

## BAB IV

### PAPARAN DATA, TEMUAN PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Paparan Data dan Temuan Penelitian

Setiap permasalahan yang terjadi dalam kehidupan pasti memiliki penyebab atau suatu hal yang melatarbelakangi masalah itu terjadi. Begitu juga dengan kebiasaan bermain *game online* yang seringkali ditemukan di lingkungan sekitar. Kegiatan bermain *game online* secara terus-menerus di kalangan siswa sekolah memiliki faktor penyebabnya masing-masing. Faktor yang mempengaruhi dapat dilihat dari 2 aspek yakni faktor internal dan faktor eksternal. Seperti adanya rasa antusias dari dalam diri anak untuk memenuhi rasa penasarannya, rasa bosan terhadap aktifitas rumah yang monoton, pengaruh teman di lingkungan sekitar dan lain sebagainya.

Dalam penelitian ini,, peneliti mengumpulkan data dengan beberapa langkah sesuai pendekatan yang digunakan yakni kualitatif deskriptif. Peneliti menggunakan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi langsung ke lapangan dalam proses pengumpulan data yang dimulai pada hari Kamis, 09 November 2023 sampai 11 November 2023. Peneliti mengumpulkan data dari sumber yang ambil yakni orang tua guna menemukan sejumlah alasan/penyebab kebiasaan bermain *game online* serta strategi pengawasan orang tua itu sendiri terhadap kebiasaan bermain *game online*. Sehingga peneliti melakukan wawancara mendalam bersama narasumber yakni orang tua dan mengambil bukti dalam bentuk

dokumentasi foto. Berdasarkan penelitian yang dilakukan pada saat itu, kemudian ditemukan beberapa temuan penelitian sebagai berikut:

### **1. Faktor Penyebab Kebiasaan Bermain *Game Online* Pada Anak Di SDN Batuan I Sumenep**

Adanya Kebiasaan Bermain *game online* di lingkungan sekitar salah satunya dilakukan oleh beberapa siswa sekolah SDN Batuan I Sumenep. Terdapat 8 siswa yang ditemukan memiliki kebiasaan ini. Peneliti mencari data penyebab akan kebiasaan ini dengan melakukan wawancara secara mendalam pada beberapa sumber data.

Mengawali penelitian, peneliti melakukan wawancara langsung kepada narasumber pertama, dengan ibu Devi Nurjannah wali murid dari Tegar kelas 6. Sebelumnya peneliti menanyakan data diri kepada narasumber pertama:

“Nama saya Devi Nurjannah, biasa dipanggil Devi. Saya ibu dari Tegar siswa SDN Batuan I kelas 6.”<sup>51</sup>

Lalu peneliti menanyakan pendapat beliau tentang *game online* serta bagaimana aktifitas putranya ketika bermain *game online*. Beliau menjawab:

“Iya saya taunya yang dimainkan di handphone itu kan, kayak *Mobile Legends*, *Free Fire*. Biasanya itu adek ngomong-ngomong sendiri sama HP nya, ngamuk-ngamuk greget sendiri gitu kalau kalah, kata saya ngapain dek teriak-teriak, udah itu gak di tanggepin sama anak saya jadi fokus sama HP nya sendiri dah. Ada sekitaran 1 jam dia main *game*.”<sup>52</sup>

---

<sup>51</sup> Devi, Orang Tua Tegar Kelas 6, *Wawancara langsung* di Batuan (09 November 2023 pukul 19.00)

<sup>52</sup> Ibid.

Kemudian peneliti melanjutkan wawancara terkait dengan pertanyaan pergaulan anaknya dilingkungan sekitar, apakah pertemanannya berjalan baik, apa yang biasanya dilakukan ketika bermain. Beliau menjawab:

“Baik, ya biasanya main di warung toko ngumpul jajan sama temannya ya bawa hp kadang paling dah main *game* sama temannya disana kan ada wifi akses juga kebetulan disana, kadang ya main disini juga soalnya ada wifi juga jadi main *game* enak sama teman-temannya lah diskusi *game* ada aja sudah pokoknya. Kalau saya dek yang penting selalu berpesan ketika main diluar jangan nakal dan jangan terhasut teman-teman yang ngajak macam-macam kayak ngerokok, mencuri takut dek soalnya kalo main diluar kan kita gak bisa mengawasi kan.”<sup>53</sup>

Peneliti juga menanyakan aktifitas anaknya ketika di dalam rumah dan bagaimana mengatur waktu belajarnya. Ibu devi menjawab:

“Ya itu tadi dek, kalo gak main diluar ya main di rumah, main sendiri biasanya sama *game* nya, temennya kadang ikut ngumpul disini juga. Ya intinya sebelum main saya tanyakan dulu tugasnya disekolah udah atau belum kalo sudah ngga saya bolehin dulu main hp nya. Saya suruh kerjakan dulu. Baru kalo sudah saya izinin main *game* . ya gitu dah kalo sudah main saya ngomong kadang gak denger sudah kalo fokus sama *game* nya. Terus kalo jadwal belajar anakku itu sudah ingat sendiri sama jadwal tiap harinya. Jadi dari pagi kan sekolah sampe jam 12 jam 3 biasanya ada les atau madrasah sore biasanya pulang sekolah itu dia main *game* , kadang sama saya gak saya izinkan saya suruh istirahat soalnya kan itu jam tidur siang ya kadang keganggu dek kalo pas dia main saya tidur pas teriak-teriak saya marahin pas. Terus kalo magrib solat biasa setelah itu saya cek ada pr atau ngga kalo gaada saya suruh ngaji nah pas setelah isya itu kalo gaada tugas ya main, tapi saya batesin jam 9 sudah berhenti saya suruh tidur.”<sup>54</sup>

Pernyataan ibu devi diatas mengungkapkan bahwa faktor pengaruh teman yang juga sama-sama main *game* yang menjadi alasan anaknya ikut

---

<sup>53</sup> Devi, Orang Tua Tegar Kelas 6, *Wawancara langsung* di Batuan (09 November 2023 pukul 19.00)

<sup>54</sup> Ibid.

bermain *game* juga. Selain itu berdasarkan data diatas juga menyatakan bahwa adanya jejaring internet yang memadai juga merupakan salah satu faktor utamanya juga. .

Selanjutnya peneliti melakukan wawancara kepada narasumber kedua dengan Bapak Agus wali murid dari Nugik. Terlebih dahulu peneliti menanyakan data diri kepada narasumber kedua:

“Nama saya Agus bapak dari Nugik siswa dari SDN Batuan I kelas 6”<sup>55</sup>

Lalu peneliti menanyakan pendapat beliau tentang *game online* serta bagaimana aktifitas putranya ketika bermain *game online*. Beliau menjawab:

“Kalau saya pribadi tidak begitu suka dengan *game* sebenarnya, permainan seperti itu. Sedikit banyak tahu seperti namanya mobile legends, free fire dan ya begitu karena memang sudah zamannya ya saya memperbolehkan anak saya bermain *game online* tapi saya memberikan batasan waktu, jadi harus ada waktunya, dibatasi lah istilahnya. Biasanya dia main sendiri jadi jarang main bareng sama temennya kalo main *game* .”<sup>56</sup>

Kemudian peneliti melanjutkan wawancara terkait dengan pertanyaan pergaulan anaknya dilingkungan sekitar, apakah pertemanannya berjalan baik, apa yang biasanya dilakukan ketika bermain. Beliau menjawab:

“Alhamdulillah baik, Biasanya kalau nugik dan teman-temannya berkumpul paling ya main musik,nyanyi-nyanyi kalo ngumpul itu aja kalau main *game* jarang sebenarnya sama teman-temannya disini paling gak ya main *game* dirumah sendirian gitu.”<sup>57</sup>

Peneliti juga menanyakan aktifitas anaknya ketika di dalam rumah dan bagaimana mengatur waktu belajarnya. Bapak Agus menjawab:

---

<sup>55</sup> Agus, Orang Tua Nugik kelas 6, *Wawancara langsung* di Batuan (09 November 2023 pukul 19.30)

<sup>56</sup> Ibid.

<sup>57</sup> Ibid.

“Ya dijadwal bak, setelah isyak mungkin setelah solat, saya suruh belajar dulu disela sela itu mungkin istirahat untuk main hp atau main apa. Soalnya kasian takut kecapean dan butuh refreshing jadi saya izinkan istirahat dengan bermain tapi ya tetap memperhatikan batasan waktu.”<sup>58</sup>

Selanjutnya peneliti melakukan wawancara kepada narasumber ketiga Ibu Eva wali murid dari Sifa siswa SDN Batuan I kelas 6. Terlebih dahulu peneliti menanyakan data diri kepada narasumber ketiga:

“Nama saya Eva wali murid dari Sifa siswa SDN Batuan I kelas 6”<sup>59</sup>

Lalu peneliti menanyakan pendapat beliau tentang *game online* serta bagaimana aktifitas putranya ketika bermain *game online*. Beliau menjawab:

“Setau saya *game* yang dimainkan di HP itu ya pake jaringan wifi kayak FF itu. Iya kalo sudah fokus sama hp main *game* ya itu ngomong sendiri ya, eh ga peduli sekitar berisik apa ngga terus juga kadang jadi males makan, males mandi kalo sudah asik sama *game* nya.”<sup>60</sup>

Kemudian peneliti melanjutkan wawancara terkait dengan pertanyaan pergaulan anaknya dilingkungan sekitar, apakah pertemanan nya berjalan baik, apa yang biasanya dilakukan ketika bermain. Beliau menjawab:

“Ya baik, biasanya main bareng sama temannya, main *game* bareng. Keikut temennya sih dia main *game* gitu.”<sup>61</sup>

Peneliti juga menanyakan aktifitas anaknya ketika di dalam rumah dan bagaimana mengatur waktu belajarnya. Ibu menjawab:

“Ya itu main *game* nya kalo gaada tugas biasanya. Kalo belajar dia utamakan dahulu dek juga sama saya dibiasakan

---

<sup>58</sup> Agus, Orang Tua Nugik kelas 6, *Wawancara langsung* di Batuan (09 November 2023 pukul 19.30)

<sup>59</sup> Eva, Orang Tua Sifa Kelas 6, *Wawancara langsung* di Batuan (09 November 2023 pukul 20.00)

<sup>60</sup> Eva, Orang Tua Sifa Kelas 6, *Wawancara langsung* di Batuan (09 November 2023 pukul 20.00)

<sup>61</sup> Ibid.

diingatkan terus emang jadi terbiasa. Jadi tugasnya dikerjakan dulu baru istirahat boleh main *game* .”<sup>62</sup>

Ibu Eva menyampaikan bahwa anaknya bermain *game* karena beberapa dari temannya juga memainkan *game* juga. Jadi terpengaruh faktor teman. Dalam paparan data juga menyatakan ketika bermain *game* segala aktifitas jadi terasa malas seperti malas makan dan mandi salah satunya.

Selanjutnya peneliti melakukan wawancara kepada narasumber keempat Ibu Farida wali murid dari Arkan 5 kelas SDN Batuan I. terlebih dahulu peneliti menanyakan data diri kepada beliau:

“Nama saya Farida ibu dari Arkan kelas 5 SDN Batuan I”<sup>63</sup>

Lalu peneliti menanyakan pendapat beliau tentang *game online* serta bagaimana aktifitas putranya ketika bermain *game online*. Beliau menjawab:

“*Game online* yang biasanya dimainkan secara bersama sama dengan temannya itu ya kayak free fire gitu. Kebetulan anak saya itu ga saya belikan hp tapi namanya anak anak ya itu dia pinjem dari tantenya justru disini agak bingung soalnya disini ada wifi jadi teman temannya pada kesini, karena saya gasuka juga kalo main keluar yasudah gapapa main disini saja kan juga bisa diawasi.”<sup>64</sup>

Kemudian peneliti melanjutkan wawancara terkait dengan pertanyaan pergaulan anaknya dilingkungan sekitar, apakah pertemanan nya berjalan baik, apa yang biasanya dilakukan ketika bermain. Beliau menjawab:

“Iya lancar, ya mereka main ngumpul disini karena itu tadi ada wifi, jadi pengaruh *game* juga dari temannya selain dari emang jaman nya sekarang ya ya gabisa dilarang. Dilarang pun juga butuh usaha jadi ya perlahan sih bak. Apalagi anak saya anak cowok. Ya biasanya pulang sekolah jam 12 itu

<sup>62</sup> Eva, Orang Tua Sifa Kelas 6, *Wawancara langsung* di Batuan (09 November 2023 pukul 20.00)

<sup>63</sup> Farida, Orang Tua Arkan Kelas 5, *Wawancara langsung* di Batuan (09 November 2023 pukul 20.30)

<sup>64</sup> Ibid.

main *game* disini sama temannya jam 3 saya suruh pulang karena pasti ada kegiatan lain”<sup>65</sup>

Peneliti juga menanyakan aktifitas anaknya ketika di dalam rumah dan bagaimana mengatur waktu belajarnya. Ibu menjawab:

“Itu tadi main *game* disini seringnya sama teman-temannya. Ngumpul disini. Terus kalo untuk waktu belajar sudah memiliki jadwal harian atau mingguan ya, sore itu jam 3 waktunya ngaji sampe malem baru les kadang les bahasa inggris, pokoknya ada waktunya untuk belajar, jadi sudah ada schedulanya gitu. Soalnya saya gak bisa kalau cuma mengajari sendiri.”<sup>66</sup>

Berdasarkan paparan diatas ibu Farida mengungkap bahwa alasan anaknya memiliki kebiasaan bermain *game* karena teman-temannya yang juga memainkan *game* jadi terpengaruh lingkungan teman sekitarnya. Juga dengan adanya mobilitas jaringan internet yang tersedia dirumah menjadi tempat berkumpulnya anaknya dengan teman-temannya.

Selanjutnya peneliti melakukan wawancara kepada narasumber kelima Ibu Ika wali murid dari Ijaz kelas 6 SDN Batuan I. terlebih dahulu peneliti menanyakan data diri kepada beliau:

“Nama saya Ika ibu dari Ijaz kelas 6 SDN Batuan I”<sup>67</sup>

Lalu peneliti menanyakan pendapat beliau tentang *game online* serta bagaimana aktifitas putranya ketika bermain *game online*. Beliau menjawab:

“Ya kayak mobile legend sama free fire itu ya. Ya fokus sendiri itu, gabisa di ganggu itu dipanggil aja tunggu lah ga inget apa khusyuk sendiri kalo main *game* itu mbak. Sebetulnya anak saya gak saya kasih HP, tapi sejak zaman covid pas masuk kls 5 itu kan semua serba daring ya nah

---

<sup>65</sup> Farida, Orang Tua Arkan Kelas 5, Wawancara langsung di Batuan (09 November 2023 pukul 20.30)

<sup>66</sup> Ibid.

<sup>67</sup> Ika, Orang Tua Ijaz Kelas 6, Wawancara langsung di Batuan (09 November 2023 pukul 21.00)

dimulai dari situ saya kasih HP. Jadi sekarang ya itu dah terbiasa main *game* karena sudah kenal HP”<sup>68</sup>

Kemudian peneliti melanjutkan wawancara terkait dengan pertanyaan pergaulan anaknya dilingkungan sekitar, apakah pertemanannya berjalan baik, apa yang biasanya dilakukan ketika bermain. Beliau menjawab:

“Baik, Biasanya ngumpul bareng main *game* ya kalo ga disini di rumah sebelah di temennya. Kalo main biasanya setelah waktu isyak itu main dah kadang main disini kadang main keluar tapi nanti jam 9 pulang, jadi kami memberi batasan waktu jam 9 sudah harus selesai waktu bermainnya kalo sampe lewat ya ayahnya langsung turun ngatasin biasanya langsung diambil dah hpnya, kalo main keluar sudah harus pulang dah itu jam 9 soalnya kan besoknya harus masuk sekolah apalagi kalo ada tugas”<sup>69</sup>

Peneliti juga menanyakan aktifitas anaknya ketika di dalam rumah dan bagaimana mengatur waktu belajarnya. Ibu menjawab:

“Itu tadi main *game* sama teman-temannya kadang sendiri juga. Tapi saya ingatkan dulu tugas harus diselesaikan baru boleh main. Terus kalo belajar biasanya setelah solat magrib sampe isyak itu dia saya suruh belajar.”<sup>70</sup>

Pada hasil wawancara yang dilakukan, ditemukan data yang menyatakan bahwa kebiasaan bermain *game* pada anaknya timbul sejak ia mengenal HP. Generasi anak sekarang mudah mengenali fitur-fitur hp di dalamnya, jadi dia pintar mengakses *game-game* didalamnya. Selain itu juga beberapa teman sekitar rumahnya yang memiliki jaringan wifi sehingga mereka berkumpul bersama bermain *game* juga.

---

<sup>68</sup> Ika, Orang Tua Ijaz Kelas 6, *Wawancara langsung* di Batuan (09 November 2023 pukul 21.00)

<sup>69</sup> Ibid.

<sup>70</sup> Ibid.



Selanjutnya peneliti melakukan wawancara kepada narasumber keenam Ibu Riski wali murid dari Arsel kelas 5 SDN Batuan I. terlebih dahulu peneliti menanyakan data diri kepada beliau:

“Nama saya Riski ibu dari anak saya bernama Arsel kelas 5 SDN Batuan I”<sup>71</sup>

Lalu peneliti menanyakan pendapat beliau tentang *game online* serta bagaimana aktifitas putranya ketika bermain *game online*. Beliau menjawab:

“permainan *online* yang dimainkan di HP itu ya kayak apa dah namanya itu mobile legend kalo gak salah ya, terus FF apa ya. Iya itu setau saya. Ya saya sedikit tahu namanya saja gatau cara mainnya, anak saya itu biasanya suka main mbak. Kalo lagi main dia suka bareng sama teman-temannya tuh bikin rame biasanya. Kalo dulu tuh masa jaman sekolah dulu kan gaada tuh *game -game online*, biasanya permainan tradisonal kan ya bak. Hu dak tau dah kalo sekarang banyak banget perubahannya dah serba gadget pokoknya.”<sup>72</sup>

Kemudian peneliti melanjutkan wawancara terkait dengan pertanyaan pergaulan anaknya dilingkungan sekitar, apakah pertemanannya berjalan baik, apa yang biasanya dilakukan ketika bermain. Beliau menjawab:

“alhamdulillah baik, biasanya mereka ya itu dah main *game* bareng, suka bikin rame pokoknya. Soalnya disini juga ada wifi dirumah, ya kalo gak main sendiri ya main sama temennya pasti dia. Gak tau dia tiba-tiba main *game* pas saya kasih pegang HP mbak.. Disitu dia mulai main sama temen-temenya selama liburan. Pastinya pengaruh temen yang jelas ya. Sebelum main *game* dia tuh cuma buka youtube aja sih, mungkin juga dia kenal sendiri lewat internet kali ya, soalnya emang dia anaknya suka penasaran hal baru gitu bak, apa apa dicoba. Namanya anak zaman sekarang beda banget sama dulu hehe, dulu saya gaada tuh kayak zaman sekarang main HP yang update-update.”<sup>73</sup>

---

<sup>71</sup> Riski, Orang Tua Arsel Kelas 5, Wawancara langsung di Batuan (10 November 2023 pukul 16.00)

<sup>72</sup> Ibid.

<sup>73</sup> Ibid.

Peneliti juga menanyakan aktifitas anaknya ketika di dalam rumah dan bagaimana mengatur waktu belajarnya. Ibu menjawab:

“nah karena itu tadi ya dia punya kesenangan main *game* mulai jadi dia aku kontrol dek selama dirumah, mulai dari belajar harus diutamakan. Kadang aku kasian juga kalo gak aku kasih HP nya. Jadi caranya aku tuh pantau sebelum dia main *game* aku suruh selesain dulu tugas nya kalo ada pr, terus dia kan ikut les ya kalo sore jadi sekitar main *game* itu setelah pulang sekolah. Tapi kalo les sore kan gak tiap hari ya jadi kalo udah gak ada jadwal les itu dia main sore sama temen-temennya ngumpul dah itu. Aku kebetulan juga kerja kan mbak jadi gak bisa sigap pantau terus, susah. Aku ya sampe rumah sore bisa pantau anak ya dari sore itu. Ya tapi kalo malem dia juga agak takut main *game* lama-lama kan ada ayahnya, dia lebih takut sama ayahnya kebetulan. Palingan main *game* bentaran kalo ayahnya sudah manggil itu dia berhenti langsung.”<sup>74</sup>

Pada hasil wawancara yang dilakukan, ditemukan data yang menyatakan bahwa kebiasaan bermain *game* pada anaknya akibat aktifitas lingkungan bersama teman-temannya yang sama bermain *game* juga. Pengetahuan anak terhadap kecanggihan teknologi pun menjadi sumber utamanya. Generasi saat ini berbeda jauh dengan generasi dahulu dalam memahami fitur-fitur dari kecanggihan teknologi zaman sekarang.

Selanjutnya peneliti melakukan wawancara kepada narasumber ketujuh Ibu Pipik wali murid Khanza kelas 5 SDN Batuan I. Terlebih dahulu peneliti menanyakan data diri kepada beliau:

“Nama saya Pipik ibu dari Khanza kelas 5 SDN Batuan I”<sup>75</sup>

---

<sup>74</sup> Riski, Orang Tua Arsel Kelas 5, Wawancara langsung di Batuan (10 November 2023 pukul 16.00)

<sup>75</sup> Pipik, Orang Tua Khanza Kelas 5, Wawancara langsung di Batuan (10 November 2023 pukul 20.30)

Lalu peneliti menanyakan pendapat beliau tentang *game online* serta bagaimana aktifitas putranya ketika bermain *game online*. Beliau menjawab:

“*Game* yang dimainin di HP itu ya yang perang-perangan gitu. Apa ya namanya dah itu FF kalo gak salah ya.”<sup>76</sup>

Kemudian peneliti melanjutkan wawancara terkait dengan pertanyaan pergaulan anaknya dilingkungan sekitar, apakah pertemanannya berjalan baik, apa yang biasanya dilakukan ketika bermain. Beliau menjawab:

“Baik mbak, hmm biasanya Khanza suka izin main kerumah temennya pegang hp dia paling ya main *game* bak. soalnya kadang temennya juga kesini main *game* bareng mereka dirumah bikin rame. Kalo saya ya terserah kalo main ya asal tau waktu aja sih kalo waktunya istirahat gak saya izinkan main bak.”<sup>77</sup>

Peneliti juga menanyakan aktifitas anaknya ketika di dalam rumah dan bagaimana mengatur waktu belajarnya. Ibu menjawab:

“Kalo keseharian aktivitasnya ya pagi berangkat sekolah sampe siang jam 12 pulang. Kebetulan aku sama ayahnya sama-sama kerja masuk kantor jadi untuk pantau anak dari setelah pulang sekolah gak mungkin kecuali di weekend. Paling kalau ada masalah saya suruh laporan ke utinya kebetulan gabung sama utinya kan. Jadi aku dapet laporan bak kalo ada apa-apa sama Khanza. Terus jam 3 ada les biasanya kalo gak les ya madrasah bak. Kalo jam belajar biasanya malem nah itu baru bisa saya pantau saya bimbing kalo ada PR dan tugas saya bantu setelah belajar biasanya anaknya bosan main HP dah itu saya batasin jam 9 harus tidur soalnya kalo hari aktif kan masuk besoknya bak, kalo malem minggu ya kadang main keluar sama temen-temennya.”<sup>78</sup>

Pada data yang dihasilkan dari wawancara tersebut narasumber mengatakan bahwa rasa bosan yang dimiliki anaknya yang menyebutkan

---

<sup>76</sup> Pipik, Orang Tua Khanza Kelas 5, Wawancara langsung di Batuan (10 November 2023 pukul 20.30)

<sup>77</sup> Ibid.

<sup>78</sup> Ibid.

ketika sehabis belajar melakukan kegiatan bermain *game* . aktifitas dengan temannya juga sering bermain bersama-sama.

Selanjutnya peneliti melakukan wawancara kepada narasumber ke delapan Bapak Faisal kelas 6 SDN Batuan I. terlebih dahulu peneliti menanyakan data diri kepada beliau:

“Nama saya Faisal ayah dari Firgi kelas 6 SDN Batuan I”<sup>79</sup>

Lalu peneliti menanyakan pendapat beliau tentang *game online* serta bagaimana aktifitas putranya ketika bermain *game online*. Beliau menjawab:

“Oh iya saya tau kebetulan saya main juga mbak. Biasanya kalangan anak-anak SD itu free fire, mobile legends ya. Ya itu biasanya main di blok sebelah sama teman-temannya. Kadang juga main sama saya kalo ada waktu free gitu. Jaman sekarang enak ya anak-anak mudah ngilangin penat sama bosan. Kalo dulu gaada kan masa jaman saya *game online* kayak gini, yang ada permainan tradisonal. Bagus juga perkembangan sekarang.”<sup>80</sup>

Narasumber menjelaskan *game* yang diketahuinya, ia mengatakan permainan zaman sekarang lebih menarik dan juga ikut memaikkannya terkadang menemani anaknya bermain bersama di waktu free.

Kemudian peneliti melanjutkan wawancara terkait dengan pertanyaan pergaulan anaknya dilingkungan sekitar, apakah pertemanannya berjalan baik, apa yang biasanya dilakukan ketika bermain. Beliau menjawab:

“baik baik lancar. Bervariasi ya mbak namanya anak-anak, biasanya kalo izin sama saya mau main itu pas hari libur

---

<sup>79</sup> Faisal, Orang Tua Firgi Kelas 6, Wawancara langsung di Batuan (10 November 2023 pukul 16.30)

<sup>80</sup> Ibid.

kadang ya main sepeda bareng kadang izin main *game* diluar sama temen-temennya.”<sup>81</sup>

Peneliti juga menanyakan aktifitas anaknya ketika di dalam rumah dan bagaimana mengatur waktu belajarnya. Ibu menjawab:

“Ya pada umumnya main aja kalo gak belajar dan ada tugas gitu bak. Kalo belajar ini ini mamanya yang ngatur biasanya di cek apa saja kalo ada tugas, terus kalo sore dia kadang madrasah kadang ada les bahasa inggris. Kalo udah masuk magrib saya ajak solat berjamaah di masjid biasanya, lanjut setelah isyak kalo ada PR ya kerjakan PR nya sama mamanya, udah itu main *game* biasanya tapi saya batesin jam 9 sih soalnya besok harus sekolah kan.”<sup>82</sup>

Berdasarkan data diatas ditemukan kebiasaan bermain *game online* pada anak di sebabkan pengawasan yang kurang dari orang tua dan dukungan orang tua yang sama-sama memanfaatkan *game* sebagai sarana hiburan ketika bosan.

Paparan data diatas kemudian ditemukan beberapa temuan didasari atas observasi yang peneliti lakukan terhadap faktor penyebab kebiasaan bermain *game* pada anak disebabkan oleh rasa bosan yang dialami anak yang menyebabkan anak mengalihkan rasa bosan pada dirinya dengan bermain *game* , lingkungan sekitar dipengaruhi oleh interaksi antar teman sejawat yang memiliki kebiasaan bermain *game online*, kurangnya kebersamaan dengan orang tua, mudahnya akses internet di lingkungan sekitar, anak yang cenderung aktif dalam mempelajari hal baru, kecanggihan teknologi yang memudahkan anak terutama pada generasi saat ini lebih paham dalam menggunakan fitur-fitur gadget didalamnya

---

<sup>81</sup> Faisal, Orang Tua Firgi Kelas 6, Wawancara langsung di Batuan (10 November 2023 pukul 16.30)

<sup>82</sup> Ibid.

khususnya dalam dunia hiburan yakni memainkan *game online*, orang tua yang kurang memberikan edukasi akan kebiasaan bermain *game* dan dampak negatif yang akan terjadi dimana orang tua juga turut ikut serta bermain *game*, peneliti menemukan orang tua yang mendukung dalam kegiatan bermain *game*.

## **2. Strategi Pengawasan Orang Tua Terhadap Kebiasaan Bermain *Game Online* Pada Anak Di SDN Batuan I Sumenep**

Penerapan strategi dalam segala aspek dalam kehidupan merupakan salah satu yang harus diperhatikan bagi seseorang. Strategi meliputi sebuah langkah atau susunan rencana yang dibentuk supaya hal yang diinginkan dapat berjalan sesuai yang diharapkan. Seperti halnya strategi pengawasan, dimana strategi ini dilakukan guna mengontrol, memonitori sebuah aktifitas, perilaku seseorang. Strategi pengawasan orang tua dalam hal ini merupakan suatu dasar dalam target perencanaan serta cara-cara yang digunakan oleh orang tua mengenai tugas-tugas yang harus dijalankan dalam mengasuh anak untuk mencapai suatu tujuan tertentu.

Pada topik ini peneliti lebih berfokus terhadap strategi pengawasan yang digunakan oleh orang tua terhadap aktifitas yang dilakukan oleh anaknya yaitu kebiasaan bermain *game online*. Sejalan dengan pemahaman orang tua yang lebih mengetahui serta memahami perilaku maupun aktifitas keseharian anaknya ketika diluar rumah terutama didalam rumah.

Berikut pendapat yang diperoleh ketika melakukan wawancara kepada narasumber pertama Ibu Devi mengenai kewajiban dan tugas membimbing anak, beliau mengatakan:

“Ya untuk membimbing anak pasti adalah sebuah kewajiban dek, tapi yang paling berperan dan wajib itu adalah ibu, karena ibu kan memiliki kasih sayang yang sangat luar biasa kan. Terus kalo tugas nya saya selain kewajiban itu ya saya buka usaha kecil-kecilan gitu deh saya buka *online* shop tu. Ya biasanya bersamaan saya kerjakan membimbing anak ya tiap hari. Ngurus orderan orderan *online* shop juga kan mudah bisa dari rumah.”<sup>83</sup>

Demikian yang disampaikan beliau dimana tugas membimbing anak merupakan sebuah kewajiban yang paling utama adalah ibu karena ibu ini memiliki kasih sayang yang amat luar biasa, ibu lah yang melahirkan dan menyusui dan anak selalu berada di dekat ibunya sehari-hari.

Lalu peneliti menanyakan kembali mengenai apa yang harus dilakukan orang tua ketika anak sering bermain gadget, beliau menjawab:

“Kalau saya dek lebih ke mengajak anak buat mengalihkan kegiatan bermain hp atau *game online* itu dengan kegiatan yang lebih bermanfaat, kayak aku suruh solat dulu, kadang kan pasti lalai ya kalo sudah fokus sama apa yang mainkan itu.”<sup>84</sup>

Kemudian peneliti melanjutkan wawancara terkait peraturan serta hukuman yang diberikan dalam bentuk langkah yang dilakukan guna mengawasi kebiasaan bermain *game online*, beliau menjawab:

“Kalo peraturan, anak saya itu sudah saya jadwalkan hariannya itu apa saja dimulai dari sekolah, madrasah, les gitu. Terus saya lebih memperingatkan ketika izin bermain keluar sama teman-temannya selalu saya ingatkan jangan terpengaruh ajakan-ajakan buruk kayak gitu dek. Alhamdulillah anakku tipikal anak yang nurut ya kalo aku bilang sudah berhenti, atau jangan itu dia pasti berhenti, ya walaupun emang kalau lagi fokus sama mainannya itu Cuma ha, tunggu sebentar tapi dia langsung stop sih. terus lagi yang utama itu saya selalu menerapkan solat terlebih dahulu. Kalo hukuman pas anak itu ngeyel kadang sama saya dipukul tapi

---

<sup>83</sup> Devi, Orang Tua Tegar Kelas 6, *Wawancara langsung* di Batuan (09 November 2023 pukul 19.00)

<sup>84</sup> Ibid.

ya dalam batas wajar bukan yang sampe mukul kekerasan gitu.”<sup>85</sup>

Pada data diatas dapat disimpulkan bahwa narasumber pertama memiliki jadwal keseharian, namun ketika anaknya bermain *game* terlalu lama akan di tindak bila ada penolakan berupa pukulan fisik namun tidak sampai membuat trauma.

Selanjutnya peneliti melakukan wawancara kepada narasumber kedua Bapak Agus mengenai kewajiban dan tugas membimbing anak, beliau mengatakan:

“Ya kalau itu tetap sebuah kewajiban. iya yang paling utama ya mamanya sih soalnya saya kan sibuk kerja ke kantor, yang paling banyak dirumah kan mama. Ketika mamanya sudah ini gak mampu baru saya atasi langsung. Jadi prioritas mesti anak mbak, sepadat-padatny pekerjaan harus bisa meluangkan waktu untuk keluarga terutama buat anak.”<sup>86</sup>

Begitulah yang disampaikan beliau dimana tugas membimbing anak merupakan sebuah kewajiban beliau berpendapat bahwa paling utama adalah mama karena mama memiliki waktu yang lebih banyak dengan anak sedangkan suami kalau pagi sampai sore kerja, namun beliau mengatakan kembali jikalau istrinya sudah tidak mampu mengatasi baru ia turun langsung mengatasi. Prioritas selalu pada anak meskipun dipadatnya aktifitas pekerjaan.

Lalu peneliti menanyakan kembali mengenai apa yang harus dilakukan orang tua ketika anak sering bermain gadget, beliau menjawab:

---

<sup>85</sup> Devi, Orang Tua Tegar Kelas 6, *Wawancara langsung* di Batuan (09 November 2023 pukul 19.00)

<sup>86</sup> Agus, Orang Tua Nugik kelas 6, *Wawancara langsung* di Batuan (09 November 2023 pukul 19.30)



“ Kalau saya ya harus bisa mengatur kebiasaan anak yang sering main hp itu biar gak hanya fokus sama hpnya saja, lupa sama pelajarannya jadi harus bisa secara perlahan-lahan mengingatkan biar ga kebablasan mainnya. Biasanya juga saya suka ngecek hpnya apa saja yang diakses gitu, khawatir mengakses hal-hal berbau negatif begitu.”<sup>87</sup>

Kemudian peneliti melanjutkan wawancara terkait peraturan serta hukuman yang diberikan dalam bentuk langkah yang dilakukan guna mengawasi kebiasaan bermain *game online*, beliau menjawab:

“kalo peraturan tidak ada sih, cuma diawasi saja paling sering ditonton, aplikasi apa saja yang sering digunakan itu yang harus diperhatikan. Untuk hukuman saya gak pernah memberi hukuman yang membuat anak itu menjadi trauma jadi perlahan-lahan lah diingatkan tiap hari tiap jam mungkin ya harus diingatkan jadi gak pakai kekerasan lah”<sup>88</sup>

Berdasarkan data diatas dapat disimpulkan bahwa narasumber kedua tidak memberikan semacam peraturan namun tetap dalam pengawasan seperti aplikasi apa saja yang ditonton atau digunakan serta dengan memberikan arahan dan peringatan diawali secara perlahan setiap waktu ke waktu.

Selanjutnya peneliti melakukan wawancara kepada narasumber ketiga Ibu Eva mengenai kewajiban dan tugas membing anak, beliau mengatakan:

“Ya wajib dek, harusnya dua-duanya ya menurut saya harus kompak berkolaborasi. Gak bisa hanya salah satunya harus berdua. Kalau saya kan sama-sama kerja semua ya dek ayah ibu jadi kalau kerja susah untuk mengontrol. Kalau selesai bekerja baru bisa pantau anak-anak. Ya biasanya pulang kerja dikontrol, biasanya ditanya apa ada tugas besoknya juga gitu.”<sup>89</sup>

---

<sup>87</sup> Agus, Orang Tua Nugik kelas 6, *Wawancara langsung* di Batuan (09 November 2023 pukul 19.30)

<sup>88</sup> Ibid.

<sup>89</sup> Eva, Orang Tua Sifa Kelas 6, *Wawancara langsung* di Batuan (09 November 2023 pukul 20.00)

Pernyataan yang disampaikan beliau dimana tugas membimbing anak merupakan sebuah kewajiban beliau berpendapat bahwa paling utama haruslah keduanya yang saling berkolaborasi. Keduanya memiliki pekerjaan dalam kesehariannya, jadi tidak dapat memantau secara langsung ketika sedang bekerja namun sehabis pekerjaan selesai, barulah bisa mengontrol.

Lalu peneliti menanyakan kembali mengenai apa yang harus dilakukan orang tua ketika anak sering bermain gadget, beliau menjawab:

“Kalau saya ya cukup ngasi tau, tapi ya gitu tetap fokus aja sampe males makan, males mandi. Biasanya suka saya gak turutin kalau pengen apa gitu ketika saya menasehati tapi masih tetap asik sendiri”<sup>90</sup>

Kemudian peneliti melanjutkan wawancara terkait peraturan serta hukuman yang diberikan dalam bentuk langkah yang dilakukan guna mengawasi kebiasaan bermain *game online*, beliau menjawab:

“Kalo batasan sih saya gak membatasi yang penting tau membedakan untuk belajar untuk apa gitu terserah untuk main. Biasanya ya itu tadi saya ngasih teguran kalo anak sudah terlewat batas ketika bermain, biasanya kalo ditegur responnya ya bentar lagi, ya ya tunggu, kalo iya hanya iya tapi masih tetep. Yasudah saya biarkan tapi ketika dia pengen apa ya sudah saya ga dengerin. Sama sama ga dengerin kan. Maunya apa gak didengerin tadi juga dibilangin ga dengerin juga. Ya gak hanya dilingkup ketika bermain *game* dalam hal apapun lainnya kalo gak nurut ya gitu biasanya kalo saya. Juga kalau sudah gak nurut saya pukul namun dalam batasan wajar.”<sup>91</sup>

Berdasarkan data diatas dapat disimpulkan bahwa narasumber ketiga tidak memberikan aturan secara spesifik namun harus tahu membedakan guna untuk belajar dan bermain. Ketika anak sudah terlewat batas bermain akan diberikan teguran.

---

<sup>90</sup> Eva, Orang Tua Sifa Kelas 6, *Wawancara langsung* di Batuan (09 November 2023 pukul 20.00)

<sup>91</sup> Ibid.

Selanjutnya peneliti melakukan wawancara kepada narasumber keempat Ibu Farida mengenai kewajiban dan tugas membimbing anak, beliau mengatakan:

“Ya wajib, dan menurut saya katanya sih sebenarnya seorang ayah karena ada dampak pengaruh ayah itu harus ikut andil karena ayah kan pengaruh penting kalo seorang ibu ya cuma itu tugasnya melahirkan menyusui kan. Makanya anak ada yang gimana gitu kalo sampe gaada peran ayah itu rusak katanya..”<sup>92</sup>

Narasumber keempat menuturkan bahwa tugas membimbing anak merupakan sebuah kewajiban beliau berpendapat bahwa paling utama adalah seorang ayah harus berperan andil didalamnya. Dalam data peneliti menemukan peran ayah yang jadi pengaruh penting, anak bisa rusak kalau tidak ada peran ayah.

Lalu peneliti menanyakan kembali mengenai apa yang harus dilakukan orang tua ketika anak sering bermain gadget, beliau menjawab:

“ Kami tipikal sama sama keras jadi ya kompromi dalam mendidik anak dalam penggunaan *game* dalam gadget itu sendiri. Ketika bermain gadget kami juga secara perlahan gabisa langsung mendidik sembarang dinasehati ga mudah juga kalo anak cowo jangan sampe *game* nya juga langsung di cabut gitu gak boleh. Saya dapat edukasi dari media sosial ketika mendidik anak dalam kegiatan bermain gadget ya harus dinasehati plus ada pujian.”<sup>93</sup>

Kemudian peneliti melanjutkan wawancara terkait peraturan serta hukuman yang diberikan dalam bentuk langkah yang dilakukan guna mengawasi kebiasaan bermain *game online*, beliau menjawab:

---

<sup>92</sup> Farida, Orang Tua Arkan Kelas 5, Wawancara langsung di Batuan (09 November 2023 pukul 20.30)

<sup>93</sup> Ibid.

“kalo peraturan saya ingatkan sebelum main *game* solat dulu. Terus ya itu tadi saya berikan jeda maksimal. Dan untuk hukuman nah gini ya saya kan buka toko saya ada pekerjaan, nah karena *game* sangat berpengaruh ya dek, jadi ada pembeli dia gabisa lepas tu dari hpnya apa ya ketika membantu melayani pelanggan ya hpnya dipegang kan gaenak kayak gak ngehargain, nah itu tuh sama aku di hukum gak boleh main hp jadi dirampas hpnya kadang berhari hari. Cuma ya karena pengaruh temennya ketika dateng kesini kadang ya manggil arkan buat main. Jadi ngga kalo kami gak pakai pukulan fisik sih.”<sup>94</sup>

Paparan data diatas dapat disimpulkan bahwa terdapat jadwal harian yang dimiliki, megutamakan solat terlebih dahulu dan jeda waktu maksimal ketika bermain, namun ketika melakukan kesalahan atau tidak mengikuti apa yang dituturkan akan dirampas HP yang digunakan.

Selanjutnya peneliti melakukan wawancara kepada narasumber kelima Ibu Ika mengenai kewajiban dan tugas membimbing anak, beliau mengatakan:

“Ya wajib, dan yang utama harus keduanya bersama sih. Tapi biasanya anak anak lebih takut sama ayahnya dan kalo saya itu biasanya ngomel aja, tapi kalau sudah ayahnya ngomong anak saya langsung takut itu. Ya karena ayah nya bekerja, saya yang dirumah jadi biasanya kebanyakan saya mbak yang berperan ya cuma kalau malam baru ayahnya kayak mantau solat ngaji biasanya kan dikasih waktu biasanya ngaji di sebelah dirumah tetangga terus belajar biasanya kalau malam bagian ayahnya kalo saya yasudah waktunya istirahat.”<sup>95</sup>

Begitulah penuturan beliau dimana tugas membimbing anak merupakan sebuah kewajiban beliau berpendapat bahwa keduanya harus sama-sama berperan. Namun karena tugas ayahnya bekerja jadi ibu yang berperan.

---

<sup>94</sup> Farida, Orang Tua Arkan Kelas 5, Wawancara langsung di Batuan (09 November 2023 pukul 20.30)

<sup>95</sup> Ika, Orang Tua Ijaz Kelas 6, *Wawancara langsung* di Batuan (09 November 2023 pukul 21.00)

Lalu peneliti menanyakan kembali mengenai apa yang harus dilakukan orang tua ketika anak sering bermain gadget, beliau menjawab:

“Ya ditegur itulah mbak, di nasehati ya kalo gamau kadang karena ayahnya agak keras biasanya sama ayahnya di ambil hp nya di rampas.”<sup>96</sup>

Kemudian peneliti melanjutkan wawancara terkait peraturan serta hukuman yang diberikan dalam bentuk langkah yang dilakukan guna mengawasi kebiasaan bermain *game online*, beliau menjawab:

“Kalo peraturan ya saya batasi ketika bermain dimalam hari cukup sampai jam 9 ketika hari aktif, kalo sekolah kadang ada temennya bawa hp kan saya mewanti wanti selalu untuk jangan sampai membawa hp ke sekolah, dan saya peringatkan kalo melanggar saya gamau ambil jika dirampas soalnya kan malu, ngapain ya mbak. Kecuali ketika disuruh oleh sekolah kan ada grup wa orang tua gitu ketika disuruh bawa hp. Kalau untuk hukuman karena anak saya tipe penurut walau dia cowo ya. Mungkin kalo gak dimarahi dah kalau melakukan kesalahan, ya ketika main *game* kelewat batas pasti dirampas sama ayahnya.”<sup>97</sup>

Ditemukan bersarkan penuturan narasumber kelima anak cenderung takut ketika ayah sudah mulai bertindak. Dari pembatasan waktu bermain ketika melanggar akan mendapatkan hukuman berupa dirampasnya HP, dalam data peneliti menemukan macam strategi orang tua yang tegas namun masih membebaskan anak tetapi pada batasan waktu yang cukup.

Selanjutnya peneliti melakukan wawancara kepada narasumber keenam Ibu Riski mengenai kewajiban dan tugas membimbing anak, beliau mengatakan:

“Wajib kalo perihal membimbing anak sama-sama berkolaborasi pastinya ya. Apalagi kita sama-sama kerja

---

<sup>96</sup> Ika, Orang Tua Ijaz Kelas 6, *Wawancara langsung* di Batuan (09 November 2023 pukul 21.00)

<sup>97</sup> Ibid.

waktu untuk anak sama-sama dihabiskan setengah hari itu untuk kerja. Jadi harus berdua sih.”<sup>98</sup>

Begitulah penuturan beliau dimana tugas membimbing anak merupakan sebuah kewajiban beliau berpendapat bahwa kolaborasi antar ayah dan ibu merupakan hal sangat penting dalam tugas membimbing anak.

Lalu peneliti menanyakan kembali mengenai apa yang harus dilakukan orang tua ketika anak sering bermain gadget, beliau menjawab:

“Harus dinasehati mbak sama diberi arahan juga dan jelasin apa dampak dari aktifitas kebiasaan main *game* itu. Gak melulu hal negatif tapi yang positif juga di beri pemahaman. Walaupun emang agak butuh usaha ya buat ngarahinnya. Pelan-pelan tapi pasti insyaallah. Terus juga andil ayahnya penting bak soalnya anakku takut sama ayah kan tegas gitu jadi dia takut.”<sup>99</sup>

Kemudian peneliti melanjutkan wawancara terkait peraturan serta hukuman yang diberikan dalam bentuk langkah yang dilakukan guna mengawasi kebiasaan bermain *game online*, beliau menjawab:

“kalo aku ngasih aturan main *game* sehari maksimal 2 jam harus selang seling gak boleh nonstop, sebelum main *game* harus selesaikan dulu tugas PR. Ya kalo dia gak nurut aku rampas hpnya aku laporan ke ayahnya, biasanya kalo malem itu ayahnya langsung bertindak. Pernah sekali dia melanggar sampe lupa ngerjain PR nya, aku laporkin ke ayahnya langsung di rampas berhari-hari itu dah terus uang sakunya dikurangi.”<sup>100</sup>

Begitulah penuturan narasumber keenam, adanya aturan yang diterapkan seperti pembatasan waktu bermain, mengerjakan tugas-tugas terlebih dahulu

---

<sup>98</sup> Riski, Orang Tua Arsel Kelas 5, Wawancara langsung di Batuan (10 November 2023 pukul 16.00)

<sup>99</sup> Ibid.

<sup>100</sup> Riski, Orang Tua Arsel Kelas 5, Wawancara langsung di Batuan (10 November 2023 pukul 16.00)

sebelum bermain. Dengan pemberian hukuman ketika anak tidak mengikuti perintah orang tua seperti pengurangan uang saku, dan merampas HP.

Selanjutnya peneliti melakukan wawancara kepada narasumber ketujuh Ibu Pipik mengenai kewajiban dan tugas membimbing anak, beliau mengatakan:

“Ya wajib, dan keduanya harus berperan gak bisa salah satu apalagi kita sama-sama kerja ya bak. Itu tadi kalo ada apa-apa biasanya utinya laporan bak, seumpama khanza gamau ngaji madrasah itu kita dapet laporan dari uti.”<sup>101</sup>

Menurut ibu Pipik, keduanya harus sama-sama turut membimbing anak. Orang tua yang sibuk dengan pekerjaan butuh komunikasi secara tidak langsung atas kejadian yang terjadi dalam keseharian anak.

Lalu peneliti menanyakan kembali mengenai apa yang harus dilakukan orang tua ketika anak sering bermain gadget, beliau menjawab:

“Kalo saya yang penting tau batasan, ya kalo melewati batas saya nasehati dulu kalo gak mempan saya tindak saya laporan juga ke ayahnya.”<sup>102</sup>

Kemudian peneliti melanjutkan wawancara terkait peraturan serta hukuman yang diberikan dalam bentuk langkah yang dilakukan guna mengawasi kebiasaan bermain *game online*, beliau menjawab:

“Kalo aturan ya itu tadi jam 9 maksimal main-mainnya entah main *game* atau main ke luar rumah. Satu lagi sebelum main harus selesaikan tugas dan PR dulu, kalo gaada ya silahkan main yang penting tau batasan. Nah kalo ngeyel biasanya kami juga agak kasar ke anak ya bak biasanya kalo saya lebih ke cubit sih. biar gak terbiasa melawan atau membantah tu bak.”<sup>103</sup>

---

<sup>101</sup> Pipik, Orang Tua Khanza Kelas 5, Wawancara langsung di Batuan (10 November 2023 pukul 20.30)

<sup>102</sup> Ibid.

<sup>103</sup> Ibid.

Begitulah penuturan narasumber ketujuh, adanya aturan maksimal bermain jam 9, menyelesaikan tugas dan PR terlebih dahulu. Namun apabila anak tidak mematuhi atau melanggar perintah akan diberi sanksi pukulan fisik.

Selanjutnya peneliti melakukan wawancara kepada narasumber kedelapan Bapak Faisal mengenai kewajiban dan tugas membimbing anak, beliau mengatakan:

“Ya wajib, dan yang wajib utama itu ibu ya. Soalnya kan 24 jam ibu itu menemani anak dirumah, jadi membimbing anak itu tetap ibu dimana kan paling banyak waktu. Ayah juga iya sama membimbing tapi kan kerja dari pagi sampe sore jadi kesempatan langsung interaksi membimbing anak gak bisa penuh.”<sup>104</sup>

Begitulah penuturan beliau dimana tugas membimbing anak merupakan sebuah kewajiban ibu yang memiliki waktu paling banyak 24 jam bersama anak dirumah.

Lalu peneliti menanyakan kembali mengenai apa yang harus dilakukan orang tua ketika anak sering bermain gadget, beliau menjawab:

“Kalo saya yang penting tau waktu mbak, waktunya belajar dan bermain. Tapi kalo waktu nya belajar tapi diisi bermain ya harus ditindak biar tidak keablasan dan mengganggu aktifitas pembelajaran.”<sup>105</sup>

Kemudian peneliti melanjutkan wawancara terkait peraturan serta hukuman yang diberikan dalam bentuk langkah yang dilakukan guna mengawasi kebiasaan bermain *game online*, beliau menjawab:

“Peraturan gak ada yang khusus sepertinya. Utama ya solat harus jangan terlena sama hiburan dan lain-lain. Waktu dimanfaatkan sebagaimana mestinya ya juga. Belajar ya

---

<sup>104</sup> Faisal, Orang Tua Firgi Kelas 6, Wawancara langsung di Batuan (10 November 2023 pukul 16.30)

<sup>105</sup> Ibid.



untuk belajar, bermain ya untuk bermain. Itu saja sih, kalo hukuman saya gak pernah kasih hukuman yang menyakiti ya mbak, gak boleh pakai kekerasan lah sama anak sendiri. Paling kalo membantah perintah ya atau terlalu terlena sama permainannya saya gak turutin kalo pengen-pengen apa.”<sup>106</sup>

Begitulah penuturan narasumber kedelapan, mengutamakan kegiatan agama di tunaikan terlebih dahulu serta tau menempatkan waktu sebagaimana mestinya. Hukuman diberikan kepada anak ketika anak membantah dan tidak nurut dengan tidak memberikan apa yang anak inginkan.

Temuan penelitian pada wawancara diatas yakni terkait strategi orang tua terhadap kebiasaan bermain *game online* pada anak diantaranya adalah akan diberikan tindakan berupa omelan, bila ada penolakan akan diberikan pukulan fisik namun tidak kasar dan tidak membuat trauma, pengecekan gadget secara berkala guna mengetahui aplikasi apa saja yang diakses oleh anak untuk menghindari anak mengakses fitur-fitur yang tidak sesuai dengan usianya, peringatan dengan pemberian arahan secara perlahan dari waktu ke waktu, orang tua akan memberikan perlakuan yang sama ketika anak tidak mendengarkan apa yang di tuturkan demikian yang menjadi perhatian peneliti kecenderungan anak tidak menurut adalah ketika orang tua juga tidak mau menerima apa yang diinginkan anak, membuat rundown jadwal keseharian anak sehingga anak memiliki jam-jam untuk melakukan aktifitas dan rentan waktu yang digunakan ketika bermain, tindakan dengan merampas HP, mendaftarkan anak pada kegiatan semacam kursus atau les guna memberikan kegiatan tambahan pada aktifitas anak,

---

<sup>106</sup> Faisal, Orang Tua Firgi Kelas 6, Wawancara langsung di Batuan (10 November 2023 pukul 16.30)

pengurangan uang saku, serta pengalihan pada kegiatan keagamaan dengan mengajak shalat berjamaah di masjid.

## **B. PEMBAHASAN**

Pembahasan disini peneliti akan mengintegrasikan hasil paparan dan temuan yang terdapat di lapangan dengan teori-teori yang telah di tentukan. Hal ini dilakukan guna menemukan keabsahan yang di peroleh pada saat penelitian yang dilakukan di lapangan. Adapun teknik pengecekan keabsahan data pada penelitian ini yakni teknik triangulasi yang meliputi triangulasi sumber dan triangulasi metode. Dalam penelitian ini triangulasi sumber terkait narasumber yang diwawancarai adalah beberapa orang tua dengan membandingkan setiap hasil wawancara yang diperoleh guna mendapatkan sebuah data yang absah. Sedangkan triangulasi metode, peneliti menggunakan berbagai metode yang sama kepada setiap narasumber untuk diperoleh data yang absah.

Berdasarkan pengumpulan data atas penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, ditemukan data terkait strategi pengawasan orang tua terhadap kebiasaan bermain *game online* meliputi fokus penelitian. Faktor penyebab kebiasaan bermain *game online*, serta strategi pengawasan orang tua terhadap kebiasaan bermain *game online*.

Analisis data yang akan disajikan pada pembahasan ini telah melalui beberapa tahapan penelitian, dimulai dari reduksi data. Peneliti melakukan reduksi data dengan menyederhanakan data mentah menjadi data konkrit, kemudian display data dengan menyajikan data yang telah direduksi menjadi data dengan berisikan bahasa ilmiah peneliti serta diperkuat dengan

dokumentasi dan lampiran. Tahap yang terakhir yakni verifikasi atau penarikan kesimpulan yang dimana akan ditarik kesimpulan berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan oleh peneliti.

## **1. Faktor Penyebab Kebiasaan Bermain *Game Online* Pada Anak Di SDN Batuan I Sumenep**

Kebiasaan bermain *game* adalah salah satu aktifitas yang dilakukan terus-menerus melibatkan permainan yang menggunakan jejaring internet. Kegiatan ini menjadi topik hangat bagi setiap orang. Kebiasaan yang dilakukan secara terus-menerus ini mengkhawatirkan juga apabila tidak ada kontrol dari lingkungan sekitar terutama orang tua. Karena akan menyebabkan sebuah kecanduan yang dimana kecanduan merupakan hal yang lebih serius. Maka dari itu orang tua selaku orang terdekat dan juga lingkungan sekitar yang harus paham dan peduli pada fenomena ini.

Pengetahuan akan faktor yang mempengaruhi adanya kebiasaan bermain *game online* harus kita sadari dimulai dari orang tua. Faktor yang mendasari atas kebiasaan bermain *game* itu sendiri di bagi menjadi 2 yakni faktor internal dan faktor eksternal. Berikut beberapa faktor yang menjadi penyebab kebiasaan bermain *game online*:

- a. Faktor internal :
  - 1) Rasa bosan terhadap aktifitas yang monoton
  - 2) Rasa ingin tahu yang tinggi
  - 3) Kontrol diri
- b. Faktor eksternal :
  - 1) Lingkungan sekitar

- 2) Fenomena covid-19 menyebabkan anak mulai mengenal fitur *game online* dalam gadget
- 3) Kurangnya pantauan orang tua
- 4) Mudahnya akses internet
- 5) Kurangnya kebersamaan dengan orang terdekat

Adapun beberapa faktor yang ditemukan peneliti di lapangan terkait kebiasaan bermain *game online* pada siswa SDN Batuan I yang pertama rasa bosan, aktifitas anak sebagai seorang pelajar dimana kesehariannya adalah belajar di sekolah, mengerjakan tugas-tugas sekolah dan yang berkaitan dengan pembelajaran. Kejenuhan terhadap aktifitas ini secara terus-menerus akan memicu anak untuk mencari sebuah pengalihan sebagai hiburan yaitu dengan bermain *game online* yang terdapat dalam HP. Dari penjelasan beberapa narasumber orang tua yang mengizinkan serta memberikan kesempatan pada anaknya karena merasa kasihan jika tidak ada semacam refreshing guna mengatasi rasa bosan yang di alami anaknya. Sesuai dengan paparan kajian teori pada bab sebelumnya anak mengendalikan rasa bosan dengan bermain *game*.<sup>107</sup>

Kedua, rasa ingin tahu anak yang tinggi terhadap sesuatu menjadi salah satu pemicunya. Anak yang cenderung aktif dalam mempelajari hal baru, mudah mempelajari hal-hal yang bersumber dari internet dimana generasi anak zaman sekarang mampu mencari informasi secara cepat berkat adanya dukungan internet. Berdasarkan hal ini rasa ingin tahu merupakan salah satu faktor yang mendorong seseorang mencoba-coba hal

---

<sup>107</sup> Sapto Irawan and Dina Siska W., "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kecanduan *Game Online* Peserta Didik," *Jurnal Konseling Gusjigang* 7, no. 1 (2021): 9–19

asing yang belum diketahui sebelumnya.<sup>108</sup> Ketiga, kontrol diri yang membuat anak melakukan kebiasaan bermain game online secara terus-menerus sehingga mengakibatkan anak menjadi impulsif dalam kegiatan bermain.

Faktor eksternal yang pertama yakni lingkungan menjadi faktor utama penyebab kebiasaan bermain *game online*. Orang tua siswa mengatakan pengenalan *game* berasal dari lingkungan sekitar dimana anak berinteraksi dengan teman, aktifitas yang biasa dilakukan, serta interaksi antar teman disekolah. Saat dirumah anak biasa bermain *game* bersama teman-temannya. Berdasar pada kajian teori interaksi ini yang membuat anak menjadi kenal akan *game online* yaitu karena pergaulannya.<sup>109</sup> Sifat anak yang cenderung suka ikut-ikutan ketika melihat temannya bermain *game online*. Maka dari itu orang tua perlu adanya perhatian khusus akan interaksi anak terhadap lingkungannya.

Kedua, adanya fenomena wabah covid-19 menyebabkan beberapa aktifitas anak terutama dalam lingkup pembelajaran serba memanfaatkan kecanggihan teknologi yakni gadget. Sesuai apa yang di temukan di lapangan mengenai orang tua yang mulai memberikan anak gadget guna dimanfaatkan untuk kegiatan yang berkaitan dengan pembelajaran. Hal ini pun menjadi faktor anak mulai mengenal fitur-fitur yang ada dalam gadget itu sendiri. Selain dapat digunakan untuk kegiatan pembelajaran seperti mencari materi pembelajaran, mengerjakan soal, *zoom meeting* pembelajaran bersama guru dan lain sebagainya, anak juga mulai mengenal

---

<sup>108</sup> Sapto Irawan and DIna Siska W., "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kecanduan *Game Online* Peserta Didik," *Jurnal Konseling Gusjigang* 7, no. 1 (2021): 9–19.

<sup>109</sup> Ibid.

fitur game online yang dapat diunduh di gadget yang dimilikinya. Dengan ini anak menjadi kenal dan memiliki aktifitas yang kemudian menjadi kebiasaan bermain *game online*.

Ketiga, peran orang tua dalam memantau anak menjadi bagian penting.<sup>110</sup> Orang tua yang memiliki kesibukan seperti bekerja sulit untuk bisa mengawasi interaksi anak. Aktifitas bermain dan belajar anak perlu arahan juga dari orang tua. Dalam penuturan beberapa orang tua mengatakan untuk mengawasi kegiatan anak sehabis pulang sekolah menjadi hal yang sulit Karen disibukkan dengan pekerjaan, apalagi kedua orang tua yang memiliki tugas sama-sama bekerja. Mereka bisa memantau anak ketika pekerjaannya selesai. Namun demikian prioritas harus tetap pada anak, orang tua harus mampu menjalin komunikasi yang erat guna dapat mengontrol anak meskipun disibukkan dengan kewajiban bekerja. Hal ini sesuai dengan persepsi dalam kajian teori bahwa anak akan cenderung melakukan aktifitas-aktifitas yang tidak disukai ketika merasa tidak ada perhatian yang diberikan oleh orang tua seperti salah satunya bermain *game* dalam waktu yang cukup lama agar mereka mendapat perhatian dari orang tua.<sup>111</sup>

Keempat, mudahnya akses internet serta memudahkan anak mengakses fitur-fitur *game online* dari HP menggunakan jaringan internet. Orang tua mengatakan adanya wifi dirumah membuat anaknya menjadi sering bermain *game online* dirumah, mengajak temannya berkumpul dirumah bermain bersama. Bahkan meskipun dirumah tidak memiliki wifi

---

<sup>110</sup> Dachi, "Pentingnya Pengawasan Orangtua Dalam Optimalisasi Kedisiplinan Remaja."

<sup>111</sup> Sapto Irawan and Dina Siska W., "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kecanduan *Game* Online Peserta Didik," *Jurnal Konseling Gusjigang* 7, no. 1 (2021): 9–19.

anak akan pergi ke warung yang menyediakan jaringan internet wifi atau menggunakan akses wifi tetangga. Dari sini perlunya peran orang tua untuk membatasi setiap interaksi yang dilakukan oleh anak serta pantauan supaya anak tetap berada dalam kontrol orang tua untuk menghindari kemungkinan dampak yang akan terjadi.<sup>112</sup>

Kelima, pemanfaatan waktu bersama yakni mengisi waktu kosong dengan kegiatan kebersamaan menjadi penting. Anak akan merasa kesepian jika tidak ada kegiatan kebersamaan yang dilakukan oleh keluarga.<sup>113</sup> Ini yang menyebabkan anak mengalihkannya pada aktifitas bermain *game* . seperti halnya melakukan kegiatan masak bersama, pergi ke pantai agar anak bisa merasakan kebersamaan yang dibangun oleh keluarga sendiri.

Berdasarkan pembahasan terkait faktor penyebab kebiasaan bermain *game online* pada anak usia sekolah dasar di Desa Batuan, dengan ini hasilnya sama dengan temuan yang ditemukan pada penelitian yang dilakukan di lapangan. Setelah melakukan wawancara bersama beberapa narasumber dan dilakukan observasi terkait pernyataan yang didapat serta diperoleh kebenarannya. Dengan ini data yang di peroleh terkait faktor penyebab kebiasaan bermain *game online* terhadap anak usia sekolah dasar dinyatakan absah.

---

<sup>112</sup> Kontrol Sosial Orang Tua Terhadap Anak Kecanduan Game Online Di Kelurahan Pa'baeng-Baeng Kecamatan Tamalate Kota Makassar, "Education , Language , and Culture ( EDULEC )," *Education, Language, and Culture (EDULEC)* 3, no. 1 (2023): 56–68.

<sup>113</sup> Sapto Irawan and DIna Siska W., "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kecanduan *Game Online* Peserta Didik," *Jurnal Konseling Gusjigang* 7, no. 1 (2021): 9–19.

## 2. Strategi Pengawasan Orang Tua Terhadap Kebiasaan Bermain *Game Online* Pada Anak Di SDN Batuan I

Berdasarkan pembahasan faktor penyebab kebiasaan bermain *game online* pada anak usia sekolah dasar, perlu kita ketahui solusi ataupun cara yakni adalah strategi terhadap kebiasaan itu sendiri. Strategi disini mencakup strategi pengawasan orang tua, dimana peran orang tua sangat penting dalam aktifitas bermain dan belajar anak.<sup>114</sup> Oleh karena itu, peran orang tua sangat signifikan dalam konteks ini karena mereka seharusnya mengajarkan dan membimbing anak-anak mereka menuju aspek-aspek yang dapat memperkaya pengetahuan dan membentuk karakter anak. Hal ini dilakukan dengan memperhatikan faktor-faktor yang bisa berpotensi merugikan perkembangan anak. orang tua harus mampu dalam memberikan pemahaman konsep terhadap dampak negatif serta dampak positif yang mungkin ditimbulkan akibat dari kebiasaan yang dilakukan.

Berdasarkan beberapa strategi yang diperoleh peneliti melalui wawancara terhadap orang tua ditemukan strategi pengawasan yakni dengan menasehati, membatasi, memperingati kemudian memberikan hukuman yang sesuai. Pemberian hukuman sebagai bentuk peringatan sesuai dengan teori yang disampaikan Riadi Kusuma tipe pengawasan ini adalah hangat dan tegas dimana dalam hal ini akan memicu anak memiliki tanggung jawab atas apa yang dilakukannya.<sup>115</sup> Beberapa orang tua juga ada yang

---

<sup>114</sup> Niluh Nadiasih, "Pentingnya Peran Orang Tua Dalam Mengawasi Anak Terhadap Game Online," *Antropocene: Jurnal Penelitian Ilmu Humaniora* 1, no. 3 (2021): 8–14.

<sup>115</sup> Khaerul Umam, Endang Rudiatin et al, *Menyoal Peran Negara dan Masyarakat Dalam Melindungi Perempuan dan Anak Asesmen Pusat Pelayanan Terpadu Pemberdayaan Perempuan dan Anak (P2TP2A) di Empat Kabupaten/Kota di Jawa Barat*, (Jakarta: Pusat Kajian Wanita dan Gender Universitas Indonesia, 2019), 152.



menerapkan strategi tidak mau mendengar kemauan anak ketika anak melakukan kesalahan ataupun tidak mengikuti perintah orang tua.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan, orang tua juga menggunakan strategi membatasi waktu bermain, jadi orang tua memberikan kesempatan anak untuk bermain *game online* tetapi dalam jangka waktu yang ditentukan, seperti memberikan batasan bermain sampai jam 9 malam setelah menyelesaikan tugas-tugas dan PR. Pemberian batasan waktu bermain diberikan guna sebagai kontrol sosial orang tua.<sup>116</sup> Ada juga orang tua yang menerapkan sistem pengecekan aplikasi yang digunakan didalam gadget. Jadi orang tua mengecek gadget anak, hal ini dilakukan narasumber guna mengawasi anak serta menghindari anak menggunakan fitur-fitur yang tidak sesuai dengan umurnya. Strategi ini sejalan dengan teori Riadi Kusuma yakni strategi pengawasan hangat dan tegas, jadi mengajarkan anak untuk tetap mandiri dan memposisikan sesuatu sesuai porsinya.<sup>117</sup>

Ada juga orang tua yang memiliki kesibukan bekerja sehingga susah mengatur waktu ketika mengawasi anak, jadi hanya memiliki sedikit waktu untuk anak. Berdasarkan kejadian ini harus menjadi pembelajaran bagi orang tua, memprioritaskan anak adalah hal utama. Sejalan dengan teori Riadi Kusuma, orang tua yang memiliki sedikit waktu untuk anak akan

---

<sup>116</sup> Kontrol Sosial Orang Tua Terhadap Anak Kecanduan Game Online Di Kelurahan Pa'baeng-Baeng Kecamatan Tamalate Kota Makassar, "Education , Language , and Culture ( EDULEC )," *Education, Language, and Culture (EDULEC)* 3, no. 1 (2023): 56–68.

<sup>117</sup> Khaerul Umam, Endang Rudiatin et al, *Menyoal Peran Negara dan Masyarakat Dalam Melindungi Perempuan dan Anak Asesmen Pusat Pelayanan Terpadu Pemberdayaan Perempuan dan Anak (P2TP2A) di Empat Kabupaten/Kota di Jawa Barat*, (Jakarta: Pusat Kajian Wanita dan Gender Universitas Indonesia, 2019), 152.

berdampak pada perkembangan anak dimana anak menjadi mudah dihasut serta kurang tanggung jawab.<sup>118</sup>

Dalam wawancara juga diperoleh data bahwa orang tua memiliki cara yang dilakukan yakni dengan mendaftarkan anak pada kursus atau les. Keinginan orang tua tanpa adanya komunikasi dengan anak akan membuat anak tidak memperoleh kebutuhan primer.<sup>119</sup> Orang tua dan anak harus bisa berkomunikasi mengenai apa yang dibutuhkan. Berdasarkan teori inilah komunikasi menjadi poin penting dalam pengawasan terhadap kebiasaan bermain *game online*.

Berdasarkan data yang telah dikumpulkan dan diuji keabsahan data pada penelitian ini telah melalui triangulasi sumber dan metode yang dimana menunjukkan hasil yang absah dan terbukti kebenarannya.

---

<sup>118</sup> Ibid.

<sup>119</sup> Nadiasih, "Pentingnya Peran Orang Tua Dalam Mengawasi Anak Terhadap Game Online."