

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### A. Konteks Penelitian

Di zaman sekarang perkembangan teknologi sangat canggih, saat ini adalah masa di mana Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) mengalami perkembangan yang sangat pesat. Teknologi dulu hanya ada surat, telepon kabel tetapi sekarang sudah berkembang menjadi HP, laptop dan sebagainya. Perkembangan teknologi sekarang sangat pesat untuk mempermudah pekerjaan manusia. Berbagai berbagai macam jenis teknologi bisa kita temui saat ini. Salah satu contoh teknologi yang sangat populer adalah HP.

Dengan berkembangnya teknologi yang semakin cepat maka jenis teknologi baru muncul lebih banyak. Teknologi dengan berbagai macam jenisnya mudah ditemukan. Mulai dari harga yang murah hingga harga yang mahal. Teknologi sekarang bukanlah menjadi yang yang langka, karena disemua kalangan atau semua kegiatan sudah menggunakan teknologi. Hampir semua aktifitas menggunakan teknologi seperti pendidikan, sosial budaya, olahraga, dan sebagainya itu memanfaatkan kecanggihan teknologi. Mulai dari anak – anak sampai orang lanjut usia sekarang sudah bisa menguasai teknologi. Pengguna teknologi biasanya cenderung ingin lebih menguasai jenis-jenis teknologi yang terbaru. Setiap harinya teknologi itu melakukan pembaharuan pada sistemnya.<sup>1</sup> Teknologi yang sangat banyak digunakan sekarang adalah *gadget*, banyak sekali orang yang menggunakan

---

<sup>1</sup> Vivi Yumarni, “Pengaruh Gadget Pada Anak Usia Dini”, *Jurnal Literasi Sosiologi*, no 2, (2022), 107

*gadget*. Mulai dari anak – anak, remaja, dewasa hingga orang tua semua bermain *gadget*.

Di zaman sekarang tidak ada orang ang tidak bermain gadget semua. *Gadget* memang memiliki dampak positif bagi pola pikir anak yaitu membantu anak dalam mengatur kecepatan bermainnya, mengolah strategi dalam permainan, dan membantu meningkatkan kemampuan otak kanan anak. Tetapi dibalik kelebihan tersebut juga dapat berdampak buruk pula bagi daya kembang anak.<sup>2</sup> Aplikasi atau sistem operasi yang yang sangat banyak digunakan pada saat ini adalah *game online*. Zaman sekarang, anak-anak lebih menyukai permainan modern karena permainannya yang mudah, menantang dan canggih. Oleh sebab itu, anak-anak lebih menyukai permainan modern dan permainan tradisional menjadi kurang menarik lagi dan semakin ditinggalkan dan anak-anak lebih memilih untuk bermain game modern. Karena lebih seru dan menarik untuk dimainkan. *Gadget* merupakan salah satu dari hasil perkembangan teknologi.

Teknologi *Gadget* awalnya hanya sebuah alat komukasi nirkabel, kemudian berkembang menjadi sebuah alat yang canggih. Kecanggihan teknologi *Gadget* tidak hanya sebagai alat komunikasi, tetapi manusia dapat mengambil foto, merekam video, bermain game, mendengarkan musik, dan mengakses internet dengan mudah. *Gadget* yang di dalamnya terdapat berbagai game muncul di pasaran. Fenomena ini menunjukkan betapa teknologi *game* sudah meluas ke berbagai sektor kehidupan. *Game* dapat diperoleh dengan mudah melalui aplikasi dalam handphone.

---

<sup>2</sup> Ibid 107

Perkembangann *game* masih akan sangat fenomenal di masa mendatang. Berbagai model handphone banyak muncul di pasaran.<sup>3</sup>

*Game* adalah sebuah permainan yang dimainkan di HP atau alat elektronik lainnya yang bisa dimainkan secara *online* dan *offline*. *Game* menjadi salah satu kebudayaan atau kebiasaan yang dilakukan di kalangan masyarakat, terutama pada anak – anak. Anak –anak zaman sekarang sudah tidak mengenal dengan yang namanya permainan tradisional. Karena dari kecil mereka sudah dihadapkan dengan HP. *Game online* adalah permainan yang membuat anak - anak akan lebih seru dan asyik dalam memainkannya itu yang bisa membuat anak – anak lebih menyukai bermain *game* di HP daripada bermain permainan tradisional

Seiring dengan berjalannya waktu anak – anak akan sering bermain *game* dibandingkan melakukan aktifitas dan kegiatan penting yang lain seperti belajar, membantu orang tua dan bersosialisasi dengan masyarakat sekitar. Anak yang ketergantungan pada *game*, akan mengurangi waktu berinteraksi dengan orang tua, keluarganya dan bersosialisasi dengan teman sebaya dan orang lain, karena *game* sangat berpotensi membuat anak – anak akan kurang bergaul dengan orang – orang yang ada di lingkungannya. Sedangkan masa anak – anak adalah masa dimana mereka harus banyak berkomunikasi dengan orang lain.<sup>4</sup>

Pada dasarnya manusia adalah makhluk sosial yang perlu melakukan hubungan sosial dengan orang lain. Salah satu penyimpangan

---

<sup>3</sup> Latifatul Ulya\*, Sucipto, Irfai Fatuhurohman, “Analisis Kecanduan Game Online Terhadap Kepribadian Sosial Anak”, *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, no 3 (2021), vol 7, 1112

<sup>4</sup> Latifatul Ulya\*, Sucipto, Irfai Fatuhurohman, “Analisis Kecanduan Game Online Terhadap Kepribadian Sosial Anak”, *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, no 3 (2021), vol 7, 1113

akibat kecanduan *game online* antara lain berbohong dan tidak patuh kepada orang tua. Kebiasaan ini disebabkan karena anak-anak yang sekolah mendapatkan uang saku dari orang tuanya. Jika mereka mengatakan secara jujur meminta uang untuk bermain *game online*, tentu orang tua tidak akan memberinya. Berbagai macam alasan akan anak lakukan karena untuk mendapatkan uang dari orang tuanya. Karena jika meminta secara terus terang maka orang tua tidak akan memberinya. Akibatnya anak akan sering berbohong kepada orang tuanya. Perubahan perilaku pada anak - anak yang mengalami kecanduan *game online* mungkin tidak dirasakan oleh anak - anak itu sendiri, tetapi dapat dirasakan oleh orang lain dilingkungan mereka khususnya orang tua. Selain itu kecanduan *game online* ini bisa membuat anak tidak patuh kepada orang tua, seperti jika orang tua ingin meminta bantuan maka anak itu akan banyak alasan dan tidak segera berangkat untuk membantu orang tuanya. Anak yang kecanduan *game online* juga akan sering membantah perintah dan perkataan orang tuanya karena anak itu lebih fokus dan selalu memikirkan game online tersebut.<sup>5</sup>

Kecanduan *game online* dapat menyebabkan gangguan mental yang masuk ke dalam *international Classification of Diseases* (ICD 11). Ditandai dengan gangguan kontrol *game* dengan lebih banyak bermain *game* daripada melakukan aktifitas lainnya.<sup>6</sup> Di Indonesia, bermain *game* sudah banyak melibatkan banyak kalangan mulai dari anak – anak, remaja hingga

---

<sup>5</sup> Latifatul Ulya\*, Sucipto, Irfai Fatuhurohman, “Analisis Kecanduan Game Online Terhadap Kepribadian Sosial Anak”, *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, no 3 (2021), vol 7, 1114

<sup>6</sup> Eryzal Novrialdi, “kecanduan *game online* pada remaja, dampak dan pencegahannya”, *jurnal buletin psikologi*, no 2 (2019), vol 27, 150

orang yang sudah tua juga tidak heran masih bermain *game*. *Game Online* mendapatkan sambutan yang luar biasa, terutama bagi remaja anak - anak. Menurut beberapa hasil penelitian dan survei bahwa pengguna *game online* ini lebih kepada anak – anak dan remaja. Hal ini juga terlihat dari pengunjung rental *Game Online* yang didominasi oleh remaja dan anak - anak. Tidak sedikit pula anak yang ikut dalam permainan online game, bahkan rela menghabiskan uang jajannya untuk menikmati fasilitas permainan yang tersedia dalam *Game Online*. Para pemain *Game Online* bisa menghabiskan sebagian besar waktunya hanya untuk bermain *Game Online* dan tidak menghiraukan aktifitas lain yang penting seperti makan, minum atau belajar. Pada pagi, siang, sore, bahkan larut malam, para remaja terlihat asyik untuk bermain *Game Online*.<sup>7</sup> Sebagai anak kita harus selalu berbakti dan patuh kepada orang tua. karena mereka yang telah mengandung dan merawat kita.

Allah telah berfirman dalam surat an-Nisa (4): 36 yatu:

وَأَعْبُدُوا اللَّهَ وَلَا تُشْرِكُوا بِهِ شَيْئًا وَبِالْوَالِدَيْنِ إِحْسَانًا

“Sembahlah Allah dan janganlah kamu mempersekutukan-Nya dengan sesuatu pun dan berbuat baiklah kepada orang tua”.<sup>8</sup>

Berdasarkan penjelasan diatas maka dampak kecanduan game online pada kepatuhan anak kepada orang tua di Kelurahan Parteker Kabupaten Pamekasan perlu di teliti.

---

<sup>7</sup> Ridwan Syahrani, “Ketergantungan *Online Game* dan Penangannya”, *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Konseling*, no 1 (2015), vol 1, 86

<sup>8</sup> Ahmad Isya Asyur, “*Berbakti Kepada Ayah Bunda*”, (Jakarta : Germa Insani, 2014), 2

## **B. Fokus Penelitian**

Terdapat beberapa alasan mengapa penelitian ini perlu menetapkan fokus penelitian yang hendak dilakukan, diantaranya adalah untuk membatasi ruang lingkup kajian atau studi dalam penelitian ini dan untuk mengarahkan tentang data yang akan dikumpulkan dan yang akan tidak perlu dikumpulkan. Penelitian ini juga berfokus pada penerimaan orang tua yang memiliki anak yang kecanduan *Game Online*.

1. Apa penyebab anak - anak di Kelurahan Parteker bisa kecanduan *game online* ?
2. Apa dampak kecanduan *game online* pada anak – anak di Kelurahan Parteker ?
3. Bagaimana solusi dalam mengatasi anak yang kecanduan *game online* di Kelurahan Parteker ?

## **C. Tujuan Penelitian**

### 1. Tujuan Umum

Tujuan umum yang ingin dicapai yaitu agar anak bisa tau dampak kecanduan *game online* dan orang tua lebih memberikan pengarahan dan nasehat kepada anak – anaknya.

### 2. Tujuan Khusus

Tujuan khusus yang ingin dicapai di penelitian ini adalah :

- a. Untuk mengetahui mengapa anak bisa kecanduan *game online*
- b. Untuk mengetahui dampak apa saja yang terjadi jika anak kecanduan *game online*

- c. Untuk mengetahui cara mengatasi atau solusi orang tua menghadapi anak yang kecanduan *game online*

#### **D. Kegunaan Penelitian**

##### 1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi pendukung dalam pengembangan ilmu pengetahuan dalam upaya meningkatkan sistem pola asuh orang tua terhadap anak yang kecanduan *game online*.

##### 2. Manfaat Praktis

Secara akademis penelitian ini dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

- a. Bagi mahasiswa, khususnya mahasiswa di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Madura diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan referensi dan pembelajaran dalam pendidikan.
- b. Bagi peneliti, dapat menambah wawasan dan mengaplikasikan ilmu yang telah diperoleh selama menempuh studi di Institut Agama Islam Negeri Madura.
- c. Bagi Masyarakat, khususnya Kelurahan Parteker diharapkan dapat dijadikan sebagai pembelajaran dan pedoman orang tua jika memiliki anak yang kecanduan *game online* yang dapat membuat anak itu kurang patuh kepada orang tuanya.

#### **E. Definisi Istilah**

Sesuai dengan judul “Dampak Kecanduan *Game Online* pada Kepatuhan Anak Kepada Orang Tua”, Maka batasan pengertian di atas meliputi :

## 1. Dampak

Dampak merupakan suatu sebab atau akibat dari suatu perilaku atau peristiwa yang terjadi sebelumnya yang memiliki pengaruh serta perubahan yang signifikan terhadap pola perilaku atau peristiwa yang akan terjadi setelahnya. Dampak bisa berupa dampak baik dan dampak yang kurang baik.

## 2. Kecanduan *Game Online*

Kecanduan adalah suatu perbuatan yang ingin dilakukan secara terus menerus, dan jika tidak dilakukan orang tersebut merasa tidak nyaman. *Game online* adalah sebuah permainan yang terdapat pada handphone atau laptop. Kecanduan *game online* adalah perbuatan atau sebuah kebiasaan bermain *game* yang dilakukan dengan jangka waktu yang cukup lama sehingga dapat membuat lupa waktu, lupa makan, lupa dengan orang – orang yang ada di sekitarnya.

## 3. Kepatuhan

Kepatuhan sama seperti berbakti, biasanya hal ini harus dilakukan pada anak kepada orang tuanya. Seorang anak wajib mematuhi perintah orang tuanya. Karena berbakti kepada orang tua adalah sebuah kewajiban bagi seorang anak.

## 4. Orang tua

Orang tua adalah sepasang suami istri yang sudah memiliki anak. Dikatakan sebagai orang tua karena mereka sudah dikarunia seorang anak. Sebagai orang tua harus memberikan contoh dan nasehat yang baik kepada anaknya. Karena orang tua adalah cerminan seorang anak.

## F. Kajian Penelitian Terdahulu

Penelitian ini berjudul “Dampak Kecanduan *Game Online* Pada Kepatuhan Anak Kepada Orang Tua” pernah diteliti oleh beberapa peneliti terdahulu, diantaranya sebagai berikut :

1. Analisis kecanduan *game online* terhadap kepribadian sosial anak di Desa Jondang Kecamatan Kedung Kabupaten Jepara (Latifatul Ulya\*, Sucipto, Irfai Fatuhurohman, 2021)

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji anak-anak yang kecanduan *game online* dan bisa mempengaruhi kepribadian anak tersebut di lingkungan sosialnya. Peneliti ini menggunakan metode kualitatif dengan informan kedua orang tuanya yaitu ayah dan ibu.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan diteliti adalah kecanduan *game online* bisa mempengaruhi kepatuhan anak kepada orang tua. Perbedaannya adalah penelitian dilakukan secara universal tentang dampak terhadap kepribadian anak kecanduan *game online*.

2. Dampak kecanduan *game online* pada moralitas anak – anak di Desa Gunggungan Kidul Kabupaten Probolinggo (Luthfi Nur Alam, Aries Dirgayunita, Agustriarini Eka Dheasari, 2022)

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji lebih luas tentang anak yang ketergantungan dalam bermain *game online*. Peneliti menggunakan metode kualitatif dengan informan yaitu kedua orang tuanya ayah dan ibu.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang diteliti adalah kecanduan *game online* bisa mempengaruhi kepatuhan anak kepada

orang tua. Perbedaannya adalah penelitian ini lebih membahas secara keseluruhan dan umum, bukan hanya kepatuhan anak kepada orang tua tetapi juga kehidupan sosial dan moralitas anak.