

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Era modern ini, perkembangan teknologi digital sangat cepat dan dinamis. Hal ini ditandai adanya masyarakat yang tergantung kepada internet (*internet society*). Perangkat digital yang sangat mudah dimiliki oleh masyarakat menghasilkan dunia baru bagi kehidupan bermasyarakat saat ini. Adanya teknologi menjadikan kebutuhan masyarakat yang serba praktis dan cepat. Selain itu, era digital juga mencetak generasi milenial yang mana generasi memiliki ciri khusus yang berbeda dengan sebelumnya. Generasi ini lebih cenderung memiliki kekuatan informasi yang luar biasa karena dukungan internet.¹

Perubahan semacam ini mengubah pola kehidupan yang signifikan dalam berbagai aspek seperti ekonomi, aktivitas organisasi, kepentingan pribadi, pendidikan. Keadaan ini memunculkan istilah baru dengan sebutan dunia virtual bahkan terjadi interaksi menggunakan dunia virtual. Salah satunya adalah interaksi dalam dunia *game online*.² Dengan perkembangan yang sangat dinamis di era modern ini, dapat mengubah pola pikir dan karakter bagi penggunanya yang akan berdampak kepada kehidupan mereka, baik itu yang bersifat positif maupun negatif. Berkembangnya

¹ H. Muchsin al-Fikri, "Peluang Dan Tantangan Perguruan Tinggi Menghadapi Revolusi Digital Di Era Society 5.0," *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan 3* (October 20, 2021): 350–55.

² Dheri Hermawan and Wahid Abdul Kudus, "Peran Orang Tua Dalam Mencegah Anak Kecanduan Bermain *Game Online* Di Era Digital," *Jurnal Pendidikan Indonesia* 2, no. 05 (May 25, 2021): 778–89.

<https://doi.org/10.59141/japendi.v2i05.171>.

teknologi, kita dapat dengan mudah menemukan berbagai penyedia *game online*. Hal ini disebabkan meningkatnya jumlah konsumen yang menggunakan layanan tersebut, karena mayoritas penggunanya adalah anak-anak yang masih bersekolah.³

Ada berbagai macam *game online* yang mudah dimainkan oleh anak-anak atau remaja antara lain *PUBG*, *Mobile legend*, *Free fire*, *Highs domino*.⁴ *Game online* yang mudah diakses dan gratis bagi anak-anak tingkat sekolah dasar membuat mereka bebas menggunakan *game* tersebut.

Game online diciptakan pada dasarnya untuk hiburan yang akan memberikan dampak positif bagi penggunanya. Dampak positif bisa berupa menghilangkan rasa penat dan stress hanya dengan bermain *game*. Namun, mayoritas remaja dan anak-anak dengan perkembangan teknologi yang dinamis, menghabiskan waktu mereka dengan bermain *game online*. *Game online* juga memiliki dampak negatif membuat penggunanya terlena untuk berlama-lama di depan gadget yang mereka gunakan sehingga melupakan aktivitas lain seperti belajar, makan, tidur, dan berinteraksi dengan dunia luar.

Bermain *game online* berjam-jam tanpa batas waktu bisa menjadi tanda seseorang kecanduan *game online*. Selain itu, kecanduan *game online* juga dapat diamati ketika orang yang bermain *game online* merasa bahwa *game* adalah hidupnya dan tidak ingin melakukan apapun selain bermain

³ Ferdinandus Jebarus et al., "Kontrol Sosial Orang Tua Terhadap Anak Kecanduan *Game Online* Di Kelurahan Pa'baeng-Baeng Kecamatan Tamalate Kota Makassar," *EDULEC: EDUCATION, LANGUAGE AND CULTURE JOURNAL* 3, no. 1 (April 15, 2023): 56–68, <https://doi.org/10.56314/edulec.v3i1.117>.

⁴ Akmal Akmal et al., "Bimbingan Orang Tua Dalam Mencegah Kecanduan *Game Online* Remaja Di Nagari Padang Ganting Tanah," January 5, 2023, <https://www.journal.iel-education.org/index.php/JIDeR/article/view/220>.

game online. Kecanduan adalah perilaku tidak sehat atau merusak diri sendiri yang terus-menerus dan sulit dihentikan.⁵ Candu akan *game online* juga berdampak terhadap prestasi siswa di sekolah, seperti menurunnya prestasi, sering bolos kelas, atau mengalami kesulitan berkonsentrasi ketika pelajaran berlangsung. Selain itu, isi, tampilan *game* sarat dengan kekerasan, sadisme, dikhawatirkan sama berbahayanya, atau bahkan lebih, dibandingkan tayangan kekerasan di televisi, karena di lihat, dimainkan secara intens oleh anak-anak yang masih memiliki daya seleksi pesan yang rendah namun daya rekam yang tinggi.⁶

Faktor-faktor kecanduan *game online* dapat dilihat dari dua aspek, yaitu aspek internal dan aspek eksternal. Adapaun faktor internal disebabkan keinginan yang kuat dari para anak dan remaja untuk memenuhi rasa penasarannya, rasa bosan karena tidak ada kegiatan prioritas dalam rumah, rendahnya kontrol terhadap diri anak-anak dan remaja. Sedangkan faktor eksternal meliputi lingkungan dari teman sejawat yang mendukung, kurangnya interaksi sosial yang mengakibatkan lebih cenderung untuk bermain *game online*.⁷

Dampak negatif *game online* diantaranya adalah kecanduan, rasa malas, kurang tidur, boros dalam mengelola pengeluaran, mata yang kurang sehat. Dampak yang timbul terhadap *game online* juga dialami oleh anak-

⁵ Azam Syukur Rahmatullah Rahmatullah and Willis Diana, "Positif Negatif *Game Online* Pada Anak-Anak Dan Tindakan Pencegahannya," *TRIDARMA: Pengabdian Kepada Masyarakat (PkM)* 5, no. 1 (May 8, 2022): 164–79.

⁶ Tri Sumarsih and Fajar Agung Nugroho, "Edukasi Dampak Negatif Bermain *Game Online* Dan Tontonan Kekerasan Pada Siswa Smp Muhammadiyah Gombong," *Jurnal EMPATI (Edukasi Masyarakat, Pengabdian Dan Bakti)* 1, no. 1 (October 9, 2020): 71–82, <https://doi.org/10.26753/empati.v1i1.411>.

⁷ Andri Arif Kustiawan and Andy Widhiya Bayu Utomo, *Jangan Suka *Game Online*: Pengaruh *Game Online* Dan Tindakan Pencegahan* (Magetan: Cv. Ae Media Grafika, 2019), 29.

anak sekolah di Desa Batuan Sumenep. Di Desa Batuan terdapat dua sekolah dasar yakni SDN Batuan I dan SDN Batuan 2. Di tinjau dari letak geografis kedua sekolah dasar ini, SDN Batuan I terletak pada jangkauan kota di lingkungan Perumahan Batu Kencana sedangkan SDN Batuan 2 terletak di daerah pedesaan. Peneliti menemukan masalah terhadap kebiasaan bermain *game online* pada anak usia sekolah dasar yang berasal dari sekolah SDN Batuan I karena jangkauan lokasi wilayahnya sekitar kota. Banyak diantara mereka yang menghabiskan waktunya hanya untuk bermain *game online*. Bermain dengan *game online* di r entan waktu yang lumayan lama menjadikan mereka tidak fokus dalam kegiatan sekolah.⁸

Permasalahan yang dialami oleh para anak-anak dan remaja saat ini perlu adanya perhatian dari orang terdekat yaitu orang tua. Pola asuh yang baik dan sesuai dengan kebutuhan anak-anak dan remaja saat ini akan mencetak karakter untuk masa depan mereka. Hal dasar yang harus diberikan dalam mendidik anak adalah kedisiplinan pada anak.⁹

Orang tua sebagai orang yang paling dekat dengan anak, maka harus memiliki kepekaan terhadap keadaan dan kondisi anak. Pengetahuan orang tua dengan perkembangan teknologi juga harus seimbang. Orang tua sebagai pengawas dalam keseharian anak harus memiliki perhatian lebih agar anak

⁸ Observasi, di Batuan Sumenep, 25 Mei 2023.

⁹ Juwi Rayfana Tiwa, O.I Palandeng, and Jeavery Bawotong, "Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dengan Kecanduan *Game Online* Pada Anak Usia Remaja Di Sma Kristen Zaitun Manado," *JURNAL KEPERAWATAN* 7, no. 1 (May 1, 2019), <https://doi.org/10.35790/jkp.v7i1.24339>.

tidak terlalu sering bermain *game online*. Hal itu akan berdampak kepada kehidupan keseharian anak terlebih pada dunia sosialnya.¹⁰

Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan sebelumnya maka perlu adanya sebuah tindakan yang fundamental untuk mengatasi kebiasaan atau kecanduan anak terhadap *game online*. Oleh karena itu penting dilakukan sebuah strategi orang tua dalam mengawasi anak mereka agar tidak terlalu sering bermain *game online*. Karena melihat dari realitas lapangan menunjukkan kurangnya pengawasan orang tua dalam memberikan bimbingan. Maka dari itu, identifikasi masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan konteks penelitian di atas, maka fokus penelitian ini sebagai berikut:

1. Apa penyebab kebiasaan bermain *game online* pada anak usia sekolah dasar di Desa Batuan Sumenep?
2. Bagaimana strategi Orang tua dalam mengawasi kebiasaan bermain *game online* pada anak sekolah dasar di Desa Batuan Sumenep?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan fokus penelitian di atas, peneliti memiliki beberapa tujuan yang ingin dicapai. Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

¹⁰ Leila Asparini and Lalu Sumardi, "Peran Orang Tua dalam Menanggulangi Kecanduan Bermain *Game* Anak: Studi Kasus di Desa Jantuk Kabupaten Lombok Timur," December 26, 2022, <https://www.ejournal.stitpn.ac.id/index.php/assabiqun/article/view/2602>.

1. Untuk mengetahui apa penyebab kebiasaan bermain *game online* pada anak usia sekolah dasar di Desa Batuan Sumenep
2. Untuk mengetahui bagaimana strategi orang tua dalam mengawasi kebiasaan bermain *game online* pada anak usia sekolah dasar di Desa Batuan Sumenep

D. Kegunaan Penelitian

Pada penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun secara praktis. Secara umum penelitian ini diharapkan dengan strategi pengawasan orang tua dapat di ketahui penyebab kebiasaan bermain *game online*. Adapun kegunaan secara teoritis dan praktis antara lain sebagai berikut:

1. Kegunaan secara teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan, keilmuan serta wawasan yang luas bagi peneliti terhadap strategi pengawasan orang tua terhadap kebiasaan bermain *game online* pada anak sekolah dasar.

2. Kegunaan secara praktis

- a. Bagi orang tua, penelitian ini diharapkan menjadi bahan pembelajaran dan bahan evaluasi dalam pentingnya strategi pengawasan bermain *game online* pada anak usia sekolah dasar.
- b. Bagi peserta didik SDN BATUAN I, hasil penelitian ini dapat memberikan edukasi tentang pentingnya peran orang tua dalam mengawasi anak ketika bermain *game online*.

- c. Bagi peneliti, menambah wawasan dan pengetahuan serta pengalaman dalam menerapkan ilmu yang telah dipelajari di perkuliahan serta dapat dijadikan landasan apabila peneliti ada kesempatan terjun langsung di lembaga khususnya Sekolah Dasar maupun di Madrasah Ibtidaiyah.
- d. Bagi peneliti yang lain, hasil penelitian ini dapat dijadikan rujukan dan landasan terhadap peneliti yang lainnya. Juga peneliti selanjutnya dapat mengembangkan dan meningkatkan dari penelitian ini.

E. Definisi Istilah

Dari definisi istilah ini untuk mendapatkan dan memudahkan persamaan persepsi yang singkat mengenai judul “Strategi Pengawasan Orang Tua Terhadap Kebiasaan Bermain *Game Online* Pada Anak Usia Sekolah Dasar di Desa Batuan Sumenep”. Maka penulis sedikit menjabarkan istilah-istilah yang terdapat dalam judul penelitian tersebut:

1. Strategi

Strategi merupakan langkah-langkah ataupun susunan rencana yang dibentuk untuk mencapai tujuan tertentu. Hal ini melibatkan sebuah pemikiran yang mendalam, seperti adanya perencanaan, alokasi sumber daya guna mencapai hasil yang diinginkan. Strategi dapat digunakan dalam berbagai konteks entah dalam konteks politik, bisnis maupun pendidikan serta di berbagai bidang lainnya.

2. Pengawasan Orang Tua

Pengawasan orang tua merupakan cara ataupun tindakan yang dilakukan oleh orang tua dalam mengontrol dan mengawasi kegiatan ataupun memonitori aktivitas, perilaku juga pengalaman anak-anak mereka.

3. Kebiasaan Bermain *Game Online*

Kebiasaan bermain *game online* merupakan aktifitas rutin yang dilakukan melibatkan permainan video atau permainan *game* yang terhubung ke jejaring internet. Hal ini adalah aktifitas yang dilakukan secara berulang terus-menerus oleh individu dengan intensitas dan durasi yang bervariasi.

F. Kajian Terdahulu

Pada penelitian ini peneliti menemukan beberapa penelitian terdahulu yang menyangkut dan bahkan hampir sama dengan judul yang dilakukan oleh peneliti saat ini, yang berjudul Strategi Pengawasan Orang Tua Terhadap Kebiasaan Bermain *Game Online* pada Anak Usia Sekolah Dasar di Desa Batuan Sumenep”

1. Penelitian yang pernah dilakukan oleh Zakkiya Zahro Munita pada tahun 2021 dengan judul penelitian “Peran Orang Tua dalam Mengatasi Kecanduan Bermain *Game Online* pada Anak di Desa Jeblogan Kecamatan Paron Kabupaten Ngawi”. Hasil penelitian tersebut menyatakan pendampingan orang tua dalam mengatasi anak kecanduan *game online* adalah lebih difokuskan pada kegiatan belajar, lebih tegas kepada anak, mengajak bermain di

taman atau mengajak membersihkan rumah. Dengan ini anak menjadi lebih patuh ketika orang tuanya memberikan arahan, serta anak menjadi terkontrol.¹¹ Pada penelitian ini ada persamaan juga perbedaan dengan yang peneliti saat ini lakukan. Persamaannya yaitu sama-sama menggunakan penelitian kualitatif deskriptif. Perbedaannya yaitu terletak pada variabel X pada penelitian terdahulu menggunakan peran orang tua dan pada penelitian saat ini menggunakan strategi pengawasan orang tua, jadi lebih terfokus pada strategi-strategi pengawasan seperti apa yang dilakukan orang tua pada penelitian saat ini. Selain itu, pada variabel Y penelitian terdahulu mengkaji kecanduan sedangkan peneliti saat ini mengkaji kebiasaan, dimana kebiasaan ini belum separah kecanduan.

2. Penelitian yang pernah dilakukan oleh Felila Puspita pada tahun 2022 dengan judul penelitian “Strategi Orang Tua dalam Penanganan *Game Online* pada Siswa SMP NEGERI 6 SIMEULUE TIMUR”. Hasil penelitian tersebut menyatakan bahwasanya faktor yang paling dominan adalah dari faktor bergaul, dibuktikan dengan hasil angket menjawab sebanyak 27 dari 38 siswa atau (71,05%). Strategi orang tua dalam penanganan *game online* meliputi tidak mendukung anaknya bermain *game online*, membatasi uang jajan, memberikan batasan waktu bermain *game* antara 1-2 jam, menghindari anaknya untuk bergaul dengan teman pecandu *game* , serta memberikan nasihat dan saran tentang

¹¹ Zakkiya Zahro Munita, *Peran Orang Tua dalam Mengatasi Kecanduan Game Online pada Anak di Desa Jeblogan Kecamatan Paron Kabupaten Ngawi*, (Ngawi: Skripsi, 2021), 87.

dampak buruk yang ditimbulkan dari aktivitas *bermain game*.¹² Pada penelitian ini ada perbedaan dari penelitian yang dilakukan peneliti sekarang, yaitu peneliti terdahulu menggunakan penelitian *mix method* yaitu menggabungkan kuantitatif dengan kualitatif sedangkan peneliti saat ini menggunakan penelitian kualitatif deskriptif. Juga pada objek yang dikaji, penelitian terdahulu menggunakan siswa SMP sedangkan penelitian saat ini menggunakan siswa SD sebagai objek kajiannya. Akan tetapi tidak sedikit persamaannya yakni sama-sama mengkaji strategi pengawasan terhadap *game online*.

3. Penelitian yang pernah dilakukan oleh Dheri Hermawan dan Wahid Abdul Kudus pada tahun 2021 dengan judul penelitian “Peran Orang Tua dalam Mencegah Anak Kecanduan Bermain *Game Online* di Era Digital”. Hasil penelitian tersebut menyatakan bahwasanya orang tua memiliki peranan penting dalam pertumbuhan anak maka dari itu orang tua harus mampu mengontrol anak agar tidak kecanduan gadget dan *game online* dengan melalui pendampingan, pengawasan serta komunikasi terbuka.¹³ Persamaan dari penelitian terdahulu dengan penelitian saat ini adalah sama-sama menggunakan jenis penelitian kualitatif. Sedangkan perbedaannya pada penelitian terdahulu menggunakan

¹² Felila Puspita, *Strategi Orang Tua dalam Penanganan Game Online pada Siswa SMP Negeri 6 Simeulue Timur*, (Aceh: Skripsi, 2022), 79.

¹³ Dheri Hermawan and Wahid Abdul Kudus, “Peran Orang Tua Dalam Mencegah Anak Kecanduan Bermain *Game Online* Di Era Digital,” *Jurnal Pendidikan Indonesia* 2, no. 05 (May 25, 2021): 778–89.

<https://doi.org/10.59141/japendi.v2i05.171>.

kajian kecanduan bermain *game online* sedangkan penelitian saat ini menggunakan kajian kebiasaan bermain *game online*.