua dan guru belum sepenuhnya memainkan peranan yang maksimal dalam mengatasi kecanduan *game online* di Tanobato.

Berdasarkan pemaparan diatas maka peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian yang berjudul **“Peran Orang Tua dan Guru dalam Mengatasi Kecanduan *Game Online* Pada Siswa Kelas VI SD NEGERI 200113 Kelurahan Tanobato Kecamatan Padangsidimpuan Utara Kota Padangsidimpuan”**.

B. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas serta banyaknya dampak yang dihasilkan dari bermain *game online* diantaranya menimbulkan kecanduan, menurunkan minat belajar, menurunkan kesehatan badan, melalaikan kehidupan nyata dan lain sebagainya yang tidak mungkin dibahas secara keseluruhan, agar pengkajian masalah ini lebih fokus dan terarah maka peneliti memfokuskan penelitiannya dalam menganalisis peran orang tua dan guru dalam mengatasi kecanduan *game online* pada siswa kelas VI SD NEGERI 200113 Kelurahan Tanobato Kecamatan Padangsidimpuan Utara Kota Padangsidimpuan.

¹⁰ Suparlan, *Guru Sebagai Profesi* (Yogyakarta: Hikayat Publishing, 2006).hlm 29.

C. Batasan Istilah

Agar tidak muncul kesalahpahaman dalam penelitian ini, maka peneliti membuat batasan terhadap istilah – istilah yang ada dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Peran artinya perilaku yang diharapkan dimiliki oleh orang yang berkedudukan dimasyarakat dan harus dilaksanakan. Peran dapat diartikan sebagai sesuatu yang dimainkan atau dijalankan dengan kata lain sebagai tugas atau kewajiban seseorang dalam suatu usaha atau pekerjaan.¹¹
2. Orang tua adalah komponen keluarga yang terdiri dari ayah dan ibu, dan merupakan hasil dari sebuah ikatan perkawinan yang sah yang dapat membentuk sebuah keluarga.¹² Peran orang tua dalam penelitian ini yaitu sebagai pendidik, pengasuh, pembimbing, pengawas, fasilitator, pendamping, motivator, menjalin komunikasi yang baik dan percaya pada anak.
3. Guru adalah seseorang yang memberikan ilmu pengetahuan kepada siswanya baik dalam forum formal maupun informal.¹³ Peran guru dalam penelitian ini yaitu sebagai pendidik, pemimpin, inovator, fasilitator, motivator dan evaluator.
4. Mengatasi dalam kamus bahasa Indonesia artinya menguasai dan menanggulangi suatu persoalan atau permasalahan yang ada.¹⁴

¹¹Muhammad Fajar Awaludin, “Peran Kelompok Keagamaan dalam Menjaga Keharmonisan dan Keberagaman di Kabupaten Sukabumi”, *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, (Vol. 8, No. 1, Januari 2022).hlm.674.

¹² Erna Kusumawardani, *Urgensi Perlibatan Orangtua Untuk Anak Remaja* (Jawa Timur: CV. Bayfa Cendekia Indonesia, 2021).hlm.19.

¹³ Hamzah B. Uno, Nina Lamatenggo, *Tugas Guru Dalam Pembelajaran : Aspek Yang Memengaruhi* (Jakarta : PT Bumi Aksara, 2016).hlm.1

¹⁴ Kemendikbud, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, 2020.

5. Kecanduan adalah ketidakmampuan untuk berhenti menggunakan suatu zat ataupun suatu perilaku meskipun hal tersebut dapat merugikan dirinya. Seseorang yang mengalami kecanduan biasanya tidak akan memiliki kendali atas apa yang ia lakukan.¹⁵

6. *Game Online* adalah sebuah permainan yang dimainkan didalam komputer maupun *handphone* yang menggunakan jaringan internet. *Game online* atau permainan digital dapat menghubungkan pemain satu dengan pemain lainnya yang mengakses *game* tersebut di waktu yang bersamaan.¹⁶

Jadi dapat disimpulkan, maksud dari judul penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana perilaku atau tugas yang harus dilakukan oleh orang tua dan guru dalam mengatasi kecanduan bermain permainan yang menggunakan jaringan internet (*game online*) yang dialami oleh siswa kelas VI di SD NEGERI 200113 Kelurahan Tanobato Kecamatan Padangsidimpuan Utara Kota Padangsidimpuan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang yang telah di uraikan diatas, maka masalah yang dapat dirumuskan dalam penelitian ini adalah :

1. Apa faktor-faktor yang menyebabkan siswa kelas VI SD Negeri 200113 Kelurahan Tanobato Kecamatan Padangsidimpuan Utara Kota Padangsidimpuan mengalami kecanduan bermain *game online*?

¹⁵ Ahyani Radhiani Fitri, Yuli Widiningsih, *Psikologi Adiktif* (Riau: Utama Grafika,2016).hlm.9.

¹⁶ Yosua Falentino Rompas, John D.Zakarias, Evelin J.R Kawung “Pengaruh *Game Online* Terhadap Interaksi Sosial Di Kalangan Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Dan Politik Universitas Sam Ratulangi”, *Jurnal Ilmiah Society* (Vol. 3 Nomor. 1 tahun 2023).hlm.2.

2. Bagaimana peran orang tua dalam mengatasi kecanduan *game online* pada siswa kelas VI SD NEGERI 200113 Kelurahan Tanobato Kecamatan Padangsidempuan Utara Kota Padangsidempuan?
3. Bagaimana peran guru dalam mengatasi kecanduan *game online* pada siswa kelas VI SD NEGERI 200113 Kelurahan Tanobato Kecamatan Padangsidempuan Utara Kota Padangsidempuan?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui faktor-faktor yang menyebabkan siswa kelas VI SD Negeri 200113 Kelurahan Tanobato Kecamatan Padangsidempuan Utara Kota Padangsidempuan mengalami kecanduan bermain *game online*.
2. Untuk mengetahui peran orang tua dalam mengatasi kecanduan *game online* pada siswa kelas VI SD NEGERI 200113 Kelurahan Tanobato Kecamatan Padangsidempuan Utara Kota Padangsidempuan.
3. Untuk mengetahui peran guru dalam mengatasi kecanduan *game online* pada siswa kelas VI SD NEGERI 200113 Kelurahan Tanobato Kecamatan Padangsidempuan Utara Kota Padangsidempuan.

F. Kegunaan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah dan tujuan penelitian yang telah dipaparkan, maka manfaat penelitian ini adalah :

1. Manfaat Teoretis

- a). Diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat dijadikan bahan referensi atau rujukan penelitian selanjutnya yang membahas tentang peran orang tua dalam mengurangi kecandua *game online*.
- b). Diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat dijadikan bahan bacaan di perpustakaan kampus Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan.
- c). Diharapkan dengan adanya penelitian ini, dapat dijadikan sebagai sarana pembelajaran bagi penulis dalam mengamati peran orangtua dan guru dalam mengatasi kecanduan *game online* pada anak usia sekolah.

2. Manfaat Praktis

a). Bagi Sekolah

Dapat memberikan informasi mengenai peran orangtua dan guru dalam mengatasi kecanduan *game online* pada siswa, sehingga pihak sekolah nantinya dapat memberikan pengarahan atau cara penanganan yang sesuai agar para siswanya tidak berlebihan dalam menggunakan *smartphone* khususnya dalam bermain *game online*.

b). Bagi Orang tua

Sebagai wawasan atau parenting bagi orang tua yang memberikan kesempatan bermain *game online* terhadap anak usia pendidikan sekolah dasar agar lebih mengawasi dan membatasi serta lebih bijak dalam penggunaannya.

c). Bagi Guru

Penelitian ini bisa menjadi bahan informasi dan membantu guru dalam mengatasi kecanduan *game online* yang dialami oleh siswa.

d). Bagi Peserta Didik

Penelitian ini diharapkan menjadi sumber informasi tentang permasalahan yang berkaitan dengan perkembangan dirinya, khususnya tentang cara mencegah agar tidak kecanduan bermain *game online*.

e). Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat menambah ilmu dan memberikan pedoman bagi peneliti selanjutnya untuk mengembangkan upaya yang dapat dilakukan sebagai bentuk pencegahan kecanduan *game online* pada siswa.

G. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

BAB I Pendahuluan yang memuat latar belakang masalah, batasan masalah, batasan istilah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, dan sistematika pembahasan.

BAB II Tinjauan Pustaka yang memuat kajian teori dan penelitian yang relevan.

BAB III Metodologi Penelitian yang memuat waktu dan lokasi penelitian, jenis dan metode penelitian, unit analisis/subjek penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, teknik penjamin keabsahan data, serta teknik pengolahan dan analisis data.

BAB IV Hasil Penelitian dan pembahasan yang memuat temuan umum, temuan khusus, analisis hasil penelitian, dan keterbatasan penelitian.

BAB V Penutup yang memuat kesimpulan dan saran-saran.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Orang Tua

a. Pengertian Orang Tua

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia dijelaskan bahwa yang dimaksud dengan orang tua adalah ayah dan ibu kandung, orang yang dianggap tua. Dengan demikian orang tua adalah komponen keluarga yang terdiri dari ayah dan ibu, dan merupakan hasil dari sebuah ikatan perkawinan yang sah yang dapat membentuk sebuah keluarga. Orang tua merupakan orang yang paling berjasa dalam kehidupan anak. Kaidah ini ditetapkan secara kodrati, artinya orang tua tidak dapat berbuat lain. Mereka harus menepati posisi itu dalam keadaan bagaimanapun juga karena mereka ditakdirkan menjadi orang tua anak yang dilahirkannya.¹⁷

Menurut Miami yang dikutip dari Jurnal Mudabbir, mengemukakan bahwa orang tua adalah pria dan wanita yang terikat dalam perkawinan dan siap sedia untuk memikul tanggung jawab sebagai ayah dan ibu dari anak-anak yang dilahirkannya.¹⁸ Maksud dari pendapat di atas, yaitu apabila seorang laki-laki dan seorang perempuan telah bersatu dalam ikatan tali pernikahan yang sah, maka mereka harus siap dalam menjalani kehidupan berumah tangga salah satunya adalah dituntut untuk dapat berpikir serta bergerak untuk jauh ke depan, karena

¹⁷ Kamus Besar Bahasa Indonesia, (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2002).hlm. 119.

¹⁸ Yenti Arsini, Maulida Zahra, Rahmadani Rambe, "Pentingnya Peran Orang Tua Terhadap Perkembangan Psikologi Anak", *Jurnal Mudabbir*, Vol. 3 No. 2 (2023),hlm.38.

orang yang berumah tangga akan diberikan amanah yang harus dilaksanakan dengan baik dan benar. Amanah tersebut adalah mengurus serta membina anak-anak mereka, baik dari segi jasmani maupun rohani. Karena orang tua lah yang menjadi pendidik pertama dan utama bagi anak-anaknya.

Orang tua memiliki tanggung jawab untuk mengasuh, membimbing, dan mendidik anak serta menghantarkan anak untuk terjun di masyarakat. Orang tua pastinya menginginkan anaknya menjadi anak yang berbakti kepadanya, karena anak merupakan pewaris dari orang tuanya yang akan terjun kemasyarakat pada masa dewasa nanti. Orang tua juga pastinya mempersiapkan bekal pendidikan, karakter, dan lain-lain. Pada masa pertumbuhan, anak sangatlah membutuhkan bimbingan orang tua agar selalu mengarahkan anaknya kepada hal yang baik. Jadi dapat dipahami bahwa orang tua adalah ayah dan ibu yang bertanggung jawab atas pendidikan anak dan segala aspek kehidupan anak sejak masih kecil hingga mereka dewasa.¹⁹

b. Peran Orang Tua

Istilah peranan yaitu bagian atau tugas yang memegang kekuasaan utama yang harus dilaksanakan.²⁰ Peranan juga dapat diartikan sebagai sesuatu yang menjadi bagian atau yang memegang pimpinan terutama dalam terjadinya suatu hal. Ada juga yang merumuskan lain, bahwa peranan berarti bagian dari yang

¹⁹ M.Ngalim Purwanto, *Ilmu Pendidikan Teoritis dan Praktis*,(Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2009),hlm.80.

²⁰ Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*,(Jakarta: Balai Pustaka,1988),hlm.667.

dimainkan, tugas kewajiban pekerjaan. Selanjutnya bahwa peran berarti bagian yang harus dilakukan dalam suatu kegiatan.²¹

Berdasarkan pemaparan diatas, yang di maksud dengan peranan adalah suatu fungsi atau bagian dari tugas utama yang dipegang kekuasaan oleh orang tua untuk dilaksanakan dalam mendidik anaknya. Peranan disini lebih menitik beratkan pada bimbingan yang mengikut sertakan atau terlibatnya orang tua terhadap anak.²² Ki Hadjar Dewantara menyatakan bahwa esensi pendidikan merupakan tanggung jawab keluarga, sedangkan sekolah hanya berpartisipasi. Berikut ini merupakan peran orang tua menurut Ki Hadjar Dewantara yaitu :

1. Orang Tua Sebagai Teladan atau Pendidik

Lingkungan keluarga merupakan lingkungan pertama anak mendapat didikan mengenai agama, baik melalui contoh, perbuatan, perlakuan, kata-kata, dan sebagainya. Ayah dan ibu merupakan teladan utama bagi anak. Berbagai ucapan dan tingkah laku yang dilakukan oleh orang tua akan ditiru dan dicontoh oleh anak.

2. Orang Tua Sebagai Pembimbing dan Pembina

Orang tua sebagai pembina dan pembimbing untuk memberikan pendidikan kepada anak-anaknya terlebih dahulu baru kepada orang lain. Sesuai dengan fungsinya tersebut orang tua juga harus mampu memberikan bimbingan keagamaan kepada anak mereka dengan peringatan atau nasihat berupa pembinaan dan di iringi dengan contoh-contoh yang sesuai dari orang tua yang sesuai dengan kehidupan

²¹ Sahulun A. Nasir, *Peranan Agama Terhadap Pemecahan Problema Remaja*,(Jakarta: Kalam Mulia, 2002),hlm.9

²² Tim Islamonline, *Seni Belajar Strategi Menggapai Kesuksesan Anak*,(Jakarta: Pustaka Al – Kautsar, 2006),hlm.41.

sehari hari. Orang tua sebagai pendidik harus dapat membimbing serta membina anak mereka dengan berbagai cara, di antaranya adalah dengan melatih dan membiasakan anak untuk berbuat baik dan berakhlak terpuji sejak dini. Jika pendidikan agama tidak diberikan sejak dini, maka pada masa dewasa anak akan sukar menerima nilai-nilai agama yang diberikan atau disampaikan.

3. Orang Tua Sebagai Pengawas dan Pengontrol

Pengawasan juga diberikan orang tua agar anak tetap dapat dikontrol dan diarahkan. Pengawasan disini bukanlah memata-matai dan memberikan kecurigaan. Pengawasan yang dimaksudkan yaitu pengawasan yang dibangun dengan dasar komunikasi dan keterbukaan. Orang tua perlu secara langsung untuk mengamati tentang keseharian anaknya. Sehingga dapat meminimalkan pengaruh negatif terhadap anak.

4. Orang Tua Sebagai Fasilitator

Masalah ekonomi sangat menentukan kelancaran pendidikan. Memang bagi ekonomi yang mencukupi, hal tersebut bukan menjadi masalah besar. Namun bagi orang tua yang ekonominya lemah dan tidak mencukupi hal itu merupakan masalah besar. Oleh sebab itu, bagi orang tua yang dapat mencukupi sarana pendidikan anak-anaknya diharapkan agar mampu memberikan pengertian kepada anak-anak mereka, disamping orang tua juga tetap berusaha mencari jalan keluar untuk mencukupi sarana pendidikan mereka. Artinya, orang tua sebagai fasilitator mengerti apa yang seharusnya mereka lakukan dalam penyelenggaraan pendidikan bagi anak mereka demi terciptanya keberhasilan cita-cita anak mereka.

5. Orang Tua Sebagai Pendamping

Setiap anak memerlukan perhatian dari orang tuanya. Sebagian orang tua berkarir dan pulang hingga larut malam dalam keadaan lelah. Ada juga orang tua yang menghabiskan waktunya dengan bekerja hingga tidak ada waktu untuk berkumpul dengan keluarga. Orang tua yang memiliki pekerjaan di luar rumah bukan berarti orang tua tersebut gugur dari kewajibannya akan menemani dan membimbing anaknya ketika dirumah. Meski waktu yang sedikitpun orang tua bisa memberikan perhatiannya yang sangat berkualitas. Seperti mendengarkan anak ketika bercerita tentang kesehariannya, bersendau gurau, menemani anak bermain, menemani anak hingga tidur, dan sebagainya.²³

c. Fungsi Orang Tua

Keluarga merupakan lingkungan pertama bagi anak. Sebagai makhluk sosial ia menyesuaikan diri dengan kehidupan bersama, dan yang memperkenalkan semua itu adalah orang tua, sehingga perkembangan anak ditentukan oleh situasi dan kondisi yang ada serta pengalaman-pengalaman yang dimiliki oleh orang tuanya. Institusi yang pertama tempat seorang anak belajar adalah rumah. Seorang anak paling banyak menghabiskan waktu bersama orang tuanya di mana mereka belajar dari orang tua dan lingkungan rumah. Orang tua memiliki fungsi penting dalam pendidikan anak mereka, berapa pun usianya maupun tingkat

²³ Muthmainnah, *Peran Orang Tua dalam Menumbuhkan Pribadi Anak*, (Jakarta : Bulan Bintang, 2004), hlm. 92

pendidikannya.²⁴ Betapa pentingnya kehadiran atau keberadaan orang tua didalam kehidupan anak. Adapun fungsi orang tua adalah sebagai berikut :

1. Mengajarkan anak agar cakap berkomunikasi

Komunikasi merupakan salah satu aspek penting dalam membangun dan membina relasi dan interaksi. Dalam proses komunikasi, orang tua mengajarkan pola dan proses komunikasi yang wajar kepada anak supaya mereka bisa berkomunikasi dengan sopan, santun dan wajar. Misalnya bagaimana menggunakan kata-kata, merangkai kalimat, memilih kata-kata yang tepat, mendengarkan lawan bicara, menjaga sopan santun, menghormati lawan bicara, dan sebagainya.

2. Mengajarkan anak kemampuan bersosialisasi

Anak perlu belajar bersosialisasi dan berinteraksi dengan lingkungan mereka. Tugas sebagai orangtua adalah mengajar dan mendidik anak mereka agar mampu bersosialisasi dengan baik terutama dengan lingkungan terdekat mereka. Orang tua harus mengenal dan bergaul dengan lingkungan anak. Dalam hal ini, lingkungan mereka adalah keluarga, tetangga, teman-teman, dan lain-lain. Tujuannya, supaya sejak awal mereka belajar hidup bersosialisasi sehingga mereka tidak menjadi makhluk yang “Kesepian di tengah keramaian” (*Lonely in the crowded*). Melalui pembelajaran bersosialisasi, anak belajar melatih keseimbangan rasional dan emosional mereka, terutama ketika mereka berhadapan dengan situasi yang tidak menyenangkan atau situasi yang membangkitkan

²⁴ Surbakti E.B, *Parenting Anak-Anak*, (Jakarta : PT Elex Media Komputindo, 2012), hlm.40.

emosional mereka. Sebaiknya, sejak dini anak sudah mengenal dan akrab dengan berbagai etnisitas dan perbedaan. Dengan demikian, kelak ketika anak telah dewasa, mereka mampu menghargai dan menghormati perbedaan, bukan keseragaman.

3. Mengajarkan anak kecakapan berinteraksi

Berinteraksi berarti mengadakan hubungan dengan lingkungan sosial tempat tinggal. Sebagai orang tua, wajib mengajarkan metode atau cara berinteraksi yang baik kepada anak. Sebagai contoh yaitu mengajarkan keramahan, kesopanan, kerendahan hati, atau saling menghormati adalah syarat penting berinteraksi dengan siapa saja.

4. Melatih anak agar mampu mengendalikan emosi

Anak perlu belajar mengendalikan emosi mereka supaya mereka tidak diperbudak oleh emosi mereka sehingga menuntun perjalanan hidup mereka menuju ke sasaran yang salah. Meskipun mengendalikan emosi itu sulit, namun bukan berarti tidak mungkin dicapai. Orang tua harus menekankan kepada anak semboyan hidup, bahwa tidak ada alasan untuk berhenti belajar untuk mengendalikan emosi.²⁵

2. Guru

a. Pengertian Guru

Secara etimologis istilah guru berasal dari bahasa Indonesia yang artinya orang yang mengajarkan tentang melepaskan diri dari sengsara. Sedangkan dalam bahasa

²⁵ Dr. Helmawati, *Pendidikan Keluarga* (Bandung: PT. REMAJA ROSDAKARYA, 2014), hlm.46.

arab guru dikenal dengan *al'mu'alim* atau *al-ustadz* yang bertugas memberikan ilmu. Menurut Poerwadarminta dalam buku *Menjadi Guru Efektif* menyatakan guru adalah orang yang kerjanya mengajar. Dengan definisi ini, guru disamakan dengan pengajar. Pengertian guru ini hanya menyebutkan satu sisi yaitu sebagai pengajar, tidak termasuk pengertian guru sebagai pendidik dan pelatih.²⁶ Dengan demikian dapat diartikan guru adalah orang yang tugasnya terkait dengan upaya mencerdaskan kehidupan bangsa dalam semua aspeknya baik itu spiritual dan emosional, intelektual, fisik maupun aspek lainnya.

Guru adalah fasilitator utama disekolah, yang berfungsi untuk menggali, mengembangkan, mengoptimalkan potensi yang dimilikinya sehingga menjadi bagian masyarakat yang beradab.²⁷ Peranan guru tidak hanya terbatas sebagai pengajar (penyampai ilmu pengetahuan), tetapi juga sebagai pembimbing, pengembang, dan pengelola kegiatan pembelajaran yang dapat memfasilitasi kegiatan belajar siswa dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Jadi dapat disimpulkan bahwa guru sebagai orang yang bertugas terkait dengan upaya mencerdaskan kehidupan bangsa dalam semua aspeknya melalui mengoptimalan berbagai potensi yang dimiliki oleh peserta didik.

Guru merupakan salah satu unsur penting yang harus ada selain siswa. Menjadi seorang guru bukanlah tugas yang mudah. Hal ini dikarenakan guru mengemban peran dan fungsi yang sangat penting dalam proses pendidikan. Guru merupakan figur sentral, di tangan gurulah terletak kemungkinan berhasil atau

²⁶ Suparlan, *Menjadi Guru Efektif*, (Yogyakarta:Hikayat Publishing, 2005),hlm.13.

²⁷ Maulana Akbar Sanjani, "Tugas Dan Peran Guru Dalam Proses Peningkatan Belajar Mengajar", *Jurnal Serunai Ilmu Pendidikan*, Vol. 6 No. 1 (Juni 2020), hlm.36.

tidaknya pencapaian tujuan belajar mengajar di sekolah. Oleh karena itu, peran dan fungsi guru bukan saja mendidik, mengajar dan melatih saja, tetapi juga bagaimana guru juga dapat membaca situasi kelas dan kondisi siswanya dalam menerima pelajaran.²⁸

Para ahli pendidikan mengatakan secara sosio-kultural guru merupakan suatu profesi yang terhormat di mana guru menjadi panutan dan contoh bagi masyarakat karena memiliki keahlian, kemampuan dan perilaku yang pantas untuk dijadikan suri tauladan. Oleh karena itu untuk menjadi guru seseorang harus memenuhi sejumlah kriteria untuk memenuhi gambaran ideal dalam pandangan masyarakat. Profesi guru merupakan garda depan dalam pencapaian tujuan nasional yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa. Gurulah yang menciptakan orang-orang pandai. Oleh karena itu memiliki kedudukan dan peranan penting yang strategis dalam pembangunan nasional bidang pendidikan khususnya dalam upaya mencerdaskan kehidupan bangsa maka dari itu guru dituntut untuk memiliki kualifikasi, kompetensi dan profesionalisme. Sehingga peran dan fungsi dalam mengembangkan kepribadian siswa sangatlah dibutuhkan.

b. Peran Guru

Peran guru merupakan suatu kesatuan yang tidak terpisahkan. Guru memiliki peran yaitu mendidik, mengajar, membimbing, dan melatih. Sama halnya dengan tugas guru, peran tersebut memiliki fokus yang berbeda-beda. Mendidik berfokus pada aspek moralitas dan kepribadian peserta didik, membimbing

²⁸ Munawir, Zuha Prisma Salsabila, Nur Rohmatun Nisa, "Tugas, Peran Dan Fungsi Guru", *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, Vol. 7 No. 1 (Maret 2022), hlm.9.

berfokus kepada aspek norma agama dan norma kehidupan, mengajar berfokus pada materi ajar dan ilmu pengetahuan, sedangkan melatih berfokus kepada keterampilan hidup.²⁹ Berikut ini merupakan peran guru menurut Kamaruddin Haji Husin yaitu :

1. Guru Sebagai *Educator* atau Pendidik

Guru sebagai pendidik yaitu guru menjadi tauladan bagi para peserta didik dan lingkungannya. Oleh karena itu, sebagai seorang guru yang menjadi tauladan harus mempunyai kepribadian yang baik, yang mencakup tanggung jawab, wibawa, mandiri, dan disiplin.

2. Guru Sebagai *Leader*

Guru memiliki peran penting sebagai pemimpin pembelajaran untuk mendidik peserta didik dengan kemampuan yang dimiliki dengan memperhatikan pengembangan sikap, pengetahuan dan keterampilan.

3. Guru Sebagai Inovator

Peran guru sebagai inovator yaitu guru hendaknya memiliki keinginan yang besar untuk belajar terus mencari ilmu pengetahuan dan menambah keterampilan sebagai guru. Tanpa diiringi keinginan yang besar maka tidak dapat menghasilkan inovasi baik dalam media pembelajaran, metode pembelajaran, evaluasi, model-model belajar dan lain-lain yang bermanfaat untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

²⁹ Nur Illahi, “ PERANAN GURU PROFESIONAL DALAM PENINGKATAN PRESTASI SISWA DAN MUTU PENDIDIKAN DI ERA MILENIAL”, *Jurnal Asy – Syukriyyah*, Vol. 21 No. 1 (November 2020), hlm.3.

4. Guru Sebagai Motivator

Guru berperan sebagai motivator yang memiliki arti bahwa guru memberikan arahan kepada peserta didik untuk meningkatkan kemampuan yang ada pada diri mereka, memberikan semangat dan petunjuk tentang cara belajar yang efektif, memberikan reward berupa hadiah, ucapan selamat, memberikan pujian, maupun lainnya. Selain itu, guru sebagai motivator dapat memberikan feedback berupa catatan penyemangat yang terdapat pada buku tugas mereka. Motivasi yang diberikan guru bertujuan untuk menambah semangat belajar peserta didik.³⁰

c. Tugas Guru

Guru sebagai seseorang yang akan mentransfer ilmu kepada peserta didik mempunyai tugas dalam lingkup tugas dinas ataupun di luar dinas. Menurut Nasrul tugas guru secara umum diklasifikasikan ke dalam tiga jenis, yaitu tugas di bidang profesi, tugas di bidang kemanusiaan, dan tugas di bidang kemasyarakatan.³¹

1. Tugas di Bidang Keprofesian

Dalam bidang profesi, guru bertugas untuk mendidik, melatih, dan mengajar. Mendidik memiliki arti menumbuhkan nilai-nilai karakter. Melatih yaitu mengembangkan keterampilan-keterampilan dan potensi diri peserta didik, sedangkan mengajar adalah proses transfer ilmu pengetahuan dan wawasan kepada peserta didik.

³⁰ Mulyasa, *Menjadi Guru Profesional*, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2007), hlm. 197-198.

³¹ Nasrul, *Tugas, Peran, Kompetensi Dan Tanggung Jawab Menjadi Guru Profesional*, (Jakarta : Dunia Pustaka Jaya, 2004), hlm. 40.

2. Tugas di Bidang Kemanusiaan

Tugas guru pada bidang kemanusiaan dalam ruang lingkup sekolah adalah sebagai orang tua kedua, menjadi suri tauladan dan dekat dengan peserta didik. Guru juga bertugas menjembatani peserta didik untuk melakukan prinsip-prinsip kemanusiaan.

3. Tugas di Bidang Kemasyarakatan

Masyarakat memberikan tempat kepada guru di tempat yang baik di lingkungan, sebab guru diharapkan memberikan ilmu dan teladan dalam bersikap di masyarakat. Guru juga bertugas mencerdaskan kehidupan bangsa.

3. Kecanduan *Game Online*

a. Pengertian Kecanduan

Kecanduan memiliki arti ketagihan atau sudah terikat, artinya seseorang tersebut telah tercandu melakukan sesuatu dan menjadi kebiasaan, menghabiskan banyak waktu untuk hal yang disukai tersebut. Dalam pengertian yang lain, kecanduan merupakan suatu kebiasaan yang tidak sehat yang dilakukan secara berlebihan yang dapat merusak diri dan sulit untuk berhenti.³²

Kecanduan *game online* merupakan perilaku seseorang yang berlebihan tanpa bisa mengontrol waktunya karena bermain *game online*. Kewajiban-kewajiban yang penting banyak ditinggalkan karena tercandu *game* tersebut. Hal ini berdampak terhadap anak dan remaja yang masih sekolah maupun tidak bersekolah menghambat tumbuh kembangnya yang seharusnya usia tersebut

³² Eryzal Novrialdy, "Kecanduan *Game Online* Pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya", *Bulletin Psikologi*, Vol.27 No. 2(2019), hlm.148.

digunakan untuk belajar malah terganggu dan membuang waktunya untuk bermain *game online*.³³

Menurut berbagai definisi di atas dapat diketahui bahwasanya kecanduan *game online* adalah suatu keadaan seseorang yang terikat pada kebiasaan yang sangat kuat dan tidak bisa lepas untuk bermain *game online* dari waktu ke waktu akan terjadi peningkatan frekuensi, durasi atau jumlah dalam melakukan hal tersebut, tanpa memperdulikan konsekuensi-konsekuensi negatif yang ada pada dirinya. Menurut Griffiths dan Davies dalam Jurnal Konseling dan Pendidikan mengatakan bahwa terdapat tujuh indikator kecanduan *game online* yaitu:³⁴

- 1). *Salience* (merasa begitu berarti), orang yang mengalami kecanduan *game online* akan menjadikan *game* tersebut sangat berarti dan tak tergantikan bagi dirinya.
- 2). *Mood Modification* (mengalami perubahan suasana hati), orang yang kecanduan *game online* tentunya akan merasa lebih baik ketika sedang bermain *game online* dan akan merasa gelisah apabila tidak memainkannya.
- 3). *Tolerance* (kurang menghargai terhadap hal lain), orang yang sudah kecanduan *game online* akan kehilangan sikap toleransinya dan acuh terhadap hal lain selain *game online*.

³³ Rizky Aprilia, Aat Sriati, Sri Hendrawati, "Tingkat Kecanduan Media Sosial pada Remaja", *Journal Of Nursing Care*, Vol. 3 No. 1 (2020), hlm.41.

³⁴ Emria Fitri, Lira Erwinda, Ifdil, "Konsep Adiksi Game Online dan Dampaknya Terhadap Masalah Mental Emosional Remaja Serta Peran Bimbingan dan Konseling", *Jurnal Konseling dan Pendidikan*, Vol. 4 No. 3 (2018), hlm.211-220.

- 4). *Withdrawal Symptoms* (hanya tertarik pada *game online* saja), orang yang kecanduan *game online* hanya tertarik terhadap *game online*.
- 5) *Conflict* (merasakan konflik ketika tidak bermain *game online*), orang yang sudah kecanduan *game online* akan mengalami konflik dalam dirinya maupun dengan sekitarnya ketika sudah ketergantungan pada *game online*.
- 6) *Relapse* (selalu ingin memainkan *game online*), keinginan bermain *game online* akan selalu muncul setiap waktu bagi orang yang sudah kecanduan *game online*.
- 7). *Problem* (masalah), orang yang telah mengalami kecanduan bermain *game online* akan menimbulkan masalah terhadap dirinya sendiri seperti kehilangan kontrol diri.

Ada dua faktor yang menyebabkan seseorang tercandu bermain *game online* yaitu.³⁵

1. Faktor Internal

- a). Tidak bisa melakukan kontrol diri sehingga seseorang tidak bisa mengantisipasi dampak negatif yang ditimbulkan dari adiktif bermain *game* secara berlebihan.
- b). Keinginan yang kuat dari dalam diri seseorang untuk mencapai nilai tertinggi di dalam permainan *game online* karena pada dasarnya *game online* dirancang semenarik mungkin sehingga seseorang ingin terus memainkannya.

³⁵ Andri Arif Kustiawan, Andy Widhiya Bayu Utomo, *Jangan Suka Game Online Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan* (Magetan: CV. AE Media Grafika, 2019), hlm. 21.

c). Adanya rasa bosan yang dialami oleh seseorang ketika berada di sekolah ataupun rumah, membuatnya tidak mampu mengatur prioritas utamanya mengerjakan hal-hal penting.

2. Faktor Eksternal

a). Kurangnya pengawasan orang tua kepada anak yang membuat anak semaunya sendiri dalam melakukan berbagai kegiatan sesuai dengan keinginan dirinya sendiri tanpa adanya kontrol orang tua yang menyebabkan anak terjerumus ke dalam hal-hal negatif dan merugikan.

b). Kesalahan pola asuh dari orang tua yang terkadang terlalu memanjakan, membebaskan, mengekang, mencurigai, dan mendiamkan anak. Hal ini perlu dipahami oleh orang tua agar anak-anaknya tidak terjerumus mencari kenyamanan untuk dirinya dengan melakukan hal-hal negatif dan tidak bermanfaat bagi dirinya.

c). Lingkungan yang tidak terkontrol akibat teman-teman dari orang tersebut banyak yang bermain *game online*, lingkungan sekolahpun juga demikian karena siswa sembunyi-sembunyi bermain *game* di sekolah akhirnya memicu teman yang lain untuk melakukan hal yang sama yakni bermain *game*.

b. Pengertian *Game Online*

Game online merupakan permainan di mana banyak orang bisa bermain pada waktu yang sama melalui jaringan internet. Tanpa adanya jaringan internet yang terhubung maka *game online* tidak dapat dimainkan. Dalam bahasa Inggris *game* berarti permainan sedangkan *online* artinya saluran yang hidup. Dari definisi

tersebut dapat disimpulkan bahwasanya *game online* merupakan suatu permainan yang dapat dimainkan dengan banyak orang secara bersamaan melalui *smartphone* atau komputer dengan syarat terhubung kedalam jaringan internet.³⁶

Game online memiliki suatu sistem yaitu dapat dikendalikan sesuai fungsi dari karakter yang dimainkan. *Game online* bukan hanya bisa ditonton saja melainkan dapat dimainkan yang terdapat tombol dan fitur yang memiliki kegunaan masing-masing. Seiring dengan berkembangnya perusahaan dan *developer game*, kini *game online* semakin banyak peminatnya yang bukan hanya sekedar bermain saja akan tetapi dijadikan sebagai ajang perlombaan dan untuk beberapa negara berkembang dan maju menjadi pemain pro dalam *game* tertentu dapat menjadi sebuah pekerjaan.

Game online kebanyakan seperti sekarang ini di dalamnya terdapat sistem poin serta tingkatan-tingkatan pencapaian. Dengan mengumpulkan poin pemain dapat meraih nilai atau item, semakin tinggi nilai poin yang dicapai maka semakin tinggi pula pangkat yang diperoleh. Maka tidak heran lagi banyak orang yang memainkan *game online* untuk meraih poin tertinggi sehingga dapat bersaing dengan pemain lain. Disamping itu jika mendapatkan tingkatan tertinggi dan mendapatkan *skin* atau item tertentu akun yang digunakan untuk bermain dapat diperjual belikan sehingga dapat menghasilkan uang.

³⁶ Rohman Khabibur, "Agresifitas Anak Kecanduan *Game Online*," Martabat: *Jurnal Perempuan dan Anak*, Vol. 2 No. 1 (2018), hlm.156.

c. Jenis – Jenis *Game Online*

Game online tidak hanya memiliki satu jenis saja melainkan ada banyak, *genre* atau jenis-jenis *game online* jika ditinjau dari cara memainkannya adalah sebagai berikut.

1. RTS (*Real Team Strategy*)

RTS ini merupakan salah satu jenis permainan yang memiliki ciri-ciri proses pengembangan suatu negara atau tempat tertentu. Misalnya saja pengelolaan suatu negara di mana di dalamnya dapat dikelola sumber dayanya (manusia, ekonomi, alam) serta dapat mengatur strategi dalam berperang guna memperluas daerah dan memperkuat pertahanan seperti *game Company of Heroes, Age of Empires, Stronghold* dan sebagainya.

2. *Role Playing Game* (RPG)

RPG merupakan jenis permainan yang cara bermainnya yaitu dengan memainkan peran dari karakter-karakter tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk membuat cerita bersama. Keberhasilan permainan ini dapat diselesaikan dengan cara mengikuti alur dari sistem yang telah dibuat pembuat *game* kemudian menyelesaikan beberapa misi. Namun banyak pemain *game* RPG ini yang sengaja tidak menjalankan misi dengan tujuan hanya bermain-main saja guna mendapatkan rasa kesenangan dalam memainkan karakter-karakter yang telah dipilih. Contoh dari *game* RPG ini yaitu *Dragon Quest, Ragnarok Online, Final Fantasy* dan sebagainya.

3. *Life Simulation Games (LSG)*

Seperti namanya *game* berjenis LSG ini memainkan satu tokoh karakter layaknya dalam kehidupan manusia sehari-hari. Dalam memainkan karakter tersebut, pemain bertanggung jawab untuk menyelesaikan misi yang ada agar kemampuan yang dimiliki karakter semakin meningkat. Tokoh karakter bergenre LSG ini memerlukan keutuhan layaknya manusia di kehidupan nyata seperti bekerja, beternak, bersosialisasi, belanja dan lain-lain. Pemain lain dapat ikut serta bergabung dalam satu server bekerja sama menyelesaikan misi atau hanya bersenang-senang saja. Contoh dari *game* LSG ini yaitu *Avakin Life*, *Harvest Town*, *Big City Life* dan sebagainya.

4. *Multiplayer Online Battle Arena (MOBA)*

MOBA adalah singkatan dari *Multiplayer Online Battle Arena* Yang artinya MOBA merupakan sebuah *game multiplayer online* yang bertema pertarungan di dalam arena. Pada umumnya *game* MOBA adalah *game* yang memiliki sistem pertarungan 5 vs 5, dan kerjasama dalam tim sangatlah penting dalam *game* ini. Salah satu contoh dari *game* MOBA ini adalah *Mobile Legends* atau biasa juga disebut dengan ML

5. *Battle Royale*

Game battle royale adalah genre video *game* multipemain online yang memadukan *gameplay last-man-standing* dengan elemen bertahan hidup. *Game battle royale* melibatkan puluhan hingga ratusan pemain, yang memulai dengan peralatan minimal dan kemudian harus melenyapkan semua lawan lainnya sambil menghindari terjebak di luar “area aman” yang menyusut, dengan pemenangnya

adalah pemain atau tim terakhir yang masih hidup. Contoh dari *game battle royal* ini adalah *PUBG*, *Free Fire* dan sebagainya.³⁷

d. Dampak *Game Online*

Dampak memiliki pengertian yaitu suatu pengaruh yang mendatangkan akibat bisa positif dan bisa saja negatif. Dampak bisa juga diartikan ganjaran akibat melakukan suatu hal atau perilaku.³⁸ Dalam aktivitas bermain *game online* tentunya memberikan pengaruh entah itu positif entah itu negatif, disitulah kata dampak dapat digunakan.

Mayoritas orang tua berfikir bahwasanya dengan bermain *game online* dapat merusak otak anak-anak dan mencontohkan kekerasan kepada mereka. Akan tetapi banyak psikolog dan pakar anak percaya bahwa dengan bermain *game online* bermanfaat pada pertumbuhan anak yang hal tersebut didasarkan pada tahap tumbuh kembang anak yaitu bermain. Jadi dapat disimpulkan, bahwa bermain *game online* memberikan dampak positif dan negatif bagi pemainnya dengan begitu perlu dipertimbangkan lagi ketika seseorang ingin bermain *game*.³⁹ Dampak dari bermain *game online* sebagai berikut.

³⁷ Rizka Apriani dkk., “*Social Intelligence, Love, Self-Regulation* Pada Remaja yang Adiksi *Game Online* Jenis Agresif dan Non-Agresif,” *Ilmu Pendidikan*”, *Jurnal Kajian Teori dan Praktik Kependidikan*, Vol.5 No. 1 (2020), hlm.35.

³⁸ Silpa Hanoatubun, “Dampak Covid-19 Terhadap Perekonomian Indonesia,” *Edupsycouns Journal*, Vol. 2 No. 1 (2020), hlm.149.

³⁹ Tri Rizqi Ariantoro, “Dampak *Game Online* Terhadap Prestasi Belajar Pelajar,” *STMIK MUSIRAWAS Lubuk Linggau* Vol. 1 No.1 (2016),h lm.45.

1. Dampak Positif *Game Online*

a). Keterampilan Sosial

Tidak sedikit anak yang malu dan kurang percaya diri atau susah berinteraksi dengan orang luar. Hal tersebut dapat merusak perkembangan anak hingga menyebabkan depresi. Dengan bermain *game online* anak bisa berinteraksi dengan siapapun yang ditemuinya di dalam *game* tanpa adanya rasa malu dan kurang percaya diri. Di dalam *game* terdapat fitur chat global yang mana orang jauh dan tidak kenalpun dapat diajak untuk berkomunikasi.

b). Peningkatan Kemampuan Berfikir

Beberapa *genre game* memberikan pemain untuk berfikir meningkatkan kognitif mereka seperti memecahkan misteri atau masalah dan membuat keputusan. Untuk sekarang ini *game online* berkembang ke titik di mana pemain harus mengambil kendali dan berfikir dengan cepat mengambil keputusan.

c). Rajin Membaca

Menurut ilmuwan psikolog Finland University mengatakan bahwa video *game* dapat membantu anak-anak untuk meningkatkan kemampuan membaca mereka. Jenis *genre game* yang dimaksudkan yaitu *Role Playing Game (RPG)* yang berisi cerita dan dialog-dialog seperti di *game Final Fantasy* dan *Phantasy Star*. Manfaat *game* tersebut yaitu memacu kerja otak anak untuk mencerna dan memahami alur cerita yang dimainkan.

d). Mengurangi Stres

Sesuai dengan tujuan utama *game* dibuat yaitu untuk sarana hiburan dan memberikan kesenangan pada pemainnya. Hal tersebut terbukti bagi beberapa orang yang memainkannya karena dapat mengurangi stres yang diderita akibat permasalahan hidup yang dihadapi. Bagi seorang pekerja jika dia mengalami stres maka tempat beralihnya dengan bermain *game online*.

2. Dampak Negatif *Game Online*

a). Menimbulkan Kecanduan

Benar adanya pihak pembuat *game online* membuat visual dan *display* sedemikian rupa supaya menarik agar pemainnya kecanduan dalam bermain. Hal tersebut menjadi keuntungan tersendiri bagi pemilik *game* dan merugikan pemainnya bagi yang tercandu. Semakin *game online* dimainkan banyak orang maka semakin besar pula keuntungan yang diraih oleh *developer game* akibat penjualannya.

b). Mendorong Melakukan Hal Negatif

Game online memiliki unsur adiktif yakni kekerasan yang dapat memacu pemainnya untuk menirukan karakter yang dimaikannya. Hal tersebut berlaku di kehidupan nyata terutama anak - anak, mereka melakukan hal sama persis ketika dia bermain *game online*. kejahatan lain juga bisa muncul akibat membobol ID atau akun *game* guna diperjual belikan untuk mendapatkan keuntungan.

c). Terbengkalai Kegiatan Dunia Nyata

Terlalu asik bermain *game online* membuat sebagian orang lupa akan aktivitas di dunia nyata. Hal tersebut seringkali membuat berbagai kegiatan yang harus dilakukan menjadi terbengkalai. Banyak kasus yang terjadi pada remaja mereka *over playing* atau berlebihan dalam bermain *game* melebihi batas wajar bermain sehingga kewajibannya seperti salat lima waktu, belajar, sosialisasi dan lainnya menjadi terhambat.

d). Prestasi Akademik Menurun

Banyak waktu terbuang demi tercapainya tingkatan tertinggi demi bersaing di *rank* atau posisi global membuat anak terus terpacu memainkannya. Kewajiban belajar pun dinomorduakan dan tentunya prestasi akademik menurun.

e). Menurunnya Kesehatan

Intensitas bermain *game online* yang tinggi membuat mata, tubuh dan otak terus terjaga dan menggunakan indranya terlalu fokus melihat layar dapat menurunkan fungsi penglihatan mata dan menurunkan fungsi kerja syaraf. Akibatnya munculah penyakit yang pasti merugikan pemain tersebut seperti obesitas, kejang, kompresi saraf, gangguan postur tubuh, gangguan otot dan lain-lain.

e. Cara Mengatasi Anak Pecandu *Game Online*

Game online adalah wadah bermain bagi siapapun yang dapat mengaksesnya. Perkembangan dan dampak *game online* berubah sebagai gaya

hidup pemanfaatan waktu bermain secara berlebihan. Oleh karena itu orang tua harus segera mengatasi kecanduan bermain *game* pada anak agar tidak menimbulkan efek negatif yang lebih luas. Setiap orang tua selalu berfikir bagaimana memberikan pendidikan yang terbaik bagi anak-anaknya, dimana orangtua memiliki pola pengasuhan tersendiri dalam melakukan tugas sebagai orangtua. Ada beberapa cara yang dapat dilakukan oleh orang tua untuk mengatasi kecanduan *game* pada anak yaitu :

1. Mengawasi anak dengan memberikan batasan waktu dalam bermain *game*

Dalam hal ini kita harus bisa bersikap tegas pada anak, bila telah terjadi kesepakatan antara anak dengan orang tua dalam hal pemakaian *gadget* dan internet maka kita harus menerapkan kesepakatan tersebut, kita buat kesepakatan anak hanya boleh bermain *gadget* pada hari libur itupun hanya 2 jam dan pada saat hari biasa cuma boleh bermain hanya 1 jam. Bila anak melanggar hal tersebut tegaslah dalam mengaturnya, jangan mudah luluh oleh rayuan anak ataupun menjadi mudah marah jika anak sulit untuk diatur, coba bicarakan kembali mengenai kesepakatan tersebut dengan anak, agar anak juga bisa belajar disiplin dalam mematuhi aturan rumah.

2. Memilihkan *game* yang dapat dimainkan bersama keluarga

Cara mengatasi kecanduan *game* selanjutnya adalah memilih *game* untuk anak-anak yang dapat dimainkan bersama keluarga. Metode ini bisa mencegahnya dari bermain *game* sampai ketagihan, bermain *game* bersama keluarga tidak terlalu membuatnya jadi fokus pada *game* yang dimainkan. *Game* yang dimainkan

bersama keluarga akan mengingatkan anak tentang waktu bermain, selain itu ini juga bisa memperkuat ikatan antar anggota keluarga.

3. Meluangkan waktu untuk bermain dan berdiskusi dengan anak

Jangan biarkan anak merasa jika *gadget* yang mereka mainkan lebih asyik dibanding dengan bermain bersama orang tuanya. Sempatkanlah waktu untuk bermain bersama anak walaupun hanya sebentar, berikan pengertian serta pemahaman dengan cara berdiskusi secara baik-baik bahwa sebenarnya ada akibat-akibat yang kurang baik bila mereka terlalu lama dan terlalu sering memainkan *gadget*, bila perlu berikan ilustrasi berupa gambar atau efek yang dapat ditimbulkan dari pemakaiannya.

4. Memberikan alternatif bermain yang bersifat edukatif untuk anak

Saat ini banyak mainan anak yang edukatif sehingga mampu membuat anak untuk lebih pandai dan kreatif. Mungkin beberapa orang berpendapat bahwa mainan edukatif cenderung mahal tapi percayalah hal itu tentu akan sebanding dengan manfaat yang didapatkan. Bila anak kurang tertarik dengan mainan edukatif bisa juga diberikan mainan lain yang dapat anda sesuaikan masing-masing sesuai dengan ketertarikan anak, yang penting anak tidak lagi terlalu sering terpapar *gadget* setiap harinya.⁴⁰

Begitu juga dengan guru, guru juga memiliki peranan yang penting dalam mengatasi kecanduan *game online* yang dialami oleh siswa. Di sekolah guru adalah

⁴⁰ Dheri Hermawan, Wahid Abdul Kudus, "Peran Orang Tua Dalam Mencegah Anak Kecanduan Bermain *Game Online* Di Era Digital", *Jurnal Pendidikan Indonesia*, Vol. 2, No. 5 (2021), hlm. 785-786.

pengganti orang tua bagi siswa – siswanya, selain itu guru juga sehari-hari berinteraksi dan bersama dengan siswa. Oleh karena itu perlu juga adanya peran guru dalam mengatasi kecanduan *game online* yang dialami oleh siswa. Ada beberapa cara yang dapat dilakukan oleh guru untuk mengatasi kecanduan *game* pada anak yaitu :

1. Memberikan pengertian atau nasehat. Saat menjelaskan suatu materi pelajaran kepada siswa, guru dapat menyisipkan pesan tentang bahaya atau dampak buruk dari kegemaran bermain *game online*.
2. Memberikan PR atau tugas rumah. Guru dapat memberikan PR atau tugas rumah kepada siswa agar waktu luang siswa dapat diisi dengan mengerjakan PR di rumah bukan bermain *game*.
3. Melakukan kerja sama dengan orang tua siswa. Untuk mencegah anak agar tidak semakin kecanduan *game online*, guru sebaiknya bekerja sama dengan orang tua anak tentang upaya-upaya yang akan dilakukan untuk mengawasi si anak dalam bermain *game online*.
4. Menyarankan siswa untuk mengikuti kegiatan ekstrakurikuler. Dengan mengikuti kegiatan ekstrakurikuler yang ada di sekolah waktu luang siswa akan lebih bermanfaat dan sekaligus untuk mengasah kemampuan siswa tersebut.⁴¹

⁴¹ Sri Wahyunita, "Peran Guru Dalam Mengatasi Kecanduan *Game Online*", *Jurnal KOPASTA*, Vol. 4, No. 1 (2017), hlm. 38-39.

4. Karakteristik Siswa Kelas VI SD

Anak adalah generasi yang akan menjadi penerus bangsa sehingga mereka harus dipersiapkan dan diarahkan sejak dini agar dapat tumbuh dan berkembang menjadi anak yang sehat jasmani dan rohani, maju, mandiri, dan sejahtera menjadi sumber daya manusia yang berkualitas dan dapat menghadapi tantangan di masa datang. Setiap anak memiliki hak untuk tumbuh dan berkembang sehingga orangtua dilarang menelantarkan anaknya, sebagaimana diatur dalam UU No. 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak.⁴²

Tahap sensorimotor, yang berlangsung dari 0 hingga 2 tahun, tahap praoperasional, yang berlangsung dari 2 hingga 6 tahun, tahap operasional konkret, yang berlangsung dari 6 hingga 11 tahun, dan tahap operasi formal membentuk empat tahap hierarkis. dari perkembangan anak. Akibatnya, usia sekolah dasar dicapai pada tahap operasional konkret. Masa kanak-kanak akhir, juga dikenal sebagai masa bermain, meliputi anak-anak antara usia 6 dan 12 tahun.

Siswa melewati empat fase selama pertumbuhan dan perkembangan mereka: periode vital berlangsung antara 0,0 dan 2,0 tahun, periode estetika berlangsung antara 2,0 dan 7,0 tahun, periode intelektual berlangsung antara 7,0 dan 13,0 tahun, dan periode sosial / remaja berlangsung sekitar 13,0 tahun. / 14,0 – 20,0 / 21,0 tahun. Anakanak memasuki sekolah dasar selama tahap intelektual ini,

⁴²Leyla Hilda, “Kondisi Pendidikan Anak Usia Sekolah di Tempat Pembuangan Akhir (TPA) Sampah”, *Jurnal Kajian Gender dan Anak*, Vol. 1 No.1, (2017), hlm. 12.

dengan ciri umum lebih mudah diajar daripada tahun-tahun sebelumnya. Periode intelektual dapat dipecah menjadi dua fase berikut.

a). Masa awal Sekolah Dasar ($\pm 6 - 9$ tahun)

Pada tahap awal, siswa menunjukkan sifat-sifat seperti mematuhi aturan permainan tradisional, suka membandingkan dirinya dengan orang lain, dan siswa menginginkan nilai (angka), yang semuanya sangat terkait dengan keberhasilan akademik.

b). Masa kelas akhir Sekolah Dasar ($\pm 9 - 13$ tahun)

Pada akhir sekolah dasar, siswa memiliki ciri-ciri seperti peduli dengan aspek praktis kehidupan sehari-hari, sangat realistis, ingin tahu, dan bersemangat untuk belajar, sudah memiliki minat pada hal dan mata pelajaran tertentu, membutuhkan bantuan dari orang tua dan guru serta senang membentuk kelompok sebaya.

Dari gambaran perkembangan siswa tersebut dapat dikatakan bahwa siswa kelas VI telah memasuki tahap operasional konkrit sekolah dasar. Pada tahap ini siswa kelas VI sudah mampu berfikir secara logis, cara berfikirnya realistis, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, sudah memiliki minat pada suatu hal baik itu mata pelajaran ataupun hal yang lain dan biasanya juga sudah mulai memiliki rasa ketertarikan kepada lawan jenis.

B. Penelitian Yang Relevan

Untuk memperkuat penelitian yang dilakukan, peneliti melakukan kajian terhadap penelitian-penelitian terdahulu yang ada kaitannya dengan penelitian ini, diantaranya sebagai berikut:

1. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Amelia Tanjung yang berjudul “Model Pola Asuh Orang Tua Dalam Mencegah Kecanduan Anak-Anak Bermain *Game Online* Di Kelurahan Padang Matinggi Kecamatan Rantau Utara Kabupaten Labuhan Batu”. Hasil penelitiannya menyatakan bahwa motif anak bermain *game online* di Kelurahan Padang Matinggi Kecamatan Rantau Utara yaitu karena anak merasa kurangnya pengawasan orang tua, karena pengaruh lingkungan dan karena kurangnya komunikasi antara anak dan orang tua. Akibat atau efek buruk *game online* bagi anak di Kelurahan Padang Matinggi Kecamatan Rantau Utara yaitu anak-anak membangkang terhadap orang tuanya, anak malas melakukan aktivitas biasanya seperti belajar, ibadah dan malas ketika disuruh oleh orang tua dan tidak terjaganya kesehatan anak karena sering lupa makan dan kurang tidur akibat *game online*. Model pola asuh orang tua dalam mencegah kecanduan anak-anak bermain *game online* di Kelurahan Padang Matinggi Kecamatan Rantau Utara Kabupaten Labuhan Batu adalah dengan cara orang tua membatasi/ memberi pengawasan lebih terhadap anaknya, orang tua menyuruh anak untuk melakukan hal positif. Adapun hal positifnya seperti sekolah Arab, les privat atau les tambahan di sekolah, olahraga dan mengaji di RQV (Rumah Qur’an Violet).⁴³ Persamaan antara

⁴³ Amelia Tanjung, “Model Pola Asuh Orang Tua Dalam Mencegah Kecanduan Anak-Anak Bermain *Game Online* Di Kelurahan Padang Matinggi Kecamatan Rantau Utara Kabupaten Labuhan Batu”, Skripsi Program Studi Bimbingan Dan Konseling Islam Fakultas Dakwah Dan Ilmu

penelitian yang ditulis oleh Amelia Tanjung dengan penelitian ini yaitu sama-sama meneliti tentang peran dan upaya yang dilakukan orang tua untuk mencegah dan mengatasi anak yang kecanduan bermain *game online*.

2. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Kardina yang berjudul “Peran Orang Tua dalam Meminimalisasi Kecanduan *Game Online* pada Anak Usia Sekolah di Kota Palopo”. Hasil penelitian yang dilakukan, diketahui bahwa *game online* membawa dampak positif yaitu menambah teman serta menambah aktivitas otak dan dampak negatif yang ditimbulkan yaitu psikis, sosial dan dampak fisik. Adapun peran orang tua meminimalisasi kecanduan *game online* dengan mengawasi anak, membatasi waktu bermain, dan memilihkan jenis-jenis *game* yang mendidik.⁴⁴ Persamaan antara penelitian yang ditulis oleh Kardina dengan penelitian ini yaitu sama-sama meneliti upaya yang dilakukan orang tua untuk meminimalisasi kecanduan *game online* serta instrument penelitian yang digunakan adalah observasi, wawancara dan dokumentasi.

3. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Firmansyah Al Anshori yang berjudul “Peran Orang Tua Dalam Meminimalisasi Kecanduan *Game Mobile Legends : Bang – Bang* Pada Remaja Desa Sukorejo Kecamatan Puhpelem Kabupaten Wonogiri” . Hasil penelitiannya menyatakan bahwa terdapat dua dampak *game mobile legends bang-bang* terhadap remaja Desa Sukorejo, yaitu (1) Dampak positif dari aspek sosiologis yaitu, dapat menambah teman dan dari aspek edukasi

Komunikasi, Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan (2023).hlm. 70.

⁴⁴ Kardina, “Peran Orang Tua Dalam Meminimalisir Kecanduan *Game Online* Pada Anak Usia Sekolah di Kota Palopo”, Skripsi Program Studi Bimbingan Dan Konseling Islam Fakultas Ushuluddin Adab Dan Dakwah, Institut Agama Islam Negeri Palopo (2020),hlm.63.

dapat dijadikan sebagai tempat belajar bahasa asing seperti Bahasa Inggris, (2) dampak negatif bermain *mobile legends* di antaranya pemain menjadi kecanduan menjadikan intensitas bermain tinggi, terbenkakai dalam dunia nyata dengan menunda aktivitas bahkan kewajiban yang dilaksanakan, dari aspek akademis aktivitas sekolah terganggu, dari aspek sosiologis remaja kurang peka dalam kegiatan masyarakat, berkata kasar atau kotor yang melanggar norma, dari aspek kesehatan mempengaruhi pola tidur dan kesehatan pemain. Upaya orang tua dalam meminimalisasi kecanduan *game mobile legends bang-bang* pada anak remajanya yaitu dengan menasihati, memberikan teladan mengenai perilaku dalam keluarga sendiri ataupun dalam perilaku sosial, membiasakan hal-hal baik dengan memperhatikan norma dan adat istiadat, membantu manajemen waktu dan memberikan hadiah sebagai penyemangat dan motivasi. Kemudian hambatan yang dihadapi oleh orang tua dalam penerapan upaya meminimalkan kecanduan *game online mobile legends bang-bang* yaitu waktu dan perhatian yang diberikan oleh orang tua terhadap anaknya masih kurang serta komunikasi antara orang tua dan anak mengalami miskomunikasi atau tidak lancarnya komunikasi antara keduanya.⁴⁵ Perbedaan penelitian Firmansyah Al Anshori dengan penelitian ini yaitu penelitian hanya memfokuskan kepada satu macam *game online* saja sementara penelitian ini tidak memfokuskan kepada satu macam *game*. Selain itu

⁴⁵ Firmansyah Al Anshori, "Peran Orang Tua Dalam Meminimalisasi Kecanduan *Game Mobile Legends: Bang – Bang* Pada Remaja Desa Sukarejo Kecamatan Puhpelem Kabupaten Wonogiri", Skripsi Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri Ponorogo (2022),hlm.60.

penelitian Firmansyah Al Anshori membahas remaja usia sekolah, sedangkan pada penelitian ini membahas anak usia sekolah.

4. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Zakkiya Zahro Munita yang berjudul “Peran Orang Tua Dalam Mengatasi Kecanduan *Game Online* Pada Anak Di Desa Jeblogan Kecamatan Paron Kabupaten Ngawi”. Hasil penelitiannya menyatakan bahwa bentuk perilaku anak yang kecanduan *game online* di Desa Jeblogan Kecamatan Paron Kabupaten Ngawi terdapat dua bentuk perilaku, bentuk perilaku positif dan juga bentuk perilaku negatif, bentuk perilaku positif dari bermain *game online* yaitu anak memiliki banyak teman, mudah bergaul, sedangkan bentuk perilaku negatif dari bermain *game online* adalah, anak menjadi teledor, mudah marah, lupa akan tugasnya yaitu belajar, dan juga jika disuruh menjadi mudah emosi jikalau saya beri tau. Kontribusi orang tua dalam mengatasi anak yang kecanduan *Game Online* di Desa Jeblogan Kecamatan Paron Kabupaten Ngawi yaitu memiliki beberapa cara yaitu memberikan pengawasan saat bermain *game online*, memberikan batasi waktu jika anak bermain sendiri untuk mencegah anak agar tidak kecanduan *game online*, tegas terhadap anak, mengajak anak untuk melakukan hal-hal yang positif misalnya mengajak bermain di taman atau membersihkan rumah. Hasil pendampingan orang tua dalam mengatasi anak yang kecanduan bermain *game online* di Desa Jeblogan Kecamatan Paron Kabupaten Ngawi adalah anak menjadi lebih fokus dalam belajar, anak menjadi lebih patuh ketika orang tuanya memberikan arahan, terhindar dari radiasi yang disebabkan

oleh bermain *game online*, anak menjadi terkontrol dengan baik dan tidak menjadi pecandu *game online*.⁴⁶

⁴⁶ Zakkiya Zahro Munita, “Peran Orang Tua Dalam Mengatasi Kecanduan *Game Online* Pada Anak Di Desa Jeblongan Kecamatan Paron Kabupaten Ngawi, Skripsi Program Studi Bimbingan Penyuluhan Islam, Fakultas Ushuluddin Adab Dan Dakwah, Institut Agama Islam Negeri Ponorogo (2021), hlm.86-87.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Waktu Dan Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian bertempat di Sekolah Dasar (SD) Negeri 200113 Kelurahan Tanobato, Kecamatan Padangsidempuan Utara, Kota Padangsidempuan. Adapun alasan peneliti memilih lokasi ini karena di lokasi ini terdapat suatu permasalahan yang dimana permasalahan tersebut sesuai dengan judul penelitian ini, lokasi ini masih jarang dijadikan sebagai tempat penelitian oleh peneliti-peneliti terdahulu dan lokasi ini masih terjangkau/dekat dari rumah peneliti yang berada di Tanobato yang nantinya akan memudahkan peneliti untuk mendapatkan data-data lebih banyak lagi.

Adapun waktu pelaksanaan penelitian ini berlangsung selama 9 bulan, dimulai dari bulan April - Desember 2024 di SD Negeri 200113 Kelurahan Tanobato Kecamatan Padangsidempuan Utara Kota Padangsidempuan.

Tabel III.1 Time Schedule Research

No.	Kegiatan	Apr	Mei	Jun	Jul	Agu	Sep	Okt	Nov	Des
1.	Pengajuan Judul									
2.	Pengesahan Judul									
3.	Observasi Awal									
4.	Penyusunan Proposal Bab I-III									
5.	Seminar Proposal									
6.	Revisi Proposal									
7.	Penelitian									
8.	Bimbingan Seminar Hasil									
9.	Seminar Hasil									
10.	Sidang Skripsi									

B. Jenis Dan Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif deskriptif. Penelitian kualitatif deskriptif ini memperoleh data sesuai dengan gambaran, keadaan, realita, dan fenomena yang diselidiki. Oleh karena itu data-data yang diperlukan dalam penelitian ini adalah data mengenai peran orang tua dan guru dalam mengatasi siswa kelas VI yang mengalami kecanduan dalam bermain *game online* di SD NEGERI 200113 Kelurahan Tanobato Kecamatan Padangsidempuan Utara kota Padangsidempuan. Sehingga data yang diperoleh peneliti dideskripsikan secara rasional dan objektif sesuai dengan kenyataan dilapangan. Penelitian kualitatif ini dapat memberikan beberapa informasi yang dibutuhkan dalam suatu

penelitian, ketika peneliti memiliki sedikit kontrol atas suatu peristiwa yang memiliki konteks dengan kehidupan nyata individu, kelompok, komunitas, dan organisasi. Suatu penelitian akan menjadi baik jika memiliki tujuan yang jelas, secara mendasar dalam penelitian kualitatif memiliki dua tujuan yaitu, (1) menggambarkan dan mengungkapkan, (2) menggambarkan dan menjelaskan.⁴⁷

C. Subjek Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SD NEGERI 200113 Kelurahan Tanobato terhadap siswa kelas VI yang terdiri dari 14 siswa laki – laki dan 4 siswa perempuan, jumlah keseluruhan ada 18 siswa. Pada penelitian ini untuk menentukan subjek penelitiannya peneliti menggunakan teknik *purposeful sampling* atau disebut juga dengan *purposive sampling* yang termasuk kedalam teknik *non-probability sampling* yang berdasarkan kepada ciri-ciri yang dimiliki oleh subjek yang dipilih, karena ciri-ciri tersebut sesuai dengan tujuan penelitian yang akan dilakukan. Menurut Herdiansyah dalam Modul Metode Penelitian 2 (Kualitatif) yang disusun oleh Amalia Adhandayani mengatakan bahwa dalam penelitian kualitatif, teknik sampling yang sangat umum digunakan adalah teknik *purposeful sampling*. Dalam *purposeful sampling*, peneliti memilih subjek dan lokasi penelitian dengan tujuan untuk mempelajari atau untuk memahami sentral phenomenon yang disesuaikan dengan tujuan penelitian.⁴⁸

⁴⁷ Abdul Pirol, dkk, *Pedoman Penulisan Skripsi, Tesis, & Artikel Ilmiah*, (Palopo: Kementerian Agama Republik Indonesia IAIN Palopo, 2019)

⁴⁸ Amalia Adhandayani , “Modul Metode Penelitian 2 (Kualitatif) Penentuan Subjek Dan Sumber Data”, Modul , Universitas Esa Unggul (2020),hlm 6-7.

D. Sumber Data

Data adalah bahan-bahan kasar yang dikumpulkan para peneliti di lapangan, bahan-bahan tersebut berupa hal-hal khusus yang menjadi dasar analisis. Data yang diperoleh bersifat empiris dan berasal dari lapangan serta buku-buku yang mengandung dan sesuai dengan masalah yang diteliti.⁴⁹

Sumber penelitian ini terdiri dari dua sumber, di antaranya adalah sumber primer (utama) yang diperoleh dari teknik pengumpulan data berupa interview serta observasi, dan sumber sekunder (pendukung) yang diperoleh melalui dokumentasi, jurnal, artikel, skripsi biografi dan sebagainya.

1). Data Primer

Data primer adalah sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data atau narasumber. Data diperoleh dari sumber pertama melalui prosedur dan teknik pengumpulan data yang berupa interview, observasi maupun penggunaan instrumen pengukuran yang khusus dirancang sesuai dengan tujuannya.⁵⁰ Dalam penelitian ini, peneliti memperoleh data primer dari orang tua siswa kelas VI, wali kelas VI, dan kepala sekolah di SD NEGERI 200113 Kelurahan Tanobato Kecamatan Padangsidempuan Utara Kota Padangsidempuan.

2). Data Sekunder

Data sekunder adalah sumber yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data. Data diperoleh dari sumber tidak langsung yang berupa data

⁴⁹ Rulam Ahmadi, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Yogyakarta, Ar-Ruzz Media, 2016), hlm.108.

⁵⁰ Jonathan Sarwono, *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2006), hlm.209.

dokumentasi dan arsip-arsip resmi. Dalam penelitian ini data yang diambil berupa dokumentasi yaitu data yang tertulis seperti letak geografis, sejarah berdiri dan proses perkembangan, sarana prasarana, struktur organisasi dan lain sebagainya.

E. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, metode pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut.

1). Observasi

Observasi diartikan sebagai pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala yang tampak pada objek penelitian. Pengamatan dan pencatatan ini terhadap objek ditempat terjadi atau berlangsungnya peristiwa. Metode observasi sebagai alat pengumpulan data, dan dapat dikatakan berfungsi ganda, sederhana, dan dapat dilakukan tanpa menghabiskan banyak biaya.⁵¹

Observasi dalam penelitian ini dilakukan dengan mengunjungi dan melakukan pengamatan secara langsung ke SD NEGERI 200113 Tanobato dan ke daerah tempat tinggal atau lingkungan subjek yang diteliti. Dari proses observasi ini, peneliti memperoleh informasi lebih atau informasi tambahan terkait dengan subjek penelitian. Observasi yang dilakukan dalam penelitian ini adalah observasi nonpartisipan, yang dimana peneliti tidak ikut serta dalam proses pembelajaran atau kegiatan, namun hanya bertugas mengamati. Langkah-langkah dalam melakukan observasi yaitu:

⁵¹ Nurul Zuriah, *Metodologi Penelitian Sosial dan Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2006), hlm.173.

- a. Menentukan objek yang akan diamati
- b. Membuat pedoman observasi
- c. Menentukan lokasi observasi
- d. Menentukan metode pengumpulan data yang ingin dilakukan
- e. Menentukan metode analisis agar diperoleh kesimpulan

2). Wawancara

Wawancara adalah bentuk komunikasi antara dua orang, melibatkan seseorang yang ingin memperoleh informasi dari seorang lainnya dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan, berdasarkan tujuan tertentu. Wawancara secara garis besar dibagi dua, yakni wawancara tak terstruktur dan wawancara terstruktur. Wawancara tak terstruktur sering juga disebut wawancara mendalam, wawancara intensif, wawancara kualitatif, dan wawancara terbuka. Sedangkan wawancara terstruktur sering disebut wawancara baku yang susunan pertanyaannya sudah ditetapkan sebelumnya dengan pilihan - pilihan jawaban yang sudah disediakan.⁵²

Peneliti menggunakan teknik wawancara untuk mengetahui dan menggali lebih mendalam tentang bagaimana peran orang tua dan guru dalam mengatasi kecanduan *game online* pada siswa kelas VI SD NEGERI 200113 Tanobato. Jenis wawancara yang digunakan adalah wawancara terstruktur. Tujuan dari wawancara jenis ini adalah untuk menggali permasalahan secara lebih terbuka, dimana narasumber diminta mengemukakan pendapat, gagasan atau pemikiran yang

⁵² Deddy Mulyana, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: PT Remaja Rosda Karya, 2001), hlm.180.

dimiliki tentang suatu peristiwa.⁵³ Langkah-langkah dalam melakukan wawancara yaitu :

- a. Menentukan topik
- b. Menyusun daftar pertanyaan
- c. Melakukan wawancara
- d. Mencatat pokok wawancara
- e. Menyusun laporan hasil wawancara

3). Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data yang menunjang penggunaan metode observasi dan wawancara diperoleh dari arsip ataupun dokumen lainnya bersumber dari catatan peristiwa-peristiwa yang telah terjadi. Peneliti menggunakan metode dokumentasi ini untuk menyajikan dokumen berupa foto pada saat proses observasi dan wawancara sedang berlangsung. Peneliti melakukan dokumentasi dengan cara memfoto prosesi dari observasi dan wawancara.

F. Teknik Penjamin Keabsahan Data

Pemeriksaan keabsahan data dilakukan untuk membuktikan apakah penelitian yang dilakukan benar-benar merupakan penelitian ilmiah sekaligus untuk menguji data yang diperoleh. Uji keabsahan data dalam penelitian kualitatif meliputi:

⁵³ Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2012) hlm. 318.

1). Uji *Kreadibilitas* (Kepercayaan)

Kreadibilitas data dimaksudkan untuk membuktikan data yang berhasil dikumpulkan sesuai dengan sebenarnya. Ada beberapa teknik untuk mencapai kreadibilitas data ialah teknik: perpanjangan pengamatan, peningkatan ketekunan dalam penelitian, triangulasi, diskusi dengan teman sejawat dan membercheck.

2). Uji *Transferability* (Keteralihan)

Transferability adalah validitas eksternal dalam penelitian kualitatif. Supaya orang lain dapat memahami hasil penelitian kualitatif sehingga ada kemungkinan untuk menerapkan hasil penelitian yang telah didapat, maka peneliti dalam membuat laporannya harus memberikan uraian yang rinci, jelas, sistematis dan dapat dipercaya.

3). Uji *Confirmability* (Kepastian)

Dalam penelitian kualitatif *confirmability* ini disebut uji objektivitas penelitian. Penelitian dikatakan objektif bila hasil penelitian disepakati oleh banyak orang.

Adapun dalam penelitian ini menggunakan uji kreadibilitas dengan teknik triangulasi (pemeriksaan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara dan berbagai waktu). Triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data dengan memanfaatkan berbagai sumber diluar data sebagai bahan perbandingan terhadap

data yang didapatkan.⁵⁴ Kemudian dilakukan *cross check* agar hasil penelitian dapat dipertanggungjawabkan. Teknik triangulasi terdapat 3 macam, yaitu:

1. Triangulasi Sumber. Menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber. Data yang diperoleh kemudian didiskripsikan dan dipisahkan sesuai dengan yang diperoleh dari berbagai sumber.
2. Triangulasi Teknik. Pengujian ini akan dilakukan dengan cara memeriksa data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda.
3. Triangulasi Waktu. Responden yang ditemui pada pertemuan awal dapat memberikan informasi yang berbeda pada pertemuan selanjutnya, sehingga perlu dilakukan pemeriksaan berulang-ulang.

G. Teknik Pengolahan Dan Analisis Data

1). Reduksi Data

Dalam pengumpulan data, peneliti menggunakan berbagai macam teknik dan berlangsung secara berulang-ulang sehingga diperoleh data sangat banyak dan kompleks. Oleh karena itu, peneliti perlu melakukan analisis dengan cara reduksi data. Reduksi data yaitu membuat rangkuman, memilih tema, membuat kategori dan pola tertentu sehingga memiliki makna. Reduksi data merupakan bentuk analisis untuk mempertajam, memilih, memfokuskan, membuang dan menyusun data kearah pengambilan keputusan.⁵⁵

⁵⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*, (Bandung: Alfabeta, 2011), hlm. 273

⁵⁵ Wijaya Hengki, *Analisis Data Kualitatif: Sebuah Tinjauan Teori & Praktik*, (Makassar: Sekolah Tinggi Theologia Jaffaray, 2019) hlm. 123-124.

2). Penyajian data

Penyajian data dalam penelitian kualitatif dilakukan dalam bentuk bagan, hubungan antar kategori, pola dan lain-lain sehingga mudah dipahami pembaca. Data yang telah tersusun secara sistematis akan memudahkan pembaca memahami konsep, kategori, serta hubungan dan perbedaan masing-masing pola.

3). Penarikan Kesimpulan

Dalam penelitian kualitatif, kesimpulan awal bersifat sementara, sehingga dapat berubah jika didukung bukti yang kuat. kesimpulan penelitian harus dapat memberikan jawaban atas rumusan masalah.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Temuan Umum

1. Profil SD Negeri 200113 Tanobato

SD Negeri 200113 Tanobato merupakan salah satu sekolah dasar yang berada di Padangsidempuan. Sekolah ini terletak di Jl. Dr Payungan Dalimunthe No. 108 Kelurahan Tanobato Kecamatan Padangsidempuan Utara Kota Padangsidempuan, dengan kode pos 22761. Dalam menjalankan kegiatannya, SD Negeri 200113 Tanobato berada dibawah naungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Sekolah ini sekarang dikepalai oleh ibu Hj. Suryati Batubara,S.Pd,MM. Sekolah ini juga sudah memiliki akreditasi A, berdasarkan sertifikat 740/BAP-SM/LL/XI/2016.

2. Visi dan Misi SD Negeri 200113 Tanobato

a). Visi

“ Unggul dalam prestasi, berbudi pekerti luhur, berkepribadian mantap dan mandiri serta beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa”. Indikator visi yaitu :

1. Unggul dalam perolehan uas
2. Unggul dalam persaingan melanjutkan ke jenjang pendidikan di atasnya
3. Unggul dalam siswa teladan
4. Unggul dalam olahraga
5. Unggul dalam lomba kesenian
6. Unggul dalam lomba keterampilan

7. Unggul dalam disiplin
8. Unggul dalam kegiatan keagamaan
9. Unggul dalam budi pekerti
10. Unggul dalam kepedulian sosial

b). Misi

1. Melaksanakan pembelajaran dan bimbingan secara efektif
2. Menumbuhkan semangat keunggulan serta intensif kepada seluruh warga sekolah
3. Mendorong dan membantu setiap siswa untuk mengenali potensi dirinya, sehingga dapat dikembangkan secara optimal
4. Menumbuhkan penghayatan terhadap ajaran yang diikuti dan juga budaya bangsa sehingga menjadi sumber kearifan dalam bertindak
5. Meningkatkan mutu layanan kepada pelanggan sekolah
6. Menerapkan manajemen partisipatif dengan melibatkan seluruh warga sekolah dan komite sekolah.

3. Keadaan Pendidik

Jumlah pendidik/guru yang mengajar di SD Negeri 200113 Tanobato berjumlah 17 orang dengan jumlah yang berpendidikan S2 sebanyak 1 orang, jumlah yang berpendidikan S1 sebanyak 15 orang dan jumlah yang berpendidikan D2 ada 1 orang. Sekolah ini memiliki guru kelas sebanyak 13 orang, guru agama islam sebanyak 2 orang dan guru b.study sebanyak 2 orang. Sekolah ini juga memiliki operator sekolah/administrasi sebanyak 2 orang dan penjaga sekolah 1 orang serta penjaga kebersihan 1 orang.

4. Fasilitas dan Sarana Prasarana

SD Negeri 200113 Tanobato terdiri dari sebuah ruang kepala sekolah, sebuah ruang guru, sebuah perpustakaan, sebuah kantin, kamar mandi guru dan siswa, musholla, UKS, lab komputer dan lapangan sekolah. Sekolah ini memiliki 12 ruang kelas yang dimana 5 kelas berada dilantai dua yaitu kelas IIIB, VA, VB, VIA dan VIB. Dilantai satu terdapat 7 kelas yaitu kelas IA, IB, IIA, IIB, IIIA, IVA dan IVB. Sekolah ini mempunyai fasilitas untuk belajar diantaranya meja, kursi panjang, papan tulis, spidol dan penghapus yang disediakan didalam kelas untuk proses pembelajaran. Disetiap kelas juga disediakan sebuah infokus, kipas angin, lemari, dan wastafle. Sekolah ini juga memiliki printer dan poster edukasi serta madding untuk menempel lembar kerja siswa.

B. Temuan Khusus

1. Faktor Penyebab Siswa Kelas VI SD Negeri 200113 Tanobato Mengalami Kecanduan Bermain *Game Online*

Game online pada hakikatnya merupakan permainan dimana pemain difokuskan pada permainan *game online* dan semua hal yang ada di dunia nyata akan terlupakan, sehingga pemain *game online* akan kehilangan rasa sensibilitas terhadap waktu. Beberapa kasus tercatat, terdapat beberapa pemain yang menghabiskan waktu sia-sia demi *game online* dan bersedia untuk tidak mandi, makan, bekerja, dan tidak melaksanakan kewajibannya hanya untuk bermain *game online*.

Game online yang dimainkan secara terus menerus akan mengakibatkan adiksi atau kecanduan. Adiksi didefinisikan sebagai suatu perilaku yang dapat merugikan diri sendiri dan berlangsung secara terus menerus yang sulit diakhiri oleh individu yang bersangkutan. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Wan dan Chou mengungkap bahwa ada beberapa faktor yang menyebabkan seseorang mengalami kecanduan dalam bermain *game online* diantaranya karena kurangnya kontrol diri, kurangnya pengawasan orang tua dan lingkungan yang terlalu bebas.

Berikut ini merupakan faktor-faktor yang menyebabkan siswa kelas VI SD Negeri 200113 Kelurahan Tanobato Kecamatan Padangsidempuan Utara Kota Padangsidempuan mengalami kecanduan bermain *game online* yaitu:

a). Kurangnya pengawasan orang tua kepada anak

Keluarga adalah sumber utama pendidikan bagi anak karena anak paling sering berinteraksi dengan orang tua. Peran orang tua dalam mendidik anak-anak saat ini semakin terabaikan. Hal ini disebabkan oleh banyaknya kesibukan orang tua seperti bekerja yang mengurangi kedekatan antara orang tua dan anak. Selain itu, pelimpahan tugas kepada asisten rumah tangga menyebabkan orang tua tidak berkomunikasi dan tidak mengawasi anaknya lagi. Terkait dengan penjelasan tersebut, Ibu Nur Adelina Hasibuan orang tua dari Ahmad Habibi mengatakan jika dirinya jarang mengawasi dan mendampingi anaknya saat bermain *game online* secara langsung:

“Jarang saya dampingi kalau secara langsung, lebih sering mbaknya yang mendampingi anak saya saat bermain *game online* dek.”⁵⁶

Dari hasil wawancara di atas dapat disimpulkan bahwa informan adalah orang tua yang kurang dalam mengawasi dan mengontrol segala kegiatan anaknya secara langsung. Hal ini dapat dilihat dari pernyataan informan yang mengatakan bahwa asisten rumahnya lah yang lebih sering mendampingi dan mengawasi anaknya dikarenakan informan sibuk bekerja. Pendapat serupa juga dikemukakan oleh ibu Sri Utami orang tua dari Muhammad Rizky, ia mengatakan jika dirinya tidak pernah mengawasi dan mendampingi anaknya ketika bermain *game online*:

“Tidak pernah saya dampingi dek, kebetulan saya punya anak kecil dan bekerja sebagai tukang jahit jadi tidak bisa mengawasi dia dengan baik.”⁵⁷

Dari hasil wawancara di atas dapat disimpulkan bahwa informan adalah orang tua yang tidak pernah mengawasi dan mendampingi anaknya. Hal ini dapat dilihat dari pernyataan informan yang mengatakan jika dirinya tidak pernah mengawasi dan mendampingi sang anak dikarenakan sibuk bekerja sebagai tukang jahit dan mengurus anaknya yang masih kecil. Hasil wawancara tersebut didukung oleh hasil observasi yang telah peneliti lakukan. Peneliti melihat bahwa beberapa orang tua dari siswa kelas VI SD Negeri 200113 Kelurahan Tanobato masih kurang dalam mengawasi dan memperhatikan anak-anaknya dikarenakan orang tua sibuk

⁵⁶ Nur Adelina Hasibuan, wawancara dengan salah satu orang tua siswa kelas VI SD Negeri 200113 Kelurahan Tanobato, Jumat, 9 Agustus 2024.

⁵⁷ Sri Utami, wawancara dengan salah satu orang tua siswa kelas VI SD Negeri 200113 Kelurahan Tanobato, Rabu, 7 Agustus 2024.

bekerja. Hal ini mengakibatkan anak merasa bebas dalam melakukan hal apa saja yang membuat dirinya senang, salah satunya adalah dengan bermain *game online*.⁵⁸

b). Kesalahan pola asuh dari orang tua kepada anak

Pada masa sekarang dunia sudah dikuasai oleh teknologi dengan segala kecanggihannya yang berhasil memikat berbagai kalangan usia mulai anak-anak, remaja, hingga dewasa. Orang tua biasanya memfasilitasi putra-putri mereka dengan memberikan *gadget* atau barang-barang berbaur teknologi lainnya untuk memanjakan putra-putri mereka seperti komputer dan handphone. Hal tersebut belum tentu baik untuk masa depan anak, karena di dalam internet tidak semuanya bernilai positif namun ada juga hal negatif yang dapat mempengaruhi diri seorang anak. Terkait dengan penjelasan tersebut, ibu Junisyah Nasution orang tua dari Putra Ardiansyah mengungkapkan bahwa dirinya sudah memfasilitasi anaknya dengan handphone:

“Sudah punya Hp sendiri dek, alasan saya memberikan dia Hp karna kemaren saya sudah buat janji dengan dia dek, kalo dia dapat nilai bagus saat ulangan minta dibelikan Hp dan alhamdulillah nilainya bagus, makanya jadi saya belikan Hp. Tapi walaupun dia sudah punya Hp sendiri tetap saya yang memegang Hpnya dek.”⁵⁹

Dari hasil wawancara di atas dapat disimpulkan bahwa informan sudah memfasilitasi anaknya dengan memberikan handphone dikarenakan telah berjanji kepada anaknya. Walaupun informan telah memberikan handphone kepada

⁵⁸ Hasil observasi orang tua siswa kelas VI SD Negeri 200113 Kelurahan Tanobato, Senin-Jumat, 5-9 Agustus, 2024.

⁵⁹ Junisyah Nasution, wawancara dengan salah satu orang tua siswa kelas VI SD Negeri 200113 Kelurahan Tanobato, Selasa, 6 Agustus 2024.

anaknyanya, namun yang tetap memegang handphone tersebut adalah orang tuanya. Sejalan dengan pendapat di atas, ibu Aminah Harahap orang tua dari Akmal Sholeh juga mengungkapkan bahwa dirinya juga sudah memberikan handphone kepada anaknya:

“Anak saya sudah punya Hp sendiri dek, alasan saya memberikan Hp pada anak saya agar dia lebih mudah mencari tugas atau Pr. Walaupun dia sudah punya Hp sendiri tapi yang megang Hp itu tetap saya dek.”⁶⁰

Dari hasil wawancara di atas dapat disimpulkan bahwa informan telah memfasilitasi anaknya dengan memberikan handphone. Alasan informan memberikan handphone kepada anaknya agar anaknya lebih mudah dalam mencari tugas ataupun pr sekolah. Hasil wawancara di atas didukung dengan hasil observasi yang telah peneliti lakukan. Peneliti melihat bahwa kebanyakan orang tua dari siswa kelas VI SD Negeri 200113 Kelurahan Tanobato sudah memfasilitasi anak-anaknya dengan Hp tanpa memikirkan efek samping penggunaan Hp tersebut kepada anaknya. Hal ini akan membuat anak lebih bebas dan lebih mudah untuk mengakses *game online* di Hpnya karena anak tersebut sudah difasilitasi oleh orang tuanya.⁶¹

c). Kurangnya pengendalian diri sendiri

Pengendalian diri adalah pertarungan antara impulsivitas dan melakukan apa yang benar atau bermanfaat. Pengendalian diri merupakan kemampuan untuk

⁶⁰ Aminah Harahap, wawancara dengan salah satu orang tua siswa kelas VI SD Negeri 200113 Kelurahan Tanobato, Senin, 5 Agustus 2024.

⁶¹ Hasil observasi orang tua siswa kelas VI SD Negeri 200113 Kelurahan Tanobato, Senin-Jumat, 5-9 Agustus, 2024.

mengendalikan emosi, impuls, atau perilaku untuk mencapai tujuan yang lebih besar. Orang yang kurang memiliki pengendalian diri sering kali menyerah pada perilaku dan emosi yang impulsif. Hal ini berarti bahwa mereka mungkin membuat pilihan yang buruk yang dapat merugikan diri sendiri atau orang lain dan bereaksi buruk ketika mereka tidak mendapatkan apa yang mereka inginkan. Terkait dengan penjelasan tersebut, ibu Purnama Siregar orang tua dari Ahmad Yusuf mengungkapkan bahwa anaknya sangat sering sekali bermain *game online*:

“Sering sekali dek, dia suka main *game online*. Bahkan kadang makan juga sambil main *game* dek sanking asyiknya.”⁶²

Dari hasil wawancara di atas dapat disimpulkan bahwa anak dari ibu Purnama Siregar yaitu Ahmad Yusuf masih kurang dalam hal pengendalian diri. Hal ini dapat dilihat dari pernyataan informan yang mengatakan bahwa anaknya sering sekali bermain *game online* bahkan terkadang saat makan pun masih sambil bermain *game online*. Pendapat serupa juga dikemukakan oleh ibu Sri Utami orang tua dari Muhammad Rizky yang juga mengungkapkan bahwa anaknya sangat sering bermain *game online* di rumah:

“Sering sekali dek, setiap anak saya di rumah itu kerjanya main *game online* terus.”⁶³

Dari hasil wawancara di atas dapat disimpulkan bahwa anak dari ibu Sri Utami yaitu Muhammad Rizky masih kurang dalam hal pengendalian diri. Hal ini

⁶² Purnama Siregar, wawancara dengan salah satu orang tua siswa kelas VI SD Negeri 200113 Kelurahan Tanobato, Kamis, 8 Agustus 2024.

⁶³ Sri Utami, wawancara dengan salah satu orang tua siswa kelas VI SD Negeri 200113 Kelurahan Tanobato, Rabu, 7 Agustus 2024.

dapat dilihat dari pernyataan informan yang mengatakan bahwa anaknya selalu bermain *game online* saat berada dirumah. Hasil wawancara tersebut didukung dengan hasil observasi yang telah peneliti lakukan. Peneliti melihat bahwa siswa kelas VI SD Negeri 200113 Kelurahan Tanobato masih sangat kurang sekali dalam hal pengendalian diri. Hal ini dapat dilihat dari pengakuan beberapa orang tua siswa kelas VI SD Negeri 200113 Kelurahan Tanobato yang menyatakan bahwa anaknya masih sering sekali bermain *game online* saat di rumah bahkan saat sedang makan pun sambil bermain *game online*.⁶⁴

2. Peran Orang Tua Dalam Mengatasi Kecanduan *Game Online* Pada Siswa Kelas VI SD Negeri 200113 Tanobato

Setiap orang tua memiliki cara masing-masing dalam mencegah ketergantungan bermain *game online* pada anak. Salah satu hal yang dapat dilakukan oleh orang tua yaitu bersikap tegas dengan melarang anak apabila sudah bermain terlalu lama. Orang tua juga perlu mengontrol berapa lama durasi anak dalam bermain *game online* agar tidak berpengaruh pada perkembangannya. Peran orang tua terhadap anaknya harus selalu dilakukan. Mengontrol setiap kegiatan yang dilakukan oleh anak merupakan salah satu cara yang efektif. Selain itu, lebih sering mengajak anak untuk berdiskusi, tanya jawab dan bermain bersama dengan anak akan mengembangkan daya imajinasi dan kreatifitasnya.⁶⁵ Beberapa peran

⁶⁴ Hasil observasi orang tua siswa kelas VI SD Negeri 200113 Kelurahan Tanobato, Senin-Jumat, 5-9 Agustus, 2024.

⁶⁵ Nur Faiza Romadona, “ Upaya Orang Tua Untuk Mencegah Ketergantungan Anak Terhadap Penggunaan Gadget” *EDUKIDS: Jurnal Pertumbuhan, Perkembangan, dan Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 16 No. 2 (2019), hlm. 95-96.

yang dapat dilakukan oleh orang tua untuk mencegah anak kecanduan bermain *game online* adalah sebagai berikut:

a). Mengawasi anak dengan memberikan batasan waktu dalam bermain *game online*

Orang tua harus mengawasi dan memberikan batasan waktu bagi anak dalam bermain *game online*. Sering kali orang tua lalai dalam membatasi waktu anaknya saat bermain *game online*. Sehingga membuat anak melampaui batas bermain *game online* yang menimbulkan dampak negative bagi anak. Terkait dengan penjelasan tersebut, ibu Aminah Harahap orang tua dari Akmal Soleh mengatakan jika ia membatasi waktu bermain *game online* anaknya:

“Iya saya batasi dek, saya sendiri memberikan Hp pada anak saya dengan waktu tertentu dan terbatas hanya sebagai hiburan saja. Seperti saat pulang sekolah kan capek ya dek jadi saya berikan waktu untuk bermain *game online*.”⁶⁶

Dari hasil wawancara di atas dapat disimpulkan bahwa informan adalah orang tua yang bijak dalam mengatur jadwal anaknya dalam bermain *game online*, dan memberikan batasan waktu kepada anak saat bermain *game online*. Selain pendapat dari ibu Aminah Harahap, Ibu Sri Utami orang tua dari Muhammad Rizky juga mengungkapkan bahwa dirinya tetap membatasi waktu anaknya saat bermain *game online*:

⁶⁶ Aminah Harahap, wawancara dengan salah satu orang tua siswa kelas VI SD Negeri 200113 Kelurahan Tanobato, Senin, 5 Agustus 2024.

“Iya dek, walaupun anak saya nakal dan susah dibilangin saya tetap membatasi waktunya dalam bermain *game online*, takutnya nanti malah keterusan dek.”⁶⁷

Dari hasil wawancara di atas dapat disimpulkan bahwa informan selalu berusaha untuk mengawasi, membatasi dan mengatur jadwal anaknya dalam bermain *game online* walaupun anaknya nakal. Pendapat serupa juga dikemukakan oleh ibu Purnama Siregar orang tua dari Ahmad Yusuf, ia mengatakan bahwa dirinya juga membatasi waktu bermain *game online* anaknya, walaupun anaknya suka bermain *game online*.

“Iya saya batasi, walaupun anak saya suka main *game* saya tetap membatasi waktu bermain *game online* nya dek. Saya juga sering memberi penjelasan dan nasehat pada anak saya kalau main *game* terlalu lama itu gak baik.”⁶⁸

Dari hasil wawancara di atas dapat disimpulkan bahwa informan adalah orang tua yang cerdas dimana ia selalu mengingatkan dan memberikan nasehat kepada anaknya agar tidak kecanduan dalam bermain *game online*. Selain itu ia juga membatasi dan mengatur jadwal bermain *game* anaknya walaupun anaknya suka bermain *game online*. Hasil wawancara tersebut didukung dengan hasil observasi yang peneliti lakukan. Peneliti melihat bahwa beberapa orang tua dari siswa kelas VI SD Negeri 200113 Kelurahan Tanobato telah memberikan pengawasan dan membatasi waktu anaknya dalam bermain *game online* agar

⁶⁷ Sri Utami, wawancara dengan salah satu orang tua siswa kelas VI SD Negeri 200113 Kelurahan Tanobato, Rabu, 7 Agustus 2024.

⁶⁸ Purnama Siregar, wawancara dengan salah satu orang tua siswa kelas VI SD Negeri 200113 Kelurahan Tanobato, Kamis, 8 Agustus 2024.

anaknyanya tidak kecanduan dalam bermain *game online*. Ada orang tua yang memberikan waktu 1-2 jam dalam sehari untuk anaknyanya dalam bermain *game online*, dan ada juga orang tua yang memberikan waktu 2-3 jam dalam sehari kepada anaknyanya untuk bermain *game online*.⁶⁹

b). Memilihkan *game* yang dapat dimainkan bersama keluarga

Menghabiskan waktu bersama keluarga merupakan hal yang sangat penting untuk membangun dan menjaga keharmonisan antar keluarga. Bermain bersama keluarga tidak harus selalu ke mall atau liburan di luar rumah. Orang tua bisa melakukan *quality time* dirumah dengan bermain *game* seperti monopoli, puzzle, uno dan sebagainya untuk menghabiskan waktu dan bersenang-senang dengan keluarga. Terkait dengan penjelasan tersebut, ibu Junisyah Nasution orang tua dari Putra Ardiansyah mengatakan bahwa anaknyanya terkadang bermain *game online* bersama ayahnyanya agar tetap memiliki waktu bersama dengan orang tuanyanya:

“Saya dampingi dek tapi tidak setiap saat. Kadang dia juga main *game* bersama ayahnyanya, jadi dia tidak dibiarkan main *game* sendirian dan asyik sendiri dengan *gamenyanya*, biar tetap punya waktu bersama dengan orang tuanyanya. Jadi saat main *game* bersama ayahnyanya ya ayahnyanya yang ngawasin dek.”⁷⁰

Dari hasil wawancara di atas dapat disimpulkan bahwa informan sebisa mungkin selalu mendampingi anaknyanya ketika bermain *game online*, agar anaknyanya tidak asyik sendiri dan lupa waktu saat bermain *game online* anaknyanya juga

⁶⁹ Hasil observasi orang tua siswa kelas VI SD Negeri 200113 Kelurahan Tanobato, Senin-Jumat, 5-9 Agustus, 2024.

⁷⁰ Junisyah Nasution, wawancara dengan salah satu orang tua siswa kelas VI SD Negeri 200113 Kelurahan Tanobato, Selasa, 6 Agustus 2024.

terkadang bermain *game online* bersama ayahnya agar tetap memiliki waktu bersama dengan anak. Sejalan dengan pendapat di atas, ibu Purnama Siregar orang tua dari Ahmad Yusuf juga mengatakan bahwa anaknya terkadang bermain *game online* dengan ayahnya agar anaknya tetap punya *quality time* bersama orang tuanya:

“Iya saya dampingi tapi tidak setiap saat. Terkadang dia juga main *game* bersama ayahnya jadi walaupun main *game* dia tidak dibiarkan bermain sendirian dek agar tetap punya *quality time* bersama orang tuanya.”⁷¹

Dari hasil wawancara di atas dapat disimpulkan bahwa informan juga sebisa mungkin mendampingi anaknya ketika bermain *game online* selain itu ia tidak membiarkan anaknya bermain *game online* secara sendirian, terkadang anaknya juga bermain *game* bersama ayahnya untuk memperkuat ikatan antar ayah dan anak. Hasil wawancara di atas didukung dengan hasil observasi yang telah peneliti lakukan. Peneliti melihat untuk mengatasi anak yang telah kecanduan bermain *game online* orang tua mendampingi anaknya saat bermain *game online* dan memilihkan *game online* yang bisa dimainkan bersama dengan orang tuanya. Hal ini tidak akan membuat anak sibuk dan asyik sendiri dengan *game onlinennya*.⁷²

⁷¹ Purnama Siregar, wawancara dengan salah satu orang tua siswa kelas VI SD Negeri 200113 Kelurahan Tanobato, Kamis, 8 Agustus 2024.

⁷² Hasil observasi orang tua siswa kelas VI SD Negeri 200113 Kelurahan Tanobato, Senin-Jumat, 5-9 Agustus, 2024.

c). Meluangkan waktu untuk bermain dan berdiskusi dengan anak

Waktu adalah salah satu aspek yang paling berharga dalam memperkuat hubungan dengan anak. Meskipun kesibukan sehari-hari seringkali membuat waktu menjadi terbatas, orang tua hendaknya meluangkan waktu untuk sekedar bermain dan berdiskusi dengan anak untuk menghabiskan waktu bersama-sama. Terkait dengan penjelasan tersebut, ibu Aminah Harahap orang tua dari Akmal Sholeh mengatakan jika ia sering meluangkan waktu dan mengajak anak-anaknya keluar:

“Cukup sering saya mengajak anak keluar. Setiap *weekend* saya pasti keluar dengan suami dan anak-anak agar tidak jenuh dirumah terus dek.”⁷³

Dari hasil wawancara di atas dapat disimpulkan bahwa informan sering meluangkan waktu untuk anak dan keluarganya agar anaknya tidak merasa bosan dan terus bermain *game online* saat berada dirumah. Pernyataan lain diungkapkan oleh ibu Sri Utami orang tua dari Muhammad Rizky, ia mengatakan bahwa jika dirinya sangat jarang sekali bahkan tidak pernah meluangkan waktu untuk mengajak anaknya keluar atau sekedar bermain bersama.

“Kalau keluar jarang sekali dek bahkan tidak pernah, saya punya pekerjaan dirumah dan mengurus adeknya. Tapi saya selalu meluangkan waktu untuk bercerita dan menanya bagaimana hari-harinya disekolah sebelum anak saya tidur. Saya tau dek saya sibuk dengan pekerjaan dan adeknya sehingga terkadang tidak memperhatikan dia, tapi saya selalu berusaha

⁷³ Aminah Harahap, wawancara dengan salah satu orang tua siswa kelas VI SD Negeri 200113 Kelurahan Tanobato, Senin, 5 Agustus 2024.

meluangkan waktu saya untuk sekedar bertukar cerita dengannya sebelum tidur.”⁷⁴

Dari hasil wawancara di atas dapat disimpulkan bahwa informan selalu berusaha meluangkan waktu untuk anaknya walaupun ia sibuk seharian. Informan selalu mengajak anaknya berdiskusi ringan sebelum anaknya tidur agar tetap memiliki waktu bersama anaknya. Adapun pendapat dari ibu Nur Adelina Hasibuan orang tua dari Ahmad Habibi mengatakan bahwa ia selalu meluangkan waktu untuk mengajak suami dan anak-anaknya keluar dan berjalan-jalan saat *weekend*:

“Setiap *weekend* saya selalu mengajak suami dan anak-anak keluar dan jalan-jalan, karena saya sibuk dari senin sampai jumat saya selalu meluangkan waktu untuk anak-anak saya dihari *weekend* biar tetap punya waktu bersama orang tuanya dek.”⁷⁵

Dari hasil wawancara di atas dapat disimpulkan bahwa informan selalu meluangkan waktu untuk anak dan keluarganya, walaupun ia sibuk bekerja tapi ia selalu meluangkan waktu untuk keluarganya disaat *weekend*. Hasil wawancara tersebut didukung dengan hasil observasi yang telah peneliti lakukan. Peneliti melihat orang tua dari siswa kelas VI SD Negeri 200113 Kelurahan Tanobato telah berusaha meluangkan waktu untuk bermain dan sekedar berdiskusi dengan anak-anaknya di tengah kesibukan mereka bekerja. Sebagian orang tua meluangkan waktunya untuk bermain bersama anaknya dihari weekend dan ada orang tua yang

⁷⁴ Sri Utami, wawancara dengan salah satu orang tua siswa kelas VI SD Negeri 200113 Kelurahan Tanobato, Rabu, 7 Agustus 2024.

⁷⁵ Nur Adelina Hasibuan, wawancara dengan salah satu orang tua siswa kelas VI SD Negeri 200113 Kelurahan Tanobato, Jumat, 9 Agustus 2024.

sekedar bertukar cerita dengan anaknya sebelum tidur dan menanya bagaimana keseharian anaknya.⁷⁶

d). Memberikan alternatif bermain untuk anak

Dunia anak adalah dunia bermain. Sebagai orang tua, hendaknya bisa memanfaatkan keinginan anak untuk bermain permainan yang bersifat mendidik sekaligus mengajak mereka untuk belajar agar kegiatan bermain anak lebih bermanfaat. Salah satu hal yang orang tua dapat lakukan yaitu memberikan alternatif bermain yang bersifat edukatif pada anak. Selain untuk bermain, permainan yang bersifat edukatif dapat membangun kreativitas anak. Terkait dengan penjelasan tersebut, ibu Aminah Harahap orang tua dari Akmal Sholeh mengatakan jika ia membelikan buku cerita dan mainan yang bersifat edukatif untuk anaknya:

“Biasanya saya ajak keluar jalan-jalan, saya belikan buku cerita dan mainan- mainan yang bersifat edukatif dek. Memang agak sedikit mahal, tetapi gapapa asalkan anak-anak saya tidak terus-terusan bermain *game online* dirumah.”⁷⁷

Dari hasil wawancara di atas dapat disimpulkan bahwa informan adalah ibu yang cerdas dimana agar anak-anaknya tidak terus-terusan bermain *game online* saat dirumah, ia memberikan alternatif bermain lain untuk anaknya berupa membeli mainan- mainan yang bersifat edukatif. Selain bermanfaat untuk anak, mainan ini juga akan mengalihkan perhatian anak dari *game online*. Selain pendapat dari Ibu

⁷⁶ Hasil observasi orang tua siswa kelas VI SD Negeri 200113 Kelurahan Tanobato, Senin-Jumat, 5-9 Agustus, 2024.

⁷⁷ Aminah Harahap, wawancara dengan salah satu orang tua siswa kelas VI SD Negeri 200113 Kelurahan Tanobato, Senin, 5 Agustus 2024.

Aminah Harahap, ibu Junisyah Nasution orang tua dari Putra Ardiansyah mengatakan bahwa ia terkadang membelikan mainan lain kepada anaknya untuk mengalihkan perhatian anaknya dari *game online*:

“Kadang saya belikan mainan lain dek atau saya suruh menonton kartun untuk mengalihkan perhatiannya dari bermain *game online*.”⁷⁸

Dari hasil wawancara di atas dapat disimpulkan bahwa informan memberikan alternatif bermain lain kepada anaknya dengan membelikan mainan kepada anaknya, selain itu ia juga menyuruh anaknya untuk menonton kartun agar anaknya tidak terus-terusan bermain *game online* saat dirumah. Pendapat serupa juga dikemukakan oleh ibu Nur Adelina Hasibuan orang tua dari Ahmad Habibi, ia mengatakan jika dirinya membelikan mainan-mainan yang bersifat edukatif untuk anaknya agar anaknya tidak terus-terusan bermain *game online* saat dirumah.

“Saya belikan main-mainan yang bersifat edukatif agar anak saya gak main *game* terus saat dirumah, kadang juga saya belikan buku bacaan, dongeng, dan komik dek.”⁷⁹

Dari hasil wawancara di atas dapat disimpulkan bahwa informan adalah orang tua yang bijak dimana agar anak-anaknya tidak kecanduan dalam bermain *game online* ia memberikan alternatif bermain lain kepada anaknya berupa membeli mainan-mainan yang bersifat edukatif. Selain itu informan juga membelikan buku bacaan, dongeng dan komik kepada anaknya agar anaknya tidak bermain *game*

⁷⁸ Junisyah Nasution, wawancara dengan salah satu orang tua siswa kelas VI SD Negeri 200113 Kelurahan Tanobato, Selasa, 6 Agustus 2024.

⁷⁹ Nur Adelina Hasibuan, wawancara dengan salah satu orang tua siswa kelas VI SD Negeri 200113 Kelurahan Tanobato, Jumat, 9 Agustus 2024.

online secara terus-menerus saat dirumah. Hasil wawancara di atas didukung dengan hasil observasi yang telah peneliti lakukan. Peneliti melihat beberapa orang tua dari siswa kelas VI SD Negeri 200113 Kelurahan Tanobato telah memberikan alternatif bermain lain untuk mengatasi anak-anaknya yang kecanduan bermain *game online*. Ada orang tua yang membelikan buku cerita dan mainan yang bersifat edukatif pada anaknya, ada juga orang tua yang membelikan dongeng, komik dan lain sebagainya untuk mengalihkan perhatian anak dari *game online*.⁸⁰

3. Peran Guru Dalam Mengatasi Kecanduan *Game Online* Pada Siswa Kelas VI SD Negeri 200113 Tanobato

Guru memiliki peranan yang penting dalam mengatasi kecanduan *game online* yang dialami oleh siswa. Di sekolah guru adalah pengganti orang tua bagi siswa-siswanya, selain itu guru juga sehari-hari berinteraksi dan bersama dengan siswa. Oleh karena itu perlu adanya peran guru dalam mengatasi kecanduan *game online* yang dialami oleh siswa. Beberapa cara yang dapat dilakukan oleh guru untuk mengatasi kecanduan bermain *game online* pada anak yaitu :

a). Memberikan pengertian atau nasehat.

Dalam pendidikan jenjang sekolah, peran seorang guru merupakan hal yang penting. Dalam mendidik karakter anak perlu adanya peran seorang guru, tidak mungkin seorang guru yang masuk ke kelas hanya menjelaskan teori-teori pembelajaran secara umum dapat mendidik karakter seorang anak menjadi baik. Oleh karena itu guru hendaknya didalam kelas selalu memberikan pengertian serta

⁸⁰ Hasil observasi orang tua siswa kelas VI SD Negeri 200113 Kelurahan Tanobato, Senin-Jumat, 5-9 Agustus, 2024.

nasehat kepada siswa untuk membentuk karakter siswa yang lebih baik. Terkait dengan penjelasan tersebut, ibu Lanna Harahap, S.Pd. wali kelas VIB di SD Negeri 200113 Tanobato mengatakan jika ia selalu memberikan pengertian dan nasehat kepada siswa disela-sela pembelajaran dan sebelum pembelajaran ditutup.

“Disela-sela pembelajaran ataupun diakhir pembelajaran saya selalu mengingatkan mereka untuk tidak terus-terusan bermain Hp dirumah karena itu tidak baik untuk kesehatan mata dan tubuh mereka. Saya juga selalu mengingatkan mereka untuk belajar dirumah, mengerjakan Pr yang saya berikan (jika ada), dan jangan main Hp terus ataupun *game* secara berlebihan saat dirumah”.⁸¹

Dari hasil wawancara di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa informan tetap mengingatkan dan memberi nasehat kepada siswa agar siswa tidak bermain *game online* secara terus menerus. Hasil wawancara tersebut didukung dengan hasil observasi yang telah peneliti lakukan. Peneliti melihat bahwa untuk mengatasi anak yang kecanduan bermain *game online* guru sering memberikan nasehat dan pengertian disela-sela pembelajaran kepada siswanya agar tidak terlalu sering bermain *game online* saat di rumah.⁸²

b). Memberikan PR atau tugas rumah.

PR atau singkatan dari pekerjaan rumah merupakan tugas yang diberikan guru bagi siswanya untuk bisa dikerjakan di rumah. PR ini merupakan tugas penting yang biasa diberikan guru sebagai sarana agar siswa bisa belajar lagi dirumah. Salah

⁸¹ Lanna Harahap, wawancara dengan guru/wali kelas VI SD Negeri 200113 Kelurahan Tanobato, Sabtu, 20 Juli 2024.

⁸² Hasil observasi guru/wali kelas VI SD Negeri 200113 Kelurahan Tanobato, Selasa-Sabtu, 16-20 Juli, 2024.

satu fungsi utama dari pemberian PR ini adalah agar siswa bisa belajar kembali di rumah tentang apa yang mereka pelajari selama di sekolah. Fungsi PR ini adalah agar siswa tidak lupa dengan pelajarannya karena setiap guru memiliki konsep yang sama yaitu dengan berlatih setiap hari, siswa akan lebih mudah ingat dan mudah paham terhadap pembelajaran. Terkait dengan penjelasan di atas, ibu Lanna Harahap, S.Pd. wali kelas VIB di SD Negeri 200113 Tanobato mengatakan jika ia memberikan tugas rumah kepada siswa agar siswanya tetap belajar dan mengulang pembelajaran di rumah.

“Saya memberikan Pr kepada mereka tetapi tidak setiap hari agar mereka tetap belajar dan mengulangan pembelajaran di rumah”.⁸³

Dari hasil wawancara diatas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa informan memberikan tugas rumah atau Pr kepada siswa agar mereka tetap belajar di rumah dan waktu luang mereka di rumah juga diisi dengan kegiatan yang lebih bermanfaat dibandingkan dengan bermain *game online*. Hasil wawancara di atas didukung dengan hasil observasi yang telah peneliti lakukan. Peneliti melihat bahwa guru memberikan tugas rumah atau Pr kepada siswa namun tidak setiap hari. Hal ini bertujuan agar siswa tidak melulu bermain *game online* saat berada di rumah dan waktu luangnya dapat diisi dengan kegiatan yang lebih bermanfaat, salah satunya dengan mengerjakan tugas rumah yang diberikan oleh guru.⁸⁴

c). Melakukan kerjasama dengan orang tua siswa.

⁸³ Lanna Harahap, wawancara dengan guru/wali kelas VI SD Negeri 200113 Kelurahan Tanobato, Sabtu, 20 Juli 2024.

⁸⁴ Hasil observasi guru/wali kelas VI SD Negeri 200113 Kelurahan Tanobato, Selasa-Sabtu, 16-20 Juli, 2024.

Dalam dunia pendidikan, hubungan antara guru dan orang tua siswa memiliki peranan penting dalam membentuk pengalaman belajar yang sukses dan memberikan dampak positif pada perkembangan anak-anak. Membangun kolaborasi yang kuat antara kedua pihak ini adalah sesuatu yang harus dilakukan. Kolaborasi antara guru dan orang tua memungkinkan terjadinya pertukaran informasi yang lebih baik tentang perkembangan akademik dan perilaku siswa. Terkait dengan penjelasan tersebut, ibu Lanna Harahap, S.Pd. wali kelas VIB di SD Negeri 200113 Tanobato mengatakan jika ia melakukan kerjasama dengan orang tua siswa tentang perilaku siswa saat berada dikelas.

“Saya juga melakukan kerjasama dengan orang tua siswa terkait perilaku dan sifat anak mereka saat berada dikelas karena untuk mengatasi masalah yang seperti itu perlu adanya kolaborasi antara orang tua dan guru.”⁸⁵

Dari hasil wawancara di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa informan berkolaborasi dengan orang tua siswa terkait dengan sifat dan perilaku anak saat berada didalam kelas. Hasil wawancara tersebut didukung dengan hasil observasi yang telah peneliti lakukan. Peneliti melihat untuk mengatasi anak yang telah kecanduan bermain *game online* guru melakukan kerja sama dan kolaborasi dengan orang tua siswa. Guru selalu memberitahu orang tua siswa bagaimana sifat dan karakter anaknya saat berada di sekolah dan apabila terdapat penyimpangan

⁸⁵ Lanna Harahap, wawancara dengan guru/wali kelas VI SD Negeri 200113 Kelurahan Tanobato, Sabtu, 20 Juli 2024.

terhadap sifat siswa maka guru dan orang tua akan berdiskusi untuk mengatasi masalah tersebut.⁸⁶

d). Menyarankan siswa untuk mengikuti kegiatan ekstrakurikuler.

Kegiatan belajar mengajar yang menjadi rutinitas di sekolah akan lebih berdaya guna dan berkembang jika diiringi dengan kegiatan-kegiatan yang bisa menambah wawasan dan membangun skill siswa. Kepandaian akademik siswa didalam kelas lebih menuntut untuk bekerjanya otak kanan, sedangkan otak kiri yang berhubungan dengan imajinasi dan daya kreativitas belum sepenuhnya terpenuhi. Melihat hal ini maka perlu adanya suatu kegiatan tambahan yang mengarah pada psikomotorik anak didik disekolah seperti OSIS, ekstrakurikuler (ekskul), study club, dan lainnya. Kesemuannya itu dimaksudkan untuk memotivasi kepada siswa agar bisa mengeluarkan keinginannya sesuai bakat dan minatnya masing-masing. Terkait penjelasan di atas, ibu Lanna Harahap, S.Pd. wali kelas VIB di SD Negeri 200113 Tanobato mengatakan jika ia menyarankan dan mengarahkan siswa untuk mengikuti kegiatan ekstrakurikuler yang ada disekolah untuk mengasah kemampuan dan kreartivitas siswa.

“Saya selalu menyarankan dan mengarahkan mereka untuk mengikuti kegiatan ekstrakurikuler seperti ekskul olahraga dan kesenian yang ada disekolah untuk mengasah kemampuan mereka”.⁸⁷

⁸⁶ Hasil observasi guru/wali kelas VI SD Negeri 200113 Kelurahan Tanobato, Selasa-Sabtu, 16-20 Juli, 2024.

⁸⁷ Lanna Harahap, wawancara dengan guru/wali kelas VI SD Negeri 200113 Kelurahan Tanobato, Sabtu, 20 Juli 2024.

Dari hasil wawancara di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa informan mengarahkan siswa untuk mengikuti kegiatan ekstrakurikuler yang ada di sekolah untuk mengasah kemampuan siswa dan agar waktu luang yang dimiliki siswa lebih bermanfaat. Hasil wawancara di atas didukung dengan hasil observasi yang telah peneliti lakukan. Peneliti melihat untuk mengatasi anak yang kecanduan bermain *game online* guru selalu menyarankan dan mengajak siswa untuk mengikuti kegiatan ekstrakurikuler yang ada di sekolah. Selain untuk mengasah kemampuan dan keterampilan siswa, hal ini juga bertujuan untuk mengisi waktu luang siswa dengan kegiatan yang lebih positif dan bermanfaat dibandingkan dengan bermain *game online*.⁸⁸

C. Analisis Hasil Penelitian

1. Faktor Penyebab Siswa Kelas VI SD Negeri 200113 Tanobato Mengalami Kecanduan Bermain *Game Online*

Perkembangan teknologi yang semakin pesat ternyata dapat membuat perubahan dalam segala lapisan di kehidupan sehari-hari. Kreativitas manusia pun juga semakin berkembang pesat sehingga mendorong temuan-temuan baru dalam teknologi yang dapat dimanfaatkan dalam berbagai bidang. Terdapat banyak manfaat dari teknologi internet salah satunya yaitu sebagai sarana hiburan, misalnya untuk bermain. Permainan yang menggunakan koneksi internet dikenal sebagai *game online*.

⁸⁸ Hasil observasi guru/wali kelas VI SD Negeri 200113 Kelurahan Tanobato, Selasa-Sabtu, 16-20 Juli, 2024.

Permainan *game online* pada akhir-akhir ini mulai marak dan banyak digemari oleh masyarakat mulai dari kalangan anak-anak sampai dengan orang dewasa. *Game online* menjadi hal yang penting bagi para pemain atau penikmat *game*, karena tiada hari tanpa bermain *game online*. Munculnya berbagai macam permainan *game online*, sebagian berasal dari kalangan pelajar, mahasiswa dan masyarakat umum. Para *gamers* pada umumnya belum mengetahui secara spesifik dampak dari permainan *game online* tersebut. Disisi yang lain, para *gamers* hanya memahami bermain *game online* hanya untuk sekedar hiburan dan menghilangkan kebosanan serta kejenuhan dari kegiatan dan aktivitas rutin yang dilakukan. Kebiasaan tersebut dapat menyebabkan kecanduan *game* sehingga hampir sebagian waktu dalam sehari digunakan untuk mengakses *game online*.⁸⁹ Dari paparan data pada bab 4, peneliti dapat menganalisis bahwa faktor-faktor yang menyebabkan anak mengalami kecanduan dalam bermain *game online* adalah sebagai berikut:

Pertama, kurangnya pengawasan orang tua kepada anak. Hal tersebut tentu saja membuat anak semaunya sendiri dalam melakukan berbagai kegiatan, karena tidak adanya bimbingan dan arahan dari orang tua. Anak akan berbuat semaunya sesuai dengan keinginan dirinya sendiri tanpa adanya kontrol orang tua yang menyebabkan anak terjerumus ke dalam hal-hal negatif dan merugikan. Seperti yang diungkapkan oleh ibu Sri utami salah satu orang tua siswa kelas VI di SD Negeri 200113 Tanobato dalam wawancara dengan peneliti, mengatakan:

⁸⁹ Sapto Irawan, Dina Siska W, "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kecanduan *Game Online* Peserta Didik", *Jurnal Konseling Gusjigang*, Vol.7 No. 1 (2021),hlm. 9-19.

“Tidak pernah saya dampingi dek, kebetulan saya punya anak kecil dan bekerja sebagai tukang jahit jadi tidak bisa mengawasi dia dengan baik.”⁹⁰

Dalam wawancara di atas, informan mengatakan bahwa ia tidak pernah mengawasi dan mendampingi anaknya. Hal ini menunjukkan bahwa orang tua masih kurang dalam hal mengawasi dan mengontrol anak saat berada di rumah dikarenakan orang tua sibuk bekerja ataupun melakukan pekerjaan lain. Seorang anak tidak hanya membutuhkan asupan makanan bergizi, rumah yang nyaman, pakaian yang bagus, fasilitas hidup yang memadai ataupun uang jajan yang cukup dari orang tuanya. Sejatinya anak membutuhkan pengawasan, pendampingan, perhatian dan kedekatan emosional dari orang tuanya. Memang, mendidik anak agar bisa hidup mandiri harus diterapkan. Akan tetapi, orang tua juga harus meluangkan waktu untuk bercengkrama memberikan kasih sayang dan perhatian kepada anak. Di sisi lain, sibuknya urusan pekerjaan yang dihadapi orang tua seringkali menyebabkan hilangnya waktu orang tua untuk anaknya sehingga anak menjadi kurang perhatian dan kurang kasih sayang dari orang tuanya. Sejatinya, anak yang kurang perhatian dari orang tuanya, mampu memberikan dampak buruk bagi tumbuh kembang anak.

Kedua, kesalahan pola asuh dari orang tua kepada anak. Orang tua yang terlalu memanjakan, membebaskan, mengekang, mencurigai, dan mendiamkan anak merupakan hal-hal yang sangat vital pada anak-anak. Hal tersebut perlu dipahami orang tua agar anak-anaknya tidak terjerumus mencari kenyamanan untuk

⁹⁰ Sri Utami, wawancara dengan salah satu orang tua siswa kelas VI SD Negeri 200113 Kelurahan Tanobato, Rabu, 7 Agustus 2024.

dirinya dengan hal-hal yang negatif dan tidak bermanfaat bagi dirinya. Seperti yang diungkapkan oleh ibu Junisyah Nasution salah satu orang tua siswa kelas VI SD Negeri 200113 Tanobato dalam wawancara dengan peneliti, mengatakan:

“Sudah punya Hp sendiri dek, alasan saya memberikan dia Hp karna kemaren saya sudah buat janji dengan dia dek, kalo dia dapat nilai bagus saat ulangan minta dibelikan Hp dan alhamdulillah nilainya bagus, makanya jadi saya belikan Hp. Tapi walaupun dia sudah punya Hp sendiri tetap saya yang megang Hpnya dek.”⁹¹

Dalam wawancara di atas, informan mengatakan bahwa ia sudah memfasilitasi anaknya dengan memberikan handphone dikarenakan informan telah berjanji kepada anaknya. Hal ini menunjukkan bahwa orang tua masih salah dalam menerapkan pola asuh kepada anaknya. Hal ini dapat dilihat dari orang tua yang memanjakan dan memfasilitasi anaknya dengan membelikan *handphone* kepada anak mereka. Sehingga anak lebih mudah untuk mengakses dan bermain *game online* saat berada dirumah.

Semua orang tua pasti sangat menyayangi anaknya dan selalu ingin memberikan yang terbaik agar sang anak dapat tumbuh dengan cerdas. Sehingga seringkali orang tua terlalu memanjakan anaknya, yang justru malah tidak sehat bagi tumbuh kembang kepribadian anak itu sendiri. Namun sayang, banyak orang tua yang tidak menyadari bahwa rasa sayangnya yang berlebihan justru memberikan efek yang kurang baik terhadap perkembangan anak, terutama secara psikologis. Tak sedikit orang tua yang memberikan fasilitas kepada anaknya, meski

⁹¹ Junisyah Nasution, wawancara dengan salah satu orang tua siswa kelas VI SD Negeri 200113 Kelurahan Tanobato, Selasa, 6 Agustus 2024.

sebenarnya sang anak belum membutuhkannya. Misalnya saja smartphone, iPad, sepeda motor, bahkan mobil yang diberikan orang tua di saat anak-anak masih belum cukup umur untuk menerima fasilitas tersebut. Sikap memanjakan anak sudah pasti menciptakan anak yang manja. Disadari atau tidak, sikap memanjakan anak sering kali disertai dengan kurangnya kedisiplinan yang ditanamkan. Selain itu, orang tua mudah sekali menuruti kehendak dan mewujudkan keinginan anak tanpa adanya usaha dari anak yang bersangkutan. Anak yang memiliki sikap manja setidaknya bisa memberi pengaruh kurang baik pada karakter anak.

Ketiga, kurangnya pengendalian diri sendiri. Setiap orang pasti pernah merasakan dimana ia tidak dapat mengendalikan dirinya sendiri. Pengendalian diri (*self control*) atau biasa disebut kendali diri merupakan suatu kecakapan individu dalam kepekaan membaca situasi diri dan lingkungannya. Selain itu, juga kemampuan untuk mengontrol dan mengelola faktor-faktor perilaku sesuai dengan situasi dan kondisi untuk menampilkan diri dalam melakukan sosialisasi kemampuan untuk mengendalikan perilaku, kecenderungan menarik perhatian, keinginan mengubah perilaku agar sesuai untuk orang lain, menyenangkan orang lain, selalu konform dengan orang lain, dan menutupi perasaannya. Seperti yang diungkapkan oleh ibu Purnama Siregar salah satu orang tua siswa kelas VI di SD Negeri 200113 Tanobato dalam wawancara dengan peneliti, mengatakan:

“Sering sekali dek, dia suka main *game online*. Bahkan kadang makan juga sambil main *game* dek sanking asyiknya.”⁹²

⁹² Purnama Siregar, wawancara dengan salah satu orang tua siswa kelas VI SD Negeri 200113 Kelurahan Tanobato, Kamis, 8 Agustus 2024.

Dalam wawancara di atas, informan mengatakan bahwa anaknya sangat sering sekali bermain *game online*, bahkan terkadang ketika makan anaknya juga sambil bermain *game online*. Hal ini menunjukkan bahwa anak tersebut masih kurang dalam hal mengendalikan diri sendiri agar tidak bermain *game online* secara terus menerus. Pengendalian diri atau *self control* adalah sebuah kemampuan yang dimiliki seseorang dalam mengontrol emosi yang ada pada dirinya. Oleh sebab itu, sangatlah penting dalam membangun pengendalian diri dalam kehidupan sehari-hari sebagai bentuk pengendalian tingkah laku yang tidak kita inginkan dan membuat tujuan yang ingin kita capai menjadi lebih terarah.

3. Peran Guru Dalam Mengatasi Kecanduan *Game Online* Pada Siswa Kelas VI SD Negeri 200113 Tanobato

Guru memainkan peranan penting dalam kemajuan peserta didik. Tugas seorang guru mencakup mengajar, mendidik dan melatih siswa serta berperan sebagai figur orang tua disekolah dengan mendorong, memotivasi, dan membantu perkembangan aspek pribadi siswa. Selain itu, guru juga berperan memberikan bimbingan akademik, karir dan membantu siswa memahami diri, mengenal dunia kerja dan merencanakan masa depannya. Guru harus mampu mengatasi permasalahan yang terjadi pada siswa, baik itu masalah yang berat ataupun masalah yang cukup ringan. Permasalahan pada siswa ini harus diatasi karena sangat penting bagi perkembangan diri dan pembelajaran siswa. Dari paparan data pada bab 4, peneliti dapat menganalisis bahwa upaya- upaya yang dapat guru lakukan dalam mengatasi anak yang kecanduan bermain *game online* adalah sebagai berikut:

Pertama, memberikan pengertian atau nasehat. Saat menjelaskan suatu materi pelajaran kepada siswa, hendaknya guru dapat menyisipkan pesan tentang bahaya atau dampak buruk dari kegemaran bermain *game online* agar siswa dapat mengetahui dampak apa yang akan mereka dapat apabila bermain *game online* secara berlebihan. Seperti yang diungkapkan oleh ibu Lanna Harahap wali kelas VIB di SD Negeri 200113 Tanobato dalam wawancara dengan peneliti, mengatakan:

“Disela-sela pembelajaran ataupun diakhir pembelajaran saya selalu mengingatkan mereka untuk tidak terus-terusan bermain Hp di rumah karena itu tidak baik untuk kesehatan mata dan tubuh mereka. Saya juga selalu mengingatkan mereka untuk belajar di rumah, mengerjakan Pr yang saya berikan (jika ada), dan jangan main Hp terus ataupun *game* secara berlebihan saat di rumah”.⁹³

Dari hasil wawancara diatas, informan mengatakan bahwa ia selalu mengingatkan siswanya untuk tidak terus-terusan bermain Hp dan *game online* saat berada di rumah. Hal ini menunjukkan bahwa disela-sela menyampaikan materi pelajaran guru masih menyempatkan diri untuk memberi nasehat kepada siswa agar siswanya tidak terjerumus kedalam hal yang tidak baik. Guru merupakan orang tua kedua bagi para siswa, setelah kedua orang tuanya di rumah. Betapa pentingnya peran yang dimiliki sehingga guru dinilai sebagai sosok berpendidikan yang diharapkan mampu mendidik anak bangsa dan membentuk generasi penerus bangsa yang berkarakter Indonesia. Guru tidak sekedar mendidik dan memberikan materi

⁹³ Lanna Harahap, wawancara dengan guru/wali kelas VI SD Negeri 200113 Kelurahan Tanobato, Sabtu, 20 Juli 2024.

akademik saja disekolah, namun lebih dari itu guru diharapkan dapat menanamkan nilai-nilai positif dalam diri siswa, karena guru merupakan *role model* bagi para siswanya.

Kedua, memberikan PR atau tugas rumah. Guru dapat memberikan PR atau tugas rumah kepada siswa agar waktu luang siswa dapat diisi dengan mengerjakan PR dirumah bukan bermain *game online*. Seperti yang diungkapkan oleh ibu Lanna Harahap wali kelas VIB di SD Negeri 200113 Tanobato dalam wawancara dengan peneliti, mengatakan:

“Saya memberikan Pr kepada mereka tetapi tidak setiap hari agar mereka tetap belajar dan mengulangan pembelajaran di rumah”.⁹⁴

Dari hasil wawancara diatas, informan mengatakan bahwa ia memberikan tugas rumah atau Pr kepada siswa dengan tujuan agar siswa tetap belajar di rumah dan mengulang pembelajaran di rumah. Selain itu hal ini juga dapat mengisi waktu luang siswa, agar waktu luangnya dihabiskan dengan kegiatan yang lebih bermanfaat dibandingkan dengan bermain *game online*. Memberikan tugas sekolah atau pun pekerjaan rumah (PR) pada siswa memiliki tujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Tidak hanya di sekolah namun juga saat berada di rumah. Bahkan beberapa guru meyakini pemberian tugas pada siswa merupakan cara efektif untuk mengukur perkembangan belajar siswa. PR perlu diberikan agar siswa menjadi pembelajar yang mandiri dan untuk menguatkan pelajaran yang telah

⁹⁴ Lanna Harahap, wawancara dengan guru/wali kelas VI SD Negeri 200113 Kelurahan Tanobato, Sabtu, 20 Juli 2024.

diperoleh di sekolah. Jika demikian, bentuk PR sebaiknya tidak mengulang apa yang telah diajarkan di sekolah. PR juga dapat merangsang kreatifitas siswa.

Ketiga, melakukan kerjasama dengan orang tua siswa. Untuk mencegah anak agar tidak semakin kecanduan bermain *game online*, guru sebaiknya bekerja sama dengan orang tua siswa tentang upaya-upaya yang akan dilakukan untuk mengawasi anak dalam bermain *game online*. Seperti yang diungkapkan oleh ibu Lanna Harahap wali kelas VIB di SD Negeri 200113 Tanobato dalam wawancara dengan peneliti, mengatakan:

“Saya juga melakukan kerjasama dengan orang tua siswa terkait perilaku dan sifat anak mereka saat berada di kelas karena untuk mengatasi masalah yang seperti itu perlu adanya kolaborasi antara orang tua dan guru.”⁹⁵

Dari hasil wawancara diatas, informan mengatakan bahwa guru melakukan kolaborasi dan kerjasama dengan orang tua siswa terkait perilaku dan pribadi anak saat berada didalam kelas. Hal ini bertujuan untuk mengatasi perilaku dan sifar anak yang menyimpang saat di dalam kelas. Kerjasama antara guru dan orang tua bertujuan untuk menciptakan adanya perhatian yang optimal terhadap pemenuhan kebutuhan siswa guna meningkatkan hasil belajar. Dengan adanya saling memperhatikan antara kedua belah pihak ini akan menciptakan kesadaran serta pandangan yang lebih luas dari diri siswa terhadap hasil belajarnya.

⁹⁵ Lanna Harahap, wawancara dengan guru/wali kelas VI SD Negeri 200113 Kelurahan Tanobato, Sabtu, 20 Juli 2024.

Keempat, menyarankan siswa untuk mengikuti kegiatan ekstrakurikuler. Dengan mengikuti kegiatan ekstrakurikuler yang ada di sekolah waktu luang siswa akan lebih bermanfaat dan sekaligus untuk mengasah kemampuan siswa tersebut. Seperti yang diungkapkan oleh ibu Lanna Harahap wali kelas VIB di SD Negeri 200113 Tanobato dalam wawancara dengan peneliti, mengatakan:

“Saya selalu menyarankan dan mengarahkan mereka untuk mengikuti kegiatan ekstrakurikuler seperti ekskul olahraga dan kesenian yang ada di sekolah untuk mengasah kemampuan mereka”.⁹⁶

Dari hasil wawancara di atas, informan mengatakan bahwa ia selalu menyarankan dan mengarahkan siswa untuk mengikuti kegiatan ekstrakurikuler yang ada di sekolah. Selain untuk mengasah kemampuan dan bakat siswa, hal ini juga bertujuan untuk mengalihkan perhatian siswa dari bermain *game online* saat berada di rumah. Dengan mengikuti kegiatan-kegiatan yang positif waktu luang siswa akan lebih bermanfaat.

C. Keterbatasan Penelitian

Peneliti menyadari bahwa dalam penelitian ini jauh dari kata sempurna. Meskipun penelitian sudah dilakukan semaksimal mungkin, akan tetapi peneliti menyadari bahwa peneliti tidak terlepas dari kesalahan dan kekurangan. Hal ini karena keterbatasan-keterbatasan dibawah ini:

⁹⁶ Lanna Harahap, wawancara dengan guru/wali kelas VI SD Negeri 200113 Kelurahan Tanobato, Sabtu, 20 Juli 2024.

1. Keterbatasan waktu

Penelitian menyadari bahwa penelitian yang dilakukan oleh peneliti sangat dibatasi oleh waktu, yaitu hanya dilakukan kurang lebih 1 bulan sehingga masih banyak kekurangan.

2. Keterbatasan data

Dalam pengumpulan data seperti wawancara, dan observasi peneliti belum bisa sempurna, sehingga hasil yang di dapatkan belum maksimal.

3. Keterbatasan kemampuan

Peneliti menyadari bahwa peneliti masih jauh dari kata sempurna, khususnya dalam memahami pengetahuan dan masalah dalam penelitian masih banyak kekurangannya. Peneliti sudah berusaha semaksimal mungkin untuk memahami teori dan memahami bimbingan dari dosen pembimbing.

Dari beberapa keterbatasan penelitian diatas, maka dapat dikatakan penelitian ini masih kurang sempurna. Walaupun penelitian ini mendapat beberapa hambatan dalam proses penelitian, tetapi peneliti bersyukur karena penelitian berjalan dengan lancar.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah penulis lakukan tentang Peran Orang Tua Dan Guru Dalam Mengatasi Kecanduan *Game Online* Pada Siswa Kelas VI SD Negeri 200113 Kelurahan Tanobato Kecamatan Padangsidimpuan Utara Kota Padangsidimpuan dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Faktor-faktor yang menyebabkan siswa kelas VI SD Negeri 200113 Kelurahan Tanobato mengalami kecanduan dalam bermain *game online* yaitu a). kurangnya pengawasan orang tua kepada anak, b). kesalahan pola asuh dari orang tua kepada anak dan c). kurangnya pengendalian diri sendiri.
2. Upaya yang dapat dilakukan orang tua dalam mengatasi kecanduan bermain *game online* pada siswa kelas VI SD Negeri 200113 Kelurahan Tanobato yaitu a). orang tua dapat mengawasi anak dengan memberikan batasan waktu dalam bermain *game online*, b). orang tua memilihkan *game* yang dapat dimainkan bersama keluarga, c). orang tua meluangkan waktu untuk bermain dan berdiskusi dengan anak dan d). orang tua dapat memberikan alternatif bermain yang bersifat edukatif untuk anak.
3. Upaya yang dapat dilakukan guru dalam mengatasi kecanduan bermain *game online* pada siswa kelas VI SD Negeri 200113 Kelurahan Tanobato yaitu a). guru dapat memberikan pengertian atau nasehat kepada siswa,

b). guru dapat memberikan PR atau tugas rumah kepada siswa agar waktu luang siswa dihabiskan dengan kegiatan yang lebih bermanfaat, c). guru melakukan kerjasama dengan orang tua siswa dan d). guru dapat menyarankan siswa untuk mengikuti kegiatan ekstrakurikuler yang ada disekolah.

B. Saran

Pada penelitian ini, penulis mengemukakan saran-saran yang diharapkan bermanfaat bagi penulis sendiri dan ummat secara umum. Adapun saran-saran yang penulis kemukakan sebagai berikut:

1. Untuk sisi akademis, penelitian ini diharapkan dapat dijadikan tinjauan pustaka untuk penelitian berikutnya berkaitan dengan peran orang tua dan guru dalam mengatasi kecanduan *game online* pada anak.
2. Disarankan kepada orang tua untuk mendampingi anaknya ketika sedang bermain *game online*, karena orang tua menjadi pembimbing dan pengawas yang berperan penting dalam perkembangan anak.
3. Bagi guru sebaiknya memberikan pengetahuan dan informasi terhadap orang tua siswa tentang pencegahan serta penanganan yang tepat untuk anak yang kecanduan bermain *game online*.
4. Bagi penelitian selanjutnya, diharapkan penelitian yang penulis lakukan dapat mendorong munculnya penelitian yang sejenis, lebih beragam, dan lebih menarik bagi pembaca.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Pirol, dkk, (2019), *Pedoman Penulisan Skripsi, Tesis, & Artikel Ilmiah*, Palopo: Kementerian Agama Republik Indonesia IAIN Palopo.
- Ahyani Radhiani Fitri, Yuli Widiningsih, (2016), *Psikologi Adiktif*, Riau: Utama Grafika.
- Amalia Adhandayani, (2020), "Penentuan Subjek Dan Sumber Data", Modul Metode Penelitian 2 (Kualitatif), Universitas Esa Unggul.
- Amelia Tanjung, (2023), "Model Pola Asuh Orang Tua Dalam Mencegah Kecanduan Anak-Anak Bermain *Game Online* Di Kelurahan Padang Matinggi Kecamatan Rantau Utara Kabupaten Labuhan Batu", Skripsi Program Studi Bimbingan Dan Konseling Islam Fakultas Dakwah Dan Ilmu Komunikasi, Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.
- Andi Safar Danil, (2018), *Peran Dan Tanggung Jawab Orang Tua Tentang Pendidikan Anak Dalam Perspektif Hadis*, Skripsi UIN Alauddin Makassar.
- Andri Arif Kustiawan, Andy Widhiya Bayu Utomo, (2019), *Jangan Suka Game Online Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan*, Magetan: CV. AE Media Grafika.
- Darmadi, (2015), "Tugas, Peran, Kompetensi Dan Tanggung Jawab Menjadi Guru Profesional", *Jurnal Edukasi*, Vol.2 No.13.
- Dacholfany Ihsan, (2018), Uswatun Hasanah, *Pendidikan Anak Usia Dini Menurut Konsep Islam*, Jakarta: AMZAH.
- Deddy Mulyana, (2001), *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, (1988), *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, (1990), *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka.
- Diana Mutiah, (2012), *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, Jakarta: KENCANA PRENADA MEDIA GROUP.

- Dina Novita, Amirullah, Ruslan, (2016), "PERAN ORANG TUA DALAM MENINGKATKAN PERKEMBANGAN ANAK USIA DINI DI DESA AIR PINANG KECAMATAN SIMEULUE TIMUR", *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Kewarganegaraan Unsyiah*, Vol.1 No.1.
- Eko Hari Purnomo, Tutuk Ningsih, (2020), "Peran Orang Tua dalam Mendampingi Anak Belajar Selama Pandemi Covid-19", *Jurnal Kependidikan*, Vol. 8 No. 2.
- Emria Fitri, Lira Erwinda, Ifdil, (2018), "Konsep Adiksi *Game Online* dan Dampaknya Terhadap Masalah Mental Emosional Remaja Serta Peran Bimbingan dan Konseling", *Jurnal Konseling dan Pendidikan*, Vol. 4 No. 3.
- Erna Kusumawardani, (2021), *Urgensi Perlibatan Orangtua Untuk Anak Remaja*, Jawa Timur: CV. Bayfa Cendekia Indonesia.
- Eryzal Novrialdy, (2019), "Kecanduan Game Online Pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya", *Bulletin Psikologi*, Vol.27 No. 2.
- Firmansyah Al Anshori, (2022). "Peran Orang Tua Dalam Meminimalisasi Kecanduan *Game Mobile Legends: Bang – Bang* Pada Remaja Desa Sukarejo Kecamatan Puhpelem Kabupaten Wonogiri", Skripsi Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri Ponorogo.
- Hamzah B. Uno, Nina Lamatenggo, (2016), *Tugas Guru Dalam Pembelajaran : Aspek Yang Memengaruhi*, Jakarta : PT Bumi Aksara.
- Handayani, *Era Globalisasi dan Dampaknya*, Jakarta: Pustaka Pelajar, 2009.
- Helmawati, (2014), *Pendidikan Keluarga*, Bandung: PT. REMAJA ROSDAKARYA.
- Heriyansyah, (2018), "GURU ADALAH MANAJER SESUNGGUHNYA DI SEKOLAH", *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, Vol. 1 No. 1.
- H. Kamal, (2018), "Kedudukan Dan Peran Guru Dalam Perspektif Pendidikan islam", *Jurnal Pemikiran Dan Pencerahan*, Vol. 1 No. 14.
- Jonathan Sarwono, (2006), *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*, Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia, (2002), Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

- Kardina, (2020), "Peran Orang Tua Dalam Meminimalisir Kecanduan *Game Online* Pada Anak Usia Sekolah di Kota Palopo" Skripsi Program Studi Bimbingan Dan Konseling Islam Fakultas Ushuluddin Adab Dan Dakwah, Institut Agama Islam Negeri Palopo.
- Kasmadi, (2013), *Membangun Soft Skills Anak-Anak Hebat*, Bandung: Alfabeta.
- Kemendikbud, (2020), Kamus Besar Bahasa Indonesia.
- Leyla Hilda, (2017), "Kondisi Pendidikan Anak Usia Sekolah di Tempat Pembuangan Akhir (TPA) Sampah", *Jurnal Kajian Gender dan Anak*, Vol. 1 No.1.
- Maulana Akbar Sanjani, (2020), "Tugas Dan Peran Guru Dalam Proses Peningkatan Belajar Mengajar", *Jurnal Serunai Ilmu Pendidikan*, Vol. 6 No. 1.
- M. Ngalim Purwanto, (2009), *Ilmu Pendidikan Teoritis dan Praktis*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Munawir, Zuha Prisma Salsabila, Nur Rohmatun Nisa, (2022), "Tugas, Peran Dan Fungsi Guru", *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, Vol. 7 No. 1.
- Mulyasa, (2007), *Menjadi Guru Profesional*, Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Muthmainnah, (2004), *Peran Orang Tua dalam Menumbuhkan Pribadi Anak*, Jakarta : Bulan Bintang.
- Nasrul, (2004), *Tugas, Peran, Kompetensi Dan Tanggung Jawab Menjadi Guru Profesional*, Jakarta : Dunia Pustaka Jaya.
- Nurul Zuriah, (2006), *Metodologi Penelitian Sosial dan Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Nur Illahi, (2020), "PERANAN GURU PROFESIONAL DALAM PENINGKATAN PRESTASI SISWA DAN MUTU PENDIDIKAN DI ERA MILENIAL", *Jurnal Asy – Syukriyyah*, Vol. 21 No. 1.
- Novi Kurnia, (2019), *Literasi Digital Keluarga*, Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Rika Agustina Amanda, (2016), Pengaruh *Game Online* Terhadap Perubahan Perilaku Agresif Remaja di Samarinda, *Ejurnal Ilmu Komunikasi*, Vol. 4, No. 3.

- Rizka Apriani dkk., (2020), “*Social Intelligence, Love, Self-Regulation* Pada Remaja yang Adiksi *Game Online* Jenis Agresif dan Non-Agresif”, *Jurnal Kajian Teori dan Praktik Kependidikan*, Vol.5 No. 1.
- Rizky Aprilia, Aat Sriati, Sri Hendrawati, (2020), “Tingkat Kecanduan Media Sosial pada Remaja”, *Journal Of Nursing Care*, Vol. 3 No. 1.
- Rohman Khabibur, (2018), “Agresifitas Anak Kecanduan *Game Online*,” *Martabat: Jurnal Perempuan dan Anak*, Vol. 2 No. 1.
- Rulam Ahmadi, (2016), *Metode Penelitian Kualitatif*, Yogyakarta, Ar-Ruzz Media.
- Sahulun A. Nasir, (2002), *Peranan Agama Terhadap Pemecahan Problema Remaja*, Jakarta: Kalam Mulia.
- Silpa Hanoatubun, (2020), “Dampak Covid-19 Terhadap Perekonomian Indonesia,” *Edupsycouns Journal*, Vol. 2 No. 1.
- Siwi Puji Astuti, Santy Handayani, (2017), ”Pengaruh Perhatian Orang Tua Dan Motivasi Berprestasi Terhadap Prestasi Belajar Siswa”, *Jurnal SAP*, Vol.2 No.1.
- Sugiyono, (2012), *Memahami Penelitian Kualitatif*, Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono, (2011), *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*, Bandung: Alfabeta.
- Sunita, (2018), “Pengawasan Orangtua Terhadap Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak”, *Jurnal Enduranc: Kajian Ilmiah Problema Kesehatan*, Vol. 3, No. 3.
- Suparlan, (2006), *Guru Sebagai Profesi*, Yogyakarta: Hikayat Publishing.
- Suparlan, (2005), *Menjadi Guru Efektif*, Yogyakarta: Hikayat Publishing.
- Tim Islamonline, (2006), *Seni Belajar Strategi Menggapai Kesuksesan Anak*, Jakarta: Pustaka Al – Kautsar.
- Tri Rizqi Ariantoro, (2016), “Dampak *Game Online* Terhadap Prestasi Belajar Pelajar,” *STMIK MUSIRAWAS Lubuk Linggau* Vol. 1 No.1.
- Wijaya Hengki, (2019), *Analisis Data Kualitatif: Sebuah Tinjauan Teori & Praktik*, Makassar: Sekolah Tinggi Theologia Jaffaray.

Yenti Arsini, Maulida Zahra, Rahmadani Rambe, (2023), “Pentingnya Peran Orang Tua Terhadap Perkembangan Psikologi Anak”, *Jurnal Mudabbir*, Vol. 3 No. 2.

Yosua Falentino Rompas, John D.Zakarias, Evelin J.R Kawung, (2023), “Pengaruh *Game Online* Terhadap Interaksi Sosial Di Kalangan Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Dan Politik Universitas Sam Ratulangi”, *Jurnal Ilmiah Society* Vol. 3 Nomor. 1.

Yuniar Supardi, (2011), *Optimalisasi HP dan Sim Card Pribadi*, Jakarta: PT. Elax Media Komputindo.

Zakiyah Dradjat, (2012), *Ilmu Pendidikan Islam*, Jakarta: BUMI AKSARA, 2012.

Zakkiya Zahro Munita, (2021), “Peran Orang Tua Dalam Mengatasi Kecanduan *Game Online* Pada Anak Di Desa Jeblongan Kecamatan Paron Kabupaten Ngawi, Skripsi Program Studi Bimbingan Penyuluhan Islam, Fakultas Ushuluddin Adab Dan Dakwah, Institut Agama Islam Negeri Ponorogo.

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

I. IDENTITAS PRIBADI

Nama : Adelia Amanda Harahap
Nim : 2020500048
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat / tanggal lahir : Padangsidimpuan, 23 Maret 2002
Anak ke : 3
Kewarganegaraan : WNI
Status : Mahasiswa
Agama : Islam
Alamat Lengkap : Jl. Dr Payungan Dalimunthe Gg. Rukun Kelurahan Tanobato Kecamatan Padangsidimpuan Utara Kota Padangsidimpuan
Telp. HP : 0812 6243 7348
e-mail : adelia.amanda2403@gmail.com

II. ORANGTUA

Ayah : Muhammad Ikhwan Harahap
Pekerjaan : Wiraswasta (Berdagang)
Alamat : Jl. Dr Payungan Dalimunthe Gg. Rukun Tanobato

Ibunda : Junita Efrida Lubis
Pekerjaan : Ibu Rumah Tangga
Alamat : Jl. Dr Payungan Dalimunthe Gg. Rukun Tanobato

III. PENDIDIKAN

1. SD Negeri 200113 Tanobato Kecamatan Padangsidimpuan Utara Kota Padangsidimpuan, tamat pada tahun 2014.
2. MTsN 1 Model Padangsidimpuan dan tamat pada tahun 2017.
3. SMA Negeri 4 Padangsidimpuan dan tamat pada tahun 2020.
4. Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

LAMPIRAN 1

Pedoman Wawancara Orang Tua

Hari/tanggal :

Nama Orang Tua :

No.	Indikator	Pertanyaan	Jawaban
1.	Orang tua sebagai pendidik	<ul style="list-style-type: none">• Apakah bapak/ibu mengajarkan tentang penggunaan <i>gadget</i> secara sehat kepada anak?	
2.	Orang tua sebagai pembimbing/pembina	<ul style="list-style-type: none">• Apa yang biasanya dimainkan oleh anak bapak/ibu didalam <i>gadget</i>?• Apakah anak bapak/ibu sering bermain <i>game online</i> di rumah?	
3.	Orang tua sebagai pengawas dan pengontrol	<ul style="list-style-type: none">• Apakah bapak/ibu membatasi waktu bermain <i>game online</i> anak?• Berapa durasi penggunaan <i>game online</i> anak bapak/ibu dalam kurun waktu 24 jam?	
4.	Orang tua sebagai fasilitator	<ul style="list-style-type: none">• Apakah anak bapak/ibu sudah memiliki <i>gadget</i> sendiri untuk bermain <i>game online</i>? Apa alasannya bapak/ibu memfasilitasi anak dengan <i>gadget</i> diumur sekarang?	

		Jika tidak, Apakah bapak/ibu sering meminjamkan <i>gadget</i> kepada anak untuk bermain <i>game online</i> ?	
5.	Orang tua sebagai pendamping	<ul style="list-style-type: none"> • Apakah bapak/ibu mendampingi anak ketika sedang bermain <i>game online</i>? • Bagaimana cara bapak/ibu mencegah anak agar tidak ketergantungan dalam bermain <i>game online</i>? • Seberapa sering bapak/ibu meluangkan waktu untuk bermain dan berdiskusi dengan anak agar anak tidak melulu bermain <i>game online</i>? • Alternatif apa yang biasanya bapak/ibu berikan kepada anak agar anak tidak terus-terusan bermain <i>game online</i>? 	

Padangsidempuan,

2024

Informan

Peneliti

.....

Adelia Amanda Harahap

LAMPIRAN 2

Pedoman Wawancara Guru

Hari/tanggal :

Nama Guru :

No.	Indikator	Pertanyaan	Jawaban
1.	Guru sebagai pendidik	<ul style="list-style-type: none">• Apakah ibu mengajarkan pada siswa tentang penggunaan <i>gadget</i> secara sehat?• Apakah ibu pernah memberikan penjelasan terkait <i>game online</i> pada siswa?	
2.	Guru sebagai leader	<ul style="list-style-type: none">• Menurut ibu, apa faktor yang menyebabkan siswa kecanduan dalam bermain <i>game online</i>?• Bagaimana perilaku siswa yang mengalami kecanduan bermain <i>game online</i> di kelas?• Bagaimana minat belajar siswa yang mengalami kecanduan bermain <i>game online</i> di kelas?	
3.	Guru sebagai motivator (pemberi nasehat)	<ul style="list-style-type: none">• Apakah ibu pernah memberi penjelasan kepada siswa terkait dampak negatif dari	

		bermain <i>game online</i> secara berlebihan?	
4.	Guru sebagai inovator	•Upaya apa yang ibu lakukan dikelas untuk mencegah agar siswa tidak kecanduan bermain <i>game online</i> ?	

Padangsidimpuan, 2024

Informan

Peneliti

.....

Adelia Amanda Harahap

LAMPIRAN 3

**TRANSKRIPSI HASIL WAWANCARA DENGAN ORANG TUA SISWA
TENTANG PERAN ORANG TUA DAN GURU DALAM MENGATASI
KECANDUAN *GAME ONLINE* PADA SISWA KELAS VI
SD NEGERI 200113 KELURAHAN TANOBATO
KECAMATAN PADANGSIDIMPUAN UTARA
KOTA PADANGSIDIMPUAN**

Hari/tanggal : Senin, 05 Agustus 2025

Informan : Aminah Harahap

Peneliti : Apakah ibu mengajarkan tentang penggunaan *gadget* secara sehat kepada anak?

Informan : Iya, salah satunya dengan memberikan jarak pandang terhadap *gadget*. Anak-anak biasanya melihat Hp sangat dekat dengan mata. Jadi saya nasehatin jangan terlalu dekat dengan layar Hp nanti matanya sakit.

Peneliti : Apa yang biasanya dimainkan oleh anak ibu didalam *gadget*?

Informan : Biasanya yang dilihat tidak jauh dari *youtube* dan bermain *game* dek. *Game* yang biasanya dimainkan oleh anak saya seperti *game* mobile legend, PUBG yang begituan dek.

Peneliti : Apakah anak ibu sering bermain *game online* dirumah?

Informan : Sering dek, setiap pulang sekolah dia akan mencari Hp untuk bermain *game*. Terkadang saat makan juga main *game*.

Peneliti : Apakah ibu membatasi waktu bermain *game online* anak?

Informan : Iya saya batasi dek, saya sendiri memberikan Hp pada anak saya dengan waktu tertentu dan terbatas hanya sebagai hiburan saja. Seperti saat pulang sekolah kan capek ya dek jadi saya berikan waktu untuk bermain *game online*.

Peneliti : Berapa durasi penggunaan *game online* anak ibu dalam kurun waktu 24 jam?

Informan : Sehari bisa 1-2 jam. Biasanya setelah pulang sekolah saya berikan waktu 1 jam. Kemudian sebelum tidur 1 jam. Pokoknya maksimal bermain *game online* itu 2 jam tidak boleh lebih.

Peneliti : Apakah anak ibu sudah memiliki *gadget* sendiri untuk bermain *game online*? Apa alasannya ibu memfasilitasi anak dengan *gadget* di umur sekarang? Jika tidak, Apakah ibu sering meminjamkan *gadget* kepada anak untuk bermain *game online*?

Informan : Anak saya sudah punya Hp sendiri dek, alasan saya memberikan Hp pada anak saya agar dia lebih mudah mencari tugas atau Pr. Walaupun dia sudah punya Hp sendiri tapi yang memegang Hp itu tetap saya dek.

Peneliti : Apakah ibu mendampingi anak ketika sedang bermain *game online*?

Informan : Iya saya dampingi kalo lagi main game, biar kita tau juga apa yang dia mainkan didalam Hp. Jadi kalo dia lagi main Hp/*game* saya disampingnya sambil nonton tv, nyetrika atau yang lainnya.

Peneliti : Bagaimana cara ibu mencegah anak agar tidak ketergantungan dalam bermain *game online*?

Informan : Saya memberikan batasan waktu dan jadwal pada anak saya ketika bermain *game online*. Seperti setelah pulang sekolah atau sebelum tidur. Jika anak sudah kecanduan bermain *game online* akan banyak dampak negatif yang dirasakan. Jadi sebagai orang tua saya berusaha semaksimal mungkin untuk menjaga anak-anak saya agar terjadwal dalam bermain *game online*.

Peneliti : Seberapa sering ibu meluangkan waktu untuk bermain dan berdiskusi dengan anak agar anak tidak melulu bermain *game online*?

Informan : Cukup sering saya mengajak anak keluar. Setiap *weekend* saya pasti keluar dengan suami dan anak-anak agar tidak jenuh di rumah terus dek.

Peneliti : Alternatif apa yang biasanya ibu berikan kepada anak agar anak tidak terus-terusan bermain *game online*?

Informan : Biasanya saya ajak keluar jalan-jalan, saya belikan buku cerita dan mainan- mainan yang bersifat edukatif dek. Memang agak sedikit mahal, tetapi gapapa asalkan anak-anak saya tidak terus-terusan bermain *game online* di rumah.

Padangsidempuan, 05 Agustus 2024

Informan



Aminah Harahap

Peneliti



Adelia Amanda Harahap

**TRANSKRIPSI HASIL WAWANCARA DENGAN ORANG TUA SISWA
TENTANG PERAN ORANG TUA DAN GURU DALAM MENGATASI
KECANDUAN *GAME ONLINE* PADA SISWA KELAS VI
SD NEGERI 200113 KELURAHAN TANOBATO
KECAMATAN PADANGSIDIMPUAN UTARA
KOTA PADANGSIDIMPUAN**

Hari/tanggal : Selasa, 06 Agustus 2024

Informan : Junisyah Nasution

Peneliti : Apakah ibu mengajarkan tentang penggunaan *gadget* secara sehat kepada anak?

Informan : Tergantung dek, jika saya melihat anak main Hp saya nasehatin dan beritahu jangan terlalu dekat dengan layar Hp. Kalau saya tidak lihat ya tidak bisa saya awasin dek.

Peneliti : Apa yang biasanya dimainkan oleh anak ibu di dalam *gadget*?

Informan : Anak saya suka bermain *game* dek, terkadang juga menonton youtube. Biasanya anak saya bermain *game* tembak-tembakan.

Peneliti : Apakah anak ibu sering bermain *game online* di rumah?

Informan : Iya dek, anak saya sering bermain *game online* di rumah kadang di teras rumah sama kawan-kawannya.

Peneliti : Apakah ibu membatasi waktu bermain *game online* anak?

Informan : Saya batasi dek, walaupun anak saya suka bermain *game online* tapi anak saya termasuk anak yang mudah diberitahu dan nurut dek, jadi alhamdulillah mudah diaturnya.

Peneliti : Berapa durasi penggunaan *game online* anak ibu dalam kurun waktu 24 jam?

Informan : Sekitar 2-3 jam sehari. saya kasih waktunya buat bermain *game online* itu setelah pulang sekolah dan sebelum tidur dek.

Peneliti : Apakah anak ibu sudah memiliki *gadget* sendiri untuk bermain *game online*? Apa alasannya ibu memfasilitasi anak dengan *gadget* di umur sekarang? Jika tidak, Apakah ibu sering meminjamkan *gadget* kepada anak untuk bermain *game online*?

Informan : Sudah punya Hp sendiri dek, alasan saya memberikan dia Hp karna kemaren saya sudah buat janji dengan dia dek, kalo dia dapat nilai bagus saat ulangan minta dibelikan Hp dan alhamdulillah nilainya bagus, makanya jadi saya belikan Hp. Tapi walaupun dia sudah punya Hp sendiri tetap saya yang memegang Hpnya dek.

Peneliti : Apakah ibu mendampingi anak ketika sedang bermain *game online*?

Informan : Saya dampingi dek tapi tidak setiap saat. Kadang dia juga main *game* bersama ayahnya, jadi dia tidak dibiarkan main *game* sendirian dan asyik sendiri dengan *gamenya*, biar tetap punya waktu bersama dengan orang tuanya. Jadi saat main *game* bersama ayahnya ya ayahnya yang ngawasin dek.

Peneliti : Bagaimana cara ibu mencegah anak agar tidak ketergantungan dalam bermain *game online*?

Informan : Anak saya termasuk anak yang mudah diatur, biasanya saya berikan uang jajan sudah menurut atau saya suruh bermain di rumah neneknya. Kebetulan rumah saya bersampingan dengan rumah neneknya, jadi mudah untuk mengalihkan perhatiannya dek.

Peneliti : Seberapa sering ibu meluangkan waktu untuk bermain dan berdiskusi dengan anak agar anak tidak melulu bermain *game online*?

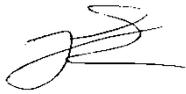
Informan : Kalo keluar tidak terlalu sering, hanya bermain di luar bersama teman-temannya, sesekali saya ajak ke swalayan atau kepasar dek.

Peneliti : Alternatif apa yang biasanya ibu berikan kepada anak agar anak tidak terus-terusan bermain *game online*?

Informan : Kadang saya belikan mainan lain dek atau saya suruh menonton kartun untuk mengalihkan perhatiannya dari bermain *game online*.

Padangsidimpuan, 06 Agustus 2024

Informan



Junisyah Nasution

Peneliti



Adelia Amanda Harahap

**TRANSKRIPSI HASIL WAWANCARA DENGAN ORANG TUA SISWA
TENTANG PERAN ORANG TUA DAN GURU DALAM MENGATASI
KECANDUAN *GAME ONLINE* PADA SISWA KELAS VI
SD NEGERI 200113 KELURAHAN TANOBATO
KECAMATAN PADANGSIDIMPUAN UTARA
KOTA PADANGSIDIMPUAN**

Hari/tanggal : Rabu, 07 Agustus 2024

Informan : Sri Utami

Peneliti : Apakah ibu mengajarkan tentang penggunaan *gadget* secara sehat kepada anak?

Informan : Iya dek tapi kalau sudah saya nasehatin dan anaknya gak nurut saya biarkan, soalnya anak saya lumayan nakal dan susah diatur dek.

Peneliti : Apa yang biasanya dimainkan oleh anak ibu di dalam *gadget*?

Informan : Anak saya, saya perhatikan akhir-akhir ini suka main *game* dek. *Game* yang dimainkannya juga beda-beda, kadang tembak-tembak kadang petualangan dan sebagainya.

Peneliti : Apakah anak ibu sering bermain *game online* di rumah?

Informan : Sering sekali dek, setiap anak saya di rumah itu kerjaannya main *game online* terus.

Peneliti : Apakah ibu membatasi waktu bermain *game online* anak?

Informan : Iya dek, walaupun anak saya nakal dan susah dibilangin saya tetap membatasi waktunya dalam bermain *game online*, takutnya nanti malah keterusan dek.

Peneliti : Berapa durasi penggunaan *game online* anak ibu dalam kurun waktu 24 jam?

Informan : Sekitar 2-3 jam dek, maksimal 4 jam dalam sehari. Kalau sudah lewat dari batas maksimalnya saya ambil lagi Hpnya dek.

Peneliti : Apakah anak ibu sudah memiliki *gadget* sendiri untuk bermain *game online*? Apa alasannya ibu memfasilitasi anak dengan *gadget* diumur sekarang? Jika tidak, Apakah ibu sering meminjamkan *gadget* kepada anak untuk bermain *game online*?

Informan : Dia sudah punya Hp sendiri untuk main *game* dek, sebenarnya itu Hp saya cuman karena keseringan dia yang megang jadi Hp nya buat dia.

Peneliti : Apakah ibu mendampingi anak ketika sedang bermain *game online*?

Informan : Tidak pernah saya dampingi dek, kebetulan saya punya anak kecil dan bekerja sebagai tukang jahit jadi tidak bisa mengawasi dia dengan baik.

Peneliti : Bagaimana cara ibu mencegah anak agar tidak ketergantungan dalam bermain *game online*?

Informan : Saya marahi dek kalau tidak menurut. Mungkin setelah ini saya akan memberitahu sedikit demi sedikit tentang bahaya main *game online* secara berlebihan pada anak saya.

Peneliti : Seberapa sering ibu meluangkan waktu untuk bermain dan berdiskusi dengan anak agar anak tidak melulu bermain *game online*?

Informan : Kalau keluar jarang sekali dek bahkan tidak pernah, saya punya pekerjaan di rumah dan mengurus adeknya. Tapi saya selalu meluangkan waktu untuk bercerita dan menanya bagaimana hari-harinya di sekolah sebelum anak saya tidur. Saya tau dek saya sibuk dengan pekerjaan dan adeknya sehingga terkadang tidak memperhatikan dia, tapi saya selalu berusaha meluangkan waktu saya untuk sekedar bertukar cerita dengannya sebelum tidur.

Peneliti : Alternatif apa yang biasanya ibu berikan kepada anak agar anak tidak terus-terusan bermain *game online*?

Informan : Biasanya saya suruh main keluar rumah atau main bersama anak tetangga dan teman-temannya.

Padangsidempuan, 07 Agustus 2024

Informan



Sri Utami

Peneliti



Adelia Amanda Harahap

**TRANSKRIPSI HASIL WAWANCARA DENGAN ORANG TUA SISWA
TENTANG PERAN ORANG TUA DAN GURU DALAM MENGATASI
KECANDUAN *GAME ONLINE* PADA SISWA KELAS VI
SD NEGERI 200113 KELURAHAN TANOBATO
KECAMATAN PADANGSIDIMPUAN UTARA
KOTA PADANGSIDIMPUAN**

Hari/tanggal : Kamis, 08 Agustus 2024

Informan : Purnama Siregar

Peneliti : Apakah ibu mengajarkan tentang penggunaan *gadget* secara sehat kepada anak?

Informan : Iya dek, kalau bermain Hp biasanya terkena radiasi mata, saya ingatkan dan nasehatin itu tidak baik untuk kesehatan mata.

Peneliti : Apa yang biasanya dimainkan oleh anak ibu di dalam *gadget*?

Informan : *Game* lebih seringnya, youtube juga kadang tiktok, tapi yang lebih sering *game* dek.

Peneliti : Apakah anak ibu sering bermain *game online* di rumah?

Informan : Sering sekali dek, dia suka main *game online*. Bahkan kadang makan juga sambil main *game* dek sanaking asyiknya.

Peneliti : Apakah ibu membatasi waktu bermain *game online* anak?

Informan : Iya saya batasi, walaupun anak saya suka main *game* saya tetap membatasi waktu bermain *game online* nya dek. Saya juga sering memberi penjelasan dan nasehat pada anak saya kalau main *game* terlalu lama itu gak baik.

Peneliti : Berapa durasi penggunaan *game online* anak ibu dalam kurun waktu 24 jam?

Informan : Saya memberi waktu 2-3 jam dalam sehari dek. Kalau tidak dibatasi akan menjadi kebiasaan buruk pada anak. Kalau waktunya sudah habis saya minta Hpnya dek.

Peneliti : Apakah anak ibu sudah memiliki *gadget* sendiri untuk bermain *game online*? Apa alasannya ibu memfasilitasi anak dengan *gadget* di umur sekarang? Jika tidak, Apakah ibu sering meminjamkan *gadget* kepada anak untuk bermain *game online*?

Informan : Dia sudah punya Hp sendiri. Alasan saya memberikan dia Hp agar dia lebih mudah mengerjakan tugas dan Pr nya dirumah dek. Selain itu agar dia bisa menghubungi saya kapan saya menjemputnya saat les, karena di tempat lesnya mereka boleh bawa Hp.

Peneliti : Apakah ibu mendampingi anak ketika sedang bermain *game online*?

Informan : Iya saya dampingi tapi tidak setiap saat. Terkadang dia juga main game bersama ayahnya jadi walaupun main *game* dia tidak dibiarkan bermain sendirian dek agar tetap punya *quality time* bersama orang tuanya.

Peneliti : Bagaimana cara ibu mencegah anak agar tidak ketergantungan dalam bermain *game online*?

Informan : Biasanya saya ajak bermain dek atau saya beli mainan yang menarik perhatiannya. Perlahan anak akan lupa dengan Hpnya. Baiknya kan begitu jadi anak tidak melulu bermain *game*.

Peneliti : Seberapa sering ibu meluangkan waktu untuk bermain dan berdiskusi dengan anak agar anak tidak melulu bermain *game online*?

Informan : Sesering mungkin, biasanya ketika hari libur saya suka mengajak anak-anak keluar dan jalan-jalan agar anaknya tidak jenuh di rumah dan bisa melihat dunia luar.

Peneliti : Alternatif apa yang biasanya ibu berikan kepada anak agar anak tidak terus-terusan bermain *game online*?

Informan : Biasanya saya belikan buku cerita atau mainan yang anak-anak saya suka dek, kadang-kadang saya ajak jalan-jalan juga biar anak saya gak melulu main *game online*.

Padangsidimpuan, 08 Agustus 2024

Informan



Purnama Siregar

Peneliti



Adelia Amanda Harahap

**TRANSKRIPSI HASIL WAWANCARA DENGAN ORANG TUA SISWA
TENTANG PERAN ORANG TUA DAN GURU DALAM MENGATASI
KECANDUAN *GAME ONLINE* PADA SISWA KELAS VI
SD NEGERI 200113 KELURAHAN TANOBATO
KECAMATAN PADANGSIDIMPUAN UTARA
KOTA PADANGSIDIMPUAN**

Hari/tanggal : Jumat, 09 Agustus 2024

Informan : Nur Adelina Hasibuan

Peneliti : Apakah ibu mengajarkan tentang penggunaan *gadget* secara sehat kepada anak?

Informan : Iya dek saya ingatkan kalo main Hp jangan terlalu dekat dengan mata terus jangan sambil tiduran.

Peneliti : Apa yang biasanya dimainkan oleh anak ibu di dalam *gadget*?

Informan : Biasanya dia main *game*, kadang buka youtube nonton kartun. Tapi seringnya main *game* dek.

Peneliti : Apakah anak ibu sering bermain *game online* di rumah?

Informan : Sering dek, mbaknya sering ngasi tau sama saya kalo anak saya itu setelah pulang sekolah kerjanya main *game* terus bahkan kadang makan sambil main *game* karna keasyikan. Jadi keseharian anak saya ini dikawani sama mbaknya di rumah dek, karena saya kerja.

Peneliti : Apakah ibu membatasi waktu bermain *game online* anak?

Informan : Iya saya batasi dek, saya komunikasikan dengan mbaknya berapa lama anak saya boleh main *game* dirumah.

Peneliti : Berapa durasi penggunaan *game online* anak ibu dalam kurun waktu 24 jam?

Informan : Saya kasih waktu 2-3 jam dalam sehari dek saat pulang sekolah dan selesai belajar.

Peneliti : Apakah anak ibu sudah memiliki *gadget* sendiri untuk bermain *game online*? Apa alasannya ibu memfasilitasi anak dengan *gadget* di umur sekarang? Jika tidak, Apakah ibu sering meminjamkan *gadget* kepada anak untuk bermain *game online*?

Informan : Anak saya sudah punya Hp sendiri, kemaren pas anak saya ulang tahun dia mintanya Hp dek makanya saya belikan. Selain itu agar anak saya lebih mudah untuk mengerjakan tugas dan Pr sekolahnya.

Peneliti : Apakah ibu mendampingi anak ketika sedang bermain *game online*?

Informan : Jarang saya dampingi kalau secara langsung, lebih sering mbaknya yang mendampingi anak saya saat bermain *game online* dek.

Peneliti : Bagaimana cara ibu mencegah anak agar tidak ketergantungan dalam bermain *game online*?

Informan : Biasanya kalau anak saya sudah lama main *game* mbaknya ngajak dia main atau nonton kartun dirumah dek.

Peneliti : Seberapa sering ibu meluangkan waktu untuk bermain dan berdiskusi dengan anak agar anak tidak melulu bermain *game online*?

Informan : Setiap *weekend* saya selalu mengajak suami dan anak-anak keluar dan jalan-jalan, karena saya sibuk dari senin sampai jumat saya selalu meluangkan waktu untuk anak-anak saya dihari *weekend* biar tetap punya waktu bersama orang tuanya dek.

Peneliti : Alternatif apa yang biasanya ibu berikan kepada anak agar anak tidak terus-terusan bermain *game online*?

Informan : Saya belikan main-mainan yang bersifat edukatif agar anak saya gak main *game* terus saat dirumah, kadang juga saya belikan buku bacaan, dongeng, dan komik dek.

Padangsidimpuan, 09 Agustus 2024

Informan



Nur Adelina Hasibuan

Peneliti



Adelia Amanda Harahap

LAMPIRAN 4

**TRANSKRIPSI HASIL WAWANCARA DENGAN WALI KELAS SISWA
TENTANG PERAN ORANG TUA DAN GURU DALAM MENGATASI
KECANDUAN *GAME ONLINE* PADA SISWA KELAS VI
SD NEGERI 200113 KELURAHAN TANOBATO
KECAMATAN PADANGSIDIMPUAN UTARA
KOTA PADANGSIDIMPUAN**

Hari/tanggal : Sabtu, 20 Juli 2024

Informan : Lanna Harahap, S.Pd

Peneliti : Apakah ibu mengajarkan pada siswa tentang penggunaan *gadget* secara sehat?

Informan : Disela-sela pembelajaran ataupun diakhir pembelajaran saya selalu mengingatkan mereka untuk tidak terus-terusan bermain Hp dirumah karena itu tidak baik untuk kesehatan mata dan tubuh mereka. Saya juga selalu mengingatkan mereka untuk belajar di rumah, mengerjakan Pr yang saya berikan (jika ada), dan jangan main Hp terus ataupun *game* secara berlebihan saat di rumah.

Peneliti : Apakah ibu pernah memberikan penjelasan terkait *game online* pada siswa?

Informan : Kalau penjelasan terkait *game online* itu sendiri saya tidak pernah menjelaskannya kepada mereka, tapi kalau dampak yang akan diterima jika kita sering bermain *game online* di rumah itu sering saya jelaskan dan ingatkan kepada mereka.

Peneliti : Menurut ibu, apa faktor yang meyebabkan siswa kecanduan dalam bermain *game online*?

Informan : Menurut saya ada beberapa faktor, faktor pertama karena kurangnya pengawasan dan perhatian dari orang tua sehingga anak semena-mena

dan sesuka hatinya bermain *game online* tanpa ada batasan waktu, kemudian untuk faktor kedua menurut saya karena faktor lingkungan. Anak-anak ini sifatnya kan masih mudah terbawa dan terpengaruh jadi jika kawan-kawannya banyak yang suka main *game online* kemungkinan besar dia juga akan suka bermain *game online* seperti teman-temannya.

Peneliti : Bagaimana perilaku siswa yang mengalami kecanduan bermain *game online* dikelas?

Informan : Siswa yang mengalami kecanduan dalam bermain *game online* cenderung bermalas-malasan saat di dalam kelas, semangat belajarnya menurun dan susah fokus disaat proses pembelajaran berlangsung.

Peneliti : Bagaimana minat belajar siswa yang mengalami kecanduan bermain *game online* dikelas?

Informan : Minat belajarnya pasti berkurang ya, karena anaknya sudah kecanduan bermain *game online* otomatis keinginan untuk belajarpun menurun dan berkurang jadi bawaannya ingin malas-malasan.

Peneliti : Apakah ibu pernah memberi penjelasan kepada siswa terkait dampak negatif dari bermain *game online* secara berlebihan?

Informan : Saya selalu mengingatkan mereka disela-sela pembelajaran tentang dampak yang akan kita terima apabila kita bermain *game online* secara berlebihan mulai dari menurunnya kesehatan mata dan badan, menyebabkan insomnia, gangguan mental, kehilangan fokus belajar dan itu semua akan berpengaruh terhadap kehidupan mereka dimasa depan. Jadi saya selalu mengingatkan mereka tentang hal itu.

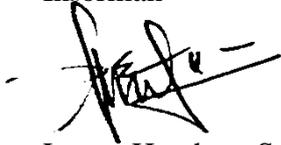
Peneliti : Upaya apa yang ibu lakukan di kelas untuk mencegah agar siswa tidak kecanduan bermain *game online*?

Informan : Yang pertaman saya memberikan nasehat kepada mereka jika bermain *game online* secara berlebihan itu tidak baik dan banyak dampak buruk

yang akan diterima, kedua saya memberikan Pr kepada mereka tetapi tidak setiap hari agar mereka tetap belajar dan mengulangi pembelajaran di rumah, ketiga saya menyarankan dan mengarahkan mereka untuk mengikuti kegiatan ekstrakurikuler seperti ekskul olahraga dan kesenian yang ada di sekolah untuk mengasah kemampuan mereka dan agar waktu luang mereka diisi dengan kegiatan yang lebih bermanfaat, dan yang terakhir saya melakukan kerjasama dengan orang tua siswa terkait perilaku dan sifat anak mereka saat berada di kelas karena untuk mengatasi masalah ini perlu adanya kolaborasi antara orang tua dan guru.

Padangsidempuan, 20 Juli 2024

Informan



Lanna Harahap, S.Pd

Peneliti



Adelia Amanda Harahap

LAMPIRAN 5

Lembar Observasi Aktivitas Orang Tua di Rumah

Nama Orang Tua : Aminah Harahap

Alamat : Jl. Dr Payungan Dalimunthe Gg. Keliling

Isilah dengan menggunakan tanda checklist (√) pada kolom yang tersedia.

No.	Indikator	Hal Yang Diamati	Ya	Tidak
1.	Orang tua sebagai teladan atau pemberi contoh	<ul style="list-style-type: none">•Orang tua tidak memainkan <i>gadget</i> di depan anaknya.•Orang tua memberikan contoh sikap yang baik seperti tidak bermain <i>gadget</i> saat makan.		 √ √
2.	Orang tua sebagai pembimbing dan pembina	<ul style="list-style-type: none">•Orang tua menegur anak apabila anak sudah bermain melebihi batas waktu yang telah ditentukan.•Orang tua memberikan pemahaman kepada anak tentang bahayanya bermain <i>game online</i> secara berlebihan.	 √ √	
3.	Orang tua sebagai pengawas dan pengontrol	<ul style="list-style-type: none">•Orang tua melakukan pengawasan terhadap aktivitas anak sehari – hari.•Orang tua membatasi waktu bermain anak.•Orang tua menetapkan aturan di rumah agar anak lebih disiplin.	 √ √ √	

4.	Orang tua sebagai fasilitator	<ul style="list-style-type: none"> • Orang tua sebagai fasilitator yang melengkapi segala kebutuhan pokok anak. 	√	
5.	Orang tua sebagai pendamping	<ul style="list-style-type: none"> • Orang tua bersedia meluangkan waktu yang berkualitas untuk anak. • Orang tua dapat memposisikan diri sebagai teman atau sahabat bagi anak. • Orang tua bersedia menjadi pendengar yang baik agar anak nyaman bercerita kepada orang tuanya. 	√ √ √	

Padangsidempuan, 05 Agustus 2024

Peneliti



Adelia Amanda Harahap

Lembar Observasi Aktivitas Orang Tua di Rumah

Nama Orang Tua : Junisyah Nasution

Alamat : Jl. Dr Payungan Dalimunthe Gg. rezeki

Isilah dengan menggunakan tanda checklist (✓) pada kolom yang tersedia.

No.	Indikator	Hal Yang Diamati	Ya	Tidak
1.	Orang tua sebagai teladan atau pemberi contoh	<ul style="list-style-type: none"> • Orang tua tidak memainkan <i>gadget</i> di depan anaknya. • Orang tua memberikan contoh sikap yang baik seperti tidak bermain <i>gadget</i> saat makan. 		 ✓ ✓
2.	Orang tua sebagai pembimbing dan pembina	<ul style="list-style-type: none"> • Orang tua menegur anak apabila anak sudah bermain melebihi batas waktu yang telah ditentukan. • Orang tua memberikan pemahaman kepada anak tentang bahayanya bermain <i>game online</i> secara berlebihan. 	 ✓ ✓	
3.	Orang tua sebagai pengawas dan pengontrol	<ul style="list-style-type: none"> • Orang tua melakukan pengawasan terhadap aktivitas anak sehari – hari. • Orang tua membatasi waktu bermain anak. • Orang tua menetapkan aturan di rumah agar anak lebih disiplin. 	 ✓ ✓	✓

4.	Orang tua sebagai fasilitator	<ul style="list-style-type: none"> •Orang tua sebagai fasilitator yang melengkapi segala kebutuhan pokok anak. 	√	
5.	Orang tua sebagai pendamping	<ul style="list-style-type: none"> •Orang tua bersedia meluangkan waktu yang berkualitas untuk anak. •Orang tua dapat memposisikan diri sebagai teman atau sahabat bagi anak. •Orang tua bersedia menjadi pendengar yang baik agar anak nyaman bercerita kepada orang tuanya. 	√ √ √	√

Padangsidempuan, 06 Agustus 2024

Peneliti



Adelia Amanda Harahap

Lembar Observasi Aktivitas Orang Tua di Rumah

Nama Orang Tua : Sri Utami

Alamat : Jl. Dr Payungan Dalimunthe Gg. Keliling

Isilah dengan menggunakan tanda checklist (✓) pada kolom yang tersedia.

No.	Indikator	Hal Yang Diamati	Ya	Tidak
1.	Orang tua sebagai teladan atau pemberi contoh	<ul style="list-style-type: none"> •Orang tua tidak memainkan <i>gadget</i> di depan anaknya. •Orang tua memberikan contoh sikap yang baik seperti tidak bermain <i>gadget</i> saat makan. 		<p style="text-align: center;">✓</p> <p style="text-align: center;">✓</p>
2.	Orang tua sebagai pembimbing dan pembina	<ul style="list-style-type: none"> •Orang tua menegur anak apabila anak sudah bermain melebihi batas waktu yang telah ditentukan. •Orang tua memberikan pemahaman kepada anak tentang bahayanya bermain <i>game online</i> secara berlebihan. 	<p style="text-align: center;">✓</p> <p style="text-align: center;">✓</p>	
3.	Orang tua sebagai pengawas dan pengontrol	<ul style="list-style-type: none"> •Orang tua melakukan pengawasan terhadap aktivitas anak sehari – hari. •Orang tua membatasi waktu bermain anak. •Orang tua menetapkan aturan di rumah agar anak lebih disiplin. 	<p style="text-align: center;">✓</p> <p style="text-align: center;">✓</p>	<p style="text-align: center;">✓</p>

4.	Orang tua sebagai fasilitator	<ul style="list-style-type: none"> •Orang tua sebagai fasilitator yang melengkapi segala kebutuhan pokok anak. 	√	
5.	Orang tua sebagai pendamping	<ul style="list-style-type: none"> •Orang tua bersedia meluangkan waktu yang berkualitas untuk anak. •Orang tua dapat memposisikan diri sebagai teman atau sahabat bagi anak. •Orang tua bersedia menjadi pendengar yang baik agar anak nyaman bercerita kepada orang tuanya. 	√	√

Padangsidempuan, 07 Agustus 2024

Peneliti



Adelia Amanda Harahap

Lembar Observasi Aktivitas Orang Tua di Rumah

Nama Orang Tua : Purnama Siregar

Alamat : Jl. Dr Payungan Dalimunthe Gg. Keliling

Isilah dengan menggunakan tanda checklist (✓) pada kolom yang tersedia.

No.	Indikator	Hal Yang Diamati	Ya	Tidak
1.	Orang tua sebagai teladan atau pemberi contoh	<ul style="list-style-type: none"> • Orang tua tidak memainkan <i>gadget</i> di depan anaknya. • Orang tua memberikan contoh sikap yang baik seperti tidak bermain <i>gadget</i> saat makan. 		<p style="text-align: center;">✓</p> <p style="text-align: center;">✓</p>
2.	Orang tua sebagai pembimbing dan pembina	<ul style="list-style-type: none"> • Orang tua menegur anak apabila anak sudah bermain melebihi batas waktu yang telah ditentukan. • Orang tua memberikan pemahaman kepada anak tentang bahayanya bermain <i>game online</i> secara berlebihan. 	<p style="text-align: center;">✓</p> <p style="text-align: center;">✓</p>	
3.	Orang tua sebagai pengawas dan pengontrol	<ul style="list-style-type: none"> • Orang tua melakukan pengawasan terhadap aktivitas anak sehari – hari. • Orang tua membatasi waktu bermain anak. • Orang tua menetapkan aturan di rumah agar anak lebih disiplin. 	<p style="text-align: center;">✓</p> <p style="text-align: center;">✓</p> <p style="text-align: center;">✓</p>	

4.	Orang tua sebagai fasilitator	<ul style="list-style-type: none"> • Orang tua sebagai fasilitator yang melengkapi segala kebutuhan pokok anak. 	√	
5.	Orang tua sebagai pendamping	<ul style="list-style-type: none"> • Orang tua bersedia meluangkan waktu yang berkualitas untuk anak. • Orang tua dapat memposisikan diri sebagai teman atau sahabat bagi anak. • Orang tua bersedia menjadi pendengar yang baik agar anak nyaman bercerita kepada orang tuanya. 	√ √ √	

Padangsidempuan, 08 Agustus 2024

Peneliti



Adelia Amanda Harahap

Lembar Observasi Aktivitas Orang Tua di Rumah

Nama Orang Tua : Nur Adelina Hasibuan

Alamat : Jl. Dr Payungan Dalimunthe Gg. Rezeki

Isilah dengan menggunakan tanda checklist (✓) pada kolom yang tersedia.

No.	Indikator	Hal Yang Diamati	Ya	Tidak
1.	Orang tua sebagai teladan atau pemberi contoh	<ul style="list-style-type: none"> • Orang tua tidak memainkan <i>gadget</i> di depan anaknya. • Orang tua memberikan contoh sikap yang baik seperti tidak bermain <i>gadget</i> saat makan. 		 ✓ ✓
2.	Orang tua sebagai pembimbing dan pembina	<ul style="list-style-type: none"> • Orang tua menegur anak apabila anak sudah bermain melebihi batas waktu yang telah ditentukan. • Orang tua memberikan pemahaman kepada anak tentang bahayanya bermain <i>game online</i> secara berlebihan. 	✓	✓
3.	Orang tua sebagai pengawas dan pengontrol	<ul style="list-style-type: none"> • Orang tua melakukan pengawasan terhadap aktivitas anak sehari – hari. • Orang tua membatasi waktu bermain anak. • Orang tua menetapkan aturan di rumah agar anak lebih disiplin. 	✓	 ✓

4.	Orang tua sebagai fasilitator	<ul style="list-style-type: none"> •Orang tua sebagai fasilitator yang melengkapi segala kebutuhan pokok anak. 	√	
5.	Orang tua sebagai pendamping	<ul style="list-style-type: none"> •Orang tua bersedia meluangkan waktu yang berkualitas untuk anak. •Orang tua dapat memposisikan diri sebagai teman atau sahabat bagi anak. •Orang tua bersedia menjadi pendengar yang baik agar anak nyaman bercerita kepada orang tuanya. 	√ √ √	

Padangsidempuan, 09 Agustus 2024

Peneliti



Adelia Amanda Harahap

LAMPIRAN 6

Lembar Observasi Aktivitas Guru di Sekolah

Nama Guru : Lanna Harahap, S,Pd

Alamat : Jl. Sutan Soripada Mulia Gg. Melati 8

Isilah dengan menggunakan tanda checklist (✓) pada kolom yang tersedia.

No.	Indikator	Hal Yang Diamati	Ya	Tidak
1.	Guru sebagai teladan atau pemberi contoh	<ul style="list-style-type: none">• Guru selalu masuk ke kelas tepat waktu• Guru tidak bermain <i>gadget</i> di depan siswa.		 ✓ ✓
2.	Guru sebagai pendidik	<ul style="list-style-type: none">• Guru sebagai pemacu belajar siswa.• Guru memberikan arahan/nasehat terhadap tingkah laku siswa yang menyimpang.• Guru menegur siswa apabila berbuat salah.• Guru membimbing siswa untuk menghormati semua guru yang masuk ke dalam kelas.• Guru melakukan pengawasan terhadap perilaku siswa.• Guru bersikap tegas ketika menasehati atau menegur siswa yang salah.	 ✓ ✓ ✓ ✓ ✓ ✓	

		<ul style="list-style-type: none"> • Guru berkolaborasi dengan orang tua siswa tentang perilaku siswa. 		
3.	Guru sebagai pemimpin	<ul style="list-style-type: none"> • Guru melakukan pengawasan yang baik saat di dalam kelas. • Guru menerapkan aturan didalam kelas agar siswa lebih disiplin. 	√	
4.	Guru sebagai motivator	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan motivasi pada siswa untuk lebih giat dalam belajar. • Guru memberikan inspirasi kepada siswa agar minat belajar siswa semakin meningkat. 	√	
5.	Guru sebagai evaluator	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mengevaluasi proses belajar mengajar untuk mengetahui proses belajar mengajar siswa sesuai harapan atau tidak. 	√	

Padangsidempuan, 20 Juli 2024

Peneliti



Adelia Amanda Harahap

LAMPIRAN 7

**Daftar Peserta Didik Kelas VI SD Negeri 200113 Kelurahan Tanobato
Tahun Pelajaran 2024/2025**

No.	Nama Peserta Didik	Umur	Jenis Kelamin
1.	Ahmad Habibi Nasution	11 tahun	Laki-laki
2.	Ahmad Yusuf Siregar	11 tahun	Laki-laki
3.	Alfarizzy Piliang	11 tahun	Laki laki
4.	Alif Naufal Panggabean	12 tahun	Laki-laki
5.	Akmal Soleh Nasution	12 tahun	Laki-laki
6.	Asrifa Nasution	11 tahun	Perempuan
7.	Daniel Adi Saputra	11 tahun	Laki-laki
8.	Fadhilah Batubara	12 tahun	Perempuan
9.	Fikri Abyan	11 tahun	Laki-laki
10.	Mardin Khaliq Siregar	12 tahun	Laki-laki
11.	Muhammad Aidil Ramadhan	12 tahun	Laki-laki
12.	Muhammad Rizky Lubis	11 tahun	Laki-laki
13.	Muhammad Umar Al Hafidzan	11 tahun	Laki-laki
14.	Putra Ardiansyah	11 tahun	Laki-laki
15.	Qeila Quennesa	12 tahun	Perempuan
16.	Rasoki Nasution	11 tahun	Laki-laki
17.	Rasyiqah Nur Humairah	12 tahun	Perempuan
18.	Ubay Al Kaab Siregar	11 tahun	Laki-laki

LAMPIRAN 8

Dokumentasi

Dokumentasi dengan informan Aminah Harahap (Orang tua siswa)



Dokumentasi dengan informan Junisyah Nasution (Orang tua siswa)



Dokumentasi dengan informan Sri Utami (Orang tua siswa)



Dokumentasi dengan informan Purnama Siregar (Orang tua siswa)



Dokumentasi dengan informan Nur Adelina Hasibuan (Orang tua siswa)



Dokumentasi dengan informan Lanna Harahap, S.Pd
(Wali kelas VI SD Negeri 200113 Tanobato)





KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang 22733
Telephone (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

22 Mei 2024

Nomor : B/19/Un.28/E.1/PP. 00.9/05/2024
Lamp : -
Perihal : Pengesahan Judul dan Penunjukan
Pembimbing Skripsi

Yth:

1. Muhammad Amin, M.Ag.
2. Nursyaidah, M.Pd.

(Pembimbing I)
(Pembimbing II)

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, melalui surat ini kami sampaikan kepada Bapak/Ibu Dosen bahwa berdasarkan usulan dosen Penasihat Akademik, telah ditetapkan Judul Skripsi Mahasiswa dibawah ini sebagai berikut:

Nama : Adelia Amanda Harahap
NIM : 2020500048
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi : Peran Orang Tua Dan Guru Dalam Mengatasi Kecanduan
Game Online Pada Siswa Kelas VI SD NEGERI 200113
Tanobato.

Berdasarkan hal tersebut, sesuai dengan Keputusan Rektor Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan Nomor 400 Tahun 2022 tentang Pengangkatan Dosen Pembimbing Skripsi Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam, Tadris/Pendidikan Matematika, Tadris/Pendidikan Bahasa Inggris, Pendidikan Bahasa Arab, Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, dan Pendidikan Islam Anak Usia Dini, dengan ini kami menunjuk Bapak/Ibu Dosen sebagaimana nama tersebut diatas menjadi Pembimbing I dan Pembimbing II Penelitian Skripsi Mahasiswa yang dimaksud.

Demikian disampaikan, atas kesediaan dan kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu Dosen diucapkan terima kasih.

Mengetahui
m. Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik



Dr. Lita Lita Syafri Siregar, S.Psi, M.A
NIP. 19801224 200604 2 001

Ketua Program Studi PGMI

Nursyaidah, M.Pd
NIP. 19770726 200312 2001



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan T. Rizal Nurdin Km 4,5 Sihitang Kota Padangsidempuan 22733
Telepon (0634) 22080 Faximili (0634) 24022

Nomor : B - 4890 / Un.28/E.1/TL.00/07/2024
Lampiran : -
Perihal : Izin Riset
Penyelesaian Skripsi

15 Juli 2024

Yth. Kepala SD Negeri 200113 Padangsidempuan

Dengan hormat, bersama ini kami sampaikan bahwa:

Nama : Adelia Amanda Harahap
NIM : 2020500048
Semester : VIII (Delapan)
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

adalah Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan yang sedang menyelesaikan Skripsi dengan Judul "Peran Orangtua dan Guru dalam Mengatasi Kecanduan *Game Online* Pada Siswa Kelas VI SD Negeri 200113 Kelurahan Tanobato Kecamatan Padangsidempuan Utara Kota Padangsidempuan".

Sehubungan dengan itu, kami mohon bantuan Bapak/Ibu untuk memberikan izin penelitian sesuai dengan maksud judul di atas.

Demikian disampaikan, atas kerja sama yang baik diucapkan terima kasih.



Wakil Dekan Bidang Akademik
dan Kelembagaan

Dr. Lis Yulianti Syafrida Siregar, S.Psi., M.A.
(NIP-198012242006042001)



**PEMERINTAH KOTA PADANGSIDIMPUAN
DINAS PENDIDIKAN
SD NEGERI 200113 PADANGSIDIMPUAN**

Alamat Jln. Dr. Payungan Dalimunthe No. 108 Kel Tanobato Kec. Padangsidempuan Utara

SURAT KETERANGAN

Nomor : 421.2/ 226 -SDN113/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **Hj. Suryati Batubara, S.Pd.MM**
NIP : 19670823 199401 2 001
Pangkat/Gol.Ruang : Pembina Tk-I, IV-b
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SD Negeri 200113 Tanobato

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Adelia Amanda Harahap
NIM : 2020500048

Program studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Perguruan Tinggi : Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary
Padangsidempuan

Benar telah melaksanakan Penelitian di SD Negeri 200113 Padangsidempuan pada tanggal 13 Agustus 2024.

Demikian surat keterangan ini saya perbuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Padangsidempuan, 13 Agustus 2024

Kepala Sekolah SDN 200113 Padangsidempuan

Hj. Suryati Batubara, S.Pd.MM

NIP. 19670823 199401 2 001