

PERAN ORANG TUA DALAM MENANGGULANGI KECANDUAN BERMAIN GAME ANAK: STUDI KASUS DI DESA JANTUK KABUPATEN LOMBOK TIMUR

Leila Asparini & Lalu Sumardi

Universitas Mataram

leilaasparini@gmail.com , lalusumardi.fkip@unram.ac.id

Abstract

The purpose of this study is to provide an overview of how the role of parents is in providing efforts to control children's habits of playing online games. The approach used is a qualitative approach. This type of research includes case studies. Sources of data from this study were obtained from informants, namely parents of children who like to play online games and community leaders in Jantuk Village. Data collection techniques were carried out by interviews and observation. The data analysis technique used is an interactive model developed by Miles, Huberman and Saldana which consists of three techniques, namely: data condensation, data display and drawing conclusions. The results showed that parental guidance in overcoming children who are addicted to online games has several ways, namely: limiting the use of gadgets to children, accompanying children to play, directing children to positive activities, giving advice, placing gadgets in a hidden place and setting a password on them. Gadgets, as well as giving consequences to children if they don't comply with the rules made by parents. The results of assisting parents in dealing with children addicted to online games are that children are no longer addicted to online games, are more able to take advantage of time, are responsible when doing something and are more able to manage time when going to play and when doing their schoolwork, and will be more open to the environment. Surrounding.

Keywords : *The Role of Parents ; Children ; Online Game Addiction*

Abstrak : Tujuan penelitian ini untuk memberikan gambaran tentang bagaimana peran orang tua dalam memberikan upaya-upaya dalam mengontrol kebiasaan anak bermain game online. Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kualitatif. Jenis penelitian ini termasuk Studi kasus. Sumber data dari penelitian ini diperoleh dari informan yaitu orang tua dari anak-anak yang gemar bermain permainan online dan tokoh masyarakat Desa Jantuk. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan wawancara dan observasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah model interaktif yang dikembangkan oleh Miles, Huberman dan Saldana yang terdiri dari tiga teknik, yaitu: kondensasi data, display data dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bimbingan orang tua dalam menanggulangi anak yang kecanduan game online memiliki beberapa cara yaitu: membatasi penggunaan gadget pada anak, mendampingi anak bermain, mengarahkan anak ke kegiatan yang bersifat positif, memberikan nasihat, taruh gadget di tempat yang tersembunyi dan buat sandi pada gadget, serta memberikan konsekuensi pada anak jika ia tidak mematuhi aturan

yang dibuat oleh orang tua. Hasil pendampingan orang tua dalam menanggulangi anak kecanduan game online adalah anak menjadi tidak kecanduan game online lagi, lebih bisa memanfaatkan waktu, bertanggung jawab ketika mengerjakan sesuatu dan menjadi lebih bisa mengatur waktu ketika akan bermain dan ketika mengerjakan tugas sekolahnya, serta akan lebih terbuka dengan lingkungan sekitarnya.

Kata Kunci : Peran orang tua ; Anak ; Kecanduan game online

PENDAHULUAN

Internet merupakan jaringan teknologi yang berkembang dengan sangat pesat. Internet didesain agar siapapun dapat dengan mudah untuk mengakses informasi yang dibutuhkan. Teknologi internet bebas digunakan oleh siapa pun, kapan pun, dan dimana pun (Herianto, 2013). Bahkan sudah banyak sekolah yang memanfaatkan jaringan teknologi sebagai sarana pendukung (KBM) Kegiatan Belajar Mengajar, beberapa dari mereka menggunakan aplikasi-aplikasi yang tersedia seperti gmail, Google Meet, Zoom Meeting, Google Meet, WhatsApp dan lain sebagainya (Umam et al., 2022). Namun, mudahnya jaringan teknologi akan berdampak juga pada peserta didik untuk mengandalkan jaringan teknologi dalam pembuatan tugasnya (Sumardi et al., 2017). Dengan berkembangnya jaringan internet, manusia zaman sekarang juga dapat melakukan berbagai aktivitas atau kegiatan seperti mencari informasi terkait pekerjaan, mengirim pesan atau mengobrol via whatsapp dengan orang lain, mengembangkan kreatifitas, menjalin hubungan dan bermain Game Online. Dengan adanya kemajuan teknologi ini, kita juga dapat menemukan beragam jenis layanan game online yang tersedia dan mudah untuk di akses oleh berbagai kalangan usia dewasa, remaja bahkan anak-anak. Game online sendiri adalah permainan game yang dimainkan secara online. Yang dimana, permainan ini melibatkan banyak pengguna. Pada mulanya permainan game online tidak sepopuler masa kini, dikarenakan penggunaan gadget tidak sebanyak sekarang. Permainan game online terus berkembang dan semakin canggih seiring dengan berjalannya waktu. Banyak anak-anak sekolah yang memainkan permainan game online seperti *Mobile Legend*, *Clash of Clans*, *Free Fire* dan *PUBG* mulai dari anak SD, SMP dan SMA. Hampir setiap anak mempunyai gadget masing-masing, sehingga mereka dapat memainkannya dimana saja dan kapan saja.

Perilaku bermain game online pada anak dimulai dari rasa penasarannya terhadap sesuatu yang baru dan pengaruh pergaulan dengan teman bermainnya. Permainan *play*

station (PS) adalah permainan dahulu yang sering dimainkan oleh anak-anak. Sekarang, permainan ini dianggap ketinggalan dan kurang diminati karena terdapat permainan yang lebih menyenangkan seperti game online yang biasa diakses melalui komputer-komputer atau gadget dan dimainkan oleh banyak orang dimana saja. Berbagai jenis game online yang selalu banyak menarik minat pemainnya yaitu game teka-teki, strategi, tantangan, petualangan dan musical.

Dampak dan perkembangan yang ditimbulkan dari bermain game online secara terus-menerus tentu akan memiliki dampak negatif, serta menjadikan game online sebagai gaya hidup yang memanfaatkan banyak waktu secara berlebihan, menirukan adegan kekerasan yang terdapat dalam game online, menjadi tremor (gemetar) dan malas belajar. Waktu belajar dan waktu bersosialisasi yang kurang disebabkan oleh kecanduan anak pada aktivitas bermain game online. Jika hal ini terus terjadi secara berkepanjangan dalam jangka waktu yang cukup lama, diperkirakan anak akan menjauhkan dirinya dari pergaulan lingkungan sosial di masyarakat, tidak terbuka terhadap lingkungan sekitarnya, bahkan karena hal tersebut dapat membentuk kepribadian yang menyimpang (kepribadian asosial), dimana anak tidak akan mempunyai ketertarikan untuk beradaptasi dan bergaul dengan lingkungan sosialnya.

Pengetahuan orang tua yang kurang mengenai dampak yang ditimbulkan dari bermain game online dapat mempengaruhi kehidupan keseharian anak baik dari segi sosial maupun psikologi anak. Orang tua sebagai pengawas dalam bermain game online sering kali hanya mengingatkan tanpa ada kontrol atau tindakan lebih lanjut. Orang tua yang sibuk bekerja juga menjadikan berkurangnya waktu dalam memperhatikan dan mengawasi segala kegiatan yang dilakukan anak (Kadir et al., 2020). Karena kurangnya perhatian tersebut, sehingga dapat membuat anak terbiasa bermain game online sesuka hati tanpa pengawasan dan tanpa mengenal waktu. Orang tua tidak hanya memberikan fasilitas, sarana dan prasarana, serta membiayai seluruh kebutuhan sekolah kepada anak. Namun orang tua perlu memperhatikan dan mengawasi anak dalam penggunaan gadget, dan kebiasaan anak diluar sekolah maupun di rumah seperti kebiasaan anak bermain game online agar anak mempunyai batasan dan tidak kecanduan (Ganesty, 2016). Pengawasan orang tua menjadi sangat penting sebab keluarga merupakan tempat yang paling utama bagi anak untuk belajar. Oleh karena itu, orang tua memegang peran penting dalam pembentukan sikap, perilaku dan kepribadian anak serta dalam mengawasi anak-anaknya dalam kebiasaan bermain game online. Sehingga, anak dapat terkontrol dari kebiasaannya dalam bermain

game online dan tidak mengganggu prestasinya disekolah. Agar hal tersebut dapat tercapai maka dibutuhkan tanggung jawab orang tua agar selalu memperhatikan anak dalam kegiatannya di dalam rumah maupun diluar rumah.

Desa Jantuk sebagai tempat penelitian ini berada pada wilayah Lombok timur lebih tepatnya berada pada kecamatan sukamulia. Desa jantuk merupakan desa yang masih kental akan rasa persaudaraan dan silaturahmi yang selalu di jaga. Hal ini dapat dilihat dari ibu-ibu yang masih sering berkumpul untuk sekedar makan bersama dan membiarkan anak-anaknya bermain seperti bermain petak umpet, bermain kelereng, masak-masak dan berbagai permainan lainnya. Namun, seiring berjalannya waktu anak-anak sudah tidak lagi bermain permainan tradisional karena adanya permainan game online sehingga anak cenderung lebih memilih berdiam diri di dalam kamarnya dan mengurangi sosialisasi dengan teman sebaya. Game online memiliki dampak dapat menyebabkan kecanduan pada anak sehingga anak akan memainkannya secara terus menerus dan menghabiskan waktu berjam-jam hanya untuk bermain tanpa memedulikan lingkungan sosialnya. Jika hal ini terjadi secara terus menerus dalam jangka waktu yang lama, anak-anak akan kurang berinteraksi dengan teman sebayanya di dunia nyata akibat kecanduan bermain game online. Oleh sebab itu, pengawasan dari orang tua menjadi salah satu hal yang sangat penting untuk dapat mengontrol kecanduan anak bermain game online. Orang tua harus selalu berusaha melakukan peran dengan sebaik-baiknya sebagai pembentuk sikap dan tingkah laku anak. Sehingga anak dapat terkontrol dan kecanduannya dalam bermain game online tidak mengganggu proses belajarnya disekolah (Kardina, 2020).

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti melakukan studi tentang “Peran Orang Tua dalam Menanggulangi Anak yang Kecanduan Bermain Game Online di Desa Jantuk, Lombok Timur”. Karena peneliti melihat pada kenyataannya banyak anak yang mengalami kecanduan bermain game online. Berdasarkan uraian di atas, didapatkan tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui peran yang dapat dilakukan orang tua dalam menanggulangi anak yang kecanduan bermain Game Online.

METODE

Dalam menyelesaikan permasalahan diatas, pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian studi kasus. Pendekatan Kualitatif adalah pendekatan yang digunakan untuk meneliti permasalahan manusia dan perilakunya didalam masyarakat. Dimana, peneliti akan mendapatkan hasil penelitian berdasarkan laporan pengumpulan data dan analisa data yang diperoleh secara langsung di lapangan, kemudian di diuraikan dalam laporan penelitian secara rinci dan sistematis. Sedangkan, jenis penelitian studi kasus merupakan metode penelitian yang dilakukan untuk menyelidiki secara teliti suatu data dengan cara mengumpulkan setiap informasi secara lengkap menggunakan prosedur-prosedur pengumpulan data yang relevan. Studi kasus adalah penelitian yang biasanya dipakai dalam menyelidiki fenomena dalam konteks kehidupan nyata, sehingga jenis penelitian ini sangat cocok digunakan oleh peneliti. Dalam penelitian ini, kasus yang diteliti adalah peran orang tua dalam menanggulangi anak kecanduan bermain game online.

Dalam mengumpulkan data, sumber data yang digunakan dalam penelitian ini diperoleh dari informan dan fenomena. Pengertian informan adalah seseorang yang dapat memberikan informasi yang dibutuhkan peneliti, dimana seorang tersebut adalah orang yang paham terkait dengan objek penelitian serta mampu memberikan penjabaran tentang topik penelitian yang diangkat. Teknik penentuan informan menggunakan purposive sampling. Purposive sampling adalah teknik penentuan infoman yang ditetapkan secara sengaja atas dasar kriteria atau pertimbangan tertentu yang berkaitan dengan studi kasus yang diteliti dan tujuan peneliti. Setelah melakukan pusposive sampling atau penentuan informan, peneliti mengambil data wawancara dari 5 informan yaitu: Asyirin, Herawati, Mukhlisatun, Fatin Hidayati dan Marta. Infoman dalam penelitian ini yaitu orang tua dari anak-anak yang gemar bermain permainan game online dan tokoh masyarakat di Desa Jantuk, Kecamatan Sukamulia Kabupaten Lombok Timur. Fenomena adalah rangkaian peristiwa sosial serta bentuk keadaan yang dapat diamati di lapangan dan dinilai lewat disiplin ilmu tertentu.

Penelitian ini dilaksanakan di Desa Jantuk, Kecamatan Sukamulia, Kabupaten Lombok Timur, Nusa Tenggara Barat, dengan ketentuan diberikan waktu selama 2 minggu untuk melakukan pengumpulan data dilapangan. Mulai dari tanggal 19 Oktober 2022 hingga tanggal 2 November 2022.

Berdasarkan sumber data diatas, teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini ada dua teknik, yaitu: wawancara dan observasi. Teknik wawancara adalah interaksi yang dilakukan dua orang atau lebih dengan tujuan untuk mengumpulkan data yang diperlukan peneliti. Wawancara ini bisa dilakukan secara langsung maupun tidak langsung. Selain itu, wawancara juga dapat dilakukan secara tertutup maupun terbuka. Dimana, informan menyadari bahwa ia sedang di wawancarai. Wawancara dilakukan dengan instrumen pedoman wawancara yang dirancang secara terstruktur. Data yang dikumpulkan adalah data yang dibutuhkan peneliti untuk mendukung penelitian. Teknik Observasi adalah proses pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan dan mencatat segala fenomena yang ada. Observasi dilakukan dengan pedoman observasi yang dirancang secara terstruktur, pemantauan dan pencatatan secara sistematis serta dihubungkan dengan proposisi-proposisi yang umum, serta dapat diperiksa dan dikontrol, validasi, reliabilitas dan ketelitiannya. Observasi dilakukan untuk memperoleh data yang valid dan data yang sesuai dengan tujuan penelitian.

Data yang dikumpulkan kemudian dianalisis dengan teknik analisis model interaktif yang dikembangkan oleh Miles et al. (2018) yang terdiri dari tiga tahapan yaitu: kondensasi data, display data dan penarikan kesimpulan. Kondensasi dilakukan dengan memilih data pokok yang dapat digunakan dalam penelitian. Kondensasi data dalam penelitian ini dilakukan dengan format tabel yang terdiri dari bagian masalah dan hasil penelitian, hasil wawancara dan observasi yang dikumpulkan, kemudian di letakkan pada kolom tabel penelitian. Sehingga, data yang telah di kondensasi dapat memberikan gambaran yang jelas dan mempermudah peneliti dalam mengumpulkan data selanjutnya. Display data digunakan dengan kata-kata naratif, sehingga memberikan data yang rinci. Kemudian data tersebut disusun secara terstruktur dan sistematis, sehingga pembaca akan lebih mudah untuk memahami penelitian ini. Setelah melakukan reduksi dan penyajian data peneliti akan melakukan penarikan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Media bermain anak pada saat ini telah mengikuti perkembangan zaman. Jika dulu media bermainnya adalah robot, boneka dan alat masak, kini mereka lebih suka untuk memainkan gadget yang didalamnya terdapat berbagai aplikasi game online. Jika dimainkan

dalam waktu tertentu, bermain game online tidak akan menjadi masalah. Namun, jika tidak memiliki batasan waktu, bermain game online dapat menyebabkan kecanduan (Munita, 2021). Jika terus dibiarkan, maka kecanduan tersebut dapat berdampak buruk bagi anak. Oleh karena itu, orang tua perlu tahu cara yang tepat untuk menanggulangi anak bermain game online.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan 2 teknik pengumpulan data, yaitu wawancara dan observasi. Berdasarkan 2 teknik tersebut, ditemukan 6 cara orang tua di Desa Jantuk, Lombok Timur dalam menanggulangi anak yang kecanduan bermain game online. 6 cara orang tua tersebut tergambar pada tabel dibawah ini.

Table 1. Cara orang tua dalam menanggulangi anak yang kecanduan bermain game online

| Masalah Penelitian | Hasil Penelitian |
|--|---|
| Cara orang tua dalam menanggulangi anak yang kecanduan bermain game online | 1. Membatasi penggunaan <i>gadget</i> pada anak |
| | 2. Mendampingi anak bermain |
| | 3. Mengarahkan anak ke kegiatan yang bersifat positif |
| | 4. Memberikan nasihat |
| | 5. Taruh gadget di tempat yang tersembunyi dan buat sandi pada gadget |
| | 6. Memberikan Konsekuensi |

Pembahasan

Sebagaimana yang dikemukakan pada hasil diatas, diketahui ada 6 cara yang dapat dilakukan orang tua dalam menanggulangi kecanduan anak bermain game online.

Pertama, Membatasi penggunaan gadget pada anak. Kecanduan bermain game online bisa dilakukan dengan cara membatasi penggunaan gadget, karena gadget adalah awal dari anak kecanduan game online. Anak sudah mulai game online karena mendapatkan akses memainkan gadget. Hal ini sejalan dengan apa yang dikemukakan Bapak Asyirin, salah seorang informan yang anaknya kecanduan bermain game online, ia mengatakan “*Anak saya mulai bermain game online sejak dibelikan gadget*”. Tentunya pembelian gadget pada awalnya untuk kepentingan Pendidikan, namun jika dibiarkan dan tidak diawasi, pemakaian gadget akan berdampak negatif pada anak. Untuk itu, pentingnya peran orang tua dalam membatasi penggunaan gadget pada anak.

Orang tua dapat membatasi anak dalam penggunaan gadget dengan cara, dalam satu hari diberikan waktu beberapa menit dan dalam seminggu diberikan waktu beberapa jam. Orang tua perlu memperhatikan dan mengawasi anak dalam penggunaan gadget, kebiasaan anak diluar sekolah maupun di rumah perlu diawasi, seperti kebiasaan anak bermain game online, diharapkan agar anak mempunyai batasan dan tidak kecanduan. Dengan membatasi waktu anak untuk menggunakan gadget, maka tidak akan ada kesempatan baginya untuk bermain game online sesuka hati. Orang tua penting untuk bersikap tegas dalam menetapkan batasan waktu anak dalam penggunaan gadget. Ajarkan ia untuk meminta izin terlebih dahulu sebelum menggunakan gadget dan mengembalikan gadget kepada orang tua setelah selesai digunakan (Nurkumalasari, 2016).

Kedua, Mendampingi anak bermain. Orang tua harus mendampingi anak bermain dengan cara ikut bermain dengan anak secara langsung agar dapat membuat anak melupakan game online. Ajak anak bermain dengan permainan apa saja, seperti permainan modern dan permainan tradisional. Permainan modern memiliki jenis permainan yang berbagai macam. Oleh karena itu, orang tua perlu untuk memilihkan game online yang edukatif, karena dengan cara ini anak akan terhindar dari game yang berunsur kekerasan dan pornografi. Game online sendiri juga dapat membuat moral anak menjadi menurun (Halimatussakdiah et al., 2022). Menurut Sumardi et al. (2017), penyalahgunaan Teknologi Informasi (TI) adalah salah satu faktor penyebab menurunnya moral bangsa. Teknologi informasi tidak boleh disalahgunakan untuk bermain game online saja, namun teknologi

informasi juga harus digunakan untuk sesuatu yang bermanfaat (Rayadi et al., 2019). Untuk itulah pentingnya orang tua mengawasi anak ketika melakukan aktivitas belajar dan bermain. Adapun contoh permainan tradisional yaitu petak umpet, hompimpa, engklek dan lainnya. Orang tua dan anak dapat bermain didalam maupun diluar rumah. Anak akan lebih merasa senang ketika bermain bersama dengan orang tuanya. Bermain bersama-sama antara anak dan orang tua dapat meningkatkan bonding pada anak dan orang tua. Peringatkan anak untuk berhenti bermain dan melakukan kegiatan lainnya, seperti makan atau belajar saat waktu bermain telah habis.

Orang tua juga harus lebih pandai dalam memahami alasan anak dalam menggunakan gadget. Sering kali anak meminta izin untuk menggunakan gadget dengan alasan sebagai media pembelajaran, sehingga orang tua memberikan izin kepada anak untuk menggunakan gadget. Hal ini sejalan dengan apa yang dikemukakan Herawati, salah seorang tokoh masyarakat Desa Jantuk *“saya membelikan anak saya gadget pada awalnya untuk digunakan sebagai alat mencari informasi mengenai mata pelajaran nya disekolah”*. Namun, jika tidak diawasi, anak akan membuka game online secara diam-diam.

Ketiga, Mengarahkan anak ke kegiatan yang bersifat positif. Jika anak terbiasa untuk berada di dalam rumah dan menghabiskan seluruh waktunya untuk bermain game online, maka orang tua harus pintar dalam menyusun beberapa kegiatan lain untuk anak. Kegiatan tersebut dapat membuat anak lebih aktif untuk bergerak dan mau keluar dari kamar, serta anak akan belajar dengan sesuatu yang ada di sekitarnya. Untuk itu orang tua perlu untuk mencari kegiatan pengganti game online yang menyenangkan, seperti mengajaknya berbelanja, membersihkan rumah, menyiram tanaman, membersihkan halaman, atau kegiatan positif lainnya yang dapat dilakukan dilingkungan setempat. Kebiasaan dan cara pandang lingkungan setempat menyebabkan anak akan cenderung untuk melakukan apa yang dilihatnya (Asmiati et al., 2022). Jika, lingkungannya memperlihatkan kebiasaan yang positif, maka anak akan mengikuti kebiasaan positif tersebut. Beberapa kegiatan yang dapat dilakukan dalam pemanfaatan waktu agar produktif adalah dengan relaksasi, hiburan, serta mengembangkan bakat dan potensi diri.

Dengan beberapa kegiatan tersebut memang tidak akan membuat anak melepaskan kecanduan akan game online begitu saja, paling tidak kecanduannya untuk terus bermain game online bisa sedikit teralihkan. Mengarahkan anak ke kegiatan yang bersifat positif ini tentunya banyak orang tua yang setuju akan hal tersebut. Menurut Marta seorang tokoh

masyarakat Desa Jantuk, Lombok Timur *“Bila perlu pemerintah desa juga ikut menyuarakan kegiatan dalam masyarakat kebususnya anak muda. Misalnya membuat permainan bola voli, bulu tangkis atau jenis olahraga yang lain. Lomba tersebut diadakan dan di agendakan setiap setahun sekali atau pada saat ada acara”*.

Keempat, Memberikan nasihat. Memberikan nasihat perlu dilakukan agar anak dapat mengerti mengenai dampak-dampak yang terjadi pada dirinya akibat kecanduan bermain game online (Miranti & Putri, 2021). Orang tua dapat mengajak anak berbicara mengenai beberapa dampak negatif dari game online yang pernah terjadi kepadanya. Dengan memberikan contoh secara nyata, anak akan lebih mudah untuk mengerti dan memahaminya. Misalnya, karena bermain game online semalaman menjadikan anak bangun tidur kesiangan, kesehatannya jadi terganggu karena jadwal makan yang tidak teratur, ketinggalan pelajaran karena sering tidur dalam kelas atau dimarahi guru karena sering tidak mengerjakan PR.

Mengubah anak hanya melalui kata-kata bukan hal yang mudah. Namun, peran orang tua sepenuhnya diperlukan untuk mencegah berbagai penyimpangan yang dilakukan anak karena bagaimanapun juga orang tua ialah orang yang sangat berpengaruh dan bertanggung jawab terhadap anak (Erzad, 2017; Damsy et al., 2014). Anak-anak akan cenderung mencontoh dan mendengarkan tutur kata dan perilaku yang dilakukan oleh orang tuanya. Sehingga, anak akan menuruti perkataan orang tuanya. Daripada memaksakan anak untuk berhenti bermain game online, lebih baik bicarakan secara perlahan dengan anak karena anak akan mendengarkan dengan baik dan tidak berani untuk membantah. Sebab bagaimanapun, anak sudah terlanjur kecanduan. Jadi butuh waktu lama bagi anak untuk menghentikannya. Duduklah bersama anak dan jelaskan keadaannya bahwa ia mungkin sudah kecanduan bermain game online. Jelaskan fakta-fakta yang telah terjadi sebelumnya karena kecanduan, bahwa ia mulai sulit untuk disuruh makan, mandi, belajar dan mengatur waktunya. Anak juga lebih sering menghabiskan waktu bermainnya dengan teman-teman sebayanya. Biasanya mereka mempunyai teman *Mabar* (Main Bareng) game online yang sama dan dapat dimainkan beberapa pemain. Menurut salah seorang informan yaitu Mukhlisatun yang mengatakan *“kalo saya sedang jalan, saya sering melihat anak-anak yang sedang berkumpul di teras rumah salah seorang warga untuk bermain game online dengan teman-temannya”*. Kecanduan anak bermain game online sering kali karena pengaruh teman bermainnya. Teman ialah orang yang dapat memberikan pengaruh dalam berbagai aspek kehidupan seseorang. Untuk itulah penting sekali orang tua untuk memberikan nasihat

kepada anaknya untuk pandai memilih teman bermain agar anak tidak terpengaruh dari teman yang kecanduan bermain game online.

Kelima, Taruh gadget di tempat yang tersembunyi dan buat sandi pada gadget. Media permainan anak untuk memainkan game online adalah gadget. Jadi, orang tua sebaiknya tidak meletakkan gadget ditempat yang mudah terjangkau. Orang tua dapat meletakkannya di laci lemari atau dalam lipatan baju. Ini akan menyulitkan anak untuk bermain gadget secara diam-diam. Tidak lupa juga orang tua harus pasang kata sandi yang sulit ditebak. Kata kunci yang memiliki sifat rahasia untuk melindungi data dari akses orang lain yang ingin mengaksesnya tanpa izin. Pemasangan sandi dilakukan agar anak tidak dapat mengakses gadget dengan mudah. Jadi, anak harus mendapatkan izin orang tua lebih dahulu sebelum memainkan game online. Dengan melakukan hal tersebut orang tua mengharapkan adanya perubahan pada kecanduan anak bermain game online dapat berkurang, karena banyak sekali perubahan yang terjadi akibat anak selalu bermain game online. Menurut Bapak Asyirin *“Ada rasa kekecewaan dan kekhawatir terhadap kesehatan dan banyak mata pelajaran disekolah yang terbengkalai. Serta setelah kecanduan bermain game online, kegiatannya sehari-hari hanya bermain game dan berfokus pada gadget nya saja. Bahkan saat baru bangun tidur, hal pertama yang dilakukan adalah mencari gadget”*. Hal tersebut terjadi ketika orang tua membiarkan anaknya menggunakan gadget dan tidak memberikan batasan waktu dalam menggunakannya. Karena itulah perlunya orang tua untuk menyembunyikan gadget dan membuat kata sandi pada gadget agar dapat mengontrol perubahan negatif pada anak.

Keenam, Memberikan Konsekuensi. Menerapkan konsekuensi jika anak tidak menaati aturan dapat menjadi cara untuk menanggulangi kecanduan game online. Namun, konsekuensi ini bukan berarti orang tua memberikan hukuman fisik, seperti memukul atau mencubit anak. Konsekuensi yang dimaksud ini dapat dikatakan sebagai “hukuman baik”, misalnya mengurangi waktu bermain game online, menonton televisi, atau sarana hiburan lainnya yang disukai anak. Konsekuensi juga dapat berupa sistem denda, jika melanggar aturan maka anak dapat membayar denda berupa uang jajan yang dikurangi. Seperti yang dikatakan Fatin Hidayati *“Bila perlu dikenakan denda jika tidak mengikuti aturan tersebut agar ada rasa tanggung jawab pada peraturan itu”*. Dengan begitu, ia akan berusaha untuk menaati aturan yang telah dibuat agar waktu bermainnya dan uang jajannya tidak dikurangi.

Selain konsekuensi, orang tua juga dapat memberikan anak penghargaan jika ia berhasil menaati segala peraturan yang telah dibuat. Penghargaan adalah apresiasi yang

diberikan dalam bentuk uang atau benda kepada seseorang yang telah bekerja lebih baik dari sebelumnya atau lebih baik dari orang lain. Misalnya, orang tua dapat memberikan penghargaan seperti menyajikan makanan favorit anak atau mengajak anak bepergian. Hal ini juga akan melatih perilaku dan sikap disiplin pada anak.

KESIMPULAN

Orang tua memiliki peran yang sangat penting bagi anak agar mereka dapat berkembang dan tumbuh dengan baik, terutama perannya dalam menanggulangi kecanduan bermain game online pada anak. Peran orang tua sangat berpengaruh untuk menanggulangi kecanduan game online pada anak. Cara orang tua dalam menanggulangi kecanduan bermain game online, yaitu: membatasi penggunaan gadget pada anak, mendampingi anak bermain, mengarahkan anak ke kegiatan yang bersifat positif, memberikan nasihat, taruh gadget di tempat yang tersembunyi dan buat sandi pada gadget, serta memberikan konsekuensi pada anak jika ia tidak mematuhi aturan yang dibuat oleh orang tua. Hasil pendampingan orang tua dalam menanggulangi anak kecanduan bermain game online adalah anak menjadi tidak kecanduan bermain game online lagi, bertanggung jawab ketika mengerjakan sesuatu, patuh kepada orang tua, lebih bisa mengatur waktu ketika akan awbermain dan ketika akan mengerjakan aktivitas lainnya, serta akan lebih terbuka dengan lingkungan sekitarnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Asmiati, A., Sumardi, L., Ismail, M., & Alqadri, B. (2022). Faktor-Faktor Penyebab Rendahnya Minat Melanjutkan Studi Anak Pada Masyarakat Nelayan di Desa Seruni Mumbul Kabupaten Lombok Timur. *Jumlah Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(2c), 786–793.
- Damsy, Y. J., Supriadi, S., & Rivaei, W. (2014). Peran Orang Tua dan Guru Dalam Mengatasi Sikap dan Perilaku Menyimpang Anak. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 3(2), 13–20.
- Erzad, A. M. (2017). Peran Orang Tua Dalam Mendidik Anak Sejak Dini di Lingkungan Keluarga. *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 5(2), 414–431.
- Ganestyia, K. (2016). "Peranan Orang Tua Dalam Upaya Mengatasi Kecanduan Game Online Siswa SMP Negeri 20 Malang". *Disertasi*. Universitas Negeri Malang. Yogyakarta
- Halimatussakdiah, B., Sumardi, L., & Zubair, M. (2022). Penyimpangan Moral Siswa: Studi Kasus di SMPN 2 Kediri, Lombok Barat. *JPKN: Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 6(1), 103–112.

- Herianto, E. (2013). e-Learning, Implementasi Teknologi di Era Belajar: Kajian pada Mata Kuliah Kurikulum PKN di Jurusan PIPS FKIP Universitas Mataram. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 20(1), 1–8.
- Kadir, A., Kamri, R., & Amri, S. R. (2020). Peran Orangtua Dalam Meminimalisir Kecanduan Game Online Pada Anak. *Jurnal Riset Golden Age PAUD UHO*, 3(3), 255–259.
- Kardina. (2020). "Peran Orang Tua Dalam Meminimalisir Kecanduan Game Online Pada Anak Usia Sekolah di Kota Palopo". *Disertasi*. IAIN Palopo. Kota Palopo
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldana, J. (2014). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook* (3rd ed.). USA: SAGE Publication, Inc.
- Miranti, P., & Putri, L. D. (2021). Waspada! Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini. *Jurnal Cendekiawan Ilmiah PLS*, 6(1), 58–66.
- Munita, Z. Z. (2021). "Peran Orang Tua Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online Pada Anak di Desa Jeblogan Kecamatan Paron Kabupaten Ngawi". *Disertasi*. IAIN Ponorogo. Jawa Timur.
- Nurkumalasari, N. (2016). "Peran Bimbingan Orang Tua Dalam Upaya Mengurangi Kebiasaan Bermain Game Online Pada Anak di Kelurahan Maccorawalie Kecamatan Watang Sawitto Kabupaten Pinrang". *Disertasi*. IAIN Parepare. Kota Parerpare
- Rayadi, R., Budjang, G., & Al Hidayah, R. (2019). Analisis Peran Orang Tua Terhadap Kebiasaan Anak Bermain Game Online Studi di Desa Tanjung Bugis. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 8(3), 1–11.
- Sumardi, L., Rispawati, R., & Ismail, M. (2017a). Dampak Teknologi Informasi Terhadap Pembelajaran. *El-Hikam: Jurnal Pendidikan dan Kajian Keislaman*, 10(2), 300–318.
- Sumardi, L., Rispawati, R., & Ismail, M. (2017b). The Effect of Information Tecnology on Learning (A Study on Civic and Pancasila Education Students at Mataram University). *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 24(2), 73–78.
- Umam, F., Alqadri, B., & Ismail, M. (2022). Pelaksanaan Pembelajaran Daring di Prodi PPKn FKIP Universitas Mataram. *Jurnal Pendidikan Sosial Keberagaman*, 9(1), 49–56.