



**MODEL POLA ASUH ORANG TUA DALAM MENCEGAH  
KECANDUAN ANAK-ANAK BERMAIN *GAME ONLINE*  
DI KELURAHAN PADANG MATINGGI KECAMATAN  
RANTAU UTARA KABUPATEN  
LABUHAN BATU**

**SKRIPSI**

*Diajukan Untuk Melengkapi Tugas Dan Syarat-syarat Untuk  
Mencapai Gelar Sarjana Sosial (S.Sos) Dalam Bidang  
Ilmu Bimbingan Dan Konseling Islam*

Oleh:

**AMELIA TANJUNG  
NIM. 18 302 00021**

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING ISLAM**

**FAKULTAS DAKWAH DAN ILMU KOMUNIKASI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SYEKH  
ALI HASAN AHMAD ADDARY  
PADANGSIDIMPUAN  
2023**



**MODEL POLA ASUH ORANG TUA DALAM MENCEGAH  
KECANDUANAN ANAK-ANAK BERMAIN *GAME ONLINE*  
DI KELURAHAN PADANG MATINGGI KECAMATAN  
RANTAU UTARA KABUPATEN  
LABUHAN BATU**

**SKRIPSI**

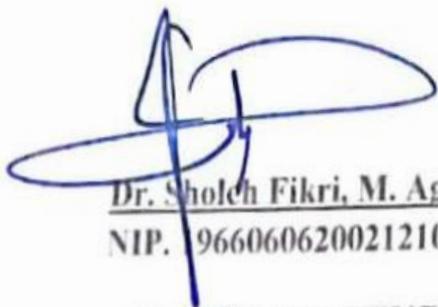
*Diajukan Untuk Melengkapi Tugas Dan Syarat-syarat Untuk  
Mencapai Gelar Sarjana Sosial (S.Sos) Dalam Bidang  
Ilmu Bimbingan Konseling Islam*

Oleh:

**AMELIA TANJUNG**

**NIM. 18 302 00021**

**PEMBIMBING I**



**Dr. Sholeh Fikri, M. Ag**  
**NIP. 96606062002121003**

**PEMBIMBING II**



**Esli Zuraidah Siregar, M. Sos**  
**NIP. 199208102019032013**

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING ISLAM**

**FAKULTAS DAKWAH DAN ILMU KOMUNIKASI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SYEKH  
ALI HASAN AHMAD ADDARY  
PADANGSIDIMPUAN  
2023**



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN  
FAKULTAS DAKWAH DAN ILMU KOMUNIKASI  
Jalan T. Rizal Nurdin Km 4,5 Sihitang Kola Padang Sidempuan 22733  
Telepon (0634) 22080 Faksimili (0634) 24022 Website uinsyahada.ac.id

Hal Skripsi  
An **Amelia Tanjung**  
Lamp 6 (Exemplar) Exemplar

Padangsidempuan, **15** Agustus 2023  
Kepada Yth  
Ibu Dekan FDIK  
Universita Islam Negeri Syekh Ali Hasan  
Ahmad Addary Padangsidempuan  
Di  
Padangsidempuan

Assalamu'alaikum Wr Wb.

Setelah membaca, menelaah dan memberikan saran-saran perbaikan seperlunya terhadap skripsi an **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**" maka kami berpendapat bahwa skripsi ini telah dapat diterima untuk melengkapi tugas dan syarat-syarat mencapai gelar Sarjana Sosial (S.Sos) dalam bidang ilmu Bimbingan Konseling Islam pada Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.

Seiring dengan hal di atas, maka saudara tersebut sudah dapat menjalani sidang munaqasyah untuk mempertanggung jawabkan skripsinya ini.

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

Wassalamu'alaikum Wr Wb.

PEMBIMBING I



Dr. Soleh Fikri, M.Ag  
NIP. 196606062002121003

PEMBIMBING II



Esli Zuraidah Siregar, M. Sos  
NIP. 199208102019032013

## SURAT PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Amelia Tanjung  
NIM : 1830200021  
Fak/Prodi : Dakwah dan Ilmu Komunikasi / BKI  
Judul Skripsi : Model Pola Asuh Orang Tua dalam Mencegah Kecanduan Anak-anak Bermain *Game Online* di Kelurahan Padang Matinggi Kecamatan Rantau Utara Kabupaten Labuhan Batu

Dengan ini menyatakan menyusun skripsi sendiri tanpa menerima bantuan tidak sah pihak lain, kecuali arahan tim pembimbing dan tidak melakukan plagiasi sesuai dengan kode etik mahasiswa UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan pasal 14 ayat 2.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi sebagaimana tercantum pada pasal 19 ayat ke 4 kode etik Mahasiswa UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan pencabutan gelar akademik dengan tidak hormat dan sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padangsidempuan, **27** Juli 2023  
Pembuat Pernyataan



Amelia Tanjung  
NIM. 1830200021

## HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIK

Sebagai civitas akademik Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan saya yang bertandatangan dibawah ini

Nama	Amelia Tanjung
NIM	1830200021
Prodi	Bimbingan Konseling Islam
Fakultas	Dakwah dan Ilmu Komunikasi
Jenis Karya	Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan Hak Bebas Royalti Non eksklusif (*Non-Exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya 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"** beserta perangkat yang ada (jika diperlukan), dengan Hak Bebas Royalti non eksklusif ini Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di Padangsidempuan  
Pada Tanggal 29 Juli 2023  
Yang menyatakan,



Amelia Tanjung  
NIM. 1830200021

## SURAT PERNYATAAN KEABSAHAN DAN KEBENARAN DOKUMEN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **AMELIA TANJUNG**  
Tempat/Tgl Lahir : Rantauprapat, 15 September 2000  
NIM : 18 302 00021  
Fak/Prodi : FDIK/BKI

Menyatakan dengan sesungguhnya:

1. Segala data terdapat dalam dokumen permohonan ujian munaqosyah ini adalah benar dan sah.
2. Apabila di kemudian hari ditemukan bahwa dokumen-dokumen yang telah saya berikan tidak benar, maka saya bersedia dikenakan sanksi sesuai dengan peraturan dan ketentuan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini dibuat untuk dapat digunakan seperlunya.

Padangsidempuan, **27** Juli 2023  
Yang Membuat Pernyataan



**AMELIA TANJUNG**  
**NIM. 18 302 00021**



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN  
FAKULTAS DAKWAH DAN ILMU KOMUNIKASI

Jl. T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sibitang Padangsidempuan 22713  
Telp. (0634) 22080 Fps. (0634) 24022

DEWAN PENGUJI  
SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI

Nama : Amelia Tanjung  
NIM : 183020021  
Fakultas/Prodi : Dakwah dan Ilmu Komunikasi/ Bimbingan Konseling Islam  
Judul Skripsi : MODEL POLA ASUH ORANG TUA DALAM MENCEGAH  
KECANDUAN ANAK-ANAK BERMAIN *GAME ONLINE* DI  
KELURAHAN PADANG MATINGGI KECAMATAN RANTAU  
UTARA KABUPATEN LABUHAN BATU

Ketua

Dr. Sholeh Fikri, M.Ag.  
NIP. 196606062002121003

Anggota

Dr. Sholeh Fikri, M.Ag.  
NIP. 196606062002121003

Dr. Mohd. Rafiq, S.Ag., M.A.  
NIP. 196806111999031002

Sekretaris

Risdawati Siregar, S.Ag., M.Pd.  
NIP. 197603022003122001

Risdawati Siregar, S.Ag., M.Pd.  
NIP. 197603022003122001

Hasbi Ansori Hasibuan, M.M.  
NIDN. 2018078702

Pelaksanaan Sidang Munaqasyah

Di : Padangsidempuan  
Hari/Tanggal : Jum'at, 28 Juli 2023  
Pukul : 15.30 WIB s/d Selesai  
Hasil/Nilai : Lulus / 77,75 (B)  
Indeks Prestasi Kumulatif : 3,41  
Predikat : Sangat Memuaskan



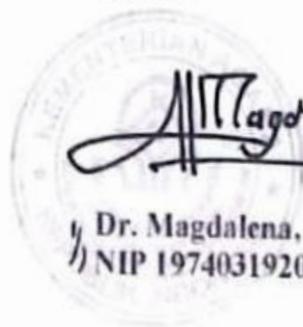
**PENGESAHAN**

Nomor: **799** /Un.28/F.4c/PP.00.9/08/2023

Ditulis Oleh : Amelia Tanjung  
NIM : 1830200021  
Prodi : Bimbingan Konseling Islam  
Judul Skripsi : **MODEL POLA ASUH ORANG TUA DALAM MENCEGAH  
KECANDUAN ANAK-ANAK BERMAIN *GAME ONLINE* DI  
KELURAHAN PADANG MATINGGI KECAMATAN RANTAU  
UTARA KABUPATEN LABUHAN BATU**

Telah Dapat Diterima untuk Memenuhi Salah Satu Tugas  
dan Syarat-Syarat dalam Memperoleh Gelar  
**Sarjana Sosial (S.Sos)**

Padangsidimpuan ~~28~~ Agustus 2023  
Dekan,



Dr. Magdalena, M.Ag.  
NIP 197403192000032001

## ABSTRAK

**NAMA** : Amelia Tanjung  
**NIM** : 1830200021  
**JUDUL** : Model Pola Asuh Orang Tua dalam Mencegah Kecanduan Anak-anak Bermain *Game Online* di Kelurahan Padang Matinggi Kecamatan Rantau Utara Kabupaten Labuhan Batu  
**TAHUN** : 2023

Masalah yang terdapat pada penelitian ini adalah fasilitas *game* diberikan orang tua kepada anak tanpa pengawasan, anak-anak bebas mengakses *game online* kapanpun dengan durasi waktu sesuka anak. Akibatnya memberi dampak buruk kepada anak, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apa motif anak bermain *game online*, untuk mengetahui akibat atau efek buruk *game online* bagi anak, untuk mengetahui bagaimana model pola asuh orang tua dalam mencegah kecanduan anak-anak bermain *game online* di Kelurahan Padang Matinggi kecamatan Rantau Utara Kabupaten Labuhan Batu. Teori yang digunakan orang tua berkaitan dengan model pola asuh otoriter, demokratis, dan permisif dari Baumrind sebagai pisau analisis.

Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan analisis deskriptif yang bersifat menggambarkan keadaan di lapangan secara murni dan sumber data terdiri dari sumber data primer orang tua sebanyak 10 orang dan anak-anak sebanyak 10 orang, dan sumber data sekunder adalah tetangga atau warga sebanyak 2 orang Kelurahan Padang Matinggi.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa yang mendorong anak-anak bermain *game online* adalah kurang pengawasan orang tua sebanyak 3 orang anak, pengaruh lingkungan sebanyak 5 orang anak dan kurang komunikasi antara anak dan orang tua sebanyak 4 orang anak. Akibat atau efek samping *game online* bagi anak membuat anak menjadi pembangkang sebanyak 2 orang anak, malas sebanyak 4 orang anak dan tidak terjaganya kesehatan anak sebanyak 2 orang anak. Model pola asuh orang tua dalam mencegah kecanduan anak-anak bermain *game online* di Kelurahan Padang Matinggi Kecamatan Rantau Utara Kabupaten Labuhan Batu 3 orang tua membatasi anak bermain *game online* menjadi 1 atau 2 jam dalam sehari atau memberi pengawasan lebih sebanyak, dan menyuruh anak untuk melakukan kegiatan yang positif sebanyak 5 orang, adapun hal positifnya seperti sekolah arab, les privat atau les tambahan disekolah, olahraga dan mengaji di RQV (Rumah Qur'an Violet).

**Kata kunci:** Pola Asuh, Orang Tua, Kecanduan *Game Online*

## KATA PENGANTAR



Puji syukur penulis ucapkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya pada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini. Sholawat serta salam selalu tucurahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang selalu menjadi dambaan umat, pimpinan sejati dan pengajar yang bijaksana.

Alhamdulillah dengan karunia dan hidayah-Nya penulis berhasil menyelesaikan skripsi dengan judul **“Model Pola Asuh Orang Tua Dalam Mencegah Kecanduan Anak-Anak Bermain *Game Online* Di Kelurahan Padang Matinggi Kecamatan Rantau Utara Kabupaten Labuhan Batu ”** dapat diselesaikan dengan baik.

Dalam penulisan skripsi ini, penulis banyak mengalami kesulitan dan hambatan yang disebabkan keterbatasan referensi yang relevan dengan pembahasan dalam penelitian ini dan masih minimnya ilmu pengetahuan yang penulis miliki. Namun berkat hidayah-Nya serta bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Pada kesempatan ini dengan sepenuh hati penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Rektor Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan , Bapak Dr. H. Muhammad Darwis Dasopang, M.Ag. Wakil Rektor Bidang Akademik dan Pengembangan Lembaga, Bapak Dr. Erawadi, M.Ag. Wakil Rektor Bidang Administrasi Umum, Perencanaan dan

Keuangan, Bapak Dr. Anhar, MA. Wakil Rektor Bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama, Bapak Dr. Ikhwanuddin Harahap, M.Ag.

2. Dekan Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi, Ibu Dr. Magdalena, M.Ag. Wakil Dekan Bidang Akademik, Bapak Dr. Anas Habibi, M.A. Wakil Dekan Bidang Administrasi Umum, Perencanaan dan Keuangan, Bapak Drs. H. Agus Salim Lubis, M.Ag. Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi, Bapak Dr. Sholeh Fikri, M.Ag
3. Ketua Program Studi Bimbingan dan Konseling Islam, Ibu Fithri Choirunnisa Siregar, M.Psi, dan seluruh Bapak dan Ibu Civitas Akademik Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan, yang telah banyak membantu penulis saat menjalani kuliah dan menyusun skripsi ini.
4. Pembimbing I, Bapak Dr. Sholeh Fikri, M.Ag Pembimbing II, Ibu Esli Zuraidah Siregar, M.Sos yang telah bersedia dengan tulus untuk membimbing, mendorong dan mengarahkan penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
5. Kasubbag Akademik dan Kemahasiswaan Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi, Bapak Mukti Ali, S.Ag, beserta stafnya yang telah memberikan pelayanan akademik yang baik demi kesuksesan dalam perkuliahan dan penyusunan skripsi ini.
6. Kepala Perpustakaan Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan, Bapak Yusri Fahmi, S. Ag., S,S.,M.Hum., yang telah memberikan izin dan layanan perpustakaan yang diperlukan selama penyusunan skripsi ini.

7. Pembimbing Akademik, bapak Dr. H. Ali Sati, M.Ag yang selalu memberikan nasihat kepada saya.
8. Bapak dan Ibu Dosen Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan, yang telah membimbing, mendidik, memberikan ilmu pengetahuan selama perkuliahan, sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini sampai selesai.
9. Kepada Bapak Kepala Lurah Padang Matinggi. Maimun Saleh Ritonga yang telah memberikan izin saya untuk melakukan penelitian di Kelurahan Padang Matinggi Kecamatan Rantau Utara Kabupaten Labuhanbatu.
10. Kepada rekan seperjuangan Nur Fatimah, Linda Sihotang, Sri Wahyuni, dan teman-teman lainnya yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah memberikan motivasi serta dorongan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
11. Kepada sahabat saya Maisaroh Piliang, Fitri Juanda Situmorang S.E, Siti Riswani, Ainun Mardiah, Nanta Ramadani Tanjung dan Rahmadani Putri Rambe.
12. Teristimewa kepada Ayahanda H. Amir Bahrum Tanjung S.Pd dan Ibunda Nahriah Pohan, abang Azrul Azwan Tanjung, M Raja Tanjung, Kakak saya Fitri Rahmadani Tanjung, dan adik Najla Bahrum Tanjung. Nenek Nurdiah Ritonga tercinta, tersayang dan Keluarga yang sudah mendidik, mengasuh penulis sehingga dapat melanjutkan program S1 dan selalu memberikan do'a, menyemangati, dan dukungan serta memberikan bantuan kepada penulis

sampai skripsi ini selesai. Semoga ayah, ibu dan keluarga selalu dalam lindungan Allah SWT.

Akhirnya kepada Allah SWT jualah peneliti serahkan segalanya, karena atas rahmat dan karunia-Nya peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Peneliti menyadari sepenuhnya akan keterbatasan kemampuan dan pengalaman yang ada pada peneliti sehingga tidak menutup kemungkinan bila skripsi ini masih banyak kekurangan. Akhir kata, dengan segala kerendahan hati peneliti mempersembahkan karya ini, semoga bermanfaat bagi pembaca dan peneliti.

Padangsidempuan, Juli 2023

**Amelia Tanjung**  
**NIM. 18 302 00021**

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b>	
<b>SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING</b>	
<b>SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI</b>	
<b>SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI</b>	
<b>SURAT PERNYATAAN KEABSAHAN DAN KEBENARAN DOKUMEN</b>	
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>ii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>vi</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>viii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Fokus Masalah.....	7
C. Batasan Istilah.....	7
D. Rumusan Masalah.....	10
E. Tujuan Penelitian.....	10
F. Manfaat Penelitian.....	10
G. Sistematika Pembahasan.....	11
<b>BAB II KAJIAN TEORI</b> .....	<b>13</b>
A. Model.....	13
B. Pola Asuh.....	13
C. Orang Tua.....	17
D. Kecanduan <i>Game Online</i> .....	21
E. Kajian Terdahulu.....	27
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	<b>31</b>
A. Lokasi dan Waktu Penelian.....	31
B. Jenis dan Mtode Penelitian.....	31
C. Subjek Penelitian.....	32
D. Sumber Data.....	33
E. Teknik Pengumpulan Data.....	34
F. Teknik Analisis Data.....	37
G. Teknik Keabsahan Data.....	39

<b>BAB IV HASIL PENELITIAN</b> .....	<b>42</b>
A. Temuan Umum.....	42
1. Keadaan Geografis Kelurahan Padang Matinggi.....	42
2. Keadaan Penduduk.....	43
3. Kondisi Agama dan Penganutnya.....	45
4. Kondisi Mata Pencaharian Penduduk.....	45
5. Potensi Kelembagaan.....	46
6. Profil Informan.....	47
B. Temuan Khusus.....	48
1. Yang Mendorong Anak Bermain <i>Game Online</i> .....	49
2. Akibat atau Efek Samping <i>Game Online</i> bagi Anak.....	58
3. Model Pola Asuh Orang Tua dalam mencegah Kecanduan Anak-anak Bermain <i>Game Online</i> di Kelurahan Padang Matinggi Kecamatan Rantau Utara Kabupaten Labuhan Batu.....	64
C. Analisis Pembahasan.....	68
 <b>BAB V PENUTUP</b> .....	 <b>70</b>
A. Kesimpulan.....	70
B. Saran.....	71
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b>	
<b>DOKUMENTASI</b>	

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Letak Geografis kelurahan Padang Matinggi.....	41
Tabel 2.1 Jumlah Penduduk kelurahan Padang Matinggi .....	43
Tabel 2.2 Jumlah kepala keluarga di kelurahan Padang Matinggi .....	44
Tabel 3.1 Jumlah Agama dan Penganutnya.....	44
Tabel 4.1 Mata Pencaharian Penduduk di Kelurahan Padang Matinggi.....	45
Tabel 6.1 Profil Anak-anak Kecanduan <i>Game Online</i> .....	47
Tabel 6.2 Profil Orang Tua yang Memiliki Anak Kecanduan <i>Game Online</i> .....	47

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Orang tua adalah orang yang dianggap tua atau orang yang dihormati.<sup>1</sup> Peran orang tua dalam keluarga merupakan sebagai lingkungan pendidikan yang pertama dan utama bagi anak-anak dan remaja. Pendidikan keluarga lebih menekankan pada aspek moral atau pembentukan kepribadian daripada pendidikan untuk menguasai ilmu pengetahuan.<sup>2</sup> Orang tua merupakan pendidik utama bagi anak-anak, karena dari orang tua anak menerima pendidikan pertama. Dengan demikian, bentuk pertama dari pendidikan terdapat dalam keluarga. Apa yang terjadi pada anak, orang tua yang paling berperan penting dalam mengetahui dan mengatasinya.<sup>3</sup>

Setiap orang tua mempunyai tanggung jawab dalam mendidik anak dan mempunyai model masing-masing dalam mendidik anak, sebab anak merupakan amanah yang diberikan Allah bagi keduanya dan tidak dapat dialihkan kepada orang lain. Ajaran Islam menekankan agar setiap manusia dapat memelihara keluarganya dari bahaya siksa api neraka termasuk menjaga anak dan harta agar tidak menjadi fitnah di kemudian hari.

Keluarga merupakan tempat anak melihat cahaya kehidupan pertama, sehingga apapun yang dicurahkan dalam sebuah keluarga akan meninggalkan kesan

---

<sup>1</sup> Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2001), hlm. 136.

<sup>2</sup> Siti Hartinah, *Pengembangan Peserta Didik* (Bandung: Refika Aditama, 2011), hlm. 164.

<sup>3</sup> Akiyah Drajad, *Psikologi Perkembangan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), hlm. 35.

yang mendalam terhadap watak, pikiran serta sikap dan perilaku anak. Ini menunjukkan, bahwa setiap orang tua pasti menginginkan keberhasilan dalam pendidikan anak-anaknya. Keberhasilan tersebut tentunya tidak akan dapat terwujud tanpa adanya usaha dan peran dari orang tua itu sendiri.

Mendidik anak termasuk kewajiban terbesar bagi para orang tua. Sebagaimana seorang ayah bertanggung jawab dalam membina fisik dan tubuh anak-anaknya dan juga dituntut untuk bertanggung jawab dalam mendidik dan membina akhlak dan spiritual mereka. Yaitu dengan jalan berupaya membersihkan jiwa-jiwa mereka dalam meluruskan akhlakunya. Pentingnya mendidik anak itu dimulai sejak dini karena perkembangan jiwa anak telah mulai tumbuh sejak kecil sesuai fitrahnya.<sup>4</sup>

Pahala dari mendidik anak sangat besar, apabila orang tua berhasil dalam mendidik anaknya, kemudian anak-anaknya menjadi sholeh dan sholehah maka pahalanya mengalir terus meskipun orang tuanya sudah meninggal. Ajaran Islam menekankan agar setiap manusia dapat memelihara keluarganya dari bahaya siksa api neraka, juga termasuk menjaga anak dan harta agar tidak menjadi fitnah, yaitu dengan mendidik anak sebaik-baiknya, dengan tujuan menciptakan pribadi anak yang baik mengetahui yang makruf sekaligus mengamalkannya. Memastikan anaknya memperoleh pendidikan yang baik, orang tua akan terhindar dari bahaya fitnah dan terhindar pula dari bahaya siksa api neraka, sebagaimana Firman Allah SWT sebagai berikut:

---

<sup>4</sup> Abdul Aziz al-Fauzan, *Fikih Sosial Tuntunan dan Etika Hidup Bermasyarakat* (Jakarta: Qisthi Press, Cet. I, 2007), hlm. 211.

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

Artinya : Wahai orang-orang yang beriman! Peliharalah dirimu dan keluargamu dari api neraka yang bahan bakarnya adalah manusia dan batu; penjaganya malaikat-malaikat yang kasar, dan keras, yang tidak durhaka kepada Allah terhadap apa yang Dia perintahkan kepada mereka dan selalu mengerjakan apa yang diperintahkan. ( Q.S. At-Tahrim ayat 6).<sup>5</sup>

Maksud ayat di atas adalah sebagai orang yang beriman haruslah saling menjaga satu sama lain, saling menasehati satu sama lain sehingga semua bisa menjadi baik. Orang tua sebagai pendidikan pertama untuk anak harus pandai dalam mengajari anak sehingga anak bisa berperilaku baik dan membanggakan orang tua.

Pada zaman sekarang sudah jauh berbeda dengan zaman dahulu. Sekarang banyak perubahan yang terjadi sesuai dengan perkembangan zaman. Pengguna teknologi tanpa memandang umur dan jenis kelamin, baik itu anak-anak yang masih dini maupun yang sudah dewasa, semuanya memiliki alat elektronik masing-masing dan berbagai macam bentuk dan kualitasnya. Anak-anak sekarang tidak bisa jauh dari alat elektronik seperti Android. Android adalah sistem operasi berbasis Linux dengan kode sumber terbuka dan berlisensi APACHE 2.0 yang dirancang beragam untuk perangkat bergerak layar sentuh seperti telepon pintar dan komputer tablet.<sup>6</sup>

---

<sup>5</sup> Al-Qur'an Surah AL- Tahrim Ayat 6 Yayasan Penyelenggara Penerjemah Penafsiran, *Tafsir Al-Misbah*, (Jakarta: Depag RI , 1992), hlm. 345.

<sup>6</sup> Suryono, Sigit. *Panduan Membuat Aplikasi Android dengan Android studio*, (Jakarta: Lauwba Techno Indonesia, 2019), hlm. 4.

Di era modren ini Android sudah bisa mengunduh aplikasi *game online* sehingga dapat digunakan dan dimainkan di mana saja, asalkan dapat terkoneksi dengan jaringan internet. Di Indonesia sendiri permainan *game online* paling banyak digemari oleh berbagai kalangan anak-anak, remaja, maupun yang sudah dewasa. Mereka beranggapan bahwa bermain *game online* segala rasa penat dan stres (baik itu yang berasal dari diri sendiri, orang tua, guru maupun orang lain) dapat berkurang bahkan dapat menghilang dengan cara mereka meluapkan segala penat dan stress tersebut dengan bermain *game online*. Dari penelitian ini banyak orang tua yang sudah merasa resah dengan adanya *game online*, karena sebagian anak-anak tidak patuh lagi terhadap orang tua disebabkan sibuk dengan *game online* yang dimainkan setiap hari.<sup>7</sup>

Orang tua merupakan pendidik utama dan pertama bagi anak-anaknya karena dari orang tua pendidikan pertama diperoleh. Dengan demikian bentuk pertama dari pendidikan terdapat dalam keluarga. Orang tua adalah orang yang berperan penting dalam mengajarkan anak untuk menjadi pribadi yang lebih baik berperan aktif dalam mendidik anak-anaknya.

Sebagaimana Hadis Rasulullah SAW mengenai Orang tua yang merupakan pendidik utama bagi anak-anaknya:

وَقَالَ عَلَيْهِ الصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ: لِأَنَّ يُؤَدِّبَ الرَّجُلُ وَاَلِدَهُ خَيْرٌ لَهُ مِنْ أَنْ يَتَّصِدَّقَ بِصَاعٍ

---

<sup>7</sup> Rosida Miftakhul Janah, Upaya Orang tua Dalam Mengatasi Kecanduan Bermain Game Online Pada Anak Di Dusun Jetis Klepu Ceper Kabupaten Klaten Tahun Pelajaran 2020\2021. Skripsi tahun 2021.

Nabi SAW. Bersabda, “Seseorang mendidik anaknya itu lebih baik baginya dari pada ia menshasadaqahkan (setiap hari) satu sha’.” Hadist ini diriwayatkan oleh imam At-Tirmidzi dari sahabat jabir bin Samurah r.a.<sup>8</sup>

Maksud hadits di atas adalah sebaik-baiknya bersedekah lebih baik lagi mengajari anak kepada hal yang baik. Karena anak merupakan tanggung jawab orang tua baik saat ini maupun kelak anak sudah dewasa. Orang tua akan selalu mendidik anak kepada hal yang baik supaya anak bisa berperilaku baik nantinya.

Dengan demikian, orang tua yang membentuk perilaku anaknya. Seorang anak biasanya butuh perhatian dari kedua orang tuanya. Pada zaman sekarang banyak keluarga yang mencari uang untuk kebahagiaan anak –anaknya, tanpa mereka sadari yang paling penting bagi anak-anak adalah berkumpul bersama kedua orang tuanya, bukan uang yang banyak. Kasih sayang lebih diharapkan anak-anak dari pada segalanya, tetapi orang tua lebih memikirkan uang karena mereka berpikir dengan uang memberikan fasilitas yang memadai serta dapat memfasilitasi kemauan anaknya adalah salah satu cara mendidik anak baik melalui android atau yang lainnya.

Dengan adanya permianan *game online* dapat memberikan berbagai dampak positif maupun negatif. Dampak positifnya antara lain meningkatkan sistem motorik, anak-anak yang bermain *game online* dapat meningkatkan keterampilan strategi bermain dan bahasa, sedangkan dampak negatifnya adalah

---

<sup>8</sup> Hadis Riwayat Imam AT-Tirmidzi dari sahabat Jabir bin Samurah r.a Mukhtashar Kitab Al-Umm Fiil Fiqhi, Mohammad Yazir Abd. Muthalib, Andi Arlin, “*Ringkasan Kitab Al umm*”, (Jakarta: Pustaka Azzam, 2004), hlm. 324

akan mudah melupakan skala prioritas dalam aktivitas kesehariannya, misalnya bisa menimbulkan rasa malas dan kecanduan.<sup>9</sup>

*Game online* sendiri memiliki fitur-fitur yang menarik diantaranya berisi gambar-gambar, dan animasi yang mendorong anak bahkan orang dewasa tertarik untuk bermain *game online*. Dalam bermain *game online* tersebut terdapat banyak pilihan bermacam-macam game yang menyajikan fitur-fitur menarik diantaranya: *Game Mobile Legend, Free Fire, PUBG Mobile*, serta banyak *game* lainnya. Sebagian besar anak-anak Indonesia terdampak ke dalam permainan *game online*, tidak hanya anak-anak yang tinggal di kota besar, akan tetapi sampai pada wilayah pedesaan salah satunya di Kelurahan Padang Matinggi Kecamatan Rantau Utara Kabupaten Labuhan Batu.

Adapun hasil wawancara bersama orang tua anak-anak yang kecanduan *game online* mengatakan: “iya, dari awal anak saya diberi handphone untuk belajar daring, tetapi saya tidak tahu anak saya malah bermain *game online*, dan sekarang dia sudah kecanduan dengan *game online* bahkan belajar saja sudah tidak dihiraukan lagi.<sup>10</sup>

Berdasarkan keterangan ibu Uti bahwa mereka memang kurang memperhatikan anak-anaknya sehingga anaknya lebih bebas dalam bermain *game online*.

Dari hal inilah yang membuat peneliti tertarik untuk meneliti penelitian ini. Banyak orang tua yang berupaya untuk mengubah anak-anaknya yang kecanduan

---

<sup>9</sup> Tri Risqi Arianto, Dampak *Game online* Terhadap Prestasi Belajar Anak. *JUTIM Jurnal Teknik Informatika Musirawas* vol 1, No 1 tahun 2016. Diakses pada 3 Agustus 2022. Pukul 15.30.

<sup>10</sup> Uti, wawancara dengan orang tua anak yang kecanduan *game online* pada anak-anak di Kelurahan Padang Matinggi, Sabtu 03 September 2022, pukul 13.30

*game online* karena kecanduannya membuat sehari-hari anak tidak teratur. Model pola asuh orang tua yang digunakan orang tua adalah permisif yaitu membiarkan apa maunya anak.<sup>11</sup>

Dengan demikian orang tua yang menjadi penyemangatkan anak-anaknya untuk bisa berubah. Dengan latar belakang diatas, maka peneliti tertarik untuk meneliti lebih lanjut tentang bagaimana “ **MODEL POLA ASUH ORANG TUA DALAM MENCEGAH KECANDUAN ANAK-ANAK BERMAIN GAME ONLINE DI KELURAHAN PADANG MATINGGI KECAMATAN RANTAU UTARA KABUPATEN LABUHAN BATU**”

## **B. Fokus Masalah**

Berdasarkan permasalahan yang ada maka penelitian ini berfokus kepada model pola asuh orang tua dalam mencegah kecanduan anak-anak bermain *game online* di Kelurahan Padang Matinggi Kecamatan Rantau Utara Kabupaten Labuhan Batu, penelitian ini terfokus di Kelurahan Padang Matinggi lingkungan Padang Matinggi Mesjid.

## **C. Batasan Istilah**

### 1. Model

Model adalah pola (contoh, acuan, ragam dan sebagainya) dari sesuatu yang akan dibuat atau dihasilkan.<sup>12</sup> Model yang dimaksud dalam

---

<sup>11</sup> Observasi Awal, Mengenai Latar Belakang kecanduan *game online* terhadap anak-anak di Kelurahan Padang Matinggi Kecamatan Rantau Utara Kabupaten Labuhan Batu, pada tanggal 22 Juni 2022.

<sup>12</sup> KBBI DARING, (Jakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2016), hlm. 234.

penelitian ini adalah model (pola) asuh yang digunakan orang tua terhadap anak yang kecanduan dengan *game online*.

## 2. Orang tua

Orang tua merupakan pendidik utama dan pertama bagi anak-anak mereka karena dari merekalah anak mula-mula menerima pendidikan. Dengan demikian bentuk pertama dari pendidikan terdapat dalam keluarga. Apa yang sedang terjadi pada anak orang tua adalah orang yang paling sangat berperan penting dalam mengetahui dan mengatasinya.<sup>13</sup>

Orang tua yang dimaksud dalam penelitian adalah ibu dan ayah yang memberikan bimbingan kepada anaknya sehingga anak bisa mengubah kebiasaan dalam bermain *game online*.

## 3. Kecanduan *Game online*

Kecanduan atau ketagihan adalah saat tubuh atau pikiran kita dengan buruknya menginginkan atau memerlukan sesuatu agar bekerja

dengan baik. Pecandu disebut bila memiliki ketergantungan fisik dan ketergantungan psikologis.<sup>14</sup>

Kecanduan yang dimaksud peneliti adalah anak-anak yang candu dengan *game online*, sehingga tidak mendengarkan apa yang di perintahkan orang tua kecuali hanya fokus dengan *game online*.

Secara bahasa game berasal dari bahasa inggris yaitu *games* yang artinya permainan dan online yang berarti terhubung. Menurut *Young* dan

---

<sup>13</sup> Zakiyah Daradjat, *Psikologi Perkembangan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2021), hlm. 35.

<sup>14</sup> KBBI Daring, <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/Kecanduan>. Diakses Pada tanggal 25 Mei 2022. Pukul 11.00 WIB.

*Drajat* mengutarakan pendapatnya bahwa *game* yang menggunakan sebuah jaringan internet, yang di dalamnya terdapat sebuah interaksi antara satu orang atau lebih yang mencapai tujuan tertentu, untuk mencapai berbagai misi, dan meraih hasil tertinggi dalam *game*.<sup>15</sup>

*Game online* yang dimaksud dalam penelitian ini adalah permainan yang digunakan anak-anak yang di *download* di *handphone* ketagihan setiap hari. Permainan inilah yang membuat anak-anak candu untuk memainkannya.

#### 4. Anak

Anak adalah anugerah yang diberikan oleh tuhan yang harus dijaga, dirawat dan diberi bekal sebaik-baiknya. Bagaimanapun kondisi anak tersebut ketika dilahirkan. Orang tua akan merasa senang dan bahagia apabila anak yang dilahirkannya memiliki kondisi fisik dan psikis yang sempurna. Sebaliknya, orang tua akan merasa sedih apabila anak yang dimilikinya lahir dengan kondisi fisik dengan tidak sempurna.

Anak yang dimaksud disini adalah anak yang akan di bimbing oleh orang tua. Anak yang biasa bermain *game online* yang tidak tau apa tujuan dan maksud game online dia hanya tau bagaimana caranya menaikkan level setinggi-tingginya tanpa mengetahui akibat dari *game online* kepada dirinya sendiri dengan bimbingan orang tua anak akan semakin tau apa dampak *game online* bagi dirinya jika ia terlalu sering bermain *game online*.

---

<sup>15</sup> Ramadan Febri, *Penarikan Diri Dalam Game Online (Studi Deskriptif Kualitatif Withdrawal Gamer Mobile Legends Mahasiswa ilmu Komunikasi UMS 2014)* Skripsi: Lampung Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Komunikasi dan Informatika, hlm.7. <http://eprints.ums.ac.id/63561/Di> akses pada tanggal 25 Mei 2022 Pada Pukul: 10. 46 WIB.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan fokus masalah di atas, maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Apa motif anak bermain *game online*?
2. Apa akibat atau efek buruk *game online* bagi anak?
3. Bagaimana model pola asuh orang tua dalam mencegah kecanduan anak-anak bermain *game online* di Kelurahan Padang Matinggi Kecamatan Rantau Utara Kabupaten Labuhan Batu?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang tertera di atas, penelitian ini memiliki beberapa tujuan penulisan, yaitu:

1. Untuk mengetahui apa yang mendorong anak bermain *game online*.
2. Untuk mengetahui akibat atau efek samping *game online* bagi anak.
3. Untuk mengetahui bagaimana model pola asuh orang tua dalam mencegah kecanduan anak-anak bermain *game online* di Kelurahan Padang Matinggi Kecamatan Rantau Utara Kabupaten Labuhan Batu.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan akan membantu memperkaya ilmu pengetahuan baik secara tertulis maupun tidak tertulis, yaitu diantaranya sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Dengan adanya penelitian ini diharapkan mampu memberikan

sumbangan penelitian (referansi) terhadap ilmu pengetahuan terkait dengan model pola asuh orang tua dalam mencegah kecanduan anak-anak bermain *game online*.

## 2. Manfaat Praktis

- a. Bagi pendidik hasil penelitian ini bisa dijadikan sebagai salah satu media yang dijadikan sebagai bahan acuan dalam model pola asuh orang tua dalam mencegah kecanduan anak-anak bermain *game online*.
- b. Bagi subyek penelitian hasil penelitian ini bisa dijadikan sebagai instrument dalam menangani anak yang kecanduan bermain *game online*.
- c. Bagi mahasiswa umum penelitian ini bisa dijadikan contoh konkret dalam model pola asuh orang tua dalam mencegah kecanduan anak-anak bermain *game online*.

## G. Sistematika Pembahasan

Sistematika yang dijabarkan dalam penelitian ini adalah:

BAB I Pendahuluan, memuat latar belakang masalah, fokus masalah, batasan istilah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika pembahasan. Tujuannya adalah untuk memberikan gambaran garis besar masalah penelitian ini.

BAB II Kajian Teori, yaitu; Model, orang tua, kecanduan *game online*, akibat *game online*, dampak *game online*, pola asuh orang tua, pengaruh *game online dimensi pola asuh*.

BAB III Metodologi penelitian, mencakup tentang lokasi dan waktu penelitian, jenis penelitian, unit analisis/ subjek penelitian, sumber data, teknik

pengumpulan data, teknik pengolahan dan analisis data, dan teknik pengecekan keabsahan data.

BAB IV Hasil Penelitian, berisikan mengenai gambaran umum yang menjelaskan kondisi wilayah studi, dan temuan umum pembahasan dari berbagai hasil pengumpulan data dan analisis mengenai hasil tersebut.

BAB V Penutup, berisikan kesimpulan dari keseluruhan pembahasan dan saran rekomendasi dari hasil kesimpulan tersebut.

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **A. Model**

Model adalah pola (contoh, acuan, ragam dan sebagainya) dari sesuatu yang akan dibuat atau dihasilkan.<sup>16</sup> Model yang dimaksud dalam penelitian ini adalah model (pola) asuh yang digunakan orang tua terhadap anak yang kecanduan dengan *game online*. Kebanyakan orang tua merasa khawatir karena jumlah waktu yang digunakan anak-anaknya untuk mengakses internet. Awalnya orang tua menyediakan fasilitas atau mengizinkan bermain di warnet. Namun, akhirnya orang tua tidak mampu mengontrol anak-anaknya mengakses internet yang tujuan awalnya untuk mengerjakan tugas sekolah, tetapi banyak remaja yang menggunakan komputer untuk bermain *game online*.<sup>17</sup>

#### **B. Pola Asuh**

Pola asuh orang tua adalah sikap orang tua dalam berinteraksi dengan anak-anaknya. Sikap yang dilakukan orang tua antara lain mendidik, membimbing, serta mengajarkan nilai-nilai yang sesuai dengan norma-norma yang dilakukan dimasyarakat. Pola asuh ini juga berpengaruh terhadap pembentukan karakter anak selain hubungannya dengan ibunya. Pola asuh dibedakan atas tiga gaya/pola asuh orang tua, yaitu otoriter, permisif dan demokratis. Pengaruh pola asuh orang tua dalam pembentukan dan perkembangan kepribadian anak sangat besar karena keluarga merupakan kelompok sosial yang pertama dimana anak dapat berinteraksi,

---

<sup>16</sup> KBBI DARING, (Jakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2016), hlm. 234.

<sup>17</sup> Smart A, *Cara Cerdas Mengatasi Anak Kecanduan game*, (Jogjakarta: A Plus Book, 2016), hlm. 23.

tempat anak belajar dan menyatakan dirinya sebagai makhluk sosial. Penelitian oleh Rohner, hasil penelitiannya menunjukkan bahwa pengalaman masa kecil seseorang sangat mempengaruhi perkembangan kepribadiannya (karakter dan kecerdasan emosional).<sup>18</sup>

Dimensi Pola Asuh dalam pandangan Braumind pola asuh orang tua memiliki dua dimensi, yaitu dimensi kontrol dan dimensi kehangatan:

#### 1. Dimensi Kontrol

Dalam dimensi kontrol ini, orang tua mengharapkan kematangan dan tanggung jawab dari anak. Dimensi kontrol memiliki aspek berperan yaitu:

- a. Pembatasan sebagai tindakan pencegahan apa yang ingin dilakukan anak dalam bentuk larangan.
- b. Tuntutan ini berarti bahwa orang tua mengharapkan serta berusaha supaya anak dapat memenuhi standar tingkah laku, sikap dan tanggung jawab yang telah ditetapkan.
- c. Sikap orang tua yang ketat dan tegas dalam menjaga anak supaya selalu mematuhi aturan yang diberikan.
- d. Campur tangan orang tua sebagai intervensi yang dilakukan orang tua terhadap rencana anak, hubungan interpersonal anak dan kegiatan lainnya.
- e. Orang tua yang menggunakan kekuasaan sewenang-wenang, mempunyai kontrol yang tinggi dalam menegakkan aturan. Orang tua merasa mempunyai

---

<sup>18</sup> Ulkifli, *Psikologi Perkembangan*, (Bandung: Remaja Rosda Karya), hlm. 34.

hak untuk menghukum bila tingkah laku anak tidak sesuai dengan yang diharapkan.<sup>19</sup>

## 2. Dimensi Kehangatan

Dimensi kehangatan tidak kalah penting dengan dimensi kontrol, sebab waktu dalam pengasuhan anak mampu menciptakan suasana yang menyenangkan dalam kehidupan keluarga. Dimensi kehangatan memiliki beberapa aspek yang berperan, antara lain:

- a. Perhatian orang tua terhadap kesejahteraan anak.
- b. Responsivitas orang tua terhadap kebutuhan anak.
- c. Meluangkan waktu untuk melakukan kegiatan bersama anak.
- d. Menunjukkan rasa antusias pada tingkah laku yang ditampilkan anak.
- e. Peka terhadap kebutuhan emosional anak.

Jenis-jenis pola asuh Baumrind mengungkapkan bahwa pola asuh orang tua ada tiga diantaranya yaitu:

### 1. Pola asuh otoriter

Pola asuh ini menggabungkan tingkat kontrol yang tinggi dan tingkat kehangatan yang rendah. Pola asuh otoriter adalah pola asuh membatasi dan bersifat menghukum yang menuntut anak untuk mengikuti perintah-perintah orang tua dan menghormati pekerjaan dan usaha. Selain itu, anak-anak yang orang tuanya otoriter sering kali cemas akan perbandingan sosial, gagal memprakarsai kegiatan, dan memiliki keterampilan komunikasi yang rendah.

---

<sup>19</sup> *Ibid.*, hlm. 45.

## 2. Pola asuh demokratis

Pola asuh ini menggabungkan kontrol yang tinggi dengan banyak kehangatan dan dorongan. Pola asuh demokratis mendorong anak untuk mandiri tetapi tetap memberikan batasan dan mengendalikan tindakan-tindakan mereka. Anak-anak yang mempunyai orang tua demokratis berkompeten secara sosial, percaya diri, dan bertanggung jawab secara sosial.

## 3. Pola asuh permisif

Pola asuh ini merupakan gaya pengasuhan yang menyediakan banyak kehangatan dan penerimaan yang sedikit serta memiliki aturan kepada anak. Orangtua yang permisif adalah orang tua yang menghargai ekspresi diri dan pengaturan diri. Mereka hanya membuat sedikit permintaan dan membiarkan anak memonitor aktivitas mereka sendiri sedapat mungkin. Mereka hangat, jarang menghukum, tidak mengontrol dan tidak menuntut.<sup>20</sup>

Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Pola Asuh Hurlock mengemukakan bahwa beberapa faktor yang dapat mempengaruhi orangtua dalam memilih pola asuh, yaitu:

### 1. Hereditas

Hereditas atau keturunan merupakan aspek individu yang bersifat bawaan dan memiliki potensi untuk berkembang. Hereditas merupakan faktor pertama yang mempengaruhi perkembangan individu. Dalam hal ini hereditas diartikan sebagai totalitas karakteristik individu yang diwariskan orang tua

---

<sup>20</sup> Junaidi, *Macam-macam Pola Asuh Orang Tua*, (Jakarta: Gramedia Grup, 2011), hlm. 56.

kepada anak, atau segala potensi baik fisik maupun psikis yang dimiliki individu sejak masa konsepsi (pembuahan ovum oleh sperma) sebagai pewarisan dari pihak orangtua melalui gen-gen. Adapun yang diturunkan orang tua kepada anaknya adalah sifat strukturnya bukan tingkah laku yang diperoleh sebagai hasil belajar atau pengalaman.

## 2. Lingkungan

Lingkungan merupakan faktor yang sangat menentukan tercapai atau tidaknya potensi bawaan. Lingkungan yang cukup baik akan memungkinkan tercapainya potensi bawaan, sedangkan lingkungan yang kurang baik akan menghambatnya.<sup>21</sup>Lingkungan merupakan faktor penghambat paling besar terhadap peran orang tua terhadap anak. Rasa ingin tau akan hal yang menurut anak baru di lingkungan sekitar terutama akan hal negatif dapat menjadikan anak susah akan menerima peran orang tua terhadap anak. orang tua dapat membimbing dan mengarahkan anak akan hal baik dan buruk terhadap anak dengan membimbing. Keadaan lingkungan dapat mempengaruhi anak untuk menerima arahan orang tua.<sup>22</sup>

## C. Orang Tua

Dalam kamus besar bahahasa 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

---

<sup>21</sup> *Ibid.*, hlm. 58.

<sup>22</sup> *Ibid.*, hlm. 59

membentuk sebuah keluarga. Orang tua merupakan orang yang paling berjasa dalam kehidupan anak. Kaidah ini ditetapkan secara kodrati, artinya orangtua tidak dapat berbuat lain. Mereka harus menepati posisi itu dalam keadaan bagaimanapun juga karena mereka ditakdirkan menjadi Orang tua anak yang dilahirkannya.<sup>23</sup>

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 nantinya. Orang tua juga pastinya mempersiapkan bekal pendidikan, karakter, dan lain-lain. Pada masa pertumbuhan, anak sangatlah membutuhkan bimbingan orang tua yang selalu mengarahkan anak.<sup>24</sup>

Menurut *Hallen* yang di kutip dari buku BK Islam tanggung jawab orang tua terhadap anak adalah sebagai berikut:

1. Memelihara dan membesarkan anak. Ini adalah bentuk yang paling sederhana dari tanggung jawab dari setiap orang tua dan merupakan dorongan alami untuk mempertahankan kelangsungan hidup manusia.
2. Melindungi dan menjamin kesehatan, baik jasmaniah maupun rohaniah dari berbagai gangguan penyakit dan dari penyelewengan kehidupan dari tujuan hidup yang sesuai dengan filsafah hidup dan agama yang dianut.

---

<sup>23</sup> Kamus Besar Bahasa Indonesia, (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2002), hlm. 119.

<sup>24</sup> Hendi dan Rahmadani Wahyu Suhendi, *Pengantar Studi Sosiolog Keluarga* (Bandung: Pustaka Setia, 2000), hlm. 41.

3. Memberi pengajaran dalam arti yang luas sehingga anak memperoleh peluang untuk memiliki pengetahuan dan kecakapan seluas dan setinggi mungkin yang dapat di capainya.
4. Membahagiakan anak baik dunia maupun akhirat, sesuai dengan pandangan dan tujuan hidup muslim.<sup>25</sup>

Jelas bahwa dalam mengasuh anak-anak, orang tua berkewajiban memelihara dan membesarkan anak yang berarti memenuhi kebutuhan lahiriah anak, melindungi dan menjaga kesehatan anak, memberikan pendidikan agama pada anak, menyekolahkan anak dan membahagiakan anak di dunia dan akhirat. Pola asuh orang tua yang di maksud dalam penelitian ini adalah membimbing anak menemukan dan mengembangkan pribadi anak yang beriman dan bertaqwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa agar tidak terjerumus ke dalam hal-hal yang tidak diinginkan, yang mantap dan mandiri serta sehat jasmani dan rohani.<sup>26</sup> Betapa pentingnya kehadiran atau keberadaan orang tua didalam kehidupan anak. Adapun fungsi orang tua adalah sebagai berikut:

- a. 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

---

<sup>25</sup> Hallen A, *Bimbingan dan Konseling dalam Islam*, (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), hlm. 10.

<sup>26</sup> *Ibid.*, hlm. 11.

yang tepat, mendengarkan lawan bicara, menjaga sopan santun, menghormati lawan bicara, dan sebagainya.<sup>27</sup>

b. Mengajarkan anak kemampuan bersosialisai

Anak perlu belajar bersosialisasi dan berinteraksi dengan lingkungan mereka. Tugas sebagai orang tua 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.

c. 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.

d. Mengajarkan anak kemampuan beradaptasi

Salah satu aspek penting yang harus orang tua ajarkan kepada anak adalah kemauan dan kemampuan beradaptasi atau menyesuaikan diri dengan situasi dan kondisi yang ada. Anak harus mengetahui bahwa suasana atau situasi lingkungan mereka terus-menerus berubah secara dinamis.

---

<sup>27</sup> Surbakti, E.B, *Parenting Anak-anak*, (Jakarta: Elex Media Komputindo, 2012), hlm. 40.

Belum tentu atau tidak ada jaminan bahwa perubahan tersebut akan menguntungkan mereka, berpihak kepada mereka, atau sesuai dengan keinginan mereka. Jikalau, kemampuan beradaptasi anak lemah, maka mereka akan tergilas perubahan yang terjadi tanpa kompromi.<sup>28</sup>

e. Mendidik anak agar memiliki kecerdasan

Anak-anak sebaiknya diajar dan dididik agar memiliki intelektual atau kecerdasan, dengan tujuan agar melalui kecerdasan atau intelektual yang mereka miliki, mereka belajar dan mengetahui banyak hal atau peristiwa tentang kehidupan dan dunia ini beserta seluruh sistem pendukungnya. Tanpa kecerdasan intelektual yang memadai, mustahil anak mampu memahami fenomena kehidupan ini dengan baik.

#### **D. Kecanduan *Game Online***

1. Pengertian Kecanduan

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

---

<sup>28</sup> Surbakti, E.B, Parenting Anak - anak (Jakarta : Elex Media Komputindo, 2012), hlm. 40.

kecanduan biasanya lebih digunakan dalam perihal klinis atau perilaku yang berlebihan.<sup>29</sup>

## 2. Pengertian *Game Online*

*Game* secara umum yaitu permainan. *Game online* merupakan suatu permainan yang dimainkan menggunakan jaringan. *Game* dimainkan tidak hanya sendiri melainkan biasanya *game online* dimainkan secara bersama-sama dengan pemain yang tidak di batasi. Istilah *game online* berawal dari istilah MMORPG (massively multyplayer online role-playing online game). Yaitu jenis game role-playing game yang memiliki fasilitas multy player.<sup>30</sup>

## 3. Kecanduan *Game Online*

Kecanduan *game online* adalah salah satu jenis kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang lebih dikenal dengan internet. Salah satunya adalah Computer *Game* Addiction (berlebihan bermain *game*). Kata lain dari teknologi internet yaitu internet addictive disorder. Dari pemaparan tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa kecanduan *game online* merupakan tingkah laku yang bergantung atau suatu keadaan yang memikat dengan kuat secara fisik maupun psikologis dengan bermain *game online*. Dan muncul rasa tidak menyenangkan apabila hal tersebut tidak terpenuhi serta tanpa memikirkan konsekuensi yang akan terjadi pada dirinya.<sup>31</sup>

---

<sup>29</sup> Adiningtias, "Peran Guru Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online.," *Jurnal Kopasta* 4 (1), (2017), 31

<sup>30</sup> Widiawati, *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Daya Kembang Anak*, (Jakarta: Universitas Luhur, 2011), hlm. 72.

<sup>31</sup> *Ibid.*, hlm. 68.

#### 4. Aspek Kecanduan *Game Online*

Kecanduan *game online* merupakan termasuk dalam golongan kecanduan psikologis. Berikut adalah empat aspek kecanduan *game online*:

##### a. Compulsion (Dorongan untuk melakukan secara terus menerus)

Merupakan suatu dorongan atau tekanan dari dalam diri sendiri untuk bermain *game online* secara terus menerus.

##### b. Withdrawal (Penarikan Diri)

Merupakan seseorang yang tidak bisa menarik dirinya untuk melakukan hal lain kecuali *game online*.

##### c. Tolerance (Toleransi)

Merupakan sikap menerima keadaan diri kita ketika melakukan suatu hal. Toleransi disini berkenaan dengan jumlah waktu yang digunakan atau yang dihabiskan untuk bermain *game online*.

##### d. Interpersonal and Health-related problems (Masalah hubungan interpersonal dan kesehatan).<sup>32</sup>

Merupakan persoalan yang berkaitan dengan interaksi manusia dan masalah kesehatan. Pecandu *game online* lebih cenderung untuk tidak menghiraukan bagaimana hubungan interpersonal yang mereka miliki karena pecandu akan lebih terfokus pada *game online* saja. Begitu pula dengan masalah kesehatan mereka kurang memperhatikan masalah kesehatan mereka seperti waktu tidur yang kurang dan pola makan.

---

<sup>32</sup> Husna, *Pengaruh Penggunaan Media Gadget Pada Perkembangan Anak*, (Jakarta: Raja Grafindo, 2011), hlm. 34.

## 5. Dampak Bermain *Game Online*

Selain memberikan dampak positif, *game online* juga memberikan dampak negatif, dampak positif dalam bermain *game online* ini yaitu dampak yang dapat dikatakan memberi manfaat/pengaruh baik bagi penggunanya. Dampak positif *game online* adalah sebagai berikut:

- a. Menjadi ajang melatih konsentrasi, bahwa *game online* dapat membuat anak mahir menggunakan komputer.
- b. Meningkatkan konsentrasi.
- c. Mengusir stress.
- d. Meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris.
- e. Dapat menambah teman.
- f. Bagi yang telah mempunyai ID dari salah satu *game online* nya yang telah jadi (GG) mereka dapat menjualnya kepada orang lain dan akhirnya mendapat uang dari hasil tersebut.<sup>33</sup>

Sementara itu kecanduan *game online* mempunyai banyak dampak negatif khususnya bagi anak-anak. Oleh karena candu *game online* dikategorikan sebagai salah satu jenis kenakalan remaja. Adapun dampak negatif bagi para pengguna *game online* tersebut seperti:

- 1) Seseorang yang bermain *game online* hanya menghambur-hamburkan waktu dan uang secara sia-sia.
- 2) Membuat menjadi ketagihan.

---

<sup>33</sup> *Ibid.*, hlm. 56.

- 3) Membuat jadi lupa waktu untuk makan, mandi, beribadah, waktu untuk pulang, dan lain-lain.
- 4) Terkadang lebih merelakan sekolahnya untuk bermain *game online* (bolos sekolah).
- 5) Dengan terlalu sering berhadapan dengan monitor atau layar secara mata telanjang dapat membuat mata menjadi minus.
- 6) Membuat orang menjadi terisolir dengan lingkungan sekitar. Bersifat cuek acuh tak acuh.
- 7) Berpeluang mengajarkan judi atau taruhan.
- 8) Jika terlalu sering akan berakibat pada gangguan psikologis. Perilaku seseorang dapat berubah dan mempengaruhi pola pikir. Pikiran akan selalu tertuju pada *game* yang sering dimainkannya.
- 9) Emosional dan mudah marah.
- 10) Bagi peserta didik yang sudah ketergantungan pada *game online* ini akan merasa kelelahan ketika dihadapkan dengan pembelajaran/malas.
- 11) Berbicara kasar dan kotor.
- 12) Mencuri uang demi bermain *game*, dan juga mencuri ID kawan.
- 13) Seorang anak yang sering berbohong kepada orang tuanya, karena pada awalnya berpamitan untuk berangkat sekolah ternyata dia bolos sekolah untuk bermain *game online*. Dan juga meminta uang lebih dengan alasan ada yang mau dibayar atau keperluan, ternyata uang itu digunakan untuk bermain *game online*.<sup>34</sup>

---

<sup>34</sup> Hastuti, *Psikologi Perkembangan Anak*, (Yogyakarta: Tugu Publisher, 2012), hlm. 74.

## 6. Pola asuh Orang Tua Untuk Mengatasi Kecanduan *Game Online*

Adapun pola asuh yang dilakukan orang tua untuk mengatasi kecanduan *game online* yaitu sebagai berikut:

### a. Bersikap tegas dengan membatasi waktu anak bermain *game online*.

Bermain *game online* memang hal yang sangat menyenangkan bagi anak, akan tetapi dapat menjadikan anak akan lupa waktu dan dapat menimbulkan kecanduan bermain *game online*. Oleh sebab itu orang tua harus memberikan batasan waktu untuk anak bermain *game online*.

### b. Membiasakan anak untuk tidur secara teratur

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

### c. Tidak memberikan bantuan saat anak kesulitan memainkan *game online*.

Kebiasaan anak dalam bermain *game online* semakin hari semakin menimbulkan dampak buruk terhadap anak apabila orang tua tidak memberikan pengawasan. Sebagai orang tua memiliki peran dalam memberikan pengawasan agar anak tidak terjerumus pada kebiasaan yang dapat merugikan anak. Pengawasan tersebut salah satunya dengan cara tidak memberikan bantuan pada anak saat mengalami kesulitan dalam bermain *game online*. Dengan cara tersebut lama kelamaan anak akan merasakan bosan dengan *game online*.

d. Selektif dalam memilih teman bermain anak saat di luar rumah.<sup>35</sup>

### E. Kajian Terdahulu

Dari penulisan terdahulu, terdapat beberapa penelitian yang memiliki kemiripan dengan penelitian ini yakni:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Akia Ahro Munita di IAIN Ponorogo tahun ajaran 2021 dari Prodi Bimbingan Penyuluhan Islam dengan judul “Peran Orang tua Dalam mengatasi Kecanduan *Gamen Online* pada anak di Desa Jeblongan Kecamatan Paron Kabupaten Ngawi.<sup>36</sup> Menjelaskan bahwa peran orang tua sangat berpengaruh pada perilaku anak terutama kegiatan sehari-hari yang dilakukan anak. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui peran orang tua dalam mengatasi kecanduan *game online* pada anak, peneliti ini memiliki persamaan dengan penelitian yang dilakukan peneliti karena sama-sama menjelaskan tentang peran orang tua dalam mengatasi kecanduan *game online* pada anak dan sama-sama menggunakan penelitian lapangan yang bersifat deskriptif kualitatif. Adapun perbedaannya, penelitian ini berjudul peran orang tua dalam mengatasi kecanduan *game online* pada anak di Desa Jeblogan Kecamatan Paron Kabupaten Kawi. Sedangkan peneliti meneliti dengan judul pola asuh orang tua dalam mencegah kecanduan anak-anak dalam bermain *game online* di Kelurahan Padang Matinggi Kecamatan Rantau Utara

---

<sup>35</sup> Angela, Peran Orangtua Dalam Mengatasi Kecanduan *Game Online*, Ejournal Ilmu Komunikasi, Volume 1, Nomor 2, Samarinda: 532-544.2013.

<sup>36</sup> Ainal Ahro Munita, “Peran Orang tua dalam Mengatasi kecanduan *Game Online* pada anak di Desa Jeblogan Kecamatan Paron Kabupaten Ngawi”, Jurnal Jaffai, Vol 1, No 2, Tahun 2017 Diakses 30 Juli 2022 pukul 16.33 WIB. [https://scholar?hl=id&as\\_sdt=0%2C5&q=peran+orangtua+dalam+mengatasi+kecanduan&btnG=#gs\\_qabs&t=1660808401630&u=%23p%3DU4ppHVuuFr4](https://scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=peran+orangtua+dalam+mengatasi+kecanduan&btnG=#gs_qabs&t=1660808401630&u=%23p%3DU4ppHVuuFr4).

Kabupaten Labuhan Batu. Hasil penelitian anak-anak yang kecanduan dengan *game online* sudah bisa membagi waktunya dengan baik. Karena peran orang tua sangat penting dalam pertumbuhan anak, tidak semua anak bisa membimbing dirinya secara mandiri dengan begitu orang tua yang akan membimbing anaknya ke jalan yang benar yang tidak merusak dirinya.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Nurkumalasari di STAIN Pare-pare tahun ajaran 2017 dari Prodi Bimbingan dan Konseling Islam dengan judul “ Peran bimbingan orang tua dalam upaya mengurangi kebiasaan bermain *game online* pada anak di Kelurahan Maccorawalie Kecamatan Watang Sawito Kabupaten Pinrang.<sup>37</sup> Penelitian terdahulu menjelaskan bahwa peran bimbingan orang tua sangat penting bagi anak-anak karena anak-anak masih dalam tahap perkembangan yang harus dituntun jalannya supaya menjadi anak yang baik. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui peran bimbingan orang tua dalam upaya mengurangi kebiasaan bermain *game online* pada anak. Peneliti ini memiliki persamaan dengan penelitian yang dilakukan peneliti karena sama-sama menjelaskan tentang peran bimbingan orang tua dalam mengurangi kebiasaan bermain *game online* pada anak dan sama-sama menggunakan penelitian lapangan yang bersifat deskriptif kualitatif serta subjek yang dituju juga sama. Adapun perbedaannya, penelitian ini berjudul peran bimbingan

---

<sup>37</sup> Nurkumalasari, “Peran bimbingan Orang tua dalam upaya mengurangi kebiasaan bermain *game online* pada anak di Kelurahan Maccorawalie Kecamatan Watang Sawito Kabupaten Pinrang”, Diakses 30 Juli 2022 pukul 16.33 WIB. [https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as\\_sdt=0%2C5&q=peran+bimbingan+orantua+dalam+ngurangi+kebiadaan+bermain+game+online&btnG=#d=gs\\_qabs&t=166080784831&u=%23p%DA\\_XfBLwmTjUJ](https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=peran+bimbingan+orantua+dalam+ngurangi+kebiadaan+bermain+game+online&btnG=#d=gs_qabs&t=166080784831&u=%23p%DA_XfBLwmTjUJ).

orang tua. Sedangkan peneliti meneliti dengan judul peran bimbingan orang tua dalam mengat dalam upaya mengurangi kebiasaan bermain *game online* pada anak di Kelurahan Maccorawalie Kecamatan Watang Sawitto Kabupaten Pinrang. Sedangkan peneliti meneliti dengan judul model pola asuh orang tua dalam mencegah kecanduan anak-anak bermain *game online* di Kelurahan Padang Matinggi Kecamatan Rantau Utara Kabupaten Labuhan Batu. Hasil dari penelitian ini adalah anak-anak yang terbiasa dengan *game online* sebelum di teliti mengakibatkan dampak negative bagi anak tersebut. Dan hasilnya anak-anak sudah bisa bermain *game online* dengan waktu tertentu saja dan tidak sampai kecanduan.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Riai dengan judul” Konseling kelompok dengan teknik biblio terapi untuk mengurangi kecanduan *game online* pada anak”. Jenis *journal of contemporary Islamic counseling* Vol, 1, No 2 tahun 2021. Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan konseling kelompok dengan teknik biblioterapi sebagai upaya untuk mengurangi perilaku kecanduan *game online*. Perbedaan penelitian ini dengan peneliti adalah metode yang digunakan peneliti disini adalah metode studi kepustakaan pada jurnal ilmiah dan buku-buku yang relevan dengan topic penelitian sedangkan peneliti menggunakan metode studi lapangan. Informan dalam penelitian ini juga berbeda dengan peneliti yang di teliti informan utama adalah anak-anak dan yang paling berperan dalam penelitian ini adalah peneliti yang akan mengkonseling anak-anak dengan konseling kelompok sedangkan peneliti informan utama adalah orangtua dan anak-anak karena upaya orangtua

yang paling berperan dalam mengubah kecanduan anak-anak dalam bermain *game online*. Sedangkan persamaannya adalah penelitian ini sama-sama meneliti tentang kecanduan ataupun kebiasaan anak-anak dalam bermain *game online*. Hasil penelitian ini adalah terdapat 4 tahapan dalam melakukan konseling kelompok dengan teknik biblioterapi yaitu tahap pembentukan, tahap transisi, tahap pelaksanaan kegiatan dan tahap terminasi. Teknik biblioterapi digunakan pada tahap pelaksanaan kegiatan. Penelitian ini menghasilkan hasil yang bisa membuat anak-anak tidak terbiasa lagi dengan *game online* karena konseling dilakukan beberapa tahap sampe menemukan hasil yang baik.<sup>38</sup>

---

<sup>38</sup> Muhammad Ri'ai, "Konseling kelompok dengan teknik biblio terapi untuk mengurangi kecanduan *game online* pada anak". *journal of contemporary Islamic counseling* Vol, 1, No 2 tahun 2021. Diakses pada tanggal 3 Agustus 2022. Pukul 16.00 WIB.

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **A. Lokasi dan Waktu Penelitian**

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

Penelitian ini berlokasi di Kelurahan Padang Matinggi lingkungan Padang Matinggi Mesjid Kecamatan Rantau Utara Kabupaten Labuhan Batu. Pemilihan lokasi peneliti didasarkan adanya permasalahan mengenai model orang tua dalam mencegah kecanduan anak-anak mereka terhadap *game online* di Kelurahan Padang Matinggi Kecamatan Rantau Utara Kabupaten Labuhan Batu. Oleh karena itu adanya data yang ditemukan maka lokasi tersebut sepatutnya layak diteliti.

##### **2. Waktu Penelitian**

Waktu penelitian dilaksanakan mulai dari bulan Maret 2022 sampai selesai.

#### **B. Jenis dan Metode Penelitian**

##### **1. Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian kualitatif deskriptif. Jenis penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian.<sup>39</sup> Penelitian deskriptif kualitatif biasanya menjadikan gejala sosial, politik, ekonomi, agama, budaya, dan gejala alam sebagai objek-objek kajiannya.

---

<sup>39</sup> Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: Remaja Rosdakarya Offset, 2016), hlm. 6.

Kemudian, didukung oleh penelitian kepustakaan, yaitu membaca sejumlah literatur, yang berhubungan dengan penelitian ini.<sup>40</sup>

Penggunaan pendekatan penelitian kualitatif oleh peneliti bertujuan untuk mendeskripsikan fenomena yang dialami oleh subjek penelitian mengenai model pola asuh orang tua dalam mencegah kecanduan anak-anak bermain *game online* di Kelurahan Padang Matinggi Kecamatan Rantau Utara Kabupaten Labuhan Batu.

## 2. Metode Penelitian

Metode penelitian kualitatif dengan desain fenomenologi. Desain penelitian yang mengandalkan atau memahami makna yang ada di balik fenomena (*noumena*) yang dideskripsikan secara rinci.<sup>41</sup> Penggunaan fenomenologi dalam penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan model pola asuh orang tua dalam mencegah kecanduan anak-anak bermain *game online* di Kelurahan Padang Matinggi Kecamatan Rantau Utara Kabupaten Labuhan Batu.

### C. Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah benda atau orang, tempat data untuk variabel penelitian melekat dan yang dipermasalahkan.<sup>42</sup> Subjek penelitian dibutuhkan untuk memperoleh data atau informasi dari pihak pelaku atau orang yang dapat memberikan informasi yang berkaitan dengan masalah penelitian ini secara

---

<sup>40</sup> Ichwansyah Tampubolon, *Metodologi Studi Keislaman* (Yogyakarta: UAD Press, 2018), hlm. 20–21.

<sup>41</sup> Suyitno, *Metode Penelitian Kualitatif: Konsep, Prinsip Dan Operasionalnya* (Tulungagung: Akademi Pustaka, 2018), hlm. 88.

<sup>42</sup> Andi Pratowo, *Memahami Metode-metode Penelitian* (Yogyakarta: Ar-Ru Media, 2014), hlm. 28.

fokus. Dalam penelitian ini, yang menjadi informan penelitian adalah orangtua dari anak-anak yang kecanduan *game online*, anak-anak yang kecanduan *game online* sebanyak 10 orang yang berusia 8-11 tahun, tetangga atau warga dan Lurah Padang Matinggi.

#### **D. Sumber Data**

Sumber data adalah subjek darimana data dapat diperoleh. Sumber data utama dalam penelitian kualitatif adalah kata-kata, upaya dan selebihnya adalah data tambahan seperti dokumen dan lain-lain. Data adalah sesuatu yang diperoleh melalui suatu metode pengumpulan data yang dibutuhkan dalam penelitian ini terdiri dari dua macam sumber data, yaitu sebagai berikut:

##### **1. Data Primer**

Data primer yaitu data yang langsung dikumpulkan oleh peneliti dari sumber pertamanya.<sup>43</sup> Artinya sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data. Data ini bersumber dari objek penelitian yaitu orang tua sebanyak 10 orang tua perempuan (ibu). Dengan teknik *purposive sampling* adalah dilakukan dengan mengambil orang-orang yang terpilih oleh peneliti.<sup>44</sup>

Pemilihan sekelompok sumber data dalam *purposive sampling*, didasarkan atas ciri-ciri tertentu yang dipandang mempunyai keterkaitan yang erat dengan ciri-ciri populasi yang sudah diketahui sebelumnya. Dengan kata lain, unit sampel yang dihubungi disesuaikan dengan kriteria-kriteria tertentu

---

<sup>43</sup> Sumadi Suryabrata, *Metode Penelitian* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2013), hlm. 39.

<sup>44</sup> Andi Pratowo, *Memahami Metode-metode Penelitian* (Yogyakarta: Ar-Ru Media, 2014), hlm. 28.

yang diterapkan berdasarkan tujuan penelitian.<sup>45</sup> Dengan total data primer berjumlah 10 orang tua dan anak-anak 10 orang.

## 2. Data sekunder

Data sekunder ini bersifat pendukung yang bisa berupa variabel lain dari objek penelitian.<sup>46</sup> Data sekunder pada penelitian ini diperoleh dari tetangga anak-anak yang kecanduan *game online* dan masyarakat di Kelurahan Padang Matinggi Kecamatan Rantau Utara Kabupaten Labuhan Batu. Dengan total data sekunder 3 orang.

## E. Teknik Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data-data yang valid dan reliabel, maka diperlukan tehnik pengumpulan data dengan cara:

### a. Observasi

Observasi adalah upaya pengamatan langsung terhadap lokasi penelitian untuk memperoleh informasi dari masalah-masalah yang terjadi yang berkaitan dengan subjek penelitian ini.<sup>47</sup> Dari segi proses pelaksanaan pengumpulan data, observasi dapat dibedakan menjadi:

- 1) Observasi partisipan (*participant observation*). Observasi partisipan yaitu suatu bentuk observasi dimana pengamat secara teratur dalam berpartisipasi dan terlibat dalam kegiatan yang diamati.
- 2) Observasi non partisipan (*nonparticipant observation*). Observasi non partisipan yaitu suatu bentuk observasi dimana peneliti tidak terlibat

---

<sup>45</sup> Mamik, *Metodologi Kualitatif* (Jakarta: Ifatama Publisher, 2015), hlm. 53.

<sup>46</sup> Muh. Fitrah dan Luthfiyah, *Metodologi Penelitian: Penelitian Kualitatif, Tindakan Kelas & Studi Kasus* (Jawa Barat: Pena Persada 2017), hlm. 162.

<sup>47</sup> Afrial, *Metode Penelitian Kualitatif* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2014), hlm. 21.

langsung dalam kegiatan, atau dapat juga dikatakan juga dengan pengamat tidak ikut serta dalam kegiatan yang diamatinya.<sup>48</sup>

Penelitian ini, menggunakan observasi non partisipan, karena peneliti tidak ikut berperan serta dalam kehidupan orang yang di observasi dan secara terpisah berkedudukan selaku pengamat mengenai model pola asuh orang tua dalam mencegah kecanduan anak-anak bermain *game online* di Kelurahan Padang Matinggi Kecamatan Rantau Utara Kabupaten Labuhan Batu. Tehknik non partisipan digunakan sebagai pendekatan oleh peneliti untuk memperoleh dan menggali data secara nyata dan mendalam tentang permasalahan yang ada di lapangan.

b. Wawancara

Wawancara adalah bentuk komunikasi langsung antara peneliti dan responden. Komunikasi berlangsung dalam bentuk tanya jawab dalam hubungan tatap muka sehingga gerak dan mimik responden merupakan pola media yang melengkapai kata-kata secara verbal. Karena itu, wawancara tidak hanya menangkap pemahaman atau ide. Tetapi, juga dapat menangkap perasaan, pengalaman, emosi motif yang dimiliki oleh responden yang bersangkutan.<sup>49</sup>

Menurut Sugiyono, sebagaimana dikutip oleh Mardawani bahwa sesungguhnya wawancara dapat dilakukan secara terstruktur, tidak

---

<sup>48</sup> Muri Yusuf, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Penelitian Gabungan* (Jakarta: Prenada Media Group, 2016), hlm. 384.

<sup>49</sup> Mardawani, *Praktis Penelitian Kualitatif* (Yogyakarta: Deepublish, 2020), hlm. 50.

terstruktur dengan tatap muka maupun menggunakan telepon. Adapun bentuk-bentuk wawancara adalah:

- 1) Wawancara Terstruktur, yaitu pedoman wawancara yang disusun secara terperinci dan sistematis. Wawancara terstruktur digunakan sebagai teknik pengumpulan data. Apabila peneliti atau pengumpul data telah mengetahui dengan pasti tentang informasi yang akan diperoleh.<sup>50</sup>
- 2) Wawancara tidak terstruktur, yaitu wawancara yang bebas dimana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan datanya. Pedoman wawancara yang hanya memuat garis besar yang akan ditanyakan. Tentu kreatifitas pewawancara sangat diperlukan. Bahkan, hasil wawancara ini lebih banyak tergantung dari pewawancara. Pewawancara sebagai pengemudi jawaban responden.<sup>51</sup>
- 3) Wawancara semi terstruktur, yaitu bentuk wawancara yang sudah dipersiapkan, akan tetapi memberikan keleluasan kepada responden untuk menerangkan agak panjang. Tidak langsung ke fokus bahasan/pertanyaan atau mengajukan topik bahasan sendiri selama wawancara berlangsung.<sup>52</sup>

Adapun wawancara yang dilakukan peneliti dalam penelitian ini adalah wawancara tidak terstruktur dalam bentuk wawancara mendalam yang diajukan kepada subjek dan informan penelitian.

---

<sup>50</sup> *Ibid*, hlm. 51

<sup>51</sup> Sandu Siyoto, *Dasar Metodologi Penelitian* (Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015), hlm. 77.

<sup>52</sup> Mamik, *Metodologi Kualitatif* (Jawa Timur: Ifatama Publisher, 2015), hlm. 115.

### c. Dokumentasi

Dokumentasi adalah salah satu metode pengumpulan data kualitatif dengan melihat atau menganalisis dokumen-dokumen yang dibuat oleh subjek sendiri atau orang lain tentang subjek tersebut. Bahan dokumenter terdiri dari beberapa macam yaitu autobiografi, surat-surat pribadi, buku atau catatan harian, memorial, kliping, dokumen pemerintah atau swasta, data dari server dan *flashdisk*, data yang tersimpan di *website*, dan lain-lain.<sup>53</sup>

Dokumentasi sebagai bukti bahwa peneliti melakukan penelitian sebagaimana yang ada dilapangan. Dalam dokumentasi yang ada pada penelitian ini berkaitan dengan judul penelitian. Adapun instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam teknik ini berupa panduan dokumentasi. Dokumentasi pada penelitian ini berupa data kependudukan dari Kelurahan Padang Matinggi Kecamatan Rantau Utara Kabupaten Labuhan Batu.

## F. Teknik Analisa Data

Analisis data merupakan proses mereview dan memeriksa data, menginterpretasikan data yang terkumpul, sehingga dapat menggambarkan dan menerangkan data yang terkumpul, sehingga dapat menggambarkan dan menerangkan fenomena atau situasi sosial yang diteliti. Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis dan yang diperoleh dari hasil

---

<sup>53</sup> *Ibid*, hlm. 116.

wawancara, catatan lapangan, dan bahan-bahan lainnya. Sehingga, mudah dipahami dan temuannya dapat diinformasikan kepada orang lain.<sup>54</sup>

Jadi analisis data kualitatif pada penelitian ini adalah proses menyusun, mencari, dan mengatur urutan data yang diperoleh dari hasil wawancara, observasi, dokumentasi, dengan mengelompokkan ke dalam kategori, menjabarkan ke unit-unit, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami. Adapun langkah-langkah yang akan dilaksanakan adalah sebagai berikut:

1. Menelaah seluruh data yang dikumpulkan dari sumber data

Langkah pertama yang dilaksanakan dengan cara pencarian data yang diperlukan terhadap berbagai jenis data dan bentuk data yang ada dilapangan kemudian melaksanakan pencatatan lapangan.

2. Reduksi Data (*Reduction Data*)

Apabila langkah pertama pencarian data sudah terkumpul, maka langkah selanjutnya mereduksi data. Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting. Reduksi data merupakan upaya peneliti untuk memilih memfokuskan dan menstransfortasi data yang berserakan dari catatan lapangan. Peneliti terus-menerus melakukan reduksi data selama penelitian berlangsung.

3. Penyajian Data (*Display Data*)

Setelah data direduksi, maka akan dilanjutkan dengan penyajian data.

---

<sup>54</sup> Muri Yusuf, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan* (Jakarta: Prenada Media Group, 2016), hlm. 400.

Penyajian data merupakan upaya peneliti untuk menyajikan data sebagai suatu informasi yang memungkinkan untuk mengambil kesimpulan. Disini peneliti berupaya membangun teks naratif yang didukung dengan data sebagai suatu informasi yang terseleksi dan sederhana dalam kesatuan bentuk yang kuat. Penyajian data masing-masing didasarkan pada fokus penelitian yang mengarah pada pengambilan kesimpulan sementara yang kemudian menjadi temuan penelitian.

#### 4. Kesimpulan (*Conclusion*)

Langkah keempat dalam analisis data adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Dalam penelitian ini kesimpulan awal dikemukakan masih bersifat sementara dan akan berubah bila tidak dikemukakan bukti-bukti kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya. Tetapi apabila kesimpulan yang akan dikemukakan pada tahap awal didukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten saat peneliti kembali kelapangan mengumpulkan data, maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel.<sup>55</sup>

#### **G. Teknik Keabsahan Data**

Keabsahan data merupakan konsep penting yang diperbaharui dari konsep keabsahan kesahihan (validitas) dan keandalan (reabilitas). Penelitian kualitatif memerlukan jaminan keabsahan data sehingga penelitian dapat di pertanggungjawabkan hasilnya dari berbagai aspek dalam penelitian. Teknik

---

<sup>55</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)* (Bandung: Alfabeta, 2015), hlm. 405-408.

yang digunakan berupa ketekunan dan pengamatan dan kecukupan referensi.

Adapun teknik keabsahan data pada penelitian ini adalah:

#### 1. Ketekunan Pengamatan

Ketekunan pengamatan yaitu mencari data secara konsisten interperasi dengan berbagai cara yang berkaitan dengan proses analisis secara konstan. Dengan kata lain, keperluan teknik ini untuk memuat agar peneliti mampu menguraikan secara rinci bagaimana proses penemuan secara tentatif dan dapat melakukan penelaahan secara rinci sehingga memperoleh derajat keabsahan yang tinggi.

#### 2. Triangulasi

Triangulasi merupakan teknik pengumpulan data dan sumber data yang telah ada, tujuan dari triangulasi bukan untuk mencari kebenaran tentang beberapa fenomena, tetapi lebih pada peningkatan pemahaman peneliti terhadap apa yang telah ditemukan. Triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain diluar data itu untuk keperluan pengecekan atau pembanding terhadap data-data dalam penelitian.<sup>56</sup>

Pengumpulan data dengan teknik triangulasi yaitu dengan menggunakan berbagai macam teknik pengumpulan data (observasi, wawancara dan dokumentasi). Data yang terkumpul dari berbagai macam teknik dibandingkan, dicari persamaan dan perbedaannya.<sup>57</sup> Dalam artian,

---

<sup>56</sup> Mamik, *Metodologi Kualitatif* (Jawa Timur: Ifatama Publisher, 2015), hlm. 117.

<sup>57</sup> Wayan Suwendra, *Metodologi Penelitian Kualitatif dalam Ilmu Sosial, Pendidikan, Kebudayaan, dan Keagamaan* (Bali: Nilacakra, 2018), hlm. 66.

peneliti membandingkan dan mengecek kembali derajat kepercayaan suatu informasi yang diperoleh melalui berbagai sumber data.

Adapun langkah-langkahnya yaitu: pertama, membandingkan data hasil pengamatan dengan hasil wawancara. Kedua, membandingkan apa yang dijelaskan oleh sumber data melalui hasil wawancara dengan kenyataan yang ada. Ketiga, membandingkan dengan fakta di lapangan. Dalam penelitian ini data yang diperoleh dari hasil pengamatan dibandingkan kembali dengan data yang didapatkan melalui hasil wawancara maupun dari dokumen-dokumen. Setelah hasilnya diketahui, peneliti membandingkan hasil yang diperoleh berdasarkan hasil penelitian dengan fakta atau kenyataan yang terjadi di lapangan. Serta mengingatkan derajat keabsahan data yang dilakukan oleh peneliti.

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN

#### A. Temuan Umum

Penelitian ini bertujuan untuk mengungkapkan model pola asuh orang tua dengan Anak-anak yang kecanduan *Game Online* di Kelurahan Padang Matinggi Kecamatan Rantau Utara Kabupaten Labuhan Batu. Terlebih dahulu diuraikan mengenai keadaan lingkungan dan masyarakat Kelurahan Padang Matinggi Kecamatan Rantau Utara Kabupaten Labuhan Batu. Sebagai berikut:

#### 1. Keadaan Geografis Kelurahan Padang Matinggi Kecamatan Rantau Utara Kabupaten Labuhan Batu

Gambaran umum kelurahan Padang Matinggi Kecamatan Rantau Utara Kabupaten Labuhan Batu.<sup>58</sup>Sesuai dengan

**Tabel 1.1**  
**Letak Geografis Kelurahan Padang Matinggi**

No	Batas Arah	Batas Wilayah
1	Sebelah Utara	Berbatasan dengan Kelurahan Aek Paing dan Desa Perkebunan Janji
2	Sebelah Timur	Berbatasan dengan Kelurahan Pulo Padang, Kelurahan Rantauprapat dan kelurahan Siringoringo
3	Sebelah Selatan	Berbatasan dengan Desa Janji
4	Sebelah Barat	Berbatasan dengan Desa Janji dan Desa Perkebunan Janji

Sumber: Profil Kelurahan Padang Matinggi

Berdasarkan Tabel 1.1 diketahui bahwa Kelurahan Padang Matinggi sebelah utara berbatasan dengan Kelurahan Aek Paing dan Desa Perkebunan Janji, sebelah Timur berbatasan dengan Kelurahan Pulo Padang, Kelurahan

---

<sup>58</sup> Jayak, wawancara dengan salah satu staff di Kantor Lurah, Kamis 25 April 2023, pukul 10.15

Rantauprapat dan Kelurahan Siringo-ringo, sebelah Selatan berbatasan dengan Desa Janji, dan sebelah Barat berbatasan dengan Desa Janji dan Desa Perkebunan Janji.

Kelurahan Padang Matinggi Kecamatan Rantau Utara Kabupaten Labuhan Batu memiliki 15 lingkungan, adapun diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Bangunan
2. Dahlia Ujung
3. Bangsal
4. Beringin
5. Pardomuan Nauli
6. SMU-Plus
7. Perlayuan Baroh
8. Padang Matinggi Hulu
9. Asrama Kodim
10. Wr. Supratman
11. Padang Matinggi Mesjid
12. Air Bersih
13. Meranti
14. Kampung Jawa
15. Pelabuhan

## 2. Keadaan Penduduk

Penduduk Kelurahan Padang Matinggi dari berbagai daerah yang berbeda-beda, dimana mayoritas penduduknya yang paling dominan berasal dari lingkungan itu sendiri. Sebagaimana diuraikan pada tabel sebagai berikut:

**Tabel 2.1**  
**Penduduk Kelurahan Padang Matinggi**

No.	Lingkungan	Jumlah Penduduk	Laki-laki	Perempuan
1	Bangunan	935	477	458
2	Dahlia Ujung	1.000	517	483
3	Bangsal	1.107	539	568
4	Beringin	911	424	487
5	Pardomuan Nauli	1.321	707	614
6	SMU-Plus	409	243	166

7	Perlayuan Baroh	719	424	295
8	Padang Matinggi Hulu	1.336	607	729
9	Asrama Kodim	560	346	214
10	WR. Supratman	1.040	550	490
11	Padang Matinggi Mesjid	1.344	589	755
12	Air Bersih	662	316	346
13	Meranti	1.012	435	577
14	Kampung Jawa	1.386	701	685
15	Pelabuhan	793	397	396
	<b>Jumlah</b>	<b>14.535</b>	<b>7.272</b>	<b>7.263</b>

Sumber: Profil kelurahan Padang Matinggi

Berdasarkan tabel 2.1 diketahui bahwa penduduk di kelurahan Padang Matinggi yang paling banyak jumlah penduduknya adalah lingkungan Kampung Jawa berjumlah 1.386 jiwa yang terdiri dari laki-laki sebanyak 701 jiwa dan perempuan sebanyak 685 jiwa. Jumlah penduduk terbanyak kedua yaitu lingkungan Padang Matinggi Mesjid yang jumlah penduduknya 1.344 jiwa terdiri dari laki-laki sebanyak 589 jiwa dan perempuan sebanyak 755 jiwa. Lingkungan Padang Matinggi Mesjid ini adalah lokasi peneliti untuk melakukan penelitian.

**Tabel 2.2**  
**Jumlah Kepala Keluarga di Kelurahan Padang Matinggi**

No.	Lingkungan	Jumlah KK
1	Bangunan	195
2	Dahlia Ujung	322
3	Bangsar	290
4	Beringin	230
5	Pardomuan Nauli	321
6	SMU-Plus	134
7	Perlayuan Baroh	152
8	Padang Matinggi Hulu	342
9	Asrama Kodim	93
10	WR. Supratman	308

11	Padang Matinggi Mesjid	440
12	Air Bersih	250
13	Meranti	281
14	Kampung Jawa	451
15	Pelabuhan	230
	<b>Jumlah</b>	<b>4.039</b>

Sumber: Profil kelurahan Padang Matinggi

Dari tabel 2.2 dapat diketahui bahwa jumlah kepala keluarga yang paling banyak terdapat di lingkungan Kampung Jawa, dan jumlah kepala keluarga terbanyak kedua terdapat di lingkungan Padang Matinggi Mesjid.

### 3. Kondisi Agama dan Penganutnya

Kondisi keagamaan penduduk Kelurahan Padang Matinggi Kecamatan Rantau Utara Kabupaten Labuhan Batu menganut 2 kepercayaan yaitu Islam dan Kristen.

**Tabel 3.1**  
**Jumlah Agama dan Penganutnya**

No.	Agama	Jumlah
1	Islam	11.628
2	Kristen	2.907

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa penduduk Kelurahan Padang Matinggi Kecamatan Rantau Utara Kabupaten Labuhan Batu banyak menganut agama Islam disbanding agama Kristen.

### 4. Kondisi Mata Pencaharian Penduduk

Dari segi mata pencaharian penduduk masyarakat Kelurahan Padang Matinggi pada umumnya adalah Pegawai Negeri Sipil, pegawai swasta, TNI/POLRI, petani, karyawan dan wiraswasta serta buruh.

**Tabel 4.1**  
**Mata Pencharian Penduduk di Kelurahan Padang Matinggi**

No.	Mata Pencaharian	Jumlah
1	PNS	1.792
2	Pegawai swasta	406
3	TNI/POLRI	221
4	Petani	237
5	Karyawan	459
6	Wiraswasta	456
7	Buruh	486

Sumber: Profil kelurahan Padang Matinggi

Berdasarkan data diatas, dapat diketahui bahwa sebagian besar penduduk kelurahan Padang Matinggi mata Pencahariannya adalah Pegawai Negeri Sipil.<sup>59</sup>

## 5. Potensi Kelembagaan

### 1. Lembaga Pemerintahan

Kelurahan Padang Matinggi memiliki 2 lembaga pemerintahan yaitu:

- a. Pemerintahan Kelurahan Padang Matinggi
- b. Kepala Lingkungan sebanyak 14

### 2. Lembaga Kemasyarakatan

Lembaga kemasyarakatan Kelurahan Padang Matinggi adalah sebagai berikut:

- a. Tim Penggerak PKK Kelurahan Padang Matinggi ada sebanyak 1 tim
- b. Pengurus PKK lingkungan ada sebanyak 14 lingkungan
- c. Dasa Wisma
- d. Lembaga Ketahanan Masyarakat (LKMK) ada sebanyak 1 LKMK
- e. Karang Taruna
- f. Lembaga Keswadayaan Masyarakat (LKM-PNPM)
- g. Forum Kemintraan Polisi dan Masyarakat (Polmas)
- h. Perwiritan/STM kaum Bapak
- i. Perwiritan/STM kaum Ibu

### 3. Lembaga Kesehatan

Lembaga kesehatan di Kelurahan Padang Matinggi sebagai berikut:

---

<sup>59</sup> Jaya, wawancara dengan salah satu staff di Kantor Lurah Kelurahan Padang Matinggi, Kamis, 2 Februari 2023, pukul 11:40

- a. Poskesdes
  - b. Posyandu
  - c. Rumah Sakit Umum
  - d. Apotik
  - e. Tempat Dokter Praktek
4. Lembaga Pendidikan  
Lembaga Pendidikan di Kelurahan Padang Matinggi sebagai berikut:
- a. SLTA/Sederajat 5
  - b. SLTP/Sederajat 2
  - c. SD/Sederajat 6
5. Lembaga Peribatan
- a. Masjid 9
  - b. Gereja 1
  - c. Musholla 7
6. Lembaga Ekonomi
- a. Bank
  - b. Bank Sampah
  - c. Toko/kios Klontong
  - d. Pabrik Roti
  - e. Pabrik Tahu
  - f. Kedai/warung nasi
7. Sosial dan Budaya  
Etnis/Suku yang ada di Kelurahan Padang Matinggi sebagai berikut:
- a. Mandailing
  - b. Jawa
  - c. Batak Toba
  - d. Karo
  - e. Melayu

## 6. Profil Informan

**Tabel 6.1**  
**Profil Anak-anak Kecanduan *Game Online***

No.	Nama Anak	Umur
1	Dika	11
2	Rafli	10
3	Bibi	11
4	Dafa	10

5	Fariz	11
6	Raihan	10
7	Rizki	10
8	Robi	9
9	Andi	9
10	Nazril	9

**Tabel 6.2**  
**Profil Orang Tua yang Memiliki Anak Kecanduan *Game Online***

No.	Nama Orang Tua	Umur	Pekerjaan
1	Uti	41	Irt
2	Ria	36	Wiraswasta
3	Pita	35	Guru Ngaji
4	Dadek	37	Art
5	Yuni	38	Art
6	Sri	39	Art
7	Itun	38	Guru
8	Ita	42	Guru
9	Linda	40	Guru
10	Tina	39	Art

## B. Temuan Khusus

Hasil serangkaian penelitian yang telah peneliti lakukan di lapangan, diperoleh data-data yang berkaitan dengan Model Pola Asuh

Orang Tua dalam Mencegah Kecanduan Anak-Anak Bermain *Game Online* di Kelurahan Padang Matinggi Kecamatan Rantau Utara Kabupaten Labuhan Batu, dengan hasil penelitian sebagai berikut:

### **1. Apa Motif anak bermain *game online***

Perkembangan Ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat ternyata membawa perubahan dalam segala aspek kehidupan manusia dari generasi ke generasi yang mampu membawa kemudahan serta perubahan salah satunya jaringan internet. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh dorongan anak-anak bermain *game online* sebagai berikut:

#### **a. Kurang Pengawasan Orang Tua**

Kurangnya pengawasan orang tua berdampak buruk terhadap perkembangan anak. Kehidupan anak menjadi kurang terkontrol dan susah diatur. Orang tua adalah guru pertama dan utama dalam membentuk kebiasaan anak, salah satu peranan orang tua terhadap keberhasilan Pendidikan anaknya adalah dengan memberikan perhatian dan memberi pengawasan, baik di luar rumah atau di dalam rumah.

Beberapa ibu di Kelurahan Padang Matinggi kurang memperhatikan anaknya akibat aktivitas yang dilakukan di rumah maupun di luar rumah. Sehingga anak-anak menjadi kurang terkontrol dan bermain sesuka hati tanpa pengawasan seperti yang

disebutkan oleh Uti salah satu orang tua di kelurahan Padang Matinggi yang menyatakan bahwa

“iya, dari awal anak saya diberi *handphone* untuk belajar daring, tetapi saya tidak tahu anak saya malah bermain *game online*, dan sekarang dia sudah kecanduan dengan *game online* bahkan belajar saja sudah tidak dihiraukan lagi”.<sup>60</sup>

Hasil wawancara tersebut, ibu Uti mengatakan bahwasanya pada awalnya ibu uti memberikan anaknya *handphone* untuk belajar daring pada masa Covid, akan tetapi anak ibu Uti menyalahgunakan fungsi dari *handphone* tersebut, anaknya malah bermain *game online* hingga jadi kecanduan terhadap *game online*. Bahkan anak ibu Uti jadi jarang belajar disebabkan Kecanduan *game online*.

Pernyataan tersebut diperkuat oleh anaknya Dika yang menyatakan bahwa:

“Orang tua saya tidak tahu kalau saya bermain *game online*, karena saya lebih sering keluar dan bermain *game online* bersama teman saya, baik di warung ataupun di rumah teman”.<sup>61</sup>

Hasil wawancara tersebut, Dika menyatakan bahwasanya orang tuanya tidak pernah tau kalau dia bermain *game online*, karena dia lebih sering bermain *game online* di luar rumah Bersama teman-temannya baik itu di warung ataupun di rumah temannya.

Peneliti juga melakukan wawancara kepada Dadek, salah satu orang tua yang menyatakan bahwa:

---

<sup>60</sup> Uti, wawancara dengan salah satu orang tua di Kelurahan Padang Matinggi, Kamis, 9 Februari 2023, pukul 16:00

<sup>61</sup> Dika, wawancara dengan salah satu anak kecanduan *game online* di Kelurahan Padang Matinggi, Kamis, 9 Februari 2023, pukul 19:20

“saya kerja pergi pagi pulang sore, jadi saya tidak terlalu mengawasi kegiatan anak saya, saya pikir dia di luar bermain biasa seperti petak umpet atau bermain kelereng, ternyata mereka malah bermain *game online*”.<sup>62</sup>

Wawancara dari ibu Dadek menyatakan bahwasanya, ia sibuk kerja dari pagi sampai sore dan tidak sempat untuk memperhatikan anaknya, ibu Dadek berfikir bahwa anaknya bermain di luar rumah untuk bermain kelereng ataupun yang lainnya, padahal anaknya bermain *game online*.

Peneliti juga melakukan wawancara kepada Itun, salah satu orang tua yang menyatakan bahwa:

saya memang kurang mengawasi anak saya, karna saya sibuk kerja, pagi saya sekolah SD sepulang dari SD saya lanjut ngajar di Sekolah Arab sampai sore hari, jadi saya kurang banyak waktu untuk anak saya dan kurang mengawasinya sehingga dia lebih bebas untuk bermain *game online*.<sup>63</sup>

Dari hasil wawancara tersebut, ibu Itun menyatakan bahwasanya ia selalu sibuk kerja dari pagi sampai sore, sehingga ia tidak memperhatikan aktivitas anaknya di rumah, sehingga anaknya terlalu bebas untuk bermain *game online*.

Hasil wawancara dan didukung oleh observasi, yang dilakukan oleh penulis, penulis melihat bahwa orang tua di Kelurahan Padang Matinggi kurang memperhatikan anak-anaknya baik orang tua yang pekerja maupun yang tidak pekerja, karena

---

<sup>62</sup> Dadek, wawancara dengan salah satu orang tua di Kelurahan Padang Matinggi, Kamis, 10 Februari 2023, pukul 19:20

<sup>63</sup> Itun, wawancara dengan salah satu orang tua di Kelurahan Padang Matinggi, Minggu, 12 Februari 2023, pukul 17.25

mereka lebih mementingkan urusan lain yang menurut mereka penting. Anak-anak di Kelurahan Padang Matinggi tidak didampingi orang dewasa saat bermain *game online*. Oleh karena itu mereka lebih bebas dalam bermain *game online* Karena mereka lebih mementingkan urusan lain yang menurut mereka penting.

Disimpulkan dari orang tua yang diwawancarai bahwasanya terdapat 3 ibu di Kelurahan Padang Matinggi yang mengakui bahwasanya pengawasan mereka kurang terhadap anak-anaknya dikarenakan orang tua lebih mementingkan urusannya atau kerjanya masing-masing.

#### **b. Pengaruh Lingkungan**

Lingkungan pertemanan sangat berpengaruh terhadap perilaku anak-anak, di zaman sekarang kalau tidak bisa menyesuaikan diri kepada lingkungan akan terasingkan dengan sendirinya. Seperti yang dikatakan Rafli yang menyatakan bahwa:

“teman-teman saya bermain *game online* semua, jadi saya ikut bermain *game online* juga, di *game online* lebih seru, kita bisa main bareng teman-teman dekat kita dan juga bisa bermain dengan orang lain di luar kota”.<sup>64</sup>

Hasil dari wawancara tersebut, Rafli menyatakan bahwasanya ia terikut bermain *game online* karena lingkungannya bermain *game online* semua, dan setelah mengenal *game online* dia

---

<sup>64</sup> Rafli, wawancara dengan salah satu anak kecanduan *game online* di Kelurahan Padang Matinggi, Kamis, 9 Februari 2023, pukul 19:40

merasa dunia *game online* itu lebih seru karena dapat mengenal banyak orang dari *game online*.

Peneliti juga melakukan wawancara kepada anak yang bernama Fariz yang menyatakan bahwa:

saya bosan main di rumah sepulang sekolah, jadi saya main keluar bertemu teman-teman saya, kemudian teman saya bermain *game online* dan mereka pun mengajak saya untuk bermain *game online*, kemudian saya mendownload aplikasi agar bisa main bareng teman-teman saya. Karena *game online* lebih seru, jadi saya lebih suka bermain *game online*.<sup>65</sup>

Hasil dari wawancara tersebut, Fariz menyatakan bahwasanya hanya bermain di rumah saja dia merasakan bosan, kemudian dia berbaur dengan teman-temannya yang ternyata pemain *game online* semua, sehingga ia terikut bermain *game online* dengan alasan *game online* lebih seru dibandingkan permainan anak biasanya.

Disimpulkan dari orang tua yang di wawancarai dan hasil observasi bahwasanya ada 6 orang tua yang mengakui anak-anak mereka terpengaruh oleh lingkungan yang tidak baik, tepatnya di lingkungan kelurahan Padang Matinggi mesjid anak-anaknya sudah memiliki *handphone* sendiri.

Hal ini diperkuat oleh Yuni salah satu orang tua dari anak yang bernama Fariz, yang menyatakan bahwa:

“iya anak saya dulunya tidak bermain *game online* tetapi semenjak bermain dengan teman-temannya anak saya jadi

---

<sup>65</sup> Fariz, wawancara dengan salah satu anak kecanduan *game online* di Kelurahan Padang Matinggi, Jum'at 10 Februari 2023, pukul 14:15

terikut bermain *game online* sampai lupa waktu, jarang makan, malas belajar dan malas beribadah”.<sup>66</sup>

Wawancara dari ibu Yuni menyatakan bahwasanya anaknya yang dulunya tidak bermain *game online* jadi bermain *game online* semenjak bermain dengan teman-temannya, anak ibu Yuni sampai lupa dengan aktivitas yang lain, sampai lupa makan, malas belajar dan malas beribadah.

Peneliti juga melakukan wawancara terhadap Intan, salah satu orang tua yang menyatakan bahwa:

Semenjak diberi *handphone*, anak saya sering kumpul dengan teman-temannya untuk bermain *game online*. *Game online* menjadi hal yang lebih penting bagi anak saya, karena tiada hari tanpa bermain *game online*, yang awalnya hanya untuk sekedar hiburan dan menghilangkan rasa bosan, nyatanya sekarang kebiasaan tersebut menyebabkan kecanduan *game online* sehingga hamper sebagian waktu dalam sehari digunakan untuk mengakses *game online*.<sup>67</sup>

Hasil dari wawancara tersebut, ibu Intan menyatakan bahwasanya semenjak anaknya diberi *handphone* dan bergaul dengan teman-temannya, anaknya menjadi kecanduan *game online*, bahkan sebagian waktu anaknya dalam sehari dihabiskan untuk bermain *game online*.

Disimpulkan dari orang tua diwawancarai ada 3 orang tua mengakui bahwasanya anak mereka terpengaruh oleh lingkungan sekitarnya dan didukung oleh observasi, yang dilakukan oleh

---

<sup>66</sup> Yuni, wawancara dengan salah satu orang tua di Kelurahan Padang Matinggi, Jum'at 10 Februari 2023, pukul 17:35

<sup>67</sup> Intan, wawancara dengan salah satu orang tua di Kelurahan Padang Matinggi, Senin, 13 Februari 2023, pukul 14.25

penulis, penulis melihat bahwa 2 anak di Kelurahan Padang Matinggi kecanduan *game online* karena terikut oleh teman-temannya dan lingkungannya, karena di lingkungan Kelurahan Padang Matinggi anak-anak sudah memiliki *handphone* sendiri dan kebanyakan dari mereka kecanduan *game online*.

### c. Kurang Komunikasi Anak dan Orang Tua

Kebutuhan hidup anggota keluarga tentu sangat diperlukan komunikasi yang baik dan intensif diantara individu-individu dalam keluarga. Kurangnya komunikasi orang tua dan anak akan mempunyai efek negatif seperti anak jadi merasa asing dengankeluarganya sendiri, anak menjadi tidak perasa terhadap orang tua dan perkembangan anak terabaikan. Seperti pernyataan Linda salah satu orang tua yang menyatakan bahwa:

“Anak saya lebih suka pergi main keluar dengan teman-temannya dibanding bermain dengan keluarga dirumah dikarenakan dia sendiri laki-laki, adiknya perempuan jadi dia merasa bermain dengan adik dan ibunya kurang seru.”<sup>68</sup>

Hasil wawancara dari ibu Linda, menyatakan bahwasanya anaknya lebih suka pergi keluar bermain dengan teman-temannya dibandingkan bermain dengan keluarganya dirumah. Dikarenakan dia sendiri laki-laki tidak seru bermain dengan adiknya yang perempuan.

---

<sup>68</sup> Linda, wawancara dengan salah satu orang tua di Kelurahan Padang Matinggi, Minggu, 12 Februari 2023, pukul 12.30

Peneliti juga melakukan wawancara kepada ibu Sri yang menyatakan bahwa:

“Anak saya itu kalau dirumah cuek, jarang bicara sama orang rumah, lebih suka main di luar bersama teman-temannya, terkadang kalau diajak keluar buat main seperti hari minggu gitu dia juga kurang suka, jarang mau ikut dan lebih milih main dengan teman-temannya, itupun selalu bermain *game online*”.<sup>69</sup>

Hasil wawancara dari ibu Sri menyatakan bahwasanya anaknya anak yang cuek, jarang bicara sama orang rumah dan lebih suka main di luar bersama teman-temannya, terkadang juga jarang mau ikut pergi main lebih memilih bermain *game online* bersama teman-temannya.

Anak saya kalau di rumah main *game online* terus, bosan di rumah dia keluar nyari teman-temannya buat main *game online* bareng, jarang dirumah itu anak saya, padahal adiknya di rumah tidak punya teman. Ya sudahlah saya biarkan saja, daripada dilarang-larang, nanti dia jadi makin melawan sama saya. Ucap ibu Intan.<sup>70</sup>

Hasil wawancara bersama ibu Intan menyatakan bahwasanya, anaknya cuek sama keluarga, tidak mau dekat dengan saudara atau ibunya, anaknya lebih memilih bermain *game online* di luar bersama teman-temannya. Dan ibu Intan lebih memilih untuk membiarkan anaknya bermain *game online*.

Peneliti juga melakukan wawancara terhadap Ria, salah satu orang tua yang menyatakan bahwa:

---

<sup>69</sup> Sri, wawancara dengan salah satu orang tua di Kelurahan Padang Matinggi, Minggu 12 Februari 2023, pukul 16.00

<sup>70</sup> Intan, wawancara dengan salah satu orang tua di Kelurahan Padang Matinggi, Senin, 13 Februari 2023, pukul 14.30

“Kurangnya komunikasi antara saya dan anak saya di karenakan terlalu sibuk dan kurang mendekatkan diri kepada anak saya, oleh karena itu keluarga kami jadi *missed communication* di dalam rumah”

Hasil wawancara bersama ibu Ria menyatakan bahwasanya kurangnya komunikasi antara ibu Ria dan anaknya dikarenakan kurangnya pendekatan antara keluarga.

Menurut observasi, anak-anak di Kelurahan Padang Matinggi memang lebih sering kumpul di luar rumah bersama teman-temannya untuk bermain *game online*, dan keluarganya kurang harmonis.<sup>71</sup>

Hasil wawancara didukung dengan hasil observasi yang dilakukan penulis, penulis melihat bahwa di Kelurahan Padang Matinggi anak-anaknya sering bermain di luar rumah dibanding di dalam rumah, dikarenakan di dalam rumah kurang asik dan kurangnya pendekatan antara anggota keluarga, sehingga anak-anak lebih memilih untuk bermain di luar dan bermain *game online* bersama teman-temannya.

Disimpulkan dari orang tua di wawancarai bahwasanya 3 orang tua mengakui kurangnya komunikasi orang tua terhadap anaknya dikarenakan anak mereka lebih memilih kumpul dengan teman-temannya di luar rumah dibanding di dalam rumah bersama keluarga.

---

<sup>71</sup> Hasil observasi di Kelurahan Padang Matinggi, Minggu, 15 Januari 2023.

## 2. Akibat atau Efek Buruk *Game Online* Bagi Anak

Akibat dapat diartikan sebagai dampak atau masalah yang timbul karena kita melakukan sesuatu perbuatan sehingga mendatangkan akibat tertentu. *Game online* dapat memberikan pengaruh negatif pada perkembangan anak, pengaruh yang sangat terlihat adalah anak akan lupa waktu dan menghabiskan waktu berjam jam untuk bermain *game online*. Beberapa sifat buruk karena kecanduan *game online* adalah sebagai berikut:

### a. Pembangkang

Bermain *game online* dapat membentuk perilaku buruk seperti perilaku pembangkang. Anak-anak yang terbiasa fokus saat bermain *game online* dapat mengganggu kehidupannya di dunia nyata, contohnya seperti tidak menghiraukan lingkungan sekitar. Anak-anak yang bermain *game online* memiliki kecenderungan untuk pembangkang, baik itu kepada orang tua, saudara maupun teman sebaya. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Robi bahwa:

“Kadang kadang kalau lagi fokus main *game* saya tidak menghiraukan orang tua saya, kalau memanggil kadang saya cuekin karena lagi fokus main *game online*, saya lagi fokus melakukan pertarungan dalam *game online* sehingga tidak sempat menghiraukan panggilan orang tua”.<sup>72</sup>

---

<sup>72</sup> Robi, wawancara dengan salah satu anak kecanduan *game online* di Kelurahan Padang Matinggi, Sabtu 11 Februari 2023, pukul 17.20

Saudara Najril juga mengatakan “kalau saya sudah asik bermain *game online* sering mengabaikan orang yang berbicara dengan saya karena lagi fokus main”.<sup>73</sup>

Berdasarkan ungkapan dari Robi dan Najril, bahwa saat bermain *game online* keduanya tidak menghiraukan atau mengabaikan orang yang sedang berbicara kepadanya, termasuk orang tua mereka sendiri, mereka tidak menganggap itu penting karena bagi mereka yang penting hanyalah *game mereka*.

Seperti yang disebutkan oleh Ita, salah satu orang tua yang menyatakan bahwa:

“Kadang anak saya kalau diperintah saat di rumah tidak mau, apalagi kalau sudah main *game online*, apapun yang kita katakan padanya tidak dihiraukan karena hanya satu fokusnya yaitu memenangkan *game* yang dimainkannya, kecuali handphone nya saya ambil baru mendengar, itupun sambil marah-marah, kalau dinasehati dia hanya diam”.<sup>74</sup>

Wawancara tersebut, ibu Ita mengatakan bahwasanya saat di rumah anaknya kadang kadang mengabaikan perintah dari orang tuanya karena ia hanya fokus bermain *game online* dan tidak menganggap penting hal lainnya.

“Semenjak kenal *game online* anak saya jadi jarang mendengarkan perkataan saya, bahkan dia tidak segan untuk membantah dan melawan saya ketika berbicara, saat saya menyuruhnya sesuatu dia langsung menyanggah apa yang saya bilang, sehingga saya kesal melihatnya”. Ucapan ibu Pita.<sup>75</sup>

---

<sup>73</sup> Najril, wawancara dengan salah satu anak kecanduan *game online* di Kelurahan Padang Matinggi, Sabtu 11 Februari 2023, pukul 17.35

<sup>74</sup> Ita, wawancara dengan salah satu orang tua di Kelurahan Padang Matinggi, Minggu, 12 Februari 2023, pukul 14.20

<sup>75</sup> Pita, wawancara dengan salah satu orang tua di Kelurahan Padang Matinggi, Minggu, 12 Februari 2023, pukul 16.20

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, ibu Pita menyatakan bahwasanya, semenjak mengenal *game online* anaknya jadi sering membantah perkataannya dikarenakan lebih mementingkan *game online* nya.

Hasil observasi peneliti bahwa, anak-anak di kelurahan Padang Matinggi memang suka mengabaikan perkataan atau perintah orang tuanya demi bermain *game online*, bahkan tidak sedikit dari mereka yang berani melawan dan membantah perkataan orang tuanya. Termasuk Robi dan Najril.<sup>76</sup>

Hasil wawancara didukung dengan hasil observasi yang dilakukan oleh penulis, penulis melihat bahwa anak-anak di Kelurahan Padang Matinggi suka mengabaikan atau melawan perkataan orang tuanya dikarenakan lebih fokus terhadap *game online* nya.

Disimpulkan dari orang tua yang diwawancarai, 2 orang tua mengakui bahwasanya anak mereka jadi pembangkang semenjak mengenal *game online*, anak mereka menjadi susah diatur dan sering melawan disuruh melakukan sesuatu.

#### **b. Malas**

Malas adalah perilaku seseorang yang cenderung tidak aktif dan kurang semangat dalam melakukan aktivitas. Sifat malas adalah dampak dari kurangnya kecakapan dalam mengatur waktu dan kurangnya disiplin diri, bukan dari faktor genetik. Anak-anak yang

---

<sup>76</sup> Hasil observasi di Kelurahan Padang Matinggi, Minggu, 15 Januari 2023.

kecanduan menjadi malas belajar, beribadah dan melakukan hal positif lainnya.

Seperti yang dikatakan oleh Pita, salah satu orang tua di kelurahan Padang Matinggi yang menyatakan bahwa:

“iya, anak saya malas disuruh belajar ketika sudah bermain *game online*, karena terlalu asik dia tidak memperdulikan hal lain, bahkan apapun yang saya suruh dia tidak menhiraukannya sama sekali”.<sup>77</sup>

Peneliti juga melakukan wawancara terhadap ibu Itun yang menyatakan bahwa:

“iya, anak saya setiap hari selalu bermain *game online* sehingga anak saya malas untuk belajar, sholat pun malas, kadang saya heran sama anak saya, apa yang membuat mereka tahan bermain *game online* ber jam-jam, sampai lupa makan dan istirahat. Saya jadi sering marah-marah kepada anak saya karena anak saya tidak mau mendengarkan apa yang saya katakan, dia lebih terfokus untuk selalu bermain *game online*”.<sup>78</sup>

Hasil wawancara bersama ibu Pita dan ibu Itun bahwasanya anak mereka selalu malas melakukan apa yang disuruh orang tuanya, bahkan anak mereka jarang belajar dan beribadah disebabkan terlalu banyak bermain *game online*, terkadang orang tua juga sering marah terhadap anaknya ketika anaknya tidak mendengarkan nasehat orang tuanya.

Linda salah satu orang tua di kelurahan Padang Matinggi juga menyatakan bahwa:

---

<sup>77</sup> Pita, wawancara dengan salah satu orang tua di Kelurahan Padang Matinggi, Minggu, 12 Februari 2023, pukul 16.25

<sup>78</sup> Itun, wawancara dengan salah satu orang tua di Kelurahan Padang Matinggi, Minggu, 12 Februari 2023, pukul 17.30

“Anak saya akhir-akhir ini malas melakukan hal yang positif seperti malas belajar dan malas beribadah, dia tidak memperdulikan hal lainnya saat sedang bermain *game online*”.<sup>79</sup>

“Anak saya jarang belajar dan mengerjakan tugas sekolahnya karena terlalu sering bermain *game online* sampai sering kena hukuman di sekolah karena tidak mengerjakan PR”. Ucap ibu Intan.<sup>80</sup>

Wawancara di atas ibu Linda dan ibu Intan menyatakan bahwasanya anak mereka jarang belajar dan mengerjakan tugas sekolah dikarenakan sibuk bermain *game online*, dan juga anak-anak mereka malas beribadah.

Hasil wawancara didukung dengan hasil observasi yang dilakukan oleh penulis, penulis melihat bahwa anak-anak di Kelurahan Padang Matinggi malas mengerjakan tugas sekolah, malas belajar. Bahkan anak-anak di Kelurahan Padang Matinggi jadi malas beribadah.

Disimpulkan dari orang tua diwawancarai 4 orang tua mengakui bahwasanya anak mereka malas ketika disuruh sesuatu disaat mereka bermain *game online*, bahkan anak mereka jadi malas mengerjakan tugas sekolahnya dan malas ketika disuruh untuk beribadah.

### **c. Tidak Terjaganya Kesehatan**

Kesehatan adalah keadaan yang sempurna baik fisik, mental maupun sosial, tidak hanya terbebas dari penyakit atau kelemahan/cacat. Anak-anak yang kecanduan *game online* biasanya

---

<sup>79</sup> Linda, wawancara dengan salah satu orang tua di Kelurahan Padang Matinggi, Minggu, 12 Februari 2023, pukul 12.40

<sup>80</sup> Intan, wawancara dengan salah satu orang tua di Kelurahan Padang Matinggi, Senin, 13 Februari 2023, pukul 14.35

tidak mementingkan kesehatannya seperti lupa waktu makan, kurangnya waktu tidur dan gangguan pada mata dikarenakan kontras atau cahaya *handphone*.

Seperti yang dikatakan oleh Intan salah satu orang tua yang menyatakan bahwa:

“anak saya terlalu mementingkan *game online* nya sampai lupa waktu makan, jadi sering masuk angin, kalau disuruh malah tidak menghiraukan saya, kadang saya paksa supaya terisi perutnya”.<sup>81</sup>

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, ibu Intan menyatakan bahwasanya anak ibu Intan sering mengajami masuk angina karena makan tidak teratur akibat terlalu sering bermain game online sampai lupa waktu.

“Anak saya sering kurang tidur karena bermain *game online*, kadang anak saya tidur jam 12 malam, karena begadang kan jadi kurang semangat buat sekolah besok paginya, kadang jadi absen juga karena kurang tidur dengan alasan masih mengantuk”. Ucap ibu Ria.<sup>82</sup>

Wawancara dari ibu Intan menyatakan bahwasanya anak ibu Intan selalu kurang tidur akibat bermain *game online*, oleh karena itu anak ibu Intan selalu mengalami gagal focus terhadap pelajaran karena mengantuk.

Peneliti juga melakukan wawancara terhadap Yuni salah satu orang tua di Kelurahan Padang Matinggi yang menyatakan bahwa:

---

<sup>81</sup> Intan wawancara dengan salah satu orang tua di Kelurahan Padang Matinggi, Senin, 13 Februari 2023, pukul 14.30

<sup>82</sup> Ria wawancara dengan salah satu orang tua di Kelurahan Padang Matinggi, Senin, 13 Februari 2023, pukul 19.30

“Anak saya semenjak sering bermain *game online* jadi sering ngeluh kepada saya kalau kepala nya sering pusing, dan mata nya sering panas. Mungkin karena efek kontras dari *handphone* itu.”

Wawancara dari ibu Yuni menyatakan bahwasanya anak ibu Yuni sering mengalami pusing karena terlalu sering bermain *game online*, akibat cahaya dari *handphone* yang selalu anaknya lihat.

Hasil wawancara didukung dengan hasil observasi yang dilakukan oleh penulis, penulis melihat bahwa anak-anak di Kelurahan Padang Matinggi sering mengalami pusing, masuk angin dan kurang tidur dikarenakan terlalu sering bermain *game online*.

Disimpulkan dari orang tua diwawancarai 4 orang tua mengakui bahwasanya anak-anak mereka sering mengalami masuk angin akibat makan tidak teratur dan sakit mata akibat terlalu lama bermain *game online*.

### **3. Model Pola Asuh Orang Tua dalam Mencegah Kecanduan Anak-Anak Bermain *Game Online* di Kelurahan Padang Matinggi Kecamatan Rantau Utara Kabupaten Labuhan Batu**

Model adalah pola (contoh, acuan, ragam, dan sebagainya) dari sesuatu yang akan dibuat dan dibuat dan dihasilkan. Pola asuh adalah pola pengasuhan orang tua terhadap anak, mendidik, membimbing dan mendisiplinkan serta melindungi anak dalam mencapai proses kedewasaan sampai dengan membentuk perilaku anak sesuai dengan norma dan nilai yang baik dan sesuai dengan kehidupan masyarakat. Orang tua di Kelurahan Padang Matinggi memiliki beberapa model pola

asuh dalam mencegah anak-anak yang kecanduan *game online* diantaranya:

**a. Membatasi atau Memberi Pengawasan Lebih**

Orang tua harus memberi pengawasan lebih terhadap anaknya yang kecanduan *game online*, dengan membatasi waktunya untuk bermain *handphone*, orang tua harus berperan aktif dalam upaya melindungi sang anak, zaman dulu orang tua hanya melindungi sang anak dari hal-hal yang dikira mengganggu mereka, tapi mulai sekarang orang tua bertambah lagi tugas yang disebabkan oleh perkembangan teknologi yang sangat pesat. Orang tua harus memberikan kapan anak harus berhenti bermain *game online*.

Seperti yang di ungkapkan ibu Uti yang menyatakan bahwa:

“cara saya untuk mencegah anak saya agar tidak kecanduan *game online* dengan cara memberikan batasan waktu untuk bermain *game online*, contohnya sepulang sekolah anak saya ganti baju dulu, lalu makan, sholat baru boleh bermain *game online*, itupun hanya satu setengah jam saja, lalu saya tegaskan anak saya untuk tidur siang. Kalau malam saya jarang kasih keluar karena angin malam tidak bagus.”<sup>83</sup>

Peneliti juga melakukan wawancara kepada ibu Pita yang menyatakan bahwa:

“saya mengatur jadwal untuk bermain *game online* sekitar 1-2 jam, dan saya lebih menegaskan agar waktu anak saya lebih banyak untuk belajar”.<sup>84</sup>

Saya memberi batasan kepada anak saya untuk boleh bermain *game online* hanya di hari minggu saja sampai jam 5 sore,

---

<sup>83</sup> Uti, wawancara dengan salah satu orang tua di Kelurahan Padang Matinggi, Kamis, 9 Februari 2023, pukul 16:20

<sup>84</sup> Pita, wawancara dengan salah satu orang tua di Kelurahan Padang Matinggi, Minggu, 12 Februari 2023, pukul 17.00

dan saya juga menyuruh anak saya untuk membantu saya kebersihan baik merapikan kamarnya sendiri, menyapu kamarnya sendiri dan membantu menyapu halaman rumah. Ucap ibu Linda.<sup>85</sup>

Dari penjelasan di atas, beberapa ibu memberikan batasan waktu untuk anaknya yang kecanduan *game online*, boleh bermain *game online* hanya 1-2 jam dalam sehari bahkan ada ibu yang memberikan waktu anaknya untuk bermain *game online* hanya di hari minggu saja.

Menurut observasi, orang tua di kelurahan Padang Matinggi telah memberikan batasan kepada anak-anak mereka yang kecanduan *game online*, bertujuan untuk merubah kebiasaan anak-anak mereka agar tidak kecanduan *game online* lagi.<sup>86</sup>

Hasil wawancara didukung dengan hasil observasi yang dilakukan oleh penulis, penulis melihat bahwa orang tua di Kelurahan Padang Matinggi memberikan pengawasan lebih terhadap anaknya yang kecanduan *game online*, dan orang tua di Kelurahan Padang Matinggi juga memberi batasan kepada anaknya dalam bermain *game online* agar mengurangi kecanduan *game online*.

Disimpulkan dari orang tua diwawancarai 2 orang tua mengakui bahwasanya mereka memberi batasan waktu bermain *game online* untuk anak mereka sekitar satu sampai dua jam dalam

---

<sup>85</sup>Linda, wawancara dengan salah satu orang tua di Kelurahan Padang Matinggi, Minggu, 12 Februari 2023, pukul 12.40

<sup>86</sup> Hasil observasi di Kelurahan Padang Matinggi, Jum'at, 24 Februari 2023.

sehari, ada juga 1 orang tua yang memberikan waktu anaknya untuk bermain *game online* hanya di hari minggu saja.

**b. Menyuruh Anak Untuk Melakukan Kegiatan Yang Positif**

Kegiatan di luar rumah yang positif memberikan dampak yang dapat mengurangi kecanduan bagi anak-anak dalam bermain *game online*. Ikut serta dalam kegiatan di luar rumah seperti kegiatan sekolah Arab, les tambahan di sekolah atau di luar rumah mengaji di sore hari atau hal positif lainnya yang dapat mengurangi waktu anak-anak dalam bermain *game online*.

Seperti yang dikatakan oleh ibu Itun yang menyatakan bahwa:

“saya memasukkan anak saya sekolah Arab dari jam setengah 3 sampai siap Ashar, kalau tidak sekolah Arab dia ikut les tambahan di sekolah atau di rumah gurunya”.<sup>87</sup>  
Begitu juga yang diungkapkan oleh ibu Ita yang menyatakan

bahwa:

“biar jangan main *game online* saya padatkan jadwal anak saya untuk les privat di rumah dan saya memasukkan anak saya ke *club* bola agar latihan bola kaki di sore hari, dan saya memasukkannya ke RQV (Rumah Qur’an Violet) selesai sholat magrib saya menyuruh anak saya untuk pergi mengaji di tempat tersebut”.<sup>88</sup>

Dari hasil wawancara didukung oleh hasil observasi yang dilakukan oleh penulis, penulis melihat bahwa orang tua di Kelurahan Padang Matinggi berusaha mencegah kecanduan *game*

---

<sup>87</sup> Itun, wawancara dengan salah satu orang tua di Kelurahan Padang Matinggi, Minggu, 12 Februari 2023, pukul 17.40

<sup>88</sup> Ita, wawancara dengan salah satu orang tua di Kelurahan Padang Matinggi, Minggu, 12 Februari 2023, pukul 14.25

*online* terhadap anak-anak dengan cara membuat jadwal lebih padat untuk hal yang positif seperti sekolah Arab, les tambahan dan mengaji serta olahraga.

Disimpulkan dari orang tua diwawancarai beserta hasil observasi bahwasanya 5 orang tua di lingkungan Padang Matinggi Mesjid mengakui telah berusaha mencegah kecanduan game online terhadap anak-anaknya dengan cara membuat jadwal anak lebih padat untuk hal yang positif seperti sekolah Arab, les privat, olahraga dan mengaji ke RQV (Rumah Qur'an Violet).

### **C. Analisis Pembahasan**

Berdasarkan hasil penelitian bahwa yang mendorong anak di Kelurahan Padang Matinggi Kecamatan Rantau Utara Kabupaten Labuhan Batu memiliki beberapa dorongan, berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan kepada anak-anak beserta orang tuanya, maka terlihat dari kurangnya pengawasan orang tua, orang tua yang lebih memilih untuk mementingkan urusannya atau kerjanya.

Anak yang kecanduan *game online* juga dikarenakan terpengaruh oleh lingkungannya yang dimana semua anak sudah memegang *handphone* dan bermain *game online*, anak di Kelurahan Padang Matinggi juga mengalami kurangnya komunikasi terhadap anggota keluarga.

Akibat atau efek samping anak-anak yang kecanduan *game online* terlihat dari sifatnya yang malas, pembangkang dalam arti tidak mau mendengarkan perkataan orang tuanya dan tidak terjaganya kesehatan,

anak-anak di Kelurahan Padang Matinggi sering mengalami masuk angin karena telat makan, sering pusing karena terlalu sering bermain *game online*.

Model pola asuh orang tua dalam mencegah kecanduan anak-anak bermain *game online* di Kelurahan Padang Matinggi adalah dengan cara membatasi dan memberi pengawasan lebih terhadap aktivitas anak agar tidak kecanduan *game online* dan menyuruh anak untuk melakukan hal-hal positif di luar rumah, dengan cara menambah jadwal belajar anak di luar sekolah seperti ikut les tambahan di sekolah, atau les privat dirumah, belajar mengaji dan berolahraga.

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan pada bab terdahulu maka peneliti dapat menarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Motif anak bermain *game online* di Kelurahan Padang Matinggi Kecamatan Rantau Utara yaitu karena anak merasa kurangnya pengawasan orang tua sebanyak 3 orang anak, karena pengaruh lingkungan sebanyak 5 orang anak, dan karena kurangnya komunikasi antara anak dan orang tua sebanyak 4 orang anak.
2. Akibat atau efek buruk *game online* bagi anak di Kelurahan Padang Matinggi Kecamatan Rantau Utara memiliki beberapa efek buruk yaitu anak-anak yang pembangkang terhadap orang tua sebanyak 2 orang anak, anak yang malas melakukan aktivitas biasanya seperti belajar, ibadah dan malas ketika disuruh oleh orang tua sebanyak 4 orang anak, dan tidak terjaganya kesehatan anak karena sering lupa makan dan kurang tidur akibat *game online* sebanyak 2 orang anak.
3. 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 sebanyak 3 orang tua, orang tua menyuruh anak untuk melakukan hal positif sebanyak 5 orang tua, adapun hal positifnya seperti sekolah Arab, les

privat atau les tambahan di sekolah, olahraga dan mengaji di RQV (Rumah Qur'an Violet).

## **B. Saran**

Adapun saran-saran yang dapat membangun untuk mengatasi anak-anak yang kecanduan *game online* adalah sebagai berikut:

### 1. Anak-anak

Kepada anak-anak disarankan bisa mengontrol waktunya dalam bermain *game online*, anak-anak disarankan lebih sering melakukan hal-hal positif lainnya dibanding bermain *game online* dan anak-anak disarankan menuruti perintah dari orang tuanya.

### 2. Orang tua

Kepada orang tua disarankan lebih memperhatikan anaknya dalam hal apapun, orang tua disarankan lebih tegas dalam hal mendidik anak, terutama anak-anak yang berusia 8-11 tahun, orang tua disarankan mengarahkan anaknya melakukan hal-hal positif di luar rumah, dan orang tua disarankan lebih memperhatikan kesehatan anaknya, serta orang tua disarankan lebih berkomunikasi dengan baik antara orang tua dan anak.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Aziz al-Fauzan, *Fikih Sosial Tuntunan dan Etika Hidup Bermasyarakat*, Jakarta: Qisthi Press, 2007.
- Andi Pratowo, *Memahami Metode-metode Penelitian*, Yogyakarta: Ar-Ru Media, 2014.
- Afrial, *Metode Penelitian Kualitatif*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2014.
- Al-Qur'an Surah AL- Tahrim Ayat 6 Yayasan Penyelenggara Penerjemah Penafsiran, *Tafsir Al-Misbah*, Jakarta: Depag RI , 1992.
- Akiyah Drajadt, *Psikologi Perkembangan*, Jakarta: Bumu Aksara, 2012.
- Astrid S. Susanto, *Pengantar Sosiologi dan Perubahan Sosial*, Bandung, Binacipta, 1979.
- Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2012.
- Desmita, *Psikologi Perkembangan*, Bandung: PT. Remaja Rosda Karya, 2019.
- Soetjiningsih, C, *Perkembangan Anak*, Jakarta: Prenada, 2012.
- Fuad Anwar, *Landasan Bimbingan Dan Konseling Islam*, (Yogyakarta: Budi Utama, 2019.
- Hendi dan Rahmadani Wahyu Suhendi, *Pengantar Studi Sosiolog Keluarga*, Bandung: Pustaka Setia, 2000.
- Hallen A, *Bimbingan dan Konseling dalam Islam*, Jakarta: Ciputat Pers, 2002.
- Ichwansyah Tampubolon, *Metodologi Studi Keislaman*, Yogyakarta: UAD Press, 2018.
- Hadis Riwayat Imam AT-Tirmidzi dari sahabat jabir bin samurah r.a Mukhtashar Kitab Al-Umm Fiil Fiqhi, *Mohammad Yazir Abd. Muthalib, Andi Arlin*, "Ringkasan Kitab Al Umm", Jakarta : Pustaka Azzam, 2004.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2002.
- Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung: Remaja Rosdakarya Offset, 2016.
- Mamik, *Metodologi Kualitatif*, Jawa Timur: Ifatama Publisher, 2015.
- Mardawani, *Praktis Penelitian Kualitatif*, Yogyakarta: Deepublish, 2020.

- Muh. Fitrah dan Luthfiyah, *Metodologi Penelitian: Penelitian Kualitatif, Tindakan Kelas & Studi Kasus*, Jawa Barat: Pena Persada 2017.
- Muri Yusuf, *Metode penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan*, Jakarta: Prenada Media Group, 2016.
- Wayan Suwendra, *Metodologi Penelitian kualitatif dalam Ilmu Sosial, Pendidikan, Kebudayaan, dan Keagamaan*, Bali: Nilacakra, 2018.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*, Bandung: Alfabeta, 2015.
- Sandu Siyoto, *Dasar Metodologi Penelitian*, Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015.
- Sumadi Suryabrata, *Metode Penelitian*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2013.
- Suyitno, *Metode Penelitian Kualitatif: Konsep, Prinsip Dan Operasionalnya*, Tulungagung: Akademi Pustaka, 2018.
- Sarlito Wirawan Sarwono, *Teori- Teori Psikologi Sosial*, Jakarta: Rajawali Pers, 2015.
- Surbakti, E.B, *Parenting Anak – anak*, Jakarta : Elex Media Komputindo, 2012.
- S Fahrial, *Pola asuh Orang Tua*, Jakarta: Gramedia group, 2013.
- Sarjono Soekamto, *Sosiologi Suatu Pengantar*, Jakarta: UI Pres, 1982.
- Syamsir, Torang, *Organisasi & Manajemen (Perilaku, Struktur, Budaya & Perubahan Organisasi)*, Bandung: Alfabeta, 2014.
- Siti Hartinah, *Pengembangan Peserta Didik*, Bandung: Refika Aditama, 2011.
- Suryono, Sigit. *Panduan Membuat Aplikasi Android dengan Android studio*, Jakarta: Lauwba Techno Indonesia, 2019.
- Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka, 2001.
- Zakiyah Daradjat, *Psikologi Perkembangan*, Jakarta: Bumi Aksara, 2021.

**Jurnal:**

Suciati, *Konseling Keluarga I\_CACHO\_E Untuk Mengurangi Kecanduan Bermain Game Online*, Jurnal Mahasiswa Bimbingan Konseling Vol 2 No 2, tahun 2013.

[https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as\\_sdt=0%2C5&q=konseling+kelompok+dengan+teknik+biblio+terapi+untukMengurangi+kecanduan+&btnG=](https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=konseling+kelompok+dengan+teknik+biblio+terapi+untukMengurangi+kecanduan+&btnG=)

Fitri Marfatul Laili, penerapan konseling keluarga untuk mengurangi kecanduan *game online* pada siswa kelas VIII SMP Negeri 21 Surabaya. Jurnal mahasiswa Bimbingan Konseling UNESA, Vol 1, No 5, tahun 2015.

[https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as\\_sdt=0%2C5&q=penerapan+konseling+keluarga+untuk+mengurangi+kecanduan+game+online+pada+siswa+kelas+VII+smp&btnG=](https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=penerapan+konseling+keluarga+untuk+mengurangi+kecanduan+game+online+pada+siswa+kelas+VII+smp&btnG=)

Muhammad Riail, "Konseling kelompok dengan teknik biblio terapi untuk mengurangi kecanduan *game online* pada anak". *journal of contemporary Islamic counseling* Vol, 1, No 2 tahun 2021. Diakses pada tanggal 3 Agustus 2022.

[https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as\\_sdt=0%2C5&q=konseling+keluarga+I+CACHO+E+untuk+mengurangi+kecanduan+bermain+game+online&btnG=](https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=konseling+keluarga+I+CACHO+E+untuk+mengurangi+kecanduan+bermain+game+online&btnG=)

Nurkumalasari, "Peran bimbingan Orang tua dalam upaya mengurangi kebiasaan bermain *game online* pada anak di Kelurahan Maccorawalie Kecamatan Watang Sawito Kabupaten Pinrang", Diakses 30 Juli 2022 pukul 16.33 WIB.

[https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as\\_sdt=0%2C5&q=peran+bimbingan+orangtua+dalam+upaya+mengurangi+kebiadaaan+bermain+game+online&btnG=#d=gs\\_qabs&t=166080784831&u=%23p%DA\\_XfBLwmTjUJ](https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=peran+bimbingan+orangtua+dalam+upaya+mengurangi+kebiadaaan+bermain+game+online&btnG=#d=gs_qabs&t=166080784831&u=%23p%DA_XfBLwmTjUJ).

Angela, *Peran Orangtua Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online*, Ejournal Ilmu Komunikasi, Volume 1, Nomor 2, Samarinda: 532-544.2013.

Ainal Ahro Munita, "Peran Orang tua dalam Mengatasi kecanduan *Game Online* pada anak di Desa Jeblogan Kecamatan Paron Kabupaten Ngawi", Jurnal Jaffai, Vol 1, No 2, Tahun 2017 Diakses 30 Juli 2022 pukul 16.33 WIB.

[https://scholar?hl=id&as\\_sdt=0%2C5&q=peran+orangtua+dalam+mengatasi+kecanduan&btnG=#gs\\_qabs&t=1660808401630&u=%23p%3DU4ppHVuFr4](https://scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=peran+orangtua+dalam+mengatasi+kecanduan&btnG=#gs_qabs&t=1660808401630&u=%23p%3DU4ppHVuFr4).

Adiningtyas, "Peran Guru Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online.", *Jurnal Kopasta* 4 (1), (2017), 31

Ramadan Febri, Penarikan Diri Dalam *Game Online* (Studi Deskriptif Kualitatif Withdrawel Gamer Mobile Legends Mahasiswa ilmu Komunikasi UMS 2014) Skripsi: Lampung Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Komunikasi dan Informatika, hlm.7. <http://eprints.ums.ac.id/63561/> Di akses pada tanggal 25 Mei 2022 Pada Pukul: 10. 46 WIB.

KBBI Daring, <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/Kecanduan>. Diakses Pada tanggal 25 Mei 2022. Pukul 11.00 WIB.

Tri Risqi Arianto, Dampak *Game online* Terhadap Prestasi Belajar Anak. *JUTIM Jurnal Teknik Informatika Musirawas* vol 1, No 1 tahun 2016. [https://Sholar.google.com./scholar?hl=id&as\\_sdt=0%2C5&q=dampak.game+online+terhadap+prestasi&btnG=#gs\\_qabs&t=1660807305494&u=%23p%3DIglUOs3fm98J](https://Sholar.google.com./scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=dampak.game+online+terhadap+prestasi&btnG=#gs_qabs&t=1660807305494&u=%23p%3DIglUOs3fm98J).

Rosida Miftakhul Janah, Upaya Orang tua Dalam Mengatasi Kecanduan Bermain *Game Online* Pada Anak Di Dusun Jetis Klepu Ceper Kabupaten Klaten Tahun Pelajaran 2020\2021. *Skripsi tahun 2021*.

## Lampiran I

### PEDOMAN WAWANCARA

#### A. Wawancara dengan anak-anak yang sering bermain *game online*

1. Apakah saudara menggunakan *game online*?
2. Berapa lama durasi saudara bermain *game online*?
3. Apakah *game online* membuat saudara menjadi tenang?
4. *Game online* seperti apa yang saudara mainkan?
5. Apakah ada aturan dari orang tua selama memainkan *game online*
6. Apa yang dilakukan orang tua saudara agar saudara tidak selalu bermain *game online*?

#### B. Wawancara dengan Orang Tua

1. Apakah bapak/ibu mengetahui anak bapak/ibu kecanduan dengan *game online*?
2. Apa yang melatarbelakangi anak-anak kecanduan *game online*?
3. Apakah bapak/ibu sering memberikan anak main *handphone*?
4. Kapan bapak/ibu memberikan anak-anak *handphone*?
5. Sudah berapa lama anak-anak mulai bermain *game online*?
6. Apa saja upaya yang sudah bapak/ibu lakukan untuk membuat anak tidak kecanduan dengan *game online*?
7. Apakah selama ini anak-anak tidak di control dalam bermain *handphone*?
8. Model pola asuh yang bagaimana yang bapak/ibu terapkan terhadap anak?

### **C. Wawancara dengan Warga atau Tetangga**

1. Bagaimana tanggapan bapak/ibu mengenai anak yang kecanduan *game online*?
2. Menurut bapak/ibu apakah yang mendorong anak bermain *game online*?
3. Apakah orang tuanya memberikan perhatian kepada anaknya?
4. Apa akibat atau motif anak bermain *game online* di Kelurahan Padang Matinggi ?
5. Menurut bapak/ibu bagaimana model pola asuh orang tua dalam mencegah kecanduan anak-anak yang bermain *game online* di Kelurahan Padang Matinggi?

## Lampiran II

### PEDOMAN OBSERVASI

Untuk mengumpulkan data-data yang diperlukan dalam penelitian 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 ”maka peneliti membuat pedoman observasi sebagai berikut:

1. Mengobservasi secara langsung lokasi penelitian yaitu di Kelurahan Padang Matinggi Kecamatan Rantau Utara Kabupaten Labuhan Batu.
2. Mengamati model orang tua Dalam mencegah Kecanduan anak-anak mereka terhadap *game online* di Kelurahan Padang Matinggi Kecamatan Rantau Utara Kabupaten Labuhan Batu.
3. Mengamati apa saja dampak dari bermain *game online* pada anak-anak mereka di Kelurahan Padang Matinggi Kecamatan Rantau Utara Kabupaten Labuhan Batu.



## DOKUMENTASI



Suasana anak-anak yang bermain *game online* di Kelurahan Padang Matinggi



Suasana anak-anak yang bermain *game online* di Kelurahan Padang Matinggi



Suasana anak-anak yang bermain *game online* di Kelurahan Padang Matinggi



Wawancara dengan ibu Dadek di Kelurahan Padang Matinggi



Wawancara dengan ibu Uti di Kelurahan Padang Matinggi



Wawancara dengan ibu Intan di Kelurahan Padang Matinggi



Wawancara dengan ibu Yuni di Kelurahan Padang Matinggi



Wawancara dengan staff di Kantor Lurah Padang Matinggi



Kantor Lurah Padang Matinggi



Struktur Badan Organisasi Tata Kerja kelurahan Padang Matinggi



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

Nomor : 1275/In.14/F.7b/PP.00.9/08/2022

12 Oktober 2022

Lamp. :  
Hal : **Pengesahan Judul dan Pembimbing Skripsi**

Kepada:  
Yth **1. Dr. Sholeh Fikri, M.Ag**  
**2. Esli Zuraidah Siregar, M.Sos**

di Tempat

Dengan hormat, disampaikan kepada Bapak/Ibu bahwa berdasarkan Hasil Sidang Keputusan Tim Pengkajian Judul Skripsi, telah ditetapkan Judul Skripsi Mahasiswa/I tersebut dibawah ini sebagai berikut:

Nama : Amelia Tanjung  
NIM : 1830200021  
Judul Skripsi : **Model Pola Asuh Orang Tua Dalam Mencegah Kecanduan Anak-Anak Bermain *Game Online* Di Kelurahan Padang Matinggi Kecamatan Rantau Utara Kabupaten Labuhan Batu**

Seiring dengan hal tersebut, kami mengharapkan kesediaan Bapak/Ibu menjadi **Pembimbing-I** dan **Pembimbing-II** penelitian penulisan Skripsi Mahasiswa/I dimaksud.

Demikian Kami sampaikan, atas kesediaan dan kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu Kami ucapkan terima kasih.

Dekan

Kaprodi BKI



  
**Dr. Magdalena, M. Ag**  
NIP. 197403192000032001

  
**Risdawati Siregar, S.Ag., M.Pd**  
NIP. 197603022003122001

**Pernyataan Kesediaan Sebagai Pembimbing**

Bersedia/ Tidak Bersedia  
**Pembimbing I**

Bersedia/ Tidak Bersedia  
**Pembimbing II**

  
**Dr. Sholeh Fikri, M.Ag**  
NIP. 196606062002121003

  
**Esli Zuraidah Siregar, M.Sos**  
NIP. 19920810201903201



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN  
FAKULTAS DAKWAH DAN ILMU KOMUNIKASI

Jalan T. Rizal Nurdin Km 4.5 Sititang Kola Padang Sidempuan 22733  
Telepon (0634) 22080 Faksimili (0634) 24022 Website uinsyahada.ac.id

Nomor : 1913/In.14/F.4c/PP.00.9/11/2022

2 November 2022

Nomor  
Sifat  
Lamp  
Hal

Penting

Mohon Bantuan Informasi  
Penyelesaian Skripsi

Kepada Bapak Lurah Padang Matinggi  
Kecamatan Rantau Utara  
Kabupaten Labuhan Batu

Tempat

Dengan hormat, Dekan Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan menerangkan bahwa :

Nama : Amalia Tanjung  
NIM : 1830200021  
Fakultas/Prodi : Dakwah dan Ilmu Komunikasi/ BKI  
Alamat : Rantau Prapat Padang Matinggi Gg Bersama

adalah benar Mahasiswa Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi UIN SYAHADA Padangsidimpuan yang sedang menyelesaikan skripsi dengan judul " **MODEL POLA ASUH ORANG TUA DALAM MENCEGAH KECANDUAN ANAK-ANAK BERMAIN GAME ONLINE DI KELURAHAN PADANG MATINGGI KECAMATAN RANTAU UTARA KABUPATEN LABUHAN BATU** "

Sehubungan dengan itu, kami bermohon kepada Bapak Lurah untuk dapat memberikan izin pengambilan data dan informasi sesuai dengan maksud judul tersebut .

Demikian disampaikan atas perhatian Bapak kami ucapkan terima kasih.

an. Dekan  
Wakil Dekan Bidang AUPK

  
Drs. H. Agus Salim Lubis, M.Ag  
NIP. 196309211993031003



PEMERINTAH KABUPATEN LABUHANBATU  
KECAMATAN RANTAU UTARA  
KELURAHAN PADANG MATINGGI

JALAN WR. SUPRATMAN NO. 3 - A  
RANTAUPRAPAT

Rantauprapat, 02 Februari 2023

Nomor : 070/147 /Pem/2023  
Sifat : Biasa  
Lampiran :  
Perihal : Izin Riset/penelitian  
An. AMELIA TANJUNG

Kepada Yth ;  
Dekan Fakultas Dakwah dan Ilmu  
Komunikasi Universitas Islam Negeri  
Syekh Ali Hasan Ahmad Addari  
Padang Sidimpuan  
Di-

Tempat.

Berdasarkan surat Dekan Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addari Nomor : 070/0140/BKBP-III/2023 Tanggal 01 Februari 2023 Perihal Riset dan Penelitian Mahasiswa dan surat Rekomendasi Penelitian Nomor : 070/0140/BKBP-III/2023 Tanggal 01 Februari 2023 yang dikeluarkan Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Labuhanbatu.

Dengan ini memberikan izin kepada :

Nama : AMELIA TANJUNG  
NIM : 1830200021  
Program Studi : Bimbingan Konseling Islam  
Semester : X (Sepuluh)  
No. HP : 082277410601  
Alamat : JL. Cemara No. 161 B

Untuk melakukan Riset atau Penelitian guna penyelesaian Skripsi nama tersebut diatas dengan Judul : "Model Pola Asuh Orang Tua Dalam Mencegah Kecanduan Anak Anak Bermain Game Online di Kelurahan Padang Matinggi Kecamatan Rantau Utara Kabupaten Labuhanbatu"