

**STRATEGI ORANG TUA DALAM PENANGANAN *GAME*  
*ONLINE* PADA SISWA SMP NEGERI 6 SIMEULUE TIMUR**

**SKRIPSI**

Diajukan Oleh :

**FELILA PUSPITA**  
**NIM. 180201189**

Mahasiswa Prodi Pendidikan Agama Islam

Fakultas Tarbiyah dan Keguruan



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY**  
**DARUSALAM-BANDA ACEH**

**1443 H/2022 M**

**STRATEGI ORANG TUA DALAM PENANGANAN *GAME ONLINE*  
PADA SISWA SMP NEGERI 6 SIMEULUE TIMUR**

**SKRIPSI**

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK) Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh Sebagai Salah Satu Beban Studi Untuk Memperoleh Gelar Sarjana (Strata 1) dalam Ilmu Pendidikan Agama Islam

Oleh:

**FELILA PUSPITA**

NIM. 180201189

Mahasiswa Prodi Pendidikan Agama Islam  
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Disetujui Oleh:

جامعة الرانيري

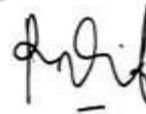
A R - R A N I R Y

Pembimbing I

Pembimbing II



Mashuri, S.Ag. M.A  
NIP. 197103151999031009



Realita, S.Ag. M.Ag  
NIP. 197710102006042002

**STRATEGI ORANG TUA DALAM PENANGANAN GAME ONLINE  
PADA SISWA SMP NEGERI 6 SIMEULUE TIMUR**

**SKRIPSI**

Telah Diuji oleh Panitia Munaqasyah Skripsi  
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus  
Serta Diterima sebagai Salah Satu Beban Study Program Sarjana (S-1)  
dalam Ilmu Pendidikan Agama Islam

Pada Hari/Tanggal:

Sabtu, 24 Desember 2022 M  
30 Jumadil Awal 1444 H

**Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi**

Ketua,



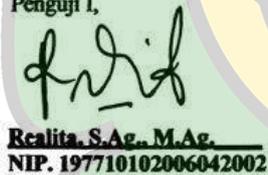
Dr. Mashuri, M.A.  
NIP. 197103151999031009

Sekretaris,



Cut Rizki Muetika, M.Pd.  
NIP. -

Penguji I,



Realita, S.Ag., M.Ag.  
NIP. 197710102006042002

Penguji II,



Abdul Haris Hasmar, S.Ag., M.Ag.  
NIP. 197204062014111001

Mengetahui,

Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry  
Darussalam Banda Aceh



Fitri Safri Muli, S.Ag., M.A., M.Ed., Ph.D  
NIP. 197301021997031003

## LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Felila Puspita  
NIM : 180201189  
Prodi : Pendidikan Agama Islam  
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan (FTK)  
Judul Skripsi : Strategi Orang Tua dalam Penanganan *Game Online* pada Siswa SMP Negeri 6 Simeulue Timur

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggung jawabkannya.
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah dan karya orang lain.
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkab sumber asli atau izin pemiliknya.
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data.
5. Mengerjakan serndiri karya ini dan mampu bertanggung jawab atas karya ini.

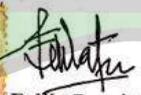
Bila ini kemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dpertanggung jawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang beralaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Banda Aceh, 16 Desember 2022

Yang Menyatakan,



  
Felila Puspita  
180201189

## ABSTRAK

Nama : Felila Puspita  
NIM : 180201189  
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/Pendidikan Agama Islam  
Judul : Strategi Orang Tua dalam Penanganan *Game Online* pada Siswa SMP Negeri 6 Simeulue Timur  
Pembimbing I : Dr. Mashuri, M.A  
Pembimbing II : Realita, S.Ag, M.Ag  
Kata Kunci : Strategi, Orang Tua, *Game Online*.

Siswa-siswa SMP Negeri 6 Simeulue Timur banyak telah terpengaruh oleh *game online*. Bermain *game online* yang tidak hanya dapat menyebabkan siswa menjadi candu dan sulit berinteraksi secara sosial dalam kehidupan nyata. Bermain yang berlebihan menyebabkan kerusakan pada faktor psikologi anak. Oleh karena itu, diperlukan strategi dari orang tua siswa dalam penanganan *game online* pada siswa SMP Negeri 6 Simeulue Timur. Berdasarkan dari latar belakang tersebut, maka yang menjadi rumusan masalah pada penelitian ini adalah: 1) Apa faktor utama yang menyebabkan siswa SMP Negeri 6 Simeulue Timur bermain *game online*. 2) Bagaimana strategi orang tua dalam penanganan *game online* pada siswa SMP Negeri 6 Simeulue Timur. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pendekatan *mix methods* yaitu gabungan antara metode penelitian kuantitatif dan metode penelitian kualitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SMP Negeri 6 Simeulue Timur yang berjumlah 85 siswa dan sampelnya berjumlah 38 siswa laki-laki yang bermain *game online Chip Domino Island*. Adapun teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu menggunakan angket dan wawancara. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teknik analisis kuantitatif guna untuk menjawab rumusan masalah pertama yang dianalisa dengan menggunakan rumus persentase (%) yang diperoleh dari hasil angket dan teknik analisis data yang digunakan untuk menjawab rumusan masalah kedua yaitu teknik analisis data kualitatif yang diperoleh dari hasil wawancara. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa faktor utama yang menyebabkan siswa laki-laki di SMP Negeri 6 Simeulue Timur bermain *game online Chip Domino Island* yaitu faktor dari lingkungan bergaul, hal ini dibuktikan dari hasil angket bahwasanya yang menjawab lingkungan bergaul sebanyak 27 siswa atau (71,05%). Adapun strategi/cara yang dilakukan oleh orang tua dari siswa tentang penanganan *game online* pada siswa SMP Negeri 6 Simeulue Timur yaitu: tidak mendukung anak bermain *game online*, membatasi uang jajan, memberikan batasan waktu, menghindari anak untuk berinteraksi dengan pemain *game online Chip Domino Island*, memberikan saran dan nasihat serta memberikan perhatian lebih kepada anak. Maka dapat disimpulkan bahwa, strategi/cara yang dilakukan oleh sebagian orang tua siswa dalam penanganan *game online* pada siswa SMP Negeri 6 Simeulue Timur memiliki sikap peduli dan memiliki strategi yang tepat agar anak-anaknya tidak terpengaruh atau candu dengan *game online* terkhusus *game online Chip Domino Island*.

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Syukur Alhamdulillah, penulis ucapkan kepada Allah SWT yang telah memberikan kesehatan dan kesabaran, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Strategi Orang Tua dalam Penanganan *Game Online* pada Siswa SMP Negeri 6 Simeulue Timur”. Shalawat beriring salam penulis sanjung sajikan kepada Nabi besar yaitu Nabi Muhammad SAW, beserta sahabat beliau yang telah membawa umatnya dari alam kebodohan kepada alam yang penuh ilmu pengetahuan.

Skripsi ini diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan Agama Islam pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh. Selama pelaksanaan penelitian dan penyelesaian penulisan skripsi ini penulis banyak mendapatkan bimbingan, arahan, motivasi dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis ingin mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Teristimewah penulis persembahkan skripsi ini kepada kedua orang tua tercinta yaitu Ayahanda Jafarudin dan Ibunda Minawati, serta kepada seluruh anggota keluarga, atas segala do'a, kasih sayang dan dukungannya.
2. Tak lupa pula penulis ucapkan terimakasih kepada Kakak tercinta Deviana dan Kakak yang paling sabar dan selalu dirindukan disetiap harinya yaitu Yuni Astuti (Almh) dan Abang tersayang yaitu Habibi.

3. Bapak Prof. Safrul Muluk, S.Ag, M.A, M.Ed, P.h.D, Selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Ar-Raniry Banda Aceh.
4. Bapak Dr. Marzuki S.Pd.I., M.S.I, selaku ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam, FTK, UIN Ar-Raniry Banda Aceh.
5. Bapak Mashuri, S.Ag, M.A, selaku pembimbing I yang telah meluangkan waktu untuk membimbing dan memberikan arahan dalam proses pelaksanaan penelitian sehingga terselesainya skripsi ini dengan baik.
6. Ibu Realita, S.Ag, M.Ag, selaku pembimbing II yang telah membantu dan memberikan arahan sehingga terselesainya skripsi ini dengan baik.
7. Dra. Hamdiah, M.A. selaku penasehat akademik, yang telah memberikan arahan dengan lemah lembut dan memberikan motivasi sehingga terselesainya skripsi ini dengan lancar.
8. Kepada seluruh dosen Prodi Pendidikan Agama Islam yang telah banyak memberikan ilmu, dukungan dan motivasi kepada penulis dari proses perkuliahan hingga selesainya penulisan skripsi ini.
9. Kepada seluruh mahasiswa/I prodi Pendidikan Agama Islam leting 2018, terkhususnya kepada sahabat dan teman-teman unit 07 yang telah berjuang bersama-sama.
10. Kepada sahabat terbaik dan sefrekuensi Vitria Maulida, Siti Munawarah (Monel) dan Nela Rismayanti yang telah sama-sama menjadi pejuang skripsi pergi pagi pulang malam dan saling memotivasi satu sama lain.

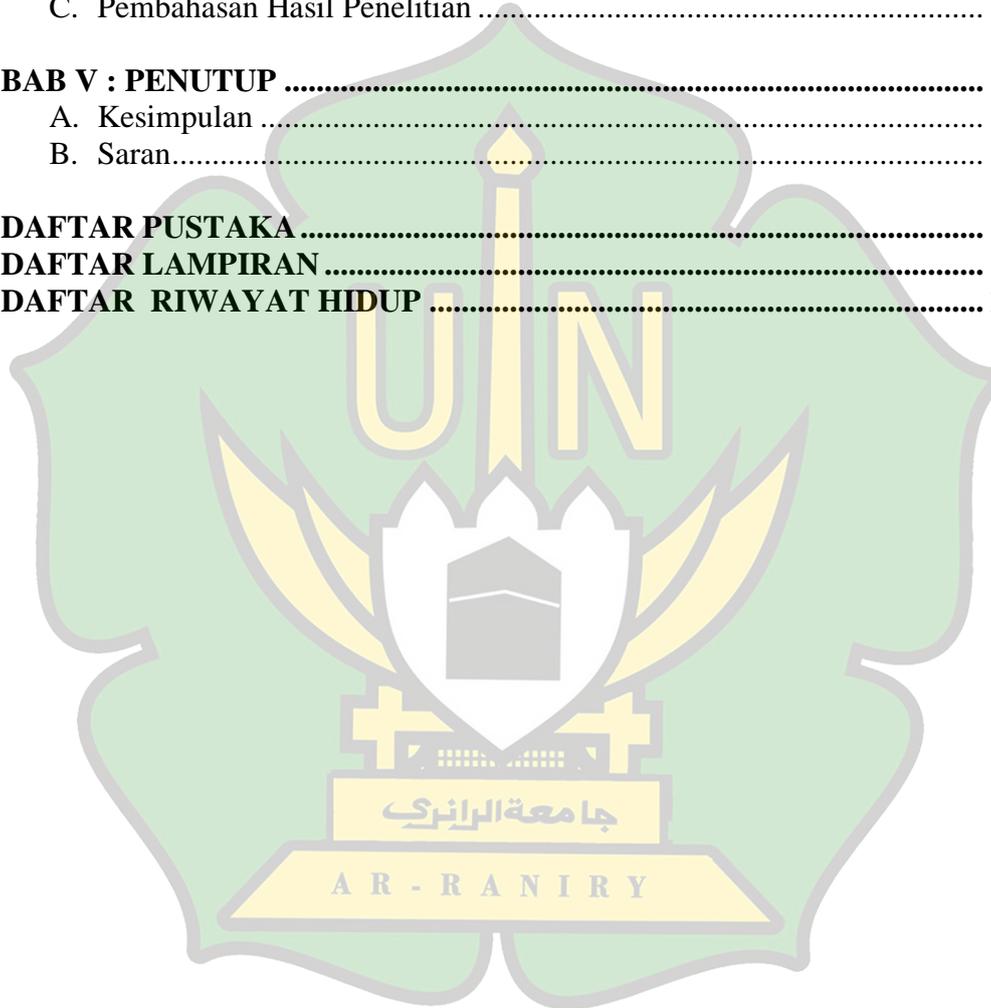
Banda Aceh, 16 Desember 2022  
Penulis,

Felila Puspita

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMPUL JUDUL</b>	
<b>LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING</b>	
<b>LEMBAR PENGESAHAN SIDANG</b>	
<b>LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH</b>	
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xi</b>
<b>BAB I : PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah .....	6
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Manfaat Penelitian.....	7
E. Definisi Operasional.....	8
<b>BAB II : STRATEGI ORANG TUA DALAM PENANGANAN     <i>GAME ONLINE</i> PADA SISWA SMP NEGERI 6     SIMEULUE TIMUR .....</b>	<b>10</b>
A. Strategi Orang Tua .....	10
1. Pengertian Strategi Orang Tua dalam Pendidikan Anak.....	10
2. Peran Orang Tua dalam Pembentukan Akhlak Anak .....	14
B. Konsep <i>Game Online</i> .....	16
1. Pengertian <i>Game Online</i> dan Jenis-jenisnya.....	16
2. Faktor-faktor Penyebab Anak Bermain <i>Game Online</i> .....	21
3. Cara Penanganan Kecanduan <i>Game Online</i> pada Anak .....	22
4. Dampak Positif dan Negatif <i>Game Online</i> .....	23
C. Perkembangan Siswa Sekolah Menengah Pertama.....	25
1. Tahapan Perkembangan Siswa Sekolah Menengah Pertama.....	25
2. Karakteristik Siswa Sekolah Menengah Pertama .....	26
D. Cara Orang Tua Mengatasi Masalah <i>Game Online</i> pada Anak Remaja.....	28
<b>BAB III : METODE PENELITIAN.....</b>	<b>31</b>
A. Jenis Penelitian.....	31
B. Populasi dan Sampel Penelitian .....	32
C. Teknik Pengumpulan Data .....	33
D. Instrumen Pengumpulan Data .....	34
E. Teknik Analisis Data .....	36

<b>BAB IV : HASIL PENELITIAN .....</b>	<b>38</b>
A. Gambaran Umum Profil Sekolah.....	38
1. Profil SMP Negeri 6 Simeulue Timur.....	38
B. Hasil Penelitian .....	42
1. Faktor Utama yang menyebabkan Siswa SMP Negeri 6 Simeulue Timur Bermain <i>Game Online</i> .....	42
2. Strategi Orang Tua dalam Penanganan <i>Game Online</i> pada Siswa SMP Negeri 6 Simeulue Timur.....	51
C. Pembahasan Hasil Penelitian .....	75
<b>BAB V : PENUTUP .....</b>	<b>79</b>
A. Kesimpulan .....	79
B. Saran.....	80
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>82</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>86</b>
<b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP .....</b>	<b>114</b>



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	: Kisi-kisi Pedoman Wawancara .....	36
Tabel 4.1	: Daftar Sarana dan Prasarana SMP Negeri 6 Simeulue Timur.....	40
Tabel 4.2	: Data Guru dan Karyawan SMP Negeri 6 Simeulue Timur.....	41
Tabel 4.3	: Jumlah Siswa SMP Negeri 6 Simeulue Timur.....	41
Tabel 4.4	: Darimana pertama kali anda mengenal <i>game online</i> ( <i>Chip Domino Island</i> ) .....	42
Tabel 4.5	: Berapa jam dalam sehari anda bermain <i>game online</i> ( <i>Chip Domino Island</i> ) .....	43
Tabel 4.6	: Sejak kapan anda bermain <i>game online</i> ( <i>Chip Domino Island</i> ) .....	43
Tabel 4.7	: Berapa hari dalam seminggu anda bermain <i>game online</i> ( <i>Chip Domino Island</i> ) .....	44
Tabel 4.8	: Dimana anda sering menghabiskan waktu bermain <i>game online (Chip Domino Island)</i> .....	44
Tabel 4.9	: Apa dampak positif yang anda dapatkan selama bermain <i>game online (Chip Domino Island)</i> .....	45
Tabel 4.10	: Apakah dampak negatif yang anda rasakan selama bermain <i>game online (Chip Domino Island)</i> .....	46
Tabel 4.11	: Bagaimana perasaan anda jika berkali-kali kalah dalam bermain <i>game online (Chip Domino Island)</i> .....	47
Tabel 4.12	: Bagaimana perasaan anda jika dalam sehari tidak bermain <i>game online (Chip Domino Island)</i> .....	47
Tabel 4.13	: Apakah anda pulang larut malam hanya untuk bermain <i>game online (Chip Domino Island)</i> .....	48
Tabel 4.14	: Berapakah dalam sehari uang jajan yang anda habiskan hanya untuk bermain <i>game online</i> ( <i>Chip Domino Island</i> ) .....	48
Tabel 4.15	: Bagaimana perasaan anda jika ditegur oleh kedua orang tua anda saat sedang bermain <i>game online</i> ( <i>Chip Domino Island</i> ) .....	49
Tabel 4.16	: Apakah anda pernah ditegur oleh kedua orang tua anda saat sedang bermain <i>game online</i> ( <i>Chip Domino Island</i> ) .....	50
Tabel 4.17	: Apakah orang tua anda memberikan batasan waktu saat anda bermain <i>game online (Chip Domino Island)</i> .....	50
Tabel 4.18	: Apakah orang tua anda mengurangi anda berinteraksi dengan teman-teman sesama <i>gamers</i> .....	51

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	: Surat keputusan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan tentang Pengangkatan Pembimbing.....	86
Lampiran 2	: Surat Izin Mengadakan Penelitian dari Fakultas Tarbiyah dan Keguruan.....	87
Lampiran 3	: Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian dari SMP Negeri 6 Simeulue Timur.....	88
Lampiran 4	: Lembar Angket.....	89
Lampiran 5	: Pedoman Wawancara.....	94
Lampiran 6	: Skrip Wawancara.....	96
Lampiran 7	: Dokumentasi Pembagian Angket.....	111
Lampiran 8	: Gambar wawancara dengan Orang Tua Siswa.....	112
Lampiran 9	: Daftar Riwayat Hidup.....	114



# BAB I PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi memberikan pengaruh signifikan yang mempengaruhi banyak hal dan sulit untuk dapat dihindari dalam kehidupan bermasyarakat, karena kemajuan teknologi berkembang sejalan dengan majunya ilmu pengetahuan. Masyarakat modern saat ini tidak terlepas dari adanya teknologi. Artinya, teknologi merupakan cara yang mudah dilakukan dalam setiap kegiatan di masyarakat, walaupun pada awalnya perkembangan teknologi diciptakan hanya untuk menghasilkan manfaat positif namun dibalik itu semua memiliki dampak negatif bagi masyarakat, salah satu dampak negatifnya yaitu dapat menyebabkan kecanduan, sedangkan dampak positifnya yaitu mempermudah dalam mengakses berbagai informasi yang diinginkan. Teknologi juga mempengaruhi pandangan terhadap kehidupan dalam bermasyarakat, termasuk dalam lingkungan yang amat dekat yaitu keluarga. Pada zaman dahulu, para orang tua masih membiarkan anak-anaknya untuk bermain di luar rumah dengan permainan tradisional. Sedangkan pada era modern sekarang ini, orang tua lebih mengandalkan teknologi digital sebagai tempat permainan bagi anak-anaknya.

Zaman modern sekarang ini kewajiban seorang siswa mulai terkikis dengan adanya arus globalisasi pada kemajuan teknologi, siswa lebih menomorsatukan *game online* dari pada belajar. *Game online* merupakan jenis permainan berbasis teknologi yang dituangkan kedalam layar elektronik seperti

*handphone*, komputer, dan perangkat lainnya yang terkoneksi dengan jaringan internet dan dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada juga yang kalah.<sup>1</sup>

Oleh sebab itu, penggunaan sarana antara lain *game online* secara berlebihan tentu akan membawa dampak yang sangat buruk bagi siswa, hal ini dapat berpengaruh pada perubahan sikap siswa yang mengarah pada hal yang menyimpang, seperti berbohong dalam hal meminta uang untuk membeli keperluan sekolah akan tetapi uangnya digunakan untuk mengisi kuota internet. Kebiasaan dalam berbohong ini disebabkan karena siswa masih berprofesi sebagai pelajar yang mengharapkan uang jajan dari orang tua.

Dalam kesehariannya, anak lebih cepat terpengaruh oleh ajakan dari teman-temannya dan rasa penasaran akan sesuatu yang baru. Hal ini, mendorong mereka untuk mencoba sesuatu yang belum pernah mereka lakukan. Kemudian, kurangnya pengawasan dari orang tua yang hanya sibuk dengan pekerjaan mereka masing-masing sehingga waktu untuk memberikan pengawasan kepada anak juga terbatas. Oleh karena itu, dengan adanya permainan *game online* cenderung membuat pemainnya tertarik untuk berlama-lama di depan *gadget* sehingga melupakan segala aktivitas seperti belajar, makan, tidur, dan berinteraksi dengan lingkungan luar.<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup>Warih Andan Puspitosari, "Hubungan Antara Kecanduan *Game Online* dengan Depresi", *Jurnal Mutiara Medika*, Vol. 9, No. 1, Januari 2009, hal. 51. Diakses pada tanggal 15 Agustus 2022 dari situs: <https://journal.umy.ac.id/index.php/mm/article/view/1592/1637>.

<sup>2</sup>Pande dan Marheni, "Perilaku Kecanduan Game Online ditinjau dari Kesepian dan Kebutuhan Berafiliasi pada Remaja", *Journal of Health and Behavioral Science*, Vol. 2, No. 2, September 2020, hal. 203. Diakses pada tanggal 20 Agustus 2022 dari situs: <https://media.neliti.com/media/publications/326807-perilaku-kecanduan-game-online-ditinjau-8b4975d4.pdf>.

Dari paparan di atas dapat disimpulkan bahwa, peran orang tua sangat penting dalam upaya mengontrol maupun mengawasi anaknya dalam bermain *game online*. Selain itu, perlu adanya strategi khusus orang tua dalam penanganan *game online* pada anak-anak mereka, jika tidak ditangani secara tepat dan efektif akan sangat terganggu pada jalannya proses belajar yang berdampak pada kegagalan belajar serta akan berdampak negatif terhadap perkembangan anak itu sendiri.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara awal yang telah dilakukan dengan salah satu siswa SMP N 6 Simeulue Timur di Dusun Pinang Jaya, masih banyak siswa terutama laki-laki yang ketergantungan terhadap *game online*, dengan rata-rata waktu yang digunakan dalam bermain *game* 3 sampai 6 jam perhari. Salah satu *game online* yang banyak digemari siswa atau remaja pada saat ini yaitu *Higgs Domino*. *Game* tersebut merupakan *game* yang dapat diunduh di *Play Store* atau *App Store*. *Game* tersebut terdiri dari beberapa jenis permainan seperti *Domino*, *Poker*, *Ludo* dan permainan *Slot* yang sama seperti mesin *Jackpot*, dimana setiap permainan, pemain harus mempunyai *Chip* (koin emas) untuk dipertaruhkan. Istilah *Chip* merupakan mata uang yang digunakan oleh pemain dan berfungsi sebagai nilai yang dipertaruhkan dalam permainan ini sehingga jika menang, mereka bisa menghasilkan uang dengan cara menjual koin *Chip* kepada sesama *gamers*. *Chip* yang ada dapat diperjual belikan dengan harga sekitaran Rp60.000,00 (enam puluh ribu rupiah) sampai Rp70.000,00 (tujuh puluh ribu rupiah) untuk 1 *Billion Chip*. Hal inilah yang menyebabkan siswa senang

dalam bermain *game Higgs Domino* karena menghasilkan uang, selain itu mengisi waktu yang kosong serta menghilangkan rasa stres.<sup>3</sup>

Sedangkan, observasi dan wawancara awal yang telah dilakukan pada orang tua siswa, sebagian mereka mendengar pernyataan dari anaknya *Chip* bisa menghasilkan uang, mereka hanya membiarkannya dengan alasan asalkan mereka merasa senang dan tidak meminta uang kepada orang tuanya untuk membeli pulsa karena ingin bermain *game online*.<sup>4</sup>

Maraknya permainan *game online* menyebabkan para remaja ingin memainkan permainan tersebut. Para remaja beranggapan bahwa dengan bermain *game online* segala rasa penat dan stres baik itu dari diri sendiri, orang tua, guru maupun orang lain, dapat menghilangkan rasa stres tersebut, sehingga *gamers* pemula merasakan dampak positif akibat bermain *game online*.

Kajian-kajian terdahulu menunjukkan bahwa kecanduan anak dalam bermain *game online* sudah menyeluruh di berbagai daerah Nusantara, seperti penelitian yang dilakukan oleh Nurkumalasari, Kelurahan Maccorwalie, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *game online* banyak diminati oleh remaja dan orang dewasa terutama laki-laki. Dampak dari bermain *game online* menyebabkan ketergantungan dan kesulitan berinteraksi secara sosial dalam kehidupan nyata, bermain yang berlebihan menyebabkan kerusakan pada faktor psikologi anak.<sup>5</sup>

---

<sup>3</sup>Hasil observasi dan wawancara dengan Rahmat, salah satu Siswa SMP Negeri 6 Simeulue Timur, di Dusun Pinang Jaya, pada tanggal 08 November 2021.

<sup>4</sup>Hasil observasi dan wawancara dengan ibu Juli, salah satu orang tua dari Siswa SMP Negeri 6 Simeulue Timur, di Dusun Pinang Jaya, pada tanggal 08 November 2021.

<sup>5</sup>Nurkumalasari, "*Peran Bimbingan Orang Tua dalam Upaya Mengurangi Kebiasaan Bermain Game Online pada Anak di Kelurahan Maccorwalie Kecamatan Watang Sawitto Kabupaten Pinrang*" Skripsi, (STAIN Parepare Fakultas Dakwah dan Komunikas, 2017).

Penelitian yang dilakukan oleh Yuli Permata Sari, Kelurahan Padang Kapuk, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa masih banyak remaja laki-laki yang bermain *game online Higgs Domino* dengan rata-rata waktu yang digunakan 2 sampai 8 jam perhari bahkan lebih. Alasan remaja bermain *game online Higgs Domino* yaitu untuk melampiaskan rasa stres, mengisi waktu yang kosong, dapat menghasilkan uang, merasa kesepian, sudah terbiasa bermain *game online*, merasa senang karena dapat menemukan teman baru dan mendapatkan hadiah berupa *chip* yang dapat di tukarkan dengan uang atau pulsa.<sup>6</sup>

Penelitian yang dilakukan oleh Kardina, Kota Palopo, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *game online* lebih banyak diminati oleh anak-anak sekolah usia 7-13 tahun baik yang sedang menempuh pendidikan ataupun tidak. Akibat anak yang mengalami ketergantungan pada aktivitas *game online* akan mengurangi waktu belajar dan waktu bersosialisasi dengan teman sebaya mereka.<sup>7</sup>

Berdasarkan hasil penelitian-penelitian tersebut, permainan *game online* begitu cepat berkembang di berbagai daerah Nusantara, baik di daerah perkotaan maupun di daerah pedesaan yang telah memiliki jaringan internet. Apalagi jika memiliki kuota internet, sehingga siapapun dengan mudah dapat menjangkau permainan yang dapat dimainkan secara *online*. *Game online* ini bukan hanya diminati oleh anak-anak atau remaja saja tetapi semua kalangan usia.

---

<sup>6</sup>Yuli Permata Sari, “*Peran Orang Tua dalam Mengatasi Perilaku Menyimpang Remaja akibat Game Online Higgs Domino di Kelurahan Padang Kapuk Bengkulu Selatan*” Skripsi (UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu, 2020).

<sup>7</sup>Kardina, “*Peran Orang Tua dalam Meminimalisir Kecanduan Game Online pada Anak Usia Sekolah di Kota Palopo*” Skripsi, (IAIN Palopo, 2020).

Untuk mengetahui permasalahan di atas, orang tua memegang peran penting dalam membentuk perilaku anak dan mengawasi anak-anaknya dalam bermain *game online*, sehingga anak dapat terkontrol dan tidak terlalu kecanduan dalam bermain *game online*. Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk membahas lebih dalam lagi tentang “**Strategi Orang Tua dalam Penanganan *Game Online* pada Siswa SMP Negeri 6 Simeulue Timur**”.

### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas maka permasalahan dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Apa faktor utama yang menyebabkan siswa SMP Negeri 6 Simeulue Timur bermain *game online*?
2. Bagaimana strategi orang tua dalam penanganan *game online* pada siswa SMP Negeri 6 Simeulue Timur?

### **C. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui:

1. Apa faktor utama yang menyebabkan siswa SMP Negeri 6 Simeulue Timur bermain *game online*.
2. Bagaimana strategi orang tua dalam penanganan *game online* pada siswa SMP Negeri 6 Simeulue Timur.

## D. Manfaat Penelitian

### 1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat mengurangi kebiasaan bermain *game online* secara berlebihan dan dapat mendorong siswa untuk menggunakan pengetahuan serta pengalaman dengan memanfaatkan informasi yang diperoleh selama di sekolah.

### 2. Manfaat Praktis

- a. Bagi orang tua, dapat mengetahui bagaimana strategi atau cara mengatasi pertumbuhan anak yang gemar bermain *game online* dan mengetahui bagaimana cara mengatasi anak yang sudah kecanduan *game online*.
- b. Bagi siswa, diharapkan berfungsi sebagai informasi serta pengetahuan tentang dampak negatif dari bermain *game online* terhadap prestasi akademik di sekolah ataupun yang berkaitan dengan lingkungan masyarakat.
- c. Bagi masyarakat, dapat memberikan pemahaman dan pengetahuan kepada masyarakat akan pengaruh *game online* dan dampak sosial yang ditimbulkan dari bermain *game online* yaitu dapat terindikasi pada kecanduan.

## E. Definisi Operasional

Definisi Operasional bertujuan untuk menghindari kesalahpahaman dalam menafsirkan istilah yang terdapat dalam skripsi yaitu “Strategi Orang Tua dalam Penanganan *Game Online* pada Siswa SMP Negeri 6 Simeulue Timur”. Maka definisi operasional yang akan dijelaskan adalah sebagai berikut:

### 1. Strategi

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, kata “strategi berarti rencana yang cermat mengenai kegiatan untuk mencapai sasaran khusus”.<sup>8</sup> Menurut Nazarudin, strategi merupakan rencana tentang apa yang ingin dicapai atau hendak menjadi apa suatu organisasi di masa depan dan bagaimana cara mencapai keadaan yang diinginkan.<sup>9</sup>

Berdasarkan beberapa pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa strategi merupakan cara atau taktik berdasarkan rencana yang telah ditetapkan untuk mencapai suatu tujuan atau hasil yang diinginkan baik dalam jangka pendek maupun jangka panjang.

### 2. Orang Tua

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, orang tua merupakan ayah dan ibu kandung, orang yang dianggap tua, cerdas, pandai, ahli dan lainnya.<sup>10</sup> menurut I

<sup>8</sup>Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pusata, 2005), hal. 1092.

<sup>9</sup>Nazarudin, *Manajemen Strategik*, (Palembang: Amanah, 2018), hal. 3.

<sup>10</sup>Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pusata, 2002), hal. 629.

Nyoman Subagia, orang tua merupakan setiap orang yang bertanggung jawab dalam suatu keluarga atau tugas rumah tangga dalam kehidupan sehari-hari disebut sebagai bapak dan ibu.<sup>11</sup>

Dapat disimpulkan bahwa, orang tua merupakan ayah dan ibu kandung, keduanya mempunyai tanggung jawab yang sama dalam pendidikan anak. Oleh karena itu, peran orang tua dalam lingkungan keluarga akan berpengaruh pada pola pikir dan orientasi pendidikan anaknya.

### 3. *Game Online*

Arti kata *game online* berasal dari dua kata dalam bahasa Inggris yaitu *game* dan *online*. *Game* artinya permainan dan *online* dalam jaringan (daring). Dengan demikian, *game online* merupakan sebuah jenis permainan yang hanya bisa dimainkan apabila perangkat yang digunakan untuk bermain *game* terkoneksi dengan jaringan internet.<sup>12</sup> Menurut Andri Arif Kustiawan, dkk., *game online* merupakan permainan dimana banyak orang yang dapat bermain pada waktu yang sama dengan melalui jaringan internet atau komunikasi *online*.<sup>13</sup>

Dapat disimpulkan bahwa, *game online* merupakan sebuah permainan yang dimainkan apabila terkoneksi dengan jaringan internet. Permainan ini biasanya dimainkan secara bersamaan dalam bentuk individu ataupun kelompok secara bebas tanpa adanya batasan usia baik anak-anak maupun orang tua

---

<sup>11</sup>I Nyoman Subagia, *Pola Asuh Orang Tua: Faktor, Implikasi terhadap Perkembangan Karakter Anak*, (Bali: Nilacakra, 2021), hal. 8.

<sup>12</sup><https://www.temukanpengertian.com/2013/06/pengertian-game-online.html?m=1>.  
Diakses pada tanggal 08 September 2022, pukul 14:00 WIB.

<sup>13</sup>Andri Arif Kustiawan dan Andy Widhiya Bayu Utomo, *Jangan Suka Game Online: Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan*, (Jawa Timur: Medika Grafika, 2019), hal. 5-6.

## BAB II

### STRATEGI ORANG TUA DALAM PENANGANAN *GAME ONLINE* PADA SISWA SMP NEGERI 6 SIMEULUE TIMUR

#### A. Strategi Orang Tua

##### 1. Pengertian Strategi Orang Tua dalam Pendidikan Anak

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, strategi merupakan rencana yang cermat mengenai kegiatan untuk mencapai sasaran khusus yang diinginkan.<sup>14</sup> Secara bahasa kata “*strategi*” dapat diartikan sebagai siasat, kiat, cara dan taktik utama yang dirancang secara sistematis, yang terarah pada tujuan strategi.<sup>15</sup> Istilah *strategi* berasal dari bahasa Yunani, yakni “*strategos*”. Pada awalnya *strategos* merujuk pada kegiatan seorang jenderal militer yang mengkombinasikan *strator* (militer) dengan *ago* (memimpin). Maka dari itu, strategi berarti sebagai kegiatan memimpin militer dalam melaksanakan tugas-tugasnya.<sup>16</sup> Sedangkan, secara umum strategi mempunyai garis-garis besar haluan untuk bertindak dalam usaha mencapai sasaran yang telah ditetapkan.<sup>17</sup> Dengan demikian, strategi merupakan sebuah cara, taktik atau langkah yang dilakukan dengan melibatkan banyak komponen yang telah disusun sesuai dengan rencana.

---

<sup>14</sup>Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2008), hal. 1377.

<sup>15</sup>Hadari Nawawi, *Manajemen Strategi*, (Yogyakarta: Gadjah Mada University press, 2003), hal.147.

<sup>16</sup>Bagus Eko Dono, *Strategi Kepala Sekolah dalam Meningkatkan Prestasi Siswa*, (Bondowoso: Guepedia, 2020), hal. 32.

<sup>17</sup>Syaiful Bahri Djamarah dan Azwan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2014), hal. 5.

Menurut Muhammad Faishol Abdau, strategi merupakan sarana yang digunakan untuk memperoleh kesuksesan dalam tujuan yang telah ditentukan sebelumnya. Namun, bukan hanya sekedar rencana saja tetapi strategi juga menjadi rancangan pengembangan lembaga pendidikan sebagai pedoman dalam pelaksanaan pencapaian tujuan tertentu.<sup>18</sup> Menurut Farida Rahim, strategi merupakan ilmu kiat di dalam memanfaatkan segala sumber yang dimiliki atau yang dapat dikerahkan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Pengupayaan pencapaian tujuan akhir digunakan sebagai acuan di dalam menata kekuatan serta menutup kelemahan yang kemudian diterjemahkan menjadi program kegiatan merupakan pemikiran strategis.<sup>19</sup>

Berdasarkan beberapa pengertian yang telah dipaparkan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa strategi merupakan sebuah taktik, langkah atau suatu pola yang direncanakan dan ditetapkan secara sengaja untuk melakukan kegiatan atau tindakan. Strategi mencakup tujuan kegiatan, siapa yang terlibat dalam kegiatan, isi kegiatan, proses kegiatan, dan sarana penunjang kegiatan. Strategi digunakan sebagai langkah untuk mencapai tujuan secara umum dan khusus berdasarkan gagasan yang telah dikaji.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, istilah orang tua diartikan ayah dan ibu kandung, orang yang sudah tua dan orang yang dianggap tua (cerdik,

---

<sup>18</sup>Muhammad Faishol Abdau, *Membangun Strategi Lembaga Pendidikan dalam Pendidikan Karakter*, (Surabaya: Global Aksara Pres, 2021), hal. 11.

<sup>19</sup>Farida Rahim, *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Bumi Askara, 2007), hal. 36.

pandai, ahli dan sebagainya).<sup>20</sup> Menurut Darmanto, orang tua merupakan komponen keluarga yang terdiri dari ayah dan ibu, serta merupakan hasil dari sebuah ikatan perkawinan yang sah dan dapat membentuk sebuah keluarga.<sup>21</sup> Menurut Juliana Lubis, orang tua merupakan setiap orang yang bertanggung jawab dalam suatu keluarga atau tugas rumah tangga dalam kehidupan sehari-hari disebut sebagai bapak dan ibu.<sup>22</sup> Sedangkan menurut Tri Sutrisno, orang tua merupakan orang pertama yang bertanggung jawab terhadap kualitas belajar anak yang mendukung dan mengupayakan terhadap kebutuhan belajar anak, menjadikan anak semangat dalam belajar.<sup>23</sup>

Dapat disimpulkan bahwa, orang tua merupakan orang dewasa atau lebih tua yang terdiri dari ayah dan ibu kandung yang bertanggung jawab dalam memenuhi kebutuhan-kebutuhan anaknya, baik dari sudut organisasi psikologi, antara lain makanan, maupun kebutuhan-kebutuhan psikis, seperti kebutuhan akan perkembangan intelektual melalui pendidikan, serta mengasuh dan membimbing anak-anaknya dengan ucapan-ucapan dan perlakuan-perlakuan yang baik dengan penuh kasih sayang.

Anak merupakan amanah dari Allah bagi setiap orang tua, yakni ibu dan ayahnya. Ia dititipkan kepada kedua orang tuanya untuk diasuh, dididik, dan

---

<sup>20</sup>Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2015), hal. 655.

<sup>21</sup>Darmanto, *Integritas Guru: Implementasi Pilar-pilar Pendidikan*, (Malang: MNC Publishing, 2019), hal. 92.

<sup>22</sup>Juliana Lubis, *Orang Tua Menikahkan Anak pada Usia Muda*, (Padang Sidempuan: Inovasi Pertama Internasional, 2022), hal. 22.

<sup>23</sup>Tri Sutrisno, *Keterampilan Dasar Mengajar: The Art Of Basic Teaching*, (Jawa Timur: Duta Media Publishing, 2019), hal. 60.

dibimbing menjadi anak yang shalih dan shalihah, serta dijadikan sebagian dari komunitas muslim penerus risalah Islam yang dibawa oleh Rasulullah SAW.<sup>24</sup>

Pendidikan anak merupakan hal yang sangat penting dan mendasar, dalam perencanaan pendidikan secara menyeluruh. Sebab pendidikan terhadap anak, sejak prantal ke usia dini hingga masa remaja adalah periode yang paling krusial dalam pembentukan mental, kepribadian, dan intelektualitas seorang anak.<sup>25</sup>

Pendidikan anak merupakan tanggung jawab setiap orang tua yang harus dilakukan dengan baik. Karena baik atau buruknya tingkah laku seorang anak merupakan hasil dari didikan kedua orang tuanya itu sendiri. Oleh karena itu, mendidik anak tidak boleh dianggap remeh. Karena pendidikan yang diberikan akan sangat berpengaruh terhadap pertumbuhan anak, setiap orang tua akan memiliki gaya dan pola mendidik yang berbeda-beda sesuai dengan karakter yang dimiliki orang tua. Orang tua akan merasa bahwa dirinya sudah memberikan dan mendidik anak dengan baik dan benar sesuai dengan kemampuan dan pengalaman yang dimilikinya. Hal ini, bertujuan agar seorang anak akan menjadi anak yang pintar, cerdas, berakhlak baik, berbudi pekerti luhur, dan bermanfaat bagi banyak orang.<sup>26</sup>

Dengan demikian, strategi orang tua dalam pendidikan anak merupakan suatu dasar dalam target perencanaan serta cara-cara yang digunakan oleh orang

---

<sup>24</sup>Amirullah Syarbini, *Mencetak Anak Hebat: Ide Brilian dari Al-Qur'an untuk Mencetak Anak Hebat yaitu Anak yang Pintar, Saleh, Berprestasi, dan Berakhlak Mulia*, (Jakarta: Elex Media Komputindo, 2014), hal. 6.

<sup>25</sup>Azhari, *Pendidikan Anak dalam Dimensi Islam: Sebuah Tinjauan Kritis Konsep Kesetaraan Gender dalam Pendidikan Anak*, (Balik Papan: Absolute Media, 2013), hal. 1.

<sup>26</sup>Agung Siswoyo, *Strategi Sukses Keluarga Muda*, (Jawa Tengah: Lakeisha, 2021), hal. 89-90.

tua mengenai tugas-tugas yang harus dijalankan dalam mengasuh anak untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Karena setiap orang tua pada dasarnya mendidik dan membimbing anaknya dengan berbagai macam caranya masing-masing. Ada beberapa cara atau strategi dalam mendidik anak yaitu, memperlihatkan perilaku baik di depan anak, memberikan kasih sayang yang cukup pada anak, memberikan arahan atau nasihat jika anak melakukan kesalahan dengan bahasa yang sopan dan tutur kata dengan lemah lembut, sehingga anak mendengarkan apa yang dikatakan oleh orang tuanya.

## **2. Peran Orang Tua dalam Pembentukan Akhlak Anak**

Peran orang tua adalah sebagai pendidik utama, termasuk membimbing anak menghadapi dunia pendidikan. Tujuan pendidikan dan pengajaran yaitu untuk membantu anak menjadi orang dewasa dan mandiri dalam kehidupan bermasyarakat. Jadi, anak harus mencapai kematangan baik intelektual maupun emosional untuk dapat menempuh pendidikan.<sup>27</sup> Pendidikan yang utama dan pertama bagi anak dalam keluarga adalah pendidikan akhlak, karena dalam keluarga anak dapat melihat, meniru dari anggota keluarganya. Jika orang yang ada di sekitarnya melakukan hal yang tidak baik maka anak melakukan hal yang sama seperti yang mereka lihat. Oleh karena itu, peran orang tua sangat berpengaruh dalam pembentukan akhlak dan kepribadian anak.

Para orang tua memiliki otoritas dan tanggung jawab terhadap pembinaan pribadi anak-anaknya dalam upaya membentuk kepribadian anak sesuai dengan

---

<sup>27</sup>Siti Maemunawati, *Peran Guru, Orang Tua, Metode dan Media Pembelajaran: Strategi KBM di Masa Pandemi Covid-19*, (Banten: 3M Media Karya, 2020), hal. 35.

acuan nilai agama dan norma-norma yang ada di masyarakat. Sehingga keluarga merupakan peran utama sebagai media sosialisasi bagi anak. Orang tua dalam mengasuh anak bukan hanya mampu mengkomunikasikan fakta, gagasan, dan pengetahuan saja melainkan membantu menumbuh kembangkan akhlak anak, mencegah dan menghindari segala bentuk perilaku menyimpang anak.<sup>28</sup> Menurut Bagus Gunawan S, akhlak merupakan tingkah laku seseorang yang didorong oleh suatu keinginan secara sadar untuk melakukan suatu perbuatan yang baik. Dengan demikian, akhlak juga merupakan sifat yang tertanam pada diri seseorang yang dapat mengeluarkan suatu perbuatan dengan senang dan mudah tanpa berpikir maupun adanya unsur paksaan.<sup>29</sup>

Menurut Imam Al-Ghazali akhlak merupakan kondisi kejiwaan yang permanen dan keadaan ini memungkinkan seseorang melakukan suatu tindakan tertentu dengan mudah, alamiah, tanpa dipaksa atau dibuat-buat. Sedangkan menurut Ibnu Maskawaih, akhlak merupakan sifat yang tertanam dalam jiwa seseorang yang mendorongnya untuk melakukan perbuatan tanpa memerlukan pemikiran dan pertimbangan.<sup>30</sup>

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa, peran orang tua dalam membentuk akhlak anak merupakan usaha sadar, teratur, dan sistematis di dalam memberikan bimbingan dan pembinaan oleh orang tua atau pendidik kepada anak menuju terbentuknya kebiasaan dan perilaku mulia serta kepribadian yang utama. Pendidikan akhlak adalah salah satu pendidikan yang wajib diberikan kepada anak

---

<sup>28</sup>Buana Sari, *Pembinaan Akhlak pada Remaja*, (Surakarta: Guepedia, 2021), hal 34-35.

<sup>29</sup>Bagus Gunawan S, *Akhlakku Keindahan Hidupku*, (Purbalingga: Guepedia, 2021), hal. 7.

<sup>30</sup>Chotibul Umam, *Pendidikan Akhlak Anak: Upaya Pembinaan Akhlak melalui Program Penguatan Kegiatan Keagamaan*, (Lampung: Guepedia, 2021), hal. 23-24.

sejak kecil. Hal ini dikarenakan, pada usia tersebut anak masih suci dan bersih, serta belum terkontaminasi dengan berbagai perangai buruk.

## **B. Konsepsi *Game Online***

### **1. Pengertian *Game Online* dan Jenis-jenisnya**

*Game online* berasal dari dua kata dalam bahasa Inggris, *game* artinya permainan dan *online* artinya daring (dalam jaringan). Dengan demikian, *game online* merupakan sebuah permainan yang dimainkan di dalam suatu jaringan yang terhubung dengan internet.<sup>31</sup> *Game online* dikenal dengan istilah “*game jaringan*” yang berupa kumpulan beberapa PC (*Personal Computer*) yang terhubung satu sama lain sehingga antar user satu dengan yang lain bisa terhubung. Seiring dengan perkembangan zaman, *game online* tidak harus terhubung menggunakan jaringan kabel dan berada di satu area, tapi sudah bisa nirkabel. Jika pada *game offline* jaringan seseorang hanya bisa bermain *game* bersama dengan teman-teman di sebelahnya, maka lain halnya dengan *game online*, setiap pemain dapat bermain dengan siapapun dari berbagai belahan dunia.<sup>32</sup>

Menurut Rischa Pramudia Trisnani, *game online* merupakan *game* atau permainan dimana banyak orang yang dapat bermain pada waktu yang sama dengan melalui jaringan komunikasi *online*.

*Game online* merupakan permainan komputer yang dapat dimainkan oleh banyak pemain melalui jaringan internet. *Game online* pada mulanya dibuat untuk

<sup>31</sup>Siti Nurhalimah, *Media Sosial dan Masyarakat Pesisir: Refleksi Pemikiran Mahasiswa Bidikmisi*, (Yogyakarta: Budi Utama, 2019), hal. 53.

<sup>32</sup>Maulidya Ulfa, *Digital Parenting*, (Jawa Barat: Edu Publisher, 2020), hal. 28.

mengusir kepenatan atau menyegarkan otak setelah melaksanakan aktivitas sehari-hari, namun banyak peminat *game online* terus menerus menggunakannya terutama di kalangan pelajar remaja. Seperti yang kita ketahui bahwa saat ini banyak sekali remaja yang memainkan *game online*, sehingga mereka mendapatkan pengaruh dari adanya *game online* terutama mereka yang sangat sering memainkan *game online*.<sup>33</sup>

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa, *game online* merupakan permainan yang biasanya digunakan melalui jaringan internet dan menggunakan teknologi yang ada pada saat ini seperti modem dan sambungan kabel, serta bisa dimainkan oleh satu orang atau berkelompok di berbagai daerah bahkan penjuru dunia yang terhubung dengan jaringan internet.

Ada berbagai jenis *game online*, yang sering dimainkan dan paling banyak diminati saat ini antara lain:

- a. *Clash of Clans* (CoC), merupakan sebuah *game* multiplayer yang dikembangkan dan diterbitkan oleh pengembang permainan Firlandia, *Supercell*. Permainan ini dirilis untuk platform iOS pada tahun 2012 dan diunduh lebih dari 100 juta *gamers*. Permainan ini bisa dimainkan bersama-sama dengan teman dimana saja dan kapan saja. Serta, memerlukan durasi bermain yang cukup lama dalam menyelesaikan permainan ini.<sup>34</sup>

---

<sup>33</sup>Siswa SMP Islam Al Azhar 13 Surabaya Angkatan 16, *Parade Karya Ilmiah: Antologi Artikel Ilmiah*, (Jawa Timur: Gramedia Communication, 2020), hal. 357.

<sup>34</sup>Okto Diana, *Hubungan Kecanduan Game Online Clash Of Clans Terhadap Perilaku Sosial*, Vol. 4. No.2 Oktober 2017, hal. 3-4. Diakses pada tanggal 23 Agustus 2022 dari situs:

- b. *Mobile Legends* atau ML, merupakan *game* MOBA yang dirilis pada tahun 2016 oleh Moonton. *Game* ini bisa dimainkan di ponsel Android maupun iOS dan *game* ini akan ada 10 pemain yang akan dibagi menjadi 2 tim. Aturan mainnya yakni 5 vs 5, rata-rata pemain bisa memilih 1 hero dari puluhan daftar hero yang tersedia.<sup>35</sup>
- c. *PUBG MOBILE (Player Unknown Battle Ground) MOBILE*, merupakan sebuah permainan berbentuk multiplayer *online* royal yang dirancang oleh Brendan Greene atau “PlayerUnknown” dan di distribusikan oleh perusahaan PUBG. *Game* ini rilis secara global pada tahun 2018 dan tersedia untuk android dan iOS. Ada tiga mode permainan yaitu; solo, duo dan skuad dengan yang terakhir membiarkan anda bekerja sama dengan tiga pemain lain untuk tim empat. Setiap permainan dapat berlangsung sekitar 30 menit.<sup>36</sup>
- d. *Higgs Domino Island*, berasal dari Tiongkok yang dimulai saat festival di Wulin, sebelumnya dikenal sebagai kota Hang Zhou. Domino yang sering digunakan sebagai media perjudian serta dadu, dijual oleh penjajah keliling barang-barang unik di rezim Raja Xiao Song dari Dinasti Song.<sup>37</sup> *Game Higgs Domino* merupakan *game* yang dapat

---

<https://www.neliti.com/id/publications/184586/hubungan-kecanduan-game-online-clash-of-clans-terhadap-perilaku-sosial-studi-kas>.

<sup>35</sup>[https://id.m.wikipedia.org/wiki/Mobile\\_Legends:\\_Bang\\_Bang](https://id.m.wikipedia.org/wiki/Mobile_Legends:_Bang_Bang). Diakses pada tanggal 23 Agustus 2022 pada pukul 23:36 WIB.

<sup>36</sup>Ranjot Singh, *Easy way to win PUBG Battle; The Best PUBG Guide*, (India: Rana Book, 2020), hal. 1-2.

<sup>37</sup><https://id.m.wikipedia.org/wiki/Domino>. Diakses pada tanggal 26 September 2022 pada pukul 19:00 WIB.

diunduh di *Play Store* atau *App Store*, di dalam *game* tersebut banyak jenis permainan seperti kartu Gagle (Domino), Remi (Poker), Ludo, Duo Fu Duo Cai, Rezeki Nomplok, 5 Dragons, FaFaFa, Kamar Biasa, Kartu Setan, Cangkulan, Kartu 41, Kamar 5 Kartu, Ludo, Dam, Congklak, Catur, Jagoan Ayam, Solitaire, Susun Kata, Wood Blast, Classic dan Puzzle. Setiap permainan, pemain harus mempunyai *Chip* untuk di pertaruhkan.<sup>38</sup>

Salah satu jenis *game online* yang ingin di fokuskan oleh peneliti yaitu, *Chip* pada *game Higgs Domino Island*. *Chip* sendiri merupakan suatu koin emas atau pengganti uang pada *game Higgs Domino Island*. *Chip* ini digunakan sebagai alat pembayaran, *Chip* juga digunakan sebagai alat taruhan sehingga *Chip* memiliki nilai tertentu. Ada sejumlah cara untuk mendapatkan *Chip* misalnya, *top-up* (isi ulang) menggunakan pulsa hingga login setiap hari. *Chip* tersebut dapat diperoleh dari dalam permainan setiap hari 2 Billion, pemain bisa melakukan *top-up* sebesar Rp10.000,00 bisa dilakukan menggunakan pulsa (penyedia jaringan seperti Telkomsel, Indosat, Tri dan lainnya). Pemain juga bisa men *top-up* melalui Aplikasi Dompet Digital seperti, DANA, OVO, Gopay dan aplikasi lainnya. Setelah melakukan *top-up*, maka pemain mendapatkan 120.000.000 (seratus dua puluh juta) dan tambahan 30.000.000 (tiga puluh juta) *Chip*, yang dapat dipakai pemain untuk bermain disetiap jenis permainan yang tersedia di aplikasi *Higgs Domino*. Kemudian, para *gamers* lebih sering membeli *Chip* dari pemain lainnya dikarenakan harganya lebih murah sekitaran

<sup>38</sup><https://www.google.com/amp/s/www.kompasiana.com/amp/sofiadawiyah/629debc0d2634557e200a02/hukum-transaksi-jual-beli-chip-pada-game-higga-domino-dalam-fiqih-muamalah>. Diakses pada tanggal 26 September 2022 pada pukul 22:15 WIB.

Rp55.000,00 (lima puluh ribu rupiah) sampai Rp60.000,00 (enam puluh ribu rupiah). Sedangkan, pada Mitra Aplikasi sekitaran Rp70.000,00 (tujuh puluh ribu rupiah) untuk 1 Billion *Chip*.<sup>39</sup>

*Higgs Domino Island* sendiri merupakan *game* yang banyak diminati, terutama oleh pemain Indonesia baik itu remaja ataupun orang tua berbagai kalangan usia. *Game Higgs Domino Island* juga memberikan fitur taruhan di hampir setiap permainan yang disediakan. Tentu saja, jika kalian kalah dalam permainan, taruhan yang kalian berikan akan diambil dan akan mengurangi jumlah uang yang akan kalian miliki untuk bertaruh.

Halaman utama dari *game Higgs Domino Island* juga menyediakan permainan utama dengan menggunakan kedua kartu tersebut sebagai media permainan. Jika di lihat pada halaman awal, maka akan ditemukan icon di pojok bawah kanan. Jika dibuka icon tersebut, maka akan tampil beberapa menu permainan lain yang bisa dimainkan dalam *game Higgs Domino Island* tersebut. Meskipun beberapa dari permainan tersebut masih berkaitan dengan permainan kartu Gable dan permainan kartu Remi, namun permainan lain tersebut terbilang cukup santai dan tidak terlalu sulit dimainkan, terutama bagi pemula yang baru saja mencoba untuk bermain permainan kartu Gable dan permainan kartu Remi.<sup>40</sup>

---

<sup>39</sup>Nasruddin Khalil Harahap, Dampak Higgs Domino Island dalam Masyarakat, *Jurnal Penelitian Ilmu-ilmu Sosial dan Keislaman*, Vol. 07. No. 2, Desember 2021, hal. 260. Diakses pada tanggal 28 September 2022 dari situs: <http://jurnal.iain-padangsidempuan.ac.id/index.php/TZ/article/view/4739>.

<sup>40</sup><https://www.google.com/amp/s/www.bluestacks.com/id/blog/game-guides/higgs-domino-island/gameguides-jenis-permainan-hdi-untuk-pemula-id.html/amp>. Diakses pada tanggal 20 September 2022 pada pukul 20:00 WIB.

## 2. Faktor-faktor Penyebab Anak Bermain *Game Online*

Adapun faktor-faktor yang menyebabkan anak bermain *game online* yaitu:

- a. Kurangnya perhatian dari orang terdekat, beberapa orang berfikir bahwa mereka dianggap ada jika mereka mampu menguasai keadaan. Mereka merasa bahagia jika mendapatkan perhatian dari orang-orang terdekatnya, terutama ayah dan ibu.
- b. Depresi, sebagian orang menggunakan media untuk menghilangkan rasa depresinya, diantaranya dengan bermain *game online*. dengan rasa nikmat yang ditawarkan *game online*, maka lama kelamaan akan menjadi kecanduan.
- c. Kurang kontrol, orang tua yang memanjakan anak dengan fasilitas, akan menyebabkan pada kecanduan yang tidak terkontrol biasanya akan berperilaku *over*.
- d. Kurang kegiatan atau menganggur, merupakan kegiatan yang tidak menyenangkan, dengan tidak adanya kegiatan maka bermain *game online* sering dijadikan sebagai pelarian.
- e. Lingkungan, perilaku seorang anak tidak hanya terbentuk dalam keluarga, tetapi saat di sekolah bermain dengan teman-temannya itu juga dapat membentuk perilaku seseorang. Artinya meskipun seorang anak tidak dikenalkan dengan *game online* di rumah, tetapi dikenalkan dengan *game online* dari teman-teman atau dari lingkungan pergaulannya.

- f. Pola asuh, karena pola asuh orang tua sangat penting bagi perilaku seorang anak. Maka sejak dini orang tua harus berhati-hati dalam mengasuh anaknya. Karena kekeliruan dalam pola asuh, maka suatu saat anak akan meniru perilaku orang tuanya.<sup>41</sup>

Menurut Moze Simanjuntak, dalam mediagnosa kecanduan bermain jika *game* menjadi fokus utama dari kehidupan pemainnya, ketika *game* sudah terpikirkan setiap menit secara terus menerus, mengorbankan relasi dan kesempatan berhubungan dengan orang-orang sekitar, serta mengabaikan kesehatan.<sup>42</sup>

Maka dari itu, orang tua harus mengatasi kecanduan bermain *game* pada anak agar tidak menimbulkan efek negatif yang lebih luas. Setiap orang tua selalu berfikir bagaimana memberikan pendidikan yang terbaik bagi anak-anaknya, dimana orang tua memiliki polah pengasuhan tersendiri dalam melakukan tugasnya sebagai orang tua.

### 3. Cara Penanganan Kecanduan *Game Online* pada Anak

Adapun cara penanganan kecanduan *game online* pada anak yaitu:

- a. Bersungguh-sungguh (niat), dan berjanji dengan diri sendiri tidak akan bermain *game online* lagi.

<sup>41</sup>Sapto Irawan, "Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kecanduan *Game Online* Peserta Didik", *Jurnal Konseling Gusjigang*, Vol. 7, No. 1, April 2021, hal. 11-12. Diakses pada tanggal 26 September 2022 dari situs: <https://jurnal.umk.ac.id/index.php/gusjijang/article/download/5646/2918>.

<sup>42</sup>Moze Simanjuntak, *More Than Just A Game*, (Tangerang: Yayasan Pelikan, 2019), hal. 33-34.

- b. Kurangi waktu bermain *game*, mulailah dengan mengurangi jumlah waktu anak bermain *game*, buat kesepakatan dengan anak tentang jumlah jam bermain dalam sehari dan pada jam berapa anak bisa bermain *game*.
- c. Hindari *game* dengan tingkat adiksi yang tinggi, saat ini semakin banyak jenis permainan yang tersedia, orang tua perlu mengetahui bahwa dari sekian banyak jenis permainan, beberapa diantaranya memiliki risiko tinggi untuk kecanduan.
- d. Pilihkan *game* yang dapat dimainkan bersama keluarga, dengan cara ini anak tidak terlalu fokus pada *game* yang dimainkannya.
- e. Jangan terlalu sering bergaul dengan pemain *game online*.
- f. Alihkan *game* dengan kegiatan lain yang bermanfaat, cara mengatasi kecanduan *game* ini sudah menunjukkan kemajuan. Lima cara sebelumnya adalah cara untuk mengurangi kecanduan bermain *game*, dengan cara ini orang tua sudah mulai menyingkirkan permainan *game online* yang dimainkan oleh anak.<sup>43</sup>

#### **4. Dampak Positif dan Negatif *Game Online***

Adapun dampak positifnya yaitu:

- a. Melatih konsentrasi dan fokus pada saat bermain
- b. Meningkatkan kemampuan motorik atau kemampuan berfikir

---

<sup>43</sup>Danik Ermilasari, *Problematika Anak SD/MI Zaman Now dan Solusinya*, (Jawa Tengah: Formaci, 2019), hal. 15-16.

- c. Meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris dan pengetahuan tentang komputer
- d. Mengembangkan imajinasi
- e. Menghibur atau mengurangi stress serta mendapatkan teman baru.

Sedangkan, dampak negatifnya adalah:

- a. Menimbulkan adiksi atau kecanduan yang kuat
- b. Menyebabkan anak menjadi malas dan mengundang tindakan kriminal
- c. Perubahan pola istirahat dan pola makan yang mengakibatkan anak menjadi tidak sehat
- d. Pemborosan uang jajan
- e. Dapat membuat anak menjadi lupa waktu dan lalai dalam mengerjakan tugas dari sekolah
- f. Menyebabkan anak menjadi anti sosial.<sup>44</sup>

Maka dari itu, orang tua sangatlah berperan penting dalam mengawasi setiap aktivitas anaknya, orang tua yang menjaga dan memelihara anaknya akan berfikir tentang sesuatu yang baik terhadap anak-anaknya, dimana orang tua harus bersikap tegas, rasional, menghargai atau menghormati kepentingan anak dan mengajarkan anak untuk mematuhi norma-norma yang berlaku dilingkungan keluarga dan masyarakat.

---

<sup>44</sup>Rischa Pramudia Trisnani dan Silva Yula Wardani, *Stop Kecanduan Game Online Mengenal dampak Ketergantungan pada Game Online serta cara Mengurangnya*, (Madiun: Unipma Press, 2018), hal. 8-11.

## C. Perkembangan Siswa Sekolah Menengah Pertama

### 1. Tahapan Perkembangan Siswa Sekolah Menengah Pertama

Tahapan perkembangan siswa Sekolah Menengah Pertama termasuk ke dalam rentang usia pubertas yaitu pada masa remaja awal dan akhir. Perkembangan berarti terjadinya suatu proses perubahan baik fisiologis maupun psikologis menuju ke arah yang lebih sempurna. Perkembangan selalu bersifat tetap sehingga tidak mungkin diputar kembali atau dikembalikan ke posisi semula. Itulah sebabnya fase perkembangan merupakan tahapan paling kritis dalam rentang kehidupan seorang anak karena dampak perkembangan, apa pun isinya akan terus-menerus berproses seumur hidup.<sup>45</sup>

Menurut Shilphy, Sekolah Menengah Pertama (SMP) merupakan tingkatan pendidikan dasar secara formal setelah melalui tingkat Sekolah Dasar (SD). Pada umumnya peserta tingkat pendidikan berusia 12 hingga 14 tahun. Dimana pada usia tersebut anak sudah bisa disebut sebagai remaja. Oleh karena itu, remaja merupakan masa peralihan dari masa anak-anak ke masa dewasa, istilah ini menunjukkan masa dari awal pubertas sampai tercapainya kematangan, biasanya mulai dari usia 14 tahun pada pria dan usia 12 tahun pada wanita.

Tahapan perkembangan pada masa remaja terbagi menjadi dua yaitu masa remaja awal dan masa remaja akhir. Masa remaja awal dimulai pada saat anak-anak mulai matang secara seksual yaitu pada usia 13 sampai dengan 17 tahun, terjadi perubahan fisik yang sangat cepat dan mencapai puncaknya. Terjadi juga ketidakseimbangan emosional dan ketidakstabilan dalam banyak hal. Sedangkan,

---

<sup>45</sup>EB Subakti, *Awas Tayangan Televisi: Tayangan Misteri dan Kekerasan Mengancam Anak Anda*, (Jakarta: Elex Media Komputindo, 2008), hal. 5.

masa remaja akhir meliputi periode 18 sampai dengan 20 tahun, yaitu usia dimana seseorang dinyatakan dewasa secara hukum.<sup>46</sup>

## 2. Karakteristik Siswa Sekolah Menengah Pertama

Karakteristik berasal dari kata karakter, dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia bahwa karakter merupakan sifat-sifat kejiwaan, akhlak atau budi pekerti yang membedakan seseorang dari yang lain. Secara etimologi istilah karakter berasal dari bahasa latin yakni *character* yang berarti watak, tabiat, sifat-sifat kejiwaan, budi pekerti dan kepribadian serta akhlak yang mulia.<sup>47</sup>

Sedangkan dari segi terminologi, karakter di pandang sebagai cara berfikir dan perilaku yang menjadi ciri khas setiap individu dalam kehidupan sehari-hari dan bekerjasama di lingkungan keluarga, sekolah, maupun lingkungan masyarakat. Menurut Sofyan Mustoip, karakter merupakan cara berfikir setiap individu untuk mengimplementasikan nilai-nilai kebaikan dalam sebuah tindakan atau perilaku, sehingga menjadi ciri khas bagi setiap individu.<sup>48</sup>

Menurut Abdul Kadir Sahlan, karakteristik siswa merupakan seluruh kondisi atau keadaan watak yang nyata dan timbul dalam suatu tindakan siswa pada kehidupannya setiap saat dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, watak dan perbuatan manusia tidak akan lepas dari kodrat dan sifatnya yang

---

<sup>46</sup>Shilphy A. Octavia, *Motivasi Belajar dalam Perkembangan Remaja*, (Yogyakarta: Budi Utama, 2020), hal. 1-2.

<sup>47</sup>Fadilah, *Pendidikan Karakter*, (Jawa Timur: Agrapana Media, 2021), hal. 12.

<sup>48</sup>Sofyan Mustoip, *Implementasi Pendidikan Karakter*, (Surabaya: Jakad Publishing, 2018), hal. 39-40.

berbeda-beda antara seseorang dengan yang lainnya, maka tidak heran bentuk dan karakter pada setiap siswa juga berbeda-beda.<sup>49</sup>

Dapat disimpulkan bahwa, karakteristik siswa merupakan ciri khusus yang dimiliki oleh siswa, dimana ciri tersebut menggambarkan tentang kondisi siswa seperti usia, kelas, pekerjaan dan gender. Kemudian, karakteristik pada remaja, ditandai dengan adanya beberapa tingkah laku, baik tingkah laku positif maupun tingkah laku negatif. Hal tersebut dikarenakan pada masa ini remaja sedang mengalami masa peralihan dari masa anak-anak ke masa dewasa.

Adapun karakteristik positif pada remaja yaitu:

- a. Masa mencari identitas dalam keluarga yaitu berusaha menjelaskan siapa dirinya dan apa perannya di masyarakat
- b. Mampu menerima keadaan fisiknya
- c. Mampu membina hubungan baik dengan anggota kelompok berlainan jenis
- d. Mampu mencapai kemandirian ekonomi
- e. Mampu menerima dan memahami peran seks usia dewasa
- f. Mengembangkan konsep dan keterampilan intelektual yang sangat diperlukan untuk melakukan peran sebagai anggota masyarakat dan lain-lain.

---

<sup>49</sup>Abdul Kadir Sahlan, *Mendidik Perspektif Psikologi*, (Yogyakarta: Budi Utama, 2018), hal. 15.

Adapun karakteristik negatif pada remaja yaitu:

- a. Masa sebagai usia bermasalah, yaitu selalu merasa mempunyai berbagai masalah yang sulit diatasi baik oleh laki-laki maupun perempuan
- b. Meningkatnya emosi atau gampang emosional, mudah bosan dan egosentris
- c. Menuntut kebebasan, tetapi sering takut untuk bertanggung jawab,
- d. Sering meragukan kemampuan diri sendiri
- e. Bersikap tidak simpatik terhadap keadaan yang ada di sekelilingnya
- f. Mulai memilih teman sebaya baik secara berkelompok atau geng baik itu satu jenis kelamin yang sama ataupun berbeda dan lain-lain.<sup>50</sup>

#### **D. Cara Orang Tua Mengatasi Masalah *Game Online* pada Anak Remaja**

Adapun cara orang tua dalam mengatasi masalah *game online* pada anak adalah sebagai berikut:

1. Pasangkan kata sandi yang sulit ditebak dan amankan *game* dari jangkauan anak. Jangan sembarangan meletakkan *gadget* ditempat yang mudah terjangkau. Anda dapat menyimpannya di lemari atau tempat yang sulit diketahui oleh anak, dengan cara ini menyulitkan anak untuk bermain *gadget* secara diam-diam.

---

<sup>50</sup>Maryam B. Gainau, *Perkembangan Remaja dan Problematikanya*, (Yogyakarta: Kanisius, 2021), hal. 10-16.

2. Tunjukkan sikap tegas anda, jangan terlalu memanjakan anak dan membiarkannya main kembali, sebagai orang tua cobalah bersikap tegas.
3. Berikan perhatian penuh pada anak. Kecanduan *game online* yang terjadi pada anak bisa saja disebabkan kurangnya rasa perhatian orang tua terhadap anak. Mereka akan merasa kesepian sehingga berusaha untuk mencari kesenangan sendiri, seperti bermain *game online*.
4. Alihkan aktivitas anak pada kegiatan lain.
5. Ajaklah anak untuk menikmati liburan bersama. Jangan terlalu sibuk dengan pekerjaan, sebagai orang tua harus selalu ingat dengan anak-anak yang juga perlu di perhatikan. Dengan begitu anak secara perlahan dapat melupakan *game online* yang biasa ia mainkan.
6. Batasi anak bermain *gadget*. Sebagai orang tua harus membatasi anak untuk bermain *gadget*, karena tidak bisa dipungkiri anak yang sering memegang *gadget* itu yang akan kecanduan dengan *game online* dengan cara orang tua memantau atau mengawasi anak bermain *gadget*, maka anak akan sedikit demi sedikit terhindar dari *game online*.<sup>51</sup>

---

<sup>51</sup>Ana Widyastuti, 77 *Permasalahan Anak dan Cara Mengatasinya*, (Jakarta: Elex Media Komputindo, 2019), hal. 564-567.

Adapun upaya atau cara orang tua dalam mencegah kecanduan *game online* pada anak yang dikutip dari hasil penelitian Zamhakiyullah 2021, adalah sebagai berikut:

- a. Para orang tua memberikan batasan waktu kepada anak-anaknya untuk bermain *game online*, sehingga anak-anaknya nanti akan disiplin waktu.
- b. Para orang tua hendaknya selalu menemani anak-anaknya jika ingin bermain *game online*.
- c. Para orang tua bisa memilih jenis *game* yang baik dan cocok untuk anak-anaknya.
- d. Para orang tua memberikan bimbingan kepada anak-anaknya dengan cara berkomunikasi dengan baik dan memberikan pengertian tentang buruknya bermain *game online*.
- e. Para orang tua harus mengurangi anak-anaknya untuk berinteraksi dengan teman-temannya sesama *gamers*.<sup>52</sup>

---

<sup>52</sup>Zamhakiyullah, “Upaya Orang tua dalam Mencegah Perilaku Kecanduan Game Online di Dusun Lembana Desa Taman Kursi Kecamatan Sumber Malang Kabupaten Situbondo” Skripsi, (UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2021), hal. 84. Diakses pada tanggal 25 Oktober 2022 dari situs: [http://digilib.uinkhas.ac.id/7398/1/ZAMHAKIYULLAH\\_T20179004.pdf](http://digilib.uinkhas.ac.id/7398/1/ZAMHAKIYULLAH_T20179004.pdf).

## **BAB III METODE PENELITIAN**

### **A. Jenis Penelitian**

Jenis metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *mix method*, yaitu suatu langkah penelitian dengan menggabungkan dua bentuk pendekatan dalam penelitian yaitu pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Menurut Nadirah dkk., *mix method* merupakan suatu metode penelitian dengan mengkombinasikan antara metode kuantitatif dengan metode kualitatif untuk digunakan secara bersama-sama dalam suatu kegiatan penelitian, sehingga diperoleh data yang lebih komprehensif, valid, reliable dan objektif.<sup>53</sup> Tujuan dari bentuk kombinasi penelitian ini adalah untuk memberikan pemahaman yang lebih baik tentang masalah penelitian daripada pemahaman yang diberikan oleh satu penelitian saja. Kombinasi dilakukan untuk saling menyempurnakan kedua pendekatan.

Penelitian ini menggunakan tipe penelitian lapangan (*field research*) yaitu berpedoman pada teori yang ada untuk mencari dan mendapatkan serta mengumpulkan data dan informasi yang ada sesuai dengan fakta di lapangan melalui pendekatan *mix method*. Metode penelitian *mix method* diperlukan untuk menjawab rumusan masalah yang telah dirangkum dalam bab 1. Rumusan masalah yang pertama dapat dijawab melalui pendekatan kuantitatif, sedangkan rumusan masalah yang kedua dapat dijawab dengan pendekatan kualitatif. Sehingga, kehadiran peneliti di lapangan mutlak diperlukan dalam menetapkan

---

<sup>53</sup>Nadirah dkk., *Metodologi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Mix Method*, (Sumatera Barat: Azka Pustaka, 2022), hal. 67-69.

fokus penelitian, memilih informan yang dapat menghasilkan sumber data, melakukan pengumpulan data, menilai kualitas data, analisis data, menafsirkan data dan membuat kesimpulan atas temuannya tentang strategi orang tua dalam penanganan *game online* pada siswa SMP Negeri 6 Simeulue Timur.

## **B. Populasi dan Sampel Penelitian**

Populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu serta ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulannya.<sup>54</sup> Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa SMP Negeri 6 Simeulue Timur, yang berjumlah 85 siswa dan orang tua siswa yang anaknya bermain *game online*.

Sedangkan, sampel merupakan bagian kecil dari anggota populasi yang diambil menurut prosedur tertentu sehingga dapat mewakili populasinya.<sup>55</sup> Pemilihan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu teknik pengambilan sampel dari sumber data berdasarkan dari hasil pertimbangan tertentu. Maksud pertimbangan tertentu yaitu, orang tersebut dianggap paling tahu tentang apa yang kita harapkan sehingga akan memudahkan peneliti menjelajahi objek/situasi sosial yang diteliti.<sup>56</sup> Pada penelitian ini, peneliti memilih sampel sebanyak 38 siswa laki-laki yang bersekolah di SMP Negeri 6

---

<sup>54</sup>Emi Sohilait, *Metodologi Penelitian Pendidikan Matematika*, (Bandung: Cakra, 2020), hal. 159.

<sup>55</sup>Umrati dan Hengki Wijaya, *Analisis Data Kualitatif: Teori Konsep dalam Penelitian Pendidikan*, (Makassar: Sekolah Tinggi Theologia Jaffray, 2020), hal. 52.

<sup>56</sup>Hengki Wijaya, *Analisis Data Kualitatif: Ilmu Pendidikan Teologi*, (Makassar: Sekolah Tinggi Theologia Jaffray, 2018), hal. 17.

Simeulue Timur. Alasan memilih siswa laki-laki, karena dalam permainan *game online* terkhususnya *Chip Domino Island* dominan dimainkan oleh siswa laki-laki.

### C. Teknik Pengumpulan Data

Adapun beberapa teknik pengumpulan data yang dilakukan di lapangan adalah sebagai berikut:

#### 1. Angket

Angket (kuesioner) merupakan suatu metode pengumpulan data atau suatu penelitian dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Angket ini dilakukan dengan mengedarkan suatu daftar pertanyaan atau pernyataan yang berupa formulir-formulir, diajukan kepada sejumlah subjek untuk mendapatkan tanggapan, informasi, jawaban dan sebagainya.<sup>57</sup>

Angket yang digunakan dalam penelitian ini berupa serangkaian pertanyaan dalam bentuk pilihan ganda yang akan disebarluaskan kepada 38 siswa laki-laki yang telah dijadikan sebagai *sample* pada penelitian ini. Penyusunan angket ini dalam bentuk pilihan ganda dengan empat pilihan jawaban secara ganda, sehingga responden tinggal memilih salah satu dari jumlah jawaban yang telah disediakan. Metode ini digunakan untuk menjawab permasalahan tentang faktor utama yang menyebabkan siswa SMP Negeri 6 Simeulue Timur bermain *game online* terkhusus *Chip Domino Island*.

---

<sup>57</sup>Anim Purwanto, *Konsep dasar Penelitian Kualitatif: Teori dan Contoh praktis*, (Lombok Tengah: P4I, 2022), hal. 87.

## 2. Wawancara

Wawancara merupakan pertemuan antara dua orang atau lebih dengan tujuan memperoleh informasi dengan cara melakukan proses tanya jawab antara penanya dengan narasumber/sumber informasi. Wawancara yang digunakan adalah wawancara terstruktur. Yang dimaksud dengan wawancara terstruktur adalah peneliti menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk digunakan sebagai pengumpulan data.<sup>58</sup>

Kalimat yang digunakan untuk wawancara haruslah singkat, jelas, serta mengarah pada hal-hal yang penting dan tidak bertele-tele. Kemudian, sebelum digunakan dalam penelitian akan divalidasi terlebih dahulu oleh dosen atau ahli yang telah ditentukan. Tujuan ini dilakukan untuk melihat kejelasan pertanyaan-pertanyaan yang akan ditanyakan pada saat wawancara kepada orang tua siswa yang anaknya bermain *game online*. Dengan wawancara juga diharapkan bisa mengungkapkan strategi orang tua dalam penanganan *game online* pada siswa SMP Negeri 6 Simeulue Timur.

### D. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data merupakan suatu alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam suatu penelitian.<sup>59</sup> Adapun instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

<sup>58</sup>Erwan Juhara dkk., *Cendekia Berbahasa: Bahasa dan Sastra Indonesia*, (Jakarta: Grafindo Media Pratama Edisi 1, 2005 ), hal. 97.

<sup>59</sup>Elfrianto dan Gusman Lesmana, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Medan: Umsu Press, 2022), hal. 91.

## 1. Angket (kuesioner)

Angket/kuesioner merupakan instrumen pengumpulan data dengan mengedarkan formulir yang berisi pertanyaan-pertanyaan dalam bentuk pilihan ganda yang akan dibagikan kepada responden untuk mendapatkan tanggapan atau jawaban tentang faktor utama yang menyebabkan siswa SMP Negeri 6 Simeulue Timur bermain *game online*. Jenis angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagian besarnya menggunakan angket tertutup dan sebagian kecilnya menggunakan angket terbuka, bentuk pertanyaan yang disajikan dalam bentuk pilihan ganda dan responden diminta untuk memilih jawaban dengan memberi tanda silang pada pilihan yang sesuai dengan apa yang dialami oleh para siswa laki-laki.

## 2. Pedoman wawancara

Pedoman wawancara dengan orang tua siswa yang anaknya bermain *game online Chip Domino Island*, yaitu tentang bagaimana strategi orang tua dalam penanganan *game online* pada siswa SMP Negeri 6 Simeulue Timur.

Untuk mempermudah dalam pembuatan daftar pertanyaan pada saat wawancara, maka peneliti menguraikan indikator pedoman wawancara yaitu sebagai berikut:

**Tabel 3.1 Kisi-kisi Pedoman Wawancara**

Variabel Penelitian	Indikator	Nomor Soal	Jumlah
Strategi Orang Tua dalam Penanganan <i>Game Online</i> pada Anak	1. Strategi atau cara orang tua dalam penanganan <i>game online</i> pada anak	8,9,10,11,12,13,14,15	8
	2. Peran orang tua	1,2	2
	3. Faktor-faktor anak bermain <i>game online</i>	3,4,5	3
	4. Dampak negatif bermain <i>game online</i>	6,7	2
<b>Jumlah Soal</b>			<b>15</b>

#### E. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data kedalam kategori, menjabarkan kedalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun kedalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari serta membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain.

Adapun analisis data yang digunakan untuk menjawab rumusan masalah pertama yaitu teknik analisis kuantitatif, dilakukan dengan cara mengorganisasikan data dari instrumen angket. Dalam penelitian ini akan dianalisis menggunakan statistik sederhana dan yang diperoleh dari hasil angket akan dianalisa dengan menggunakan rumus persentase (%) yaitu sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah keseluruhan}}{\text{Jumlah skor maksimum}} \times 100$$

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Ket: P = Angka Persentase

F = Jumlah Frekuensi Jawaban

N = Jumlah Keseluruhan Sampel.

Dalam menetapkan kriteria persentase pada hasil nilai penelitian, maka dikelompokkan atas empat kriteria yaitu baik, cukup, kurang baik dan tidak baik.

Adapun kriteria persentase yaitu:

76% - 100% = Baik

56% - 75% = Cukup

40% - 55% = Kurang Baik

0% - 40% = Tidak Baik.<sup>60</sup>

Sedangkan, teknik analisis data yang digunakan untuk menjawab rumusan masalah kedua yaitu dengan menggunakan analisis data kualitatif, berdasarkan pada analisis data evaluatif secara tematik yang diperoleh dari hasil wawancara.<sup>61</sup> Pendekatan tematik ini bertujuan untuk memahami permasalahan berdasarkan pada tema yang terdapat dalam instrumen pada indikator pedoman wawancara, bukan berdasarkan urutan pertanyaan pada wawancara.

---

<sup>60</sup>Dodit Aditya Setyawan, *Buku Ajar Statistika*, (Jawa Barat: Penerbit Adab, 2021), hal. 62.

<sup>61</sup>Agustinus Supratiknya, *Kapital Selekt: Metodologi dan Penulisan Ilmiah dalam Psikologi*, (Yogyakarta: Sanata Dharma University Press, 2022), hal. 46.

## **BAB IV HASIL PENELITIAN**

### **A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 6 Simeulue Timur, yang beralamat di Desa Air Pinang Kecamatan Simeulue Timur Kabupaten Simeulue, Provinsi Aceh. Jln Sinabang-Luan Balu Km 22.

#### **1. Profil SMP Negeri 6 Simeulue Timur**



Nama Sekolah	: SMP Negeri 6 Simeulue Timur
NPSN	: 60726438
Status	: Negeri
Alamat Sekolah	: Jln Sinabang-Luan Balu km 22,
Kode Pos	: 23891
Kecamatan	: Simeulue Timur
Kabupaten	: Simeulue
Provinsi	: Aceh
Negara	: Indonesia
Tahun Berdiri	:13-03-2010
Luas Tanah	: 6.640 M <sup>2</sup>
Sumber Listrik	: PLN
Nama Kepala Sekolah	: Saifuddin, S.Pd
NIP	: 197606162000121003
Operator Sekolah	: Inang Sari, S.Pd

## 2. Visi, Misi dan Tujuan SMP Negeri 6 Simeulue Timur

### a. Visi SMP Negeri 6 Simeulue Timur

Mewujudkan siswa SMP Negeri 6 Simeulue Timur yang “*Unggul dalam prestasi, Kompetitif, Religius, Berkarakter dan Berwawasan lingkungan*”.

### b. Misi

Untuk mewujudkan visi tersebut, SMP Negeri 6 Simeulue Timur menetapkan misi sebagai berikut:

- 1) Melaksanakan pembelajaran secara efektif.
- 2) Melaksanakan bimbingan secara intensif agar peserta didik memiliki kemampuan berkompetisi secara global.
- 3) Mengembangkan potensi dan kreatifitas peserta didik secara optimal.
- 4) Menanamkan nilai-nilai religius dan karakter pada peserta didik.
- 5) Menciptakan budaya sekolah yang santun, penuh rasa kekeluargaan dan berwawasan lingkungan.
- 6) Menumbuhkan budaya, melestarikan, serta mencegah pencemaran dan kerusakan lingkungan.

### c. Tujuan Sekolah

Mengacu pada visi dan misi sekolah serta tujuan umum pendidikan dasar, yaitu “Meletakkan dasar kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti

pendidikan lebih lanjut”, tujuan pendidikan pada SMP Negeri 6 Simeulue Timur adalah sebagai berikut:

- 1) Meningkatkan prestasi akademik dan non akademik.
- 2) Terwujudnya peserta didik yang memiliki kemampuan berkompetisi secara global.
- 3) Berkembangnya potensi dan kreatifitas peserta didik secara optimal.
- 4) Terwujudnya peserta didik yang religius dan berkarakter.
- 5) Terwujudnya budaya sekolah yang santun, penuh rasa kekeluargaan dan berwawasan lingkungan.
- 6) Tumbuhnya budaya melestarikan serta mencegah pencemaran dan kerusakan lingkungan.

d. Sarana dan Prasarana SMP

**Tabel 4.1 Daftar Sarana dan Prasarana SMP Negeri 6 Simeulue Timur**

No	Jenis Sarana dan Prasarana	Jumlah	Kondisi
1	Ruang Belajar	4	Baik
2	Ruang Kepala Sekolah	1	Baik
3	Ruang Guru	1	Baik
4	Ruang TU	1	Baik
5	Laboratorium IPA	1	Baik
6	Laboratorium Komputer	1	Baik
7	Lapangan Olahraga	1	Baik
8	UKS	1	Baik
9	Perpustakaan	1	Baik
10	Kantin	1	Baik
11	Mushollah	1	Baik
12	Toilet Guru	1	Baik
13	Toilet Siswa	1	Baik
14	Tempat Wudhu	1	Baik
15	Tempat Sampah	12	Baik
16	Meja Siswa	90	Baik
17	Kursi Siswa	90	Baik

18	Meja Guru dalam Kelas	4	Baik
19	Kursi Guru dalam Kelas	4	Baik
20	Papan Tulis	4	Baik

Sumber: Data dari SMP Negeri 6 Simeulue Timur

e. Data Guru dan Karyawan SMP

**Tabel 4.2 Data Guru dan Karyawan SMP Negeri 6 Simeulue Timur**

No.	Nama	Jabatan	Status Kepegawaian	Bidang Studi
1	Saifuddin, S.Pd	Kepala Sekolah	PNS	-
2	Zainuddin, S.Pd	Wakil Kepala Sekolah	PNS	IPA
3	Lismaniar, S.Pd	Guru	PNS	PAI
4	Rabetsakariono, S.Pd	Guru	PNS	B.Indonesia
5	Jamiah, S.Pd	Guru	PNS	MTK
6	Deden Hendro, S.Pd	Guru	Kontrak Daerah	Penjaskes
7	Nurhasanah, S.Pd	Guru	Kontrak Daerah	B.Inggris
8	Dina Novita, S.Pd	Guru	SK. Sekolah	PKN
9	Muhrihsah, S.Pd	Guru	SK. Sekolah	IPS
10	Elfi Nursalma	T.U	PNS	-
11	Nonong Safriana	T.U	PNS	-
12	Inang Sari, S.Pd	Operator	SK. Sekolah	-

Sumber: Data dari SMP Negeri 6 Simeulue Timur

f. Jumlah Peserta Didik

**Tabel 4.3 Jumlah Siswa SMP Negeri 6 Simeulue Timur**

No	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
		L	P	
1	VII A	7	10	17
2	VII B	8	8	16
3	VIII	10	12	22
4	IX	13	17	30
<b>Total</b>		<b>38</b>	<b>47</b>	<b>85</b>

Sumber: Data dari SMP Negeri 6 Simeulue Timur

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa, untuk jumlah siswa laki-laki berjumlah 38 orang, sedangkan jumlah siswa perempuan berjumlah 47 orang.

Untuk total keseluruhan siswa SMP Negeri 6 Simeulue Timur berjumlah 85 orang.

## B. Hasil Penelitian

### 1. Faktor utama yang menyebabkan Siswa SMP Negeri 6 Simeulue Timur Bermain *Game Online*

Berdasarkan data yang diperoleh peneliti dari hasil pembagian angket pada 38 siswa laki-laki mulai dari kelas VII, VIII dan IX tentang faktor utama yang menyebabkan siswa SMP Negeri 6 Simeulue Timur bermain *game online* terkhusus *Chip Domino Island*, dan akan dianalisis menggunakan statistik sederhana. Kemudian, data yang diperoleh dari hasil angket akan dianalisis dengan menggunakan rumus persentase (%).

Adapun hasil angket yang telah peneliti dapatkan adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.4** Dari mana pertama kali anda mengenal *game online (Chip Domino Island)*?

No.	Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persentase
1	a. Teman sekolah	2	5,26%
	b. Lingkungan keluarga	2	5,26%
	c. Lingkungan masyarakat	7	18,42%
	d. Lingkungan bergaul	27	71,05%
<b>Jumlah</b>		<b>38</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan hasil angket dari keterangan tabel di atas, maka dapat dilihat sebanyak 2 orang siswa (5,26%) yang menjawab teman sekolah, 2 orang siswa (5,26%) yang menjawab lingkungan keluarga, 7 orang siswa (18,42%) yang menjawab lingkungan masyarakat dan 27 orang siswa (71,05%) yang menjawab lingkungan bergaul. Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa, pertama kali

siswa SMP Negeri 6 Simeulue Timur mengenal *game online (Chip Domino Island)* lebih banyak dari lingkungan bergaul, yaitu sebanyak 27 orang siswa (71,05%).

**Tabel 4.5 Berapa jam dalam sehari anda bermain *game online (Chip Domino Island)*?**

No.	Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persentase
2	a. 1-2 jam	17	44,73%
	b. 3-4 jam	14	36,84%
	c. 5-6 jam	7	18,42%
	d. Lebih dari 7 jam	0	0%
<b>Jumlah</b>		<b>38</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan hasil angket dari keterangan tabel di atas, maka dapat dilihat sebanyak 17 orang atau (44,73%) yang menjawab 1-2 jam, 14 orang siswa (36,84%) yang menjawab 3-4 jam dan 7 orang atau (18,42%) yang menjawab 5-6 jam. Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa, lamanya siswa SMP Negeri 6 Simeulue Timur bermain *game online (Chip Domino Island)* dalam sehari lebih banyak memilih 1-2 jam perhari, yaitu sebanyak 17 orang atau (44,73%).

**Tabel 4.6 Sejak kapan anda mulai bermain *game online (Chip Domino Island)*?**

No.	Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persentase
3	a. Kurang dari 1 tahun yang lalu	13	34,21%
	b. 1-2 tahun yang lalu	20	52,63%
	c. 3 tahun yang lalu	4	10,52%
	d. 4 tahun yang lalu	1	2,63%
<b>Jumlah</b>		<b>38</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan hasil angket dari keterangan tabel di atas, maka dapat dilihat sebanyak 13 orang atau (34,21%) yang menjawab kurang dari 1 tahun yang lalu, 20 orang atau (52,63%) yang menjawab 1-2 tahun yang lalu, 4 orang atau

(10,52%) yang menjawab 3 tahun yang lalu dan 1 orang atau (2,63%) yang menjawab 4 tahun yang lalu. Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa, siswa lebih banyak menjawab mulai bermain *game online (Chip Domino Island)* sejak 1-2 tahun yang lalu, yaitu sebanyak 20 orang atau (52,63%).

**Tabel 4.7 Berapa hari dalam seminggu anda bermain *game online (Chip Domino Island)*?**

No.	Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persentase
4	a. 1-2 hari	21	55,26%
	b. 3-4 hari	10	26,31%
	c. 5-6 hari	6	15,78%
	d. Setiap hari	1	2,63%
<b>Jumlah</b>		<b>38</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan hasil angket dari keterangan tabel di atas, maka dapat dilihat sebanyak 21 orang atau (55,26%) yang menjawab 1-2 hari, 10 orang siswa (26,31%) yang menjawab 3-4 hari, 6 orang atau (15,78%) yang menjawab 5-6 hari dan 1 orang atau (2,63%) yang menjawab setiap hari. Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa, siswa lebih banyak memilih 1-2 hari dalam seminggu bermain *game online (Chip Domino Island)*. Banyaknya siswa yang memilih yaitu sebanyak 21 orang atau (55,26%).

**Tabel 4.8 Dimana anda sering menghabiskan waktu bermain *game online (Chip Domino Island)*?**

No.	Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persentase
5	a. Di rumah	15	39,47%
	b. Di warung kopi	18	47,36%
	c. Di warnet	0	0%
	d. ....(silahkan diisi)	5	13,15%
<b>Jumlah</b>		<b>38</b>	<b>100%</b>

Angket yang terdapat pada tabel 4.8 berbentuk angket terbuka atau pertanyaan terbuka, siswa bebas menjawab sesuai apa yang mereka alami selain dari opsi jawaban yang ditentukan pada tabel di atas. Berdasarkan dari hasil angket yang terdapat pada soal nomor 5 tentang dimana siswa sering menghabiskan waktu bermain *game online* terdapat 5 orang siswa yang menjawab di pantai.

Berdasarkan hasil angket dari keterangan tabel di atas, maka dapat dilihat sebanyak 15 orang atau (39,47%) yang menjawab di rumah, 18 orang siswa (47,36%) yang menjawab di warung kopi dan 5 orang atau (13,15%) yang menjawab di pantai. Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa, siswa lebih banyak menghabiskan waktu bermain *game online* (*Chip Domino Island*) di warung kopi. Banyaknya siswa yang memilih di warung kopi sebanyak 18 orang atau (47,36%).

**Tabel 4.9** Apa dampak positif yang anda rasakan selama bermain *game online* (*Chip Domino Island*)?

No.	Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persentase
6	a. Menghasilkan uang	15	39,47%
	b. Menghilangkan stres	20	52,63%
	c. Meningkatkan konsentrasi	3	7,89%
	d. ....(silahkan diisi)	0	0%
	<b>Jumlah</b>	<b>38</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan hasil angket dari keterangan tabel di atas, maka dapat dilihat sebanyak 15 orang atau (39,47%) yang menjawab menghasilkan uang, 20 orang siswa (52,63%) yang menjawab menghilangkan stres dan 3 orang atau (7,89%) yang menjawab meningkatkan konsentrasi. Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa, siswa lebih banyak menjawab dampak positif yang dirasakan siswa selama

bermain *game online (Chip Domino Island)* yaitu menghilangkan stres. Banyaknya siswa yang menjawab sebanyak 20 orang atau (52,63%).

**Tabel 4.10 Apakah dampak negatif yang anda rasakan selama bermain *game online (Chip Domino Island)*?**

No.	Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persentase
7	a. Menghabiskan uang jajan	11	28,94%
	b. Malas belajar atau bekerja	14	36,84%
	c. Perubahan pola istirahat atau pola makan	5	13,15%
	d. ....(silahkan diisi)	8	21,05%
<b>Jumlah</b>		<b>38</b>	<b>100%</b>

Angket yang terdapat pada tabel 4.10 sama dengan tabel 4.8 dan 4.9 sebelumnya yaitu berbentuk angket terbuka atau pertanyaan terbuka. Siswa bebas menjawab sesuai apa yang mereka alami selain dari opsi jawaban yang ditentukan pada tabel di atas. Berdasarkan dari hasil angket yang terdapat pada soal nomor 7 tentang dampak negatif yang dirasakan siswa selama bermain *game online (Chip Domino Island)* terdapat 8 orang siswa yang menjawab semua benar.

Berdasarkan hasil angket dari keterangan tabel di atas, maka dapat dilihat sebanyak 11 orang atau (28,94%) yang menjawab menghabiskan uang jajan, 14 orang atau (36,84%) yang menjawab malas belajar atau bekerja, 5 orang atau (13,15%) yang menjawab perubahan pola istirahat atau pola makan dan 8 orang atau (21,05%) yang menjawab semua benar. Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa, siswa lebih banyak merasakan dampak negatif dari bermain *game online (Chip Domino Island)* yaitu malas belajar atau bekerja. Banyaknya siswa yang menjawab yaitu 14 orang atau (36,84%).

**Tabel 4.11 Bagaimana perasaan anda jika berkali-kali kalah dalam bermain *game online (Chip Domino Island)*?**

No.	Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persentase
8	a. Kesal	22	57,89%
	b. Marah	7	18,42%
	c. Sedih atau kecewa	0	0%
	d. Biasa saja	9	23,68%
<b>Jumlah</b>		<b>38</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan hasil angket dari keterangan tabel di atas, maka dapat dilihat sebanyak 22 orang atau (57,89%) yang menjawab kesal, 7 orang siswa atau (18,42%) yang menjawab marah dan 9 orang atau (23,68%) yang menjawab biasa saja. Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa, siswa lebih banyak merasa kesal jika berkali-kali kalah dalam bermain *game online (Chip Domino Island)*. Banyaknya siswa yang memilih jawaban tersebut sebanyak 22 orang atau (57,89%).

**Tabel 4.12 Bagaimana perasaan anda jika dalam sehari tidak bermain *game online (Chip Domino Island)*?**

No.	Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persentase
9	a. Bosan	22	57,89%
	b. Stres	0	0%
	c. Gelisah	2	5,26%
	d. Biasa saja	14	36,84%
<b>Jumlah</b>		<b>38</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan hasil angket dari keterangan tabel di atas, maka dapat dilihat sebanyak 22 orang atau (57,89%) yang menjawab bosan, 2 orang siswa atau (5,26%) yang menjawab gelisah dan 14 orang atau (36,84%) yang menjawab biasa saja. Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa, siswa lebih banyak merasa bosan jika dalam sehari tidak bermain *game online (Chip Domino Island)*.

Banyaknya siswa yang memilih jawaban tersebut sebanyak 22 orang atau (57,89%).

**Tabel 4.13 Apakah anda pulang larut malam hanya untuk bermain *game online (Chip Domino Island)*?**

No.	Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persentase
10	a. Tidak pernah	25	65,78%
	b. Jarang	3	7,89%
	c. Kadang-kadang	9	23,68%
	d. Sering	1	2,63%
<b>Jumlah</b>		<b>38</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan hasil angket dari keterangan tabel di atas, maka dapat dilihat sebanyak 25 orang atau (65,78%) yang menjawab tidak pernah, 3 orang siswa atau (7,89%) yang menjawab jarang, 9 orang atau (23,68%) yang menjawab biasa saja dan 1 orang siswa (2,63%) yang menjawab sering. Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa, siswa lebih banyak merasakan tidak pernah pulang larut malam hanya untuk bermain *game online (Chip Domino Island)*. Banyaknya siswa yang memilih jawaban tersebut sebanyak 25 orang atau (65,78%).

**Tabel 4.14 Berapakah dalam sehari uang jajan yang anda habiskan hanya untuk membelikan kuota internet agar bisa bermain *game online (Chip Domino Island)*?**

No.	Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persentase
11	a. Di bawah Rp.10.000.00	6	15,78%
	a. Antara Rp.10.000.00-17.000.00	26	68,42%
	b. Antara Rp.18.000.00-22.000.00	2	5,26%
	c. Di atas Rp.22.000.00	4	10,52%
<b>Jumlah</b>		<b>38</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan hasil angket dari keterangan tabel di atas, maka dapat dilihat sebanyak 6 orang atau (15,78%) yang menjawab di bawah Rp.10.000.00, 26 orang

siswa atau (68,42%) yang menjawab antara Rp.10.000.00-17.000.00, 2 orang atau (5,26%) yang menjawab antara Rp.18.000.00-22.000.00 dan 4 orang siswa (10,52%) yang menjawab di atas Rp.22.000.00. Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa, siswa lebih banyak menjawab dalam sehari uang jajan yang dihabiskan hanya untuk membelikan kuota internet agar bisa bermain *game online* (*Chip Domino Island*) Rp.10.000.00-17.000.00. Banyaknya siswa yang memilih jawaban tersebut sebanyak 26 orang atau (68,42%).

**Tabel 4.15 Bagaimana perasaan anda jika ditegur oleh kedua orang tua anda saat sedang bermain *game online* (*Chip Domino Island*)?**

No.	Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persentase
12	a. Kesal	7	18,42%
	b. Marah	2	5,26%
	c. Takut	22	57,89%
	d. Biasa saja	7	18,42%
	<b>Jumlah</b>	<b>38</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan hasil angket dari keterangan tabel di atas, maka dapat dilihat sebanyak 7 orang atau (18,42%) yang menjawab kesal, 2 orang siswa atau (5,26%) yang menjawab marah, 22 orang atau (57,89%) yang menjawab takut dan 7 orang (18,42%) yang menjawab di atas biasa saja. Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa, siswa lebih banyak merasa takut jika ditegur oleh kedua orang tuanya saat sedang bermain *game online* (*Chip Domino Island*). Banyaknya siswa yang memilih jawaban tersebut sebanyak 22 orang atau (57,89%).

**Tabel 4.16 Apakah anda pernah ditegur oleh kedua orang tua anda saat sedang bermain game online (*Chip Domino Island*)?**

No.	Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persentase
13	a. Tidak pernah	3	7,89%
	b. Jarang-jarang	4	10,52%
	c. Kadang-kadang	11	28,94%
	d. Sering	20	52,63%
<b>Jumlah</b>		<b>38</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan hasil angket dari keterangan tabel di atas, maka dapat dilihat sebanyak 3 orang atau (7,89%) yang menjawab tidak pernah, 4 orang siswa atau (10,52%) yang menjawab jarang-jarang, 11 orang atau (28,94%) yang menjawab kadang-kadang dan 20 orang siswa (52,63%) yang menjawab sering. Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa, siswa lebih banyak menjawab sering jika ditanya apakah pernah ditegur oleh kedua orang tua nya saat sedang bermain game online (*Chip Domino Island*). Banyaknya siswa yang memilih jawaban tersebut sebanyak 20 orang siswa (52,63%).

**Tabel 4.17 Apakah orang tua anda memberikan batasan waktu saat anda bermain game online (*Chip Domino Island*)?**

No.	Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persentase
14	a. Tidak pernah	7	18,42%
	b. Jarang-jarang	5	13,15%
	c. Kadang-kadang	17	44,73%
	d. Sering	9	23,68%
<b>Jumlah</b>		<b>38</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan hasil angket dari keterangan tabel di atas, maka dapat dilihat sebanyak 7 orang atau (18,42%) yang menjawab tidak pernah, 5 orang siswa atau (13,15%) yang menjawab jarang-jarang, 17 orang atau (44,73%) yang menjawab kadang-kadang dan 9 orang siswa (23,68%) yang menjawab sering. Dari tabel di

atas dapat disimpulkan bahwa, siswa lebih banyak menjawab kadang-kadang jika ditanya apakah orang tuanya memberikan batasan waktu pada saat bermain *game online* (*Chip Domino Island*). Banyaknya siswa yang memilih jawaban tersebut sebanyak 17 orang siswa (44,73%).

**Tabel 4.18 Apakah orang tua anda mengurangi anda untuk berinteraksi dengan teman-teman sesama gamers?**

No.	Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persentase
15	a. Tidak pernah	13	34,21%
	b. Jarang-jarang	7	18,42%
	c. Kadang-kadang	14	36,84%
	d. Sering	4	10,52%
<b>Jumlah</b>		<b>38</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan hasil angket dari keterangan tabel di atas, maka dapat dilihat sebanyak 13 orang atau (34,21%) yang menjawab tidak pernah, 7 orang siswa atau (18,42%) yang menjawab jarang-jarang, 14 orang atau (36,84%) yang menjawab kadang-kadang dan 4 orang siswa (10,52%) yang menjawab sering. Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa, siswa lebih banyak menjawab kadang-kadang jika ditanya apakah orang tuanya mengurangi untuk berinteraksi dengan teman-teman sesama *gamers*. Banyaknya siswa yang memilih jawaban tersebut sebanyak 14 orang siswa (36,84%).

## **2. Strategi Orang Tua dalam Penanganan *Game Online* pada Siswa SMP Negeri 6 Simeulue Timur**

Orang tua harus memiliki strategi yang tepat dalam mengatasi masalah *game online* pada anaknya. Selain itu, orang tua harus mengawasi setiap aktivitas

anaknyanya, karena orang tua yang menjaga dan memelihara anak-anaknyanya serta berfikir tentang sesuatu yang baik terhadap anaknyanya.

Setelah mengetahui faktor-faktor apa saja yang menyebabkan siswa bermain *game online*, selanjutnya peneliti melakukan wawancara dengan orang tua siswa untuk mengetahui bagaimana strategi orang tua dalam penanganan *game online* pada siswa, adapun hasil wawancaranya adalah sebagai berikut:

a. Strategi atau cara orang tua dalam penanganan *game online* pada anak

Strategi orang tua memiliki peranan penting dalam pendidikan dan pembentukan perilaku anak. Kemudian, orang tua harus memikirkan bagaimana perencanaan serta cara-cara yang harus dijalankan dalam mengawasi anak-anaknyanya dalam bermain *game online*, sehingga anak dapat terkontrol dan tidak terlalu kecanduan dalam bermain *game online*.

Selanjutnya, peneliti melakukan wawancara dengan orang tua siswa guna untuk mengetahui apakah bapak/ibu mendukung anak anda bermain *game online* (*Chip Domino Island*)?

Berdasarkan hasil wawancara dengan ibu LM, mengatakan bahwa:

“Sebagai seorang ibu tentunya saya tidak mendukung anak saya bermain *game online*, karena *game online Chip Domino Island* ini memberikan dampak yang tidak baik untuk kesehatan mata anak saya, selain itu akan membuat anak saya malas belajar jika hal itu terjadi nilai-nilai sekolah anak saya akan menurun, otomatis akan membuat anak saya tidak mendapatkan peringkat 1 lagi di kelas.”<sup>62</sup>

Selanjutnya hasil wawancara dengan ibu RN, mengatakan bahwa:

“Saya mendukung anak saya bermain *game online Chip Domino Island*, karena dari *game* itu anak saya bisa menghasilkan uang, saya baru tau ternyata dari *game* bisa menghasilkan uang juga, jadinya setiap anak saya ingin

---

<sup>62</sup>Hasil wawancara dengan ibu LM orang tua dari siswa yang anaknya bermain *game online* di Desa Air Pinang pada tanggal 18 November 2022.

membeli kuota internet tidak meminta kepada saya lagi, sudah jarang sekali anak saya meminta uang.”<sup>63</sup>

Hasil wawancara dengan pak IM, mengatakan bahwa:

“Tidak, karena kalau saya dukung nantinya anak saya menjadi tidak disiplin dan sering keluar rumah bersama teman-temannya untuk bermain *game online* dan tugas-tugas sekolah pastinya akan diabaikan dan larangan dari saya sudah tidak di patuhi lagi saya tidak mau hal itu terjadi padanya.”<sup>64</sup>

Hasil wawancara dengan pak MS, mengatakan bahwa:

“Tentu saja tidak, karena bagi saya *game online* ini banyak memberikan efek negatif bagi anak saya, walaupun tidak semua *game* itu mempunyai dampak buruk tetapi saya tidak akan mendukung anak saya bermain *game online Chip Domino Island*.”<sup>65</sup>

Berdasarkan hasil wawancara yang telah peneliti lakukan dengan orang tua siswa di atas maka dapat disimpulkan bahwa, 3 orang tua siswa di atas tidak mendukung anak-anaknya untuk bermain *game online Chip Domino Island* karena mereka tau bahwasanya bermain *game online Chip Domino Island* banyak sekali dampak buruk bagi kesehatan anak. Selain itu, jika terlalu lama bermain *game online* maka akan menyebabkan kecanduan pada anak-anak mereka sendiri.

Sementara ibu RN yaitu orang tua dari siswa, mendukung anaknya untuk bermain *game online Chip Domino Island*, karena dia mengetahui bahwasanya *game online* tersebut bisa dapat menghasilkan uang. Tetapi orang tua dari siswa ini tidak mengetahui bahwasanya jika mendukung anaknya bermain *game online Chip Domino Island*, maka akan menyebabkan kecanduan dan hal itu bisa berdampak buruk bagi anaknya sendiri.

<sup>63</sup>Hasil wawancara dengan ibu RN orang tua dari siswa yang anaknya bermain *game online* di Desa Air Pinang pada tanggal 19 November 2022.

<sup>64</sup>Hasil wawancara dengan pak IM orang tua dari siswa yang anaknya bermain *game online* di Desa Air Pinang pada tanggal 19 November 2022.

<sup>65</sup>Hasil wawancara dengan pak MS orang tua dari siswa yang anaknya bermain *game online* di Desa Air Pinang pada tanggal 20 November 2022.

Selanjutnya, peneliti melakukan wawancara dengan orang tua siswa guna untuk mengetahui berapakah uang jajan yang bapak/ibu berikan kepada anak dalam sehari?

Berdasarkan hasil wawancara dengan ibu LM, mengatakan bahwa:

“Biasanya dalam sehari saya berikan uang jajan kepada anak saya Rp.10.000.00, karena sudah saya perhitungkan harga makanan di kantin sekolahnya pas untuk membeli makan dan minumannya. Saya harus biasakan anak saya untuk hemat, jika anak saya meminta uang jajan lebih pasti saya tanyakan untuk apa jika anak saya menjawab untuk membayar uang kas di kelas, saya tanyakan lagi kamu tidak berbohong kan nak, intinya saya akan komunikasikan dengan anak saya secara baik-baik.”<sup>66</sup>

Selanjutnya hasil wawancara dengan ibu RN, mengatakan bahwa:

“Tidak tentu, kadang Rp.10.000.00, kadang-kadang juga Rp.20.000.00 tergantung anak saya mintanya berapa, tetapi paling seringnya Rp.10.000.00 dan paling besarnya Rp.20.000.00 lebih dari itu saya tidak akan memberikannya, biasanya jika anak saya meminta uang Rp.20.000.00 katanya mau bayar uang kas kelas sekaligus beli kuota internet, jadinya saya berikan saja yang penting saya tau alasannya apa, tetapi saya tidak tahu juga apakah anak saya berbohong atau jujur kepada saya yang penting saya sudah memberikannya.”<sup>67</sup>

Hasil wawancara dengan pak IM, mengatakan bahwa:

“Saya selalu memberikan uang jajan pada anak saya Rp.10.000.00 tidak pernah lebih, saya harus biasakan anak saya untuk disiplin dan jangan terlalu boros, jadinya dia sudah terbiasa diberikan uang jajan segitu, kalau misalnya anak saya meminta uang lebih dengan alasan ingin membeli kuota internet pastinya saya tidak akan memberikannya karena di rumah saya sudah ada Wifi.”<sup>68</sup>

Hasil wawancara dengan pak MS, mengatakan bahwa:

“Biasanya saya berikan Rp.10.000.00 tetapi setelah saya berikan jajan, anak saya selalu meminta tambahan jajan kepada ibunya, kebiasaan anak saya

<sup>66</sup>Hasil wawancara dengan ibu LM orang tua dari siswa yang anaknya bermain *game online* di Desa Air Pinang pada tanggal 18 November 2022.

<sup>67</sup>Hasil wawancara dengan ibu RN orang tua dari siswa yang anaknya bermain *game online* di Desa Air Pinang pada tanggal 19 November 2022.

<sup>68</sup>Hasil wawancara dengan pak IM orang tua dari siswa yang anaknya bermain *game online* di Desa Air Pinang pada tanggal 19 November 2022.

memang sering seperti itu, saya pernah tanyakan kepada ibunya kenapa ditambah lagi kan sudah saya kasih jajannya dan istri saya menjawab tidak apa-apa mungkin anak kita ada keperluan lain di kelas, kemudian saya tanyakan lagi berapa tambahan uang jajan yang kamu berikan dan istri saya menjawab kadang Rp.5000.00, kadang-kadang pernah juga Rp.10.000.00 dan saya hanya bisa tersenyum mendengarnya.”<sup>69</sup>

Berdasarkan hasil wawancara yang telah peneliti lakukan dengan orang tua siswa di atas maka dapat disimpulkan bahwa, rata-rata uang jajan yang diberikan orang tua kepada anak-anaknya Rp.10.000.00 perhari, dikarenakan mereka masih duduk di bangku SMP dan sekolahnya masih berdekatan dengan lingkungan tempat mereka tinggal. Cara yang dilakukan oleh orang tua siswa di atas sudah bagus hal ini untuk menghindari uang jajan yang diberikan digunakan untuk membeli kuota internet.

Lain halnya dengan ibu RN dan pak MS, mereka terlalu memanjakan dan memberikan kebebasan kepada anak-anaknya, sehingga apa yang diminta oleh anak-anaknya langsung dipenuhi tanpa berfikir efek dari memanjakan anak akan mengakibatkan mereka menjadi sering berbohong, dan akan menyebabkan anak menjadi kecanduan bermain *game online*.

Kemudian, peneliti melakukan wawancara dengan orang tua siswa untuk mengetahui apakah bapak/ibu memberikan batasan waktu kepada anak untuk bermain *game online (Chip Domino Island)*?

Hasil wawancara dengan ibu LM, mengatakan bahwa:

“Tentu saja, karena sebagai orang tua saya harus membatasi anak saya untuk bermain *game online* agar tidak kecanduan dan dalam sehari saya

<sup>69</sup>Hasil wawancara dengan pak MS orang tua dari siswa yang anaknya bermain *game online* di Desa Air Pinang pada tanggal 20 November 2022.

berikan batasan waktu kepada anak saya 1-2 jam saja jika lebih maka saya tidak akan memberikan uang jajan kepadanya.”<sup>70</sup>

Selanjutnya hasil wawancara dengan ibu RN, mengatakan bahwa:

“Saya tidak pernah memberikan batasan waktu untuk bermain *game online* pada anak saya bagaimana baiknya saja menurut anak saya, karena jika saya berikan batasan, anak saya merasa kesal dan tidak mau mendengarkan nasihat dari saya.”<sup>71</sup>

Hasil wawancara dengan pak IM, mengatakan mengatakan bahwa:

“Iya, kalau tidak batasi anak saya bermain *game*, nantinya dia akan terbiasa bermain *game online* sampai seharian dan akan membuatnya malas mengerjakan tugas-tugas dari sekolahnya jadinya saya batasi setiap hari libur boleh bermain *game online* sekitar 3-4 jam saja tidak boleh lebih.”<sup>72</sup>

Hasil wawancara dengan pak MS, mengatakan bahwa:

“Tidak, karena jika saya batasi anak saya akan merasa terganggu dan berfikir ayah saya selalu membats-batasi saya untuk bermain *game online* berarti ayah saya tidak menyayangi saya lagi sementara teman-teman saya yang lain saja tidak pernah dilarang-larang, sebagai seorang ayah, saya tidak mau hal itu terjadi makannya saya tidak pernah membatasi-batasinya.”<sup>73</sup>

Berdasarkan hasil wawancara yang telah peneliti lakukan dengan orang tua siswa di atas maka dapat disimpulkan bahwa, ada sebagian dari orang tua siswa yang membatasi anaknya untuk bermain *game online* dan sebagian lagi membebaskan anaknya untuk bermain *game online*. Cara yang dilakukan oleh pak IM dan ibu LM sangatlah bijak karena dengan memberikan batasan waktu kepada anak untuk bermain *game online Chip Domino Island*, bisa dapat mencegah anak

<sup>70</sup>Hasil wawancara dengan ibu LM orang tua dari siswa yang anaknya bermain *game online* di Desa Air Pinang pada tanggal 18 November 2022.

<sup>71</sup>Hasil wawancara dengan ibu RN orang tua dari siswa yang anaknya bermain *game online* di Desa Air Pinang pada tanggal 19 November 2022.

<sup>72</sup>Hasil wawancara dengan pak IM orang tua dari siswa yang anaknya bermain *game online* di Desa Air Pinang pada tanggal 19 November 2022.

<sup>73</sup>Hasil wawancara dengan pak MS orang tua dari siswa yang anaknya bermain *game online* di Desa Air Pinang pada tanggal 20 November 2022.

dari kecanduan *game online* tersebut dan anak akan selalu disiplin serta mendengarkan larangan atau aturan dari orang tuanya.

Berbeda halnya dengan pak MS dan ibu RN, mereka tidak pernah membatasi anak-anaknya untuk bermain *game online Chip Domino Island*, mereka hanya membebaskannya, dengan alasan bagaimana baiknya menurut anak-anak dan mereka sudah lelah menasihati anak-anak mereka karena tidak juga didengarkan.

Selanjutnya, peneliti melakukan wawancara dengan orang tua siswa guna untuk mengetahui apakah bapak/ibu mengurangi anak anda untuk berinteraksi atau bergaul dengan teman-temannya sesama *gamers*?

Hasil wawancara dengan ibu LM, mengatakan bahwa:

“Sebagai seorang ibu, saya harus mengurangi atau membatasi anak saya untuk bergaul bersama teman-temannya sesama *gamers*, karena saya khawatir jika tidak saya lakukan seperti itu maka anak saya akan sering bermain *game online* dan hal itu akan menyebabkan anak saya menjadi candu.”<sup>74</sup>

Selanjutnya hasil wawancara dengan ibu RN, mengatakan bahwa:

“Sesekali saya juga menguranginya untuk bergaul bersama teman-teman sesama *gamersnya*, tetapi dia mengabaikannya dan saya tidak lagi membatasi anak saya untuk berinteraksi dengan teman-temannya, jadinya saya biarkan saja saya.”<sup>75</sup>

Hasil wawancara dengan pak IM, mengatakan bahwa:

“Tentu saja, saya ingin yang terbaik untuk anak saya, yaitu saya harus mengurangi anak saya bergaul dengan teman-temannya sesama *gamers* tujuannya supaya dia tidak kecanduan pada *game online*, bukan berarti saya

---

<sup>74</sup>Hasil wawancara dengan ibu LM orang tua dari siswa yang anaknya bermain *game online* di Desa Air Pinang pada tanggal 18 November 2022.

<sup>75</sup>Hasil wawancara dengan ibu RN orang tua dari siswa yang anaknya bermain *game online* di Desa Air Pinang pada tanggal 19 November 2022.

melakukan cara ini saya tidak mengizinkan anak saya bergaul dengan teman-temannya sesama *gamers* boleh sesekali tapi jangan terlalu sering.”<sup>76</sup>

Hasil wawancara dengan pak MS, mengatakan bahwa:

“Saya tidak pernah mengurangi anak saya untuk berinteraksi dengan teman-temannya sesama *gamers*, karena kalau untuk urusan pertemanan saya tidak ingin membatasi-batasi anak saya, karena dia sudah tau memilih teman jadinya untuk urusan pertemanan saya tidak mau ikut campur.”<sup>77</sup>

Berdasarkan hasil wawancara yang telah peneliti lakukan dengan orang tua siswa di atas maka dapat disimpulkan bahwa, sebagian dari orang tua siswa sudah melakukan upaya untuk menghindari dan mengurangi anak-anaknya bergaul dengan pemain *game online Chip Domino Island*, hal ini dilakukan oleh orang tua siswa agar anaknya terhindar dari kecanduan *game online*, karena dari faktor pertemanan bisa berpengaruh buruk terhadap anak. Kemudian, sebagian lagi dari orang tua siswa membebaskan anak-anaknya untuk berinteraksi dengan-temannya sesama *gamers*, hal ini diakibatkan kurangnya rasa kepedulian orang tua terhadap-anak-anaknya.

Selanjutnya, peneliti melakukan wawancara dengan orang tua siswa guna untuk mengetahui apakah bapak/ibu memberikan saran serta nasihat kepada anak untuk tidak bermain *game online (Chip Domino Island)*?

Berdasarkan hasil wawancara dengan ibu LM, mengatakan bahwa:

“Sebagai seorang ibu saya selalu memberikan saran serta nasihat kepada anak saya untuk jangan terlalu sering bermain *game online* karena tidak ada manfaatnya, lebih baik fokus belajar dahulu dan saya juga sekalian menanyakan kepada anak saya apakah ada tugas dari sekolah jika ada maka

<sup>76</sup>Hasil wawancara dengan pak IM orang tua dari siswa yang anaknya bermain *game online* di Desa Air Pinang pada tanggal 19 November 2022.

<sup>77</sup>Hasil wawancara dengan pak MS orang tua dari siswa yang anaknya bermain *game online* di Desa Air Pinang pada tanggal 20 November 2022.

saya akan menyuruhnya mengerjakan tugas sekolah terlebih dahulu baru lanjut bermain *game online* sekitaran 1-2 jam saja.”<sup>78</sup>

Selanjutnya hasil wawancara dengan ibu RN, mengatakan bahwa:

“Sesekali saya berikan saran serta nasihat pada anak saya, tapi jika tidak dihiraukan mau bagaimana lagi terserah pada anak saya saja.”<sup>79</sup>

Hasil wawancara dengan pak IM, mengatakan bahwa:

“Sebagai seorang ayah, saya memberikan dorongan kepada anak saya kearah yang positif seperti memasukanya ke tempat ngaji supaya anak saya lebih *religius* dan semakin banyak mempelajari ilmu-ilmu agama agar semakin mendekati diri kepada Allah SWT, dan saya berikan nasihat kepada anak saya agar tidak hanya mempelajari strategi bermain *game online* saja, karena *game online* tidak ada manfaatnya, yang ada hanya membuang waktu.”<sup>80</sup>

Hasil wawancara dengan pak MS, mengatakan bahwa:

“Pastinya saya juga memberikan saran serta nasihat, agar jangan terlalu sering bermain *game online*, karena *game online* tidak semua berdampak positif bagi anak, dimulai dari sekarang cobalah untuk mengurangi kebiasaan bermain *game online*, usahakan dalam seminggu 3-4 hari saja jangan setiap hari .”<sup>81</sup>

Berdasarkan hasil wawancara yang telah peneliti lakukan dengan orang tua siswa di atas maka dapat disimpulkan bahwa, kebanyakan orang tua dari siswa memberikan saran serta nasihat kepada anak-anaknya dengan tujuan untuk mengurangi kebiasaan anak-anaknya dalam bermain *game online Chip Domino Island*. Selain itu, kebanyakan orang tua siswa memberikan perhatian lebih serta

<sup>78</sup>Hasil wawancara dengan ibu LM orang tua dari siswa yang anaknya bermain *game online* di Desa Air Pinang pada tanggal 18 November 2022.

<sup>79</sup>Hasil wawancara dengan ibu RN orang tua dari siswa yang anaknya bermain *game online* di Desa Air Pinang pada tanggal 19 November 2022.

<sup>80</sup>Hasil wawancara dengan pak IM orang tua dari siswa yang anaknya bermain *game online* di Desa Air Pinang pada tanggal 19 November 2022.

<sup>81</sup>Hasil wawancara dengan pak MS orang tua dari siswa yang anaknya bermain *game online* di Desa Air Pinang pada tanggal 20 November 2022.

memberikan arahan untuk anak-anaknya dengan bermacam-macam cara yaitu memberikan waktu bermain dan belajar pada anak, memberikan kepercayaan kepada anak, mengatur kegiatan anak dan memasukan anaknya ke tempat pengajian.

Selanjutnya, peneliti melakukan wawancara dengan orang tua siswa guna untuk mengetahui apakah bapak/ibu selalu mendampingi anak pada saat bermain *game online (Chip Domino Island)* di rumah?

Selanjutnya hasil wawancara dengan ibu LM, bahwa:

“Iya, saya selalu mendampingi anak saya ketika bermain *game online* karena setiap anak saya bermain *game* selalu di rumah dan saya selalu menyempatkan waktu untuk mendampingi kalau tidak saya dampingi nantinya anak saya akan terus-menerus bermain *game* sampai seharian sementara saya sudah memberikan perjanjian kepada anak saya setiap libur sekolah boleh main *game online* tetapi tidak boleh lebih dari 1-2 jam.”<sup>82</sup>

Selanjutnya hasil wawancara dengan ibu RN, bahwa:

“Tidak, karena sepulang sekolah anak saya tidak bermain *game online* di rumah tetapi diluar rumah seperti di warung kopi, di pantai dan di tempat lainnya, jadinya saya tidak bisa mendampinginya, walaupun anak saya bermain *game online* di rumah itu sangat jarang sekali dan saya pun tidak mau mendampinginya karena saya melihat anak saya bermain *game* terlalu lama sampai ber jam-jam sementara saya juga masih punya pekerjaan lain yang harus saya kerjakan jadinya saya biarkan saja.”<sup>83</sup>

Hasil wawancara dengan pak IM, bahwa:

“Iya pastinya, karena anak saya setiap bermain *game online* selalu di rumah, hal itu akan sangat mudah untuk saya mendampinginya bermain *game online* apalagi pada hari libur, kemudian sekalian saya tanyakan apakah tugas-

<sup>82</sup>Hasil wawancara dengan ibu LM orang tua dari siswa yang anaknya bermain *game online* di Desa Air Pinang pada tanggal 18 November 2022.

<sup>83</sup>Hasil wawancara dengan ibu RN orang tua dari siswa yang anaknya bermain *game online* di Desa Air Pinang pada tanggal 19 November 2022.

tugas dari sekolah sudah dikerjakan jika sudah berarti boleh lanjut untuk bermain *game online*.”<sup>84</sup>

Hasil wawancara dengan pak MS, bahwa:

“Tidak sempat, apalagi saya juga pulang kerjanya sore jadinya tidak sempat untuk mendampingi bermain *game online* dan anak sayapun bermain *game online* jarang sekali di rumah, lebih seringnya di warung kopi.”<sup>85</sup>

Berdasarkan hasil wawancara yang telah peneliti lakukan dengan orang tua siswa di atas maka dapat disimpulkan bahwa, sebagian dari orang tua siswa selalu menyempatkan waktunya untuk mendampingi anak-anaknya bermain *game online Chip Domino Island*, tujuannya agar anak-anaknya bisa membagi waktu antara belajar dan bermain *game online*. Berbeda halnya dengan ibu RN dan Pak MS, mereka tidak dapat menyempatkan waktu untuk mendampingi anak-anaknya bermain *game online* dengan alasan tidak ada waktu karena terlalu sibuk bekerja.

Selanjutnya, peneliti melakukan wawancara dengan orang tua siswa guna untuk mengetahui apakah bapak/ibu memberikan batasan untuk bermain *gadget* hanya pada hari minggu saja?

Berdasarkan hasil wawancara dengan ibu LM, mengatakan bahwa:

“Iya, sebagai seorang ibu saya harus bersikap bijak kepada anak saya agar tidak kecanduan terhadap *game online*, yaitu dengan cara memberikan batasan kepada anak saya untuk bermain *gadget* hanya pada hari libur saja yaitu pada hari minggu, tetapi saya batasi juga jam mainnya hanya 1-2 jam saja tidak boleh lebih.”<sup>86</sup>

<sup>84</sup>Hasil wawancara dengan pak IM orang tua dari siswa yang anaknya bermain *game online* di Desa Air Pinang pada tanggal 19 November 2022.

<sup>85</sup>Hasil wawancara dengan pak MS orang tua dari siswa yang anaknya bermain *game online* di Desa Air Pinang pada tanggal 20 November 2022.

<sup>86</sup>Hasil wawancara dengan ibu LM orang tua dari siswa yang anaknya bermain *game online* di Desa Air Pinang pada tanggal 18 November 2022.

Selanjutnya hasil wawancara dengan ibu RN, mengatakan bahwa:

“Saya tidak pernah membatasi-batasi anak saya untuk main HP karena saya membebaskan anak saya untuk memegang HP setiap harinya, yang penting anak saya merasa senang, saya sebagai orang tua juga tidak bisa melarang anak saya terlalu keras dan pada saat pergi ke sekolahpun anak saya selalu meninggalkan HP nya di rumah sesuai dengan peraturan di sekolahnya bahwasanya setiap siswa tidak boleh membawa HP ke sekolah jadinya anak saya memegang HP pada saat pulang sekolah saja.”<sup>87</sup>

Hasil wawancara dengan pak IM, mengatakan bahwa:

“Iya, karena saya sebagai orang tua apalagi sebagai ayah, saya harus bersikap tegas kepada anak laki-laki saya yaitu membatasi anak saya untuk memegang HP pada hari libur sekolah saja, tujuannya agar anak saya bisa lebih fokus dalam belajar.”<sup>88</sup>

Hasil wawancara dengan pak MS, mengatakan bahwa:

“Tidak, sebagai seorang ayah saya tidak pernah membatasi anak saya untuk bermain HP, anak saya kan sudah remaja sudah taulah mana yang baik menurut dia, kalau saya batasi anak saya, nantinya akan membuat dia merasa stres dan akan mempengaruhi kesehatan mentalnya saya tidak mau itu terjadi.”<sup>89</sup>

Berdasarkan hasil wawancara yang telah peneliti lakukan dengan orang tua siswa di atas maka dapat disimpulkan bahwa, sebagian dari orang tua siswa memberikan batasan bermain *gadget* hanya pada hari libur sekolah saja, tujuannya agar anak bisa lebih fokus belajar. Sementara, sebagian lagi dari orang tua siswa tidak membatasi anak-anaknya bermain *gadget* dengan alasan asalkan anak merasa senang serta memberikan kepercayaan kepada anak karena anak-anaknya sudah remaja dan sudah mengetahui mana yang baik menurut anaknya.

<sup>87</sup>Hasil wawancara dengan ibu RN orang tua dari siswa yang anaknya bermain *game online* di Desa Air Pinang pada tanggal 19 November 2022.

<sup>88</sup>Hasil wawancara dengan pak IM orang tua dari siswa yang anaknya bermain *game online* di Desa Air Pinang pada tanggal 19 November 2022.

<sup>89</sup>Hasil wawancara dengan pak MS orang tua dari siswa yang anaknya bermain *game online* di Desa Air Pinang pada tanggal 20 November 2022.

Selanjutnya, peneliti melakukan wawancara dengan orang tua siswa guna untuk mengetahui apakah bapak/ibu memasang kata sandi yang sulit ditebak dan menyembunyikan *gadget* dari jangkauan anak-anak?

Hasil wawancara dengan ibu LM, mengatakan bahwa:

“Kalau memasang kata sandi yang susah ditebak tidak, karena anak saya sudah tau kata sandi HPnya jika terlalu sering diganti nantinya saya lupa sendiri kata sandi yang saya buat, akan tetapi saya menyembunyikan HP dari jangkauan anak saya karena pada saat sedang mengerjakan PR nya di rumah hpnya saya simpan di dalam lemari supaya anak saya fokus dalam mengerjakan tugas sekolahnya.”<sup>90</sup>

Selanjutnya hasil wawancara dengan ibu RN, mengatakan bahwa:

“Tidak, karena saya tidak terlalu mengerti cara memainkan HP yang penting saya sudah bisa angkat telpon saja sudah alhamdulillah, dan saya tidak menyembunyikan HP dari anak saya kalau mau dimainkan ya silahkan saya tidak pernah membatasinya, karen HP saya lebih sering dimainkan oleh anak saya.”<sup>91</sup>

Hasil wawancara dengan pak IM, mengatakan bahwa:

“Saya tidak memasang kata sandi yang sulit di HP anak saya dan saya juga tidak menyembunyikan HP dari jangkauan anak saya, karena dari awal kami sudah punya kesepakatan bahwa, selain hari libur sekolah tidak boleh memegang HP jika ketahuan saya akan menghukum anaknya, sebagai ayah saya harus bersikap tegas supaya anak saya takut kepada saya.”<sup>92</sup>

Hasil wawancara dengan pak MS, mengatakan bahwa:

“Tidak, saya tidak membuat kata sandi yang sulit di HP anak saya dan saya juga tidak menyembunyikan HP dari jangkauan anak saya, saya tidak ingin membatas-batasi atau melarang anak saya untuk bermain *game* saya

<sup>90</sup>Hasil wawancara dengan ibu LM orang tua dari siswa yang anaknya bermain *game online* di Desa Air Pinang pada tanggal 18 November 2022.

<sup>91</sup>Hasil wawancara dengan ibu RN orang tua dari siswa yang anaknya bermain *game online* di Desa Air Pinang pada tanggal 19 November 2022.

<sup>92</sup>Hasil wawancara dengan pak IM orang tua dari siswa yang anaknya bermain *game online* di Desa Air Pinang pada tanggal 19 November 2022.

berusaha untuk tidak berlebihan dalam membatasi anak saya memegang HP.”<sup>93</sup>

Berdasarkan hasil wawancara yang telah peneliti lakukan dengan orang tua siswa di atas maka dapat disimpulkan bahwa, rata-rata orang tua siswa tidak memasang kata sandi yang sulit ditebak pada HP anak-anaknya karena orang tua dari siswa tidak terlalu paham dalam menggunakan HP. Tetapi, sebagian dari orang tua siswa memiliki berbagai macam cara untuk menjauhkan HP dari jangkauan anak-anak yaitu dengan cara menyembunyikan HP di dalam lemari dengan tujuan agar anak bisa fokus dalam mengerjakan PR yang diberikan dari sekolah, memberikan aturan atau kesepakatan pada anak jika ketahuan bermain HP maka anaknya akan dihukum dan ada juga sebagian dari orang tua siswa memberikan kebebasan pada anaknya.

#### b. Peran orang tua

Orang tua sangat berperan penting dalam mengawasi setiap aktivitas anak-anaknya. Orang tua yang memahami anaknya akan berfikir tentang sesuatu yang baik terhadap anak-anaknya, karena orang tua harus bersikap tegas, rasional, menghormati kepentingan anak dan mengajarkan anak untuk mematuhi norma-norma yang berlaku dilingkungan masyarakat.

Kemudian, orang tua sangat berperan penting dalam membantu dan mengawasi anak ketika bermain *game online* karena orang tua lah tempat pertama anak-anak menceritakan keluh kesah yang dihadapinya, tentu orang tua yang bijak

<sup>93</sup>Hasil wawancara dengan pak MS orang tua dari siswa yang anaknya bermain *game online* di Desa Air Pinang pada tanggal 20 November 2022.

akan berfikir lebih baik mencegah agar anak tidak terjerumus kepada hal-hal yang negatif yang ditimbulkan akibat bermain *game online*.

Selanjutnya, peneliti melakukan wawancara dengan orang tua siswa guna untuk mengetahui apakah anak bapak/ibu bermain *game online (Chip Domino Island)*?

Berdasarkan hasil wawancara dengan ibu LM, mengatakan bahwa:

“Iya, semenjak anak saya mengenal *game online Chip Domino Island* tersebut dari teman-teman di sekolahnya, anak saya sudah memainkan *game* itu.”<sup>94</sup>

Selanjutnya hasil wawancara dengan ibu RN, mengatakan bahwa:

“Iya, anak saya memainkan *game online Chip Domino Island* tersebut, karena anak saya mengetahui dari teman-teman bergaulnya bahwasanya *game* tersebut bisa menghasilkan uang, anak saya penasaran dan langsung memainkannya.”<sup>95</sup>

Hasil wawancara dengan pak IM, mengatakan bahwa:

“Iya benar, anak saya sudah memainkan *game online Chip Domino Island* tersebut.”<sup>96</sup>

Hasil wawancara dengan pak MS, mengatakan bahwa:

“Iya, semenjak anak saya mengenal *game online Chip Domino Island* tersebut dari pamannya anak saya sudah sering memainkan *game* tersebut.”<sup>97</sup>

<sup>94</sup>Hasil wawancara dengan ibu LM orang tua dari siswa yang anaknya bermain *game online* di Desa Air Pinang pada tanggal 18 November 2022.

<sup>95</sup>Hasil wawancara dengan ibu RN orang tua dari siswa yang anaknya bermain *game online* di Desa Air Pinang pada tanggal 19 November 2022.

<sup>96</sup>Hasil wawancara dengan pak IM orang tua dari siswa yang anaknya bermain *game online* di Desa Air Pinang pada tanggal 19 November 2022.

<sup>97</sup>Hasil wawancara dengan pak MS orang tua dari siswa yang anaknya bermain *game online* di Desa Air Pinang pada tanggal 20 November 2022.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah peneliti lakukan dengan orang tua siswa di atas maka dapat disimpulkan bahwa, rata-rata siswa memainkan *game online Chip Domino Island*.

Selanjutnya, peneliti melakukan wawancara dengan orang tua siswa guna untuk mengetahui sudah berapa lama anak bapak/ibu bermain *game online (Chip Domino Island)*?

Berdasarkan hasil wawancara dengan ibu LM, mengatakan bahwa:

“Sekitaran 6 bulan yang lalu, semenjak anak saya mengetahui *game online Chip Domino Island* dari teman sekolahnya sampai sekarang anak saya masih memainkannya.”<sup>98</sup>

Selanjutnya hasil wawancara dengan ibu RN, mengatakan bahwa:

“Kalau tidak salah sudah 2 tahun yang lalu anak saya bermain *game online Chip Domino Island* tersebut.”<sup>99</sup>

Hasil wawancara dengan pak IM, mengatakan bahwa:

“Sekitaran 1 tahun yang lalu, waktu itu kalau tidak salah dari tahun 2021 akhir tapi saya lupa bulan berapa, perkiraan saya dia mengenal *game online Chip Domino Island* sudah 1 tahunan.”<sup>100</sup>

Hasil wawancara dengan pak MS, mengatakan bahwa:

“Saya tidak menghitungnya, menurut perkiraan saya mungkin sekitar 2 tahun yang lalu.”<sup>101</sup>

<sup>98</sup>Hasil wawancara dengan ibu LM orang tua dari siswa yang anaknya bermain *game online* di Desa Air Pinang pada tanggal 18 November 2022.

<sup>99</sup>Hasil wawancara dengan ibu RN orang tua dari siswa yang anaknya bermain *game online* di Desa Air Pinang pada tanggal 19 November 2022.

<sup>100</sup>Hasil wawancara dengan pak IM orang tua dari siswa yang anaknya bermain *game online* di Desa Air Pinang pada tanggal 19 November 2022.

<sup>101</sup>Hasil wawancara dengan pak MS orang tua dari siswa yang anaknya bermain *game online* di Desa Air Pinang pada tanggal 20 November 2022.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah peneliti lakukan dengan orang tua siswa di atas maka dapat disimpulkan bahwa, lamanya siswa mengenal dan memainkan *game online Chip Domino Island* bermacam-macam yaitu dimulai dari 6 bulan lalu dan ada juga dari 1-2 tahun yang lalu.

c. Faktor-faktor anak bermain *game online*

Untuk mengetahui data atau jawaban tentang faktor utama penyebab siswa SMP Negeri 6 Simeulue Timur bermain *game online* selain dari hasil angket di atas, maka peneliti melakukan wawancara dengan orang tua siswa guna untuk mendapatkan data yang lebih jelas dan nantinya akan dianalisis kembali.

Dengan demikian, peneliti akan melakukan wawancara dengan orang tua siswa untuk mengetahui dari mana pertama kali anak bapak/ibu mengenal *game online (Chip Domino Island)*?

Berdasarkan hasil wawancara dengan ibu LM, mengatakan bahwa:

“Setau saya itu dari teman sekolahnya, karena saya pernah menanyakan dari mana anak saya tahu tentang *game online* itu dan anak saya menjawab dari teman sekolahnya, awalnya yang saya tahu anak saya hanya bermain *game online* Free Fire, setelah anak saya mengetahui *game online Chip Domino Island* itu dari teman di sekolahnya besoknya anak saya langsung *mendownload* dan memainkannya karena mungkin dia penasaran seperti apa serunya memainkan *game online Chip Domino Island* tersebut.”<sup>102</sup>

Selanjutnya hasil wawancara dengan ibu RN, mengatakan bahwa:

“Dari lingkungan bergaulnya, karena rata-rata teman-teman anak saya adalah pemain *game online* dan anak saya berteman tidak hanya yang seumuran dengannya bahkan anak saya berteman dengan orang yang lebih dewasa darinya sekitaran umur 25-30 tahun.”<sup>103</sup>

<sup>102</sup>Hasil wawancara dengan ibu LM orang tua dari siswa yang anaknya bermain *game online* di Desa Air Pinang pada tanggal 18 November 2022.

<sup>103</sup>Hasil wawancara dengan ibu RN orang tua dari siswa yang anaknya bermain *game online* di Desa Air Pinang pada tanggal 19 November 2022.

Hasil wawancara dengan pak IM, mengatakan bahwa:

“Lingkungan bergaul, karena awalnya anak saya tidak memainkan *game online Chip Domino Island* tersebut, anak saya lebih sering bermain *game online* Free Fire dan Mobile Legend tetapi mungkin pengaruh dari lingkungan pergaulannya, anak saya mulai mengenal *game* itu dan saya lihat sekarang anak saya lebih sering memainkan *game online Chip Domino Island*, dulu sebelum anak saya mengenal *game online Chip Domino Island*, biasanya kalau kalah bermain Free Fire dia langsung main *game* Mobile Legend tetapi setelah 1 tahun terakhir ini anak saya lebih sering memainkan *game online Chip Domino Island*, walaupun anak saya memainkannya hanya pada hari-hari libur sekolah saja.”<sup>104</sup>

Hasil wawancara dengan pak MS, mengatakan bahwa:

“Anak saya mengetahui *game online Chip Domino Island* itu dari pamannya, kebetulan pamannya bermain *game online* tersebut.”<sup>105</sup>

Berdasarkan hasil wawancara yang telah peneliti lakukan dengan orang tua siswa di atas maka dapat disimpulkan bahwa, para siswa mulai mengenal *game online Chip Domino Island* bermacam-macam mulai dari teman sekolahnya, dari lingkungan tempat siswa bergaul, bahkan ada juga dari lingkungan keluarganya. Kemudian, pada awalnya sebelum para siswa mengenal *game online Chip Domino Island* dari lingkungan bergaulnya, sebagian dari siswa hanya mengenal *game online* Free Fire dan Mobile Legend saja. Faktor pertemanan sangatlah berpengaruh buruk bagi para siswa karena siswa tidak hanya bergaul dengan teman sebaya mereka tetapi sebagian siswa bergaul dengan orang yang lebih dewasa darinya, mengingat *game online* ini cocok disemua kalangan usia selain itu faktor penasaran dari siswa itu sendiri.

<sup>104</sup>Hasil wawancara dengan pak IM orang tua dari siswa yang anaknya bermain *game online* di Desa Air Pinang pada tanggal 19 November 2022.

<sup>105</sup>Hasil wawancara dengan pak MS orang tua dari siswa yang anaknya bermain *game online* di Desa Air Pinang pada tanggal 20 November 2022.

Selanjutnya, peneliti melakukan wawancara dengan orang tua siswa guna untuk mengetahui berapa jam dalam sehari anak bapak/ibu bermain *game online* (*Chip Domino Island*)?

Berdasarkan hasil wawancara dengan ibu LM, mengatakan bahwa:

“1-2 jam, karena saya memberikan peraturan kepada anak saya untuk bermain *game online* pada hari libur sekolah saja dan batas waktu mainnya saya berikan 1-2 jam, lebih dari itu HPnya saya sita, kemudian anak saya masih kelas 1 SMP juga kan dia masih kecil dan saya harus membiasakan anak saya untuk selalu disiplin tapi saya setiap memberikan peraturan kepada anak saya menggunakan bahasa yang baik dan lembut.”<sup>106</sup>

Selanjutnya hasil wawancara dengan ibu RN, mengatakan bahwa:

“Saya tidak menghitungnya, karena anak saya sering main *game online* di warung kopi atau di pantai, yang jelas dari anak saya pulang sekolah sampai sore, kemudian anak saya pulang ke rumah sebentar untuk mandi dan setelah sholat isya anak saya pergi lagi bersama dengan teman-temannya dan pulanginya sekitaran jam 11 malam, mungkin sekitaran 6-7 jam.”<sup>107</sup>

Hasil wawancara dengan pak IM, bahwa:

“Anak saya bermain *game online* hanya pada hari libur sekolah saja, biasanya anak saya bermain *game online* sekitaran 3-4 jam, karena anak saya mulai bermain *game online* setelah sholat zuhur sampai jam 4 sore kemudian anak saya biasanya sekitaran jam 16:20 WIB dia langsung bergegas pergi bersama teman-temannya untuk bermain bola kaki pernah juga anak saya pergi bermain volly bersama saya.”<sup>108</sup>

Hasil wawancara dengan pak MS, mengatakan bahwa:

“Dari anak saya pulang sekolah sampai jam 16:00, kemudian anak saya pulang kerumah sekalian mandi dan makan, setelah itu anak saya lanjut lagi bermain *game online* di rumah sampai jam 18:30 WIB dan akan dilanjutkan lagi malamnya pergi bermain *game online* bersama teman-temannya ke

<sup>106</sup>Hasil wawancara dengan ibu LM orang tua dari siswa yang anaknya bermain *game online* di Desa Air Pinang pada tanggal 18 November 2022.

<sup>107</sup>Hasil wawancara dengan ibu RN orang tua dari siswa yang anaknya bermain *game online* di Desa Air Pinang pada tanggal 19 November 2022.

<sup>108</sup>Hasil wawancara dengan pak IM orang tua dari siswa yang anaknya bermain *game online* di Desa Air Pinang pada tanggal 19 November 2022.

warung kopi dari jam 20:00WIB sampai jam 00:00 WIB, kalau diperkirakan sekitaran 8-9 jam dalam sehari.”<sup>109</sup>

Berdasarkan hasil wawancara yang telah peneliti lakukan dengan orang tua siswa di atas maka dapat disimpulkan bahwa, lamanya siswa bermain *game online Chip Domino Island* dalam sehari berbeda-beda, ada yang 1-2 jam, 3-4 jam, ada juga 6-7 jam, bahkan ada yang sampai 8-9 jam perhari. Faktor yang menyebabkan siswa bermain *game online* 6-7 jam dan 8-9 jam perhari disebabkan kurangnya perhatian dari orang tua siswa karena terlalu mempercayai dan membebaskan anak-anaknya tanpa memberikan teguran atau aturan yang tegas sehingga anak menjadi terpengaruh buruk, sementara para siswa masih duduk dibangku SMP seharusnya perlu adanya strategi atau perhatian lebih dari kedua orangnya tua, jika tidak dilakukan maka bisa menyebabkan siswa menjadi kecanduan dalam bermain *game online Chip Domino Island*.

Selanjutnya, peneliti melakukan wawancara dengan orang tua siswa guna untuk mengetahui dimana biasanya lokasi anak bapak/ibu bermain *game online (Chip Domino Island)*?

Berdasarkan hasil wawancara dengan ibu LM, mengatakan bahwa:

“Biasanya anak saya bermain *game online* di rumah, seringnya di kamar dan di depan rumah, yang jelas masih di area perkarangan rumah.”<sup>110</sup>

<sup>109</sup>Hasil wawancara dengan pak MS orang tua dari siswa yang anaknya bermain *game online* di Desa Air Pinang pada tanggal 20 November 2022.

<sup>110</sup>Hasil wawancara dengan ibu LM orang tua dari siswa yang anaknya bermain *game online* di Desa Air Pinang pada tanggal 18 November 2022.

Selanjutnya, hasil wawancara dengan ibu RN, mengatakan bahwa:

“Kadang-kadang anak saya bermain *game online* di warung kopi, pernah juga di pantai, anak saya lebih sering bermain *game online* bersama dengan teman-temannya di luar rumah.”<sup>111</sup>

Hasil wawancara dengan pak IM, mengatakan bahwa:

“Biasanya anak saya sering bermain *game online Chip Domino Island* di kamarnya, karena di rumah saya ada Wifi jadinya anak saya tidak perlu lagi ke warung kopi atau ke warnet untuk mencari jaringan internet agar bisa bermain *game online*.”<sup>112</sup>

Hasil wawancara dengan pak MS, mengatakan bahwa:

“Seringnya di warung kopi, karena di warung kopi kan ada Wifinya dan lebih cepat juga jaringannya terhubung makannya anak saya lebih senang di warung kopi, selain itu tidak banyak menguras kuota internet di HPnya walaupun di warung kopi juga harus tetap bayar tetapi hanya kopi saja selebihnya bebas sampai sehabis pun main *game* tidak masalah.”<sup>113</sup>

Berdasarkan hasil wawancara yang telah peneliti lakukan dengan orang tua siswa di atas maka dapat disimpulkan bahwa, biasanya lokasi siswa bermain *game online Chip Domino Island* berbeda-beda ada yang di rumah, di warung kopi bahkan di pantai juga ada.

#### d. Dampak negatif bermain *game online*

*Game online* memiliki banyak dampak positif dan negatif tergantung bagaimana para siswa mempergunakannya dan tergantung para orang tua dari siswa membimbing atau mengawasi anak-anaknya. Jika *game online* digunakan

<sup>111</sup>Hasil wawancara dengan ibu RN orang tua dari siswa yang anaknya bermain *game online* di Desa Air Pinang pada tanggal 19 November 2022.

<sup>112</sup>Hasil wawancara dengan pak IM orang tua dari siswa yang anaknya bermain *game online* di Desa Air Pinang pada tanggal 19 November 2022.

<sup>113</sup>Hasil wawancara dengan pak MS orang tua dari siswa yang anaknya bermain *game online* di Desa Air Pinang pada tanggal 20 November 2022.

dengan baik dan tidak berlebih-lebihan maka akan menimbulkan dampak positif seperti melatih perkembangan motorik, melatih kosakata dan pengucapan bahasa asing maupun lokal dan lainnya. Tetapi, jika *game online* digunakan secara berlebihan maka akan berdampak negatif, jika hal itu terjadi maka akan menyebabkan siswa menjadi kecanduan, siswa menjadi malas belajar, siswa menjadi boros waktu dan pemborosan uang jajan, susah dinasihati dan masih banyak lagi dampak negatif dari *game online* itu sendiri.

Dengan demikian, untuk mengetahui pengetahuan para orang tua dari siswa tentang dampak dari bermain *game online*, maka peneliti melakukan wawancara dengan orang tua siswa guna untuk mengetahui apakah bapak/ibu mengetahui dampak negatif dari bermain *game online*?

Hasil wawancara dengan ibu LM, mengatakan bahwa:

“Iya, semenjak adanya *game* itu anak saya selalu meminta uang jajan lebih dengan alasan ingin membayar uang kas kelas, selain itu *game* ini juga berdampak buruk bagi kesehatan anak saya, karena setiap anak saya bermain *game online Chip Domino Island*, dia sampai lupa waktu makan.”<sup>114</sup>

Berdasarkan hasil wawancara dengan ibu RN, mengatakan bahwa:

“Kalau ditanya dampak negatif dari *game* itu pasti ada, semenjak anak saya bermain *game online Chip Domino Island*, anak saya berubah menjadi pemalas kalau disuruh membelikan sesuatu seperti beras atau sabun selalu diulur dengan alasan sebentar lagi ya mak nunggu kalah dulu, selain itu setiap anak saya pulang sekolah dia langsung bergegas ke warung kopi kumpul bersama teman-teman sesama pemain *game* dan sering pulang tengah malam.”<sup>115</sup>

---

<sup>114</sup>Hasil wawancara dengan ibu LM orang tua dari siswa yang anaknya bermain *game online* di Desa Air Pinang pada tanggal 18 November 2022.

<sup>115</sup>Hasil wawancara dengan ibu RN orang tua dari siswa yang anaknya bermain *game online* di Desa Air Pinang pada tanggal 19 November 2022.

Hasil wawancara dengan pak IM, mengatakan bahwa:

“Iya, *game* ini sangat berdampak buruk bagi anak saya karena setiap anak saya bermain *game online Chip Domino Island*, anak saya tidak mau mengerjakan tugas sekolah yang diberikan oleh gurunya terlebih dahulu, anak saya menjadi malas dan lebih memilih mendahulukan bermain *game online* daripada menyelesaikan tugas sekolahnya.”<sup>116</sup>

Hasil wawancara dengan pak MS, mengatakan bahwa:

“Tentu saja setiap *game online* mempunyai dampak negatif, apalagi *game Chip Domino Island* ini bagi saya ini seperti permainan judi karena jika menang *Chip* ini bisa diperjual belikan dan akan menghasilkan uang hal ini akan berdampak buruk bagi anak saya karena anak saya masih remaja jika terus-menerus dimainkan anak saya akan kecanduan.”<sup>117</sup>

Berdasarkan hasil wawancara yang telah peneliti lakukan dengan orang tua siswa di atas maka dapat disimpulkan bahwa, orang tua dari siswa merasakan dampak negatif dari *game online Chip Domino Island* yaitu sering melakukan kebohongan, sulitnya mengontrol waktu bermain *game online* dan belajar, kemudian berdampak buruk bagi kesehatan mata, suka mengulur-ngulur waktu dan suka menunda-nunda pekerjaan yang diperintahkan oleh orang tuanya, anak menjadi pemalas serta jika terus menerus dimainkan dapat menyebabkan kecanduan.

Selanjutnya, peneliti melakukan wawancara dengan orang tua siswa guna untuk mengetahui apakah anak bapak/ibu merasa kesal atau marah saat dilarang bermain *game online (Chip Domino Island)*?

<sup>116</sup> Hasil wawancara dengan pak IM orang tua dari siswa yang anaknya bermain *game online* di Desa Air Pinang pada tanggal 19 November 2022.

<sup>117</sup> Hasil wawancara dengan pak MS orang tua dari siswa yang anaknya bermain *game online* di Desa Air Pinang pada tanggal 20 November 2022.

Berdasarkan hasil wawancara dengan ibu LM, mengatakan bahwa:

“Sejauh ini tidak, karena sudah saya biasakan sedari dulu untuk disiplin dan saya juga sudah membuat perjanjian kepada anak saya untuk bermain *game online* pada hari libur sekolah saja jadinya jika hari libur anak saya bermain *game online* saya biarkan saja karena itu memang sudah jatahnya anak saya dan setiap anak saya bermain *game online* selalu saya dampingi dan saya awasi.”<sup>118</sup>

Selanjutnya hasil wawancara dengan ibu RN, mengatakan bahwa:

“Iya, kadang-kadang saya melarang anak saya untuk berhenti bermain *game online*, karena sepulang sekolah anak saya langsung makan dan bergegas bersama tema-temannya untuk bermain *game online*, anak saya jarang sekali bermain *game online* di rumah, jadinya saya melarang anak saya untuk pergi bermain *game* bersama teman-temannya tetapi anak saya malah merasa marah dan tidak mendengarkan larangan dari saya.”<sup>119</sup>

Hasil wawancara dengan pak IM, mengatakan bahwa:

“Iya, anak saya pernah kesal kepada saya karena saya pernah menegurnya untuk jangan terlalu berlama-lama bermain *game online*, karena saya meihat dari pagi sampai siang anak saya masih terus bermain *game online* jadinya saya mencoba untuk menegurnya agar berhenti bermain *game* karena kalau saya biarkan terlalu lama, nantinya anak saya akan susah di tegur dan akan menyebabkan anak saya menjadi kecanduan bermain *game online* *Chip Domino Island*.”<sup>120</sup>

Hasil wawancara dengan pak MS, mengatakan bahwa:

“Sesekali anak saya pernah marah, karena pada saat itu kebetulan hujan dan anak saya bermain *game online* di rumah, dari sepulang sekolah sampai magrib anak saya masih bermain *game online*, dan dia mengabaikan waktu sholat jadinya saya marah dan menyuruhnya untuk berhenti bermain *game online* tetapi dia malah marah.”<sup>121</sup>

<sup>118</sup>Hasil wawancara dengan ibu LM orang tua dari siswa yang anaknya bermain *game online* di Desa Air Pinang pada tanggal 18 November 2022.

<sup>119</sup>Hasil wawancara dengan ibu RN orang tua dari siswa yang anaknya bermain *game online* di Desa Air Pinang pada tanggal 19 November 2022.

<sup>120</sup> Hasil wawancara dengan pak IM orang tua dari siswa yang anaknya bermain *game online* di Desa Air Pinang pada tanggal 20 November 2022.

<sup>121</sup>Hasil wawancara dengan pak MS orang tua dari siswa yang anaknya bermain *game online* di Desa Air Pinang pada tanggal 20 November 2022.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah peneliti lakukan dengan orang tua siswa di atas maka dapat disimpulkan bahwa, ketika siswa dilarang atau ditegur oleh orang tuanya pada saat sedang bermain *game online Chip Domino Island* ada yang merasa biasa saja dan ada juga merasa kesal, bahkan ada juga yang merasa marah.

### **C. Pembahasan Hasil Penelitian**

Pengumpulan data dilakukan secara langsung oleh peneliti di Desa Air Pinang, Kecamatan Simeulue Timur, Kabupaten Simeulue yang dilakukan dengan menggunakan teknik kuesioner/angket dan wawancara. Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagian besarnya menggunakan angket tertutup dan sebagian kecilnya menggunakan angket terbuka, bentuk pertanyaan yang disajikan kepada 38 siswa laki-laki dalam bentuk pilihan ganda dan responden diminta untuk memilih jawaban dengan memberi tanda silang pada pilihan yang sesuai apa yang dialami oleh para siswa. Kemudian, pertanyaan wawancara dilakukan secara langsung kepada 4 orang tua siswa yang anaknya bermain *game online Chip Domino Island*.

#### **1. Faktor utama yang menyebabkan siswa SMP Negeri 6 Simeulue Timur bermain *game online***

Berdasarkan dari hasil angket siswa yang telah peneliti analisis maka dapat diuraikan bahwa, faktor utama yang menyebabkan siswa SMP Negeri 6 Simeulue Timur bermain *game online* terkhusus *Chip Domino Island* yaitu faktor dari lingkungan bergaul, hal ini dibuktikan dari hasil angket siswa, bahwasanya yang

menjawab lingkungan bergaul sebanyak 27 siswa atau (71,05%). Faktor ini disebabkan adanya ajakan dari kawan yang gemar bermain *game online* sehingga siswa menjadi cepat terpengaruh.

Kemudian, selain dari faktor utama di atas, ada beberapa faktor pendukung yang menyebabkan siswa bermain *game online* yaitu; 1) Dapat menghilangkan rasa stres akibat terlalu banyak tugas yang di berikan oleh orang tua di rumah dan tugas yang diberikan oleh guru dari sekolah, sehingga anak mudah stres dan untuk menghilangkan rasa stres, yaitu dengan cara bermain *game online*. Hal ini dapat dibuktikan berdasarkan dari hasil angket bahwasanya yang menjawab menghilangkan stres sebanyak 20 siswa atau (52,63%). 2) Waktu bermain *game online*, hal ini disebabkan kurangnya pengawasan dan perhatian dari orang tua siswa sehingga kebanyakan siswa rela duduk di warung kopi berjam-jam hanya untuk mendapatkan Wifi agar tetap bisa bermain *game online Chip Domino Island*. Hal ini dapat dibuktikan berdasarkan dari hasil angket bahwasanya yang menjawab di warung kopi sebanyak 18 orang siswa atau (47,36%). 3) Yang terakhir yaitu, faktor penasarannya, yang mendorong anak untuk melakukan hal-hal baru yang belum pernah mereka lakukan karena hal ini merupakan bagian dari karakteristik umum pada remaja atau siswa yang memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, sehingga dapat mendorong siswa ingin mencoba memainkan jenis-jenis *game online* terbaru yang belum pernah ia mainkan. Salah satu *game online* saat ini yang banyak dimainkan dan digemari pada kalangan remaja di Desa Air Pinang yaitu *game online Chip Domino Island*. Faktor ini di dapatkan berdasarkan dari hasil analisis kesimpulan wawancara dengan orang tua siswa.

## 2. Strategi orang tua dalam penanganan *game online* pada siswa SMP Negeri 6 Simeulue Timur

Berdasarkan dari hasil analisis wawancara dengan orang tua siswa yang telah peneliti analisis maka dapat diuraikan bahwa, berbagai strategi atau cara yang dilakukan oleh sebagian dari orang tua dalam penanganan *game online* pada siswa SMP Negeri 6 Simeulue Timur yaitu; 1) Sebagian dari orang tua siswa menerapkan cara bijak yaitu tidak mendukung anaknya bermain *game online Chip Domino Island* tujuannya agar dapat mencegah anak dari kecanduan *game online* dan anak akan selalu disiplin serta mendengarkan larangan atau aturan dari orang tuanya. 2) Membatasi uang jajan, dalam sehari uang jajan yang akan diberikan kepada anak RP.10.000.00, hal ini dilakukan karena siswa masih duduk dibangku SMP uang jajan tersebut hanya cukup membeli makanan dan minuman saja. Cara ini dilakukan untuk menghindari uang jajan yang diberikan disalahgunakan hanya untuk membelikan kuota internet agar bisa bermain *game online Chip Domino Island*. 3) Memberikan batasan waktu kepada anak pada saat bermain *game online Chip Domino Island*, sehingga anak bisa disiplin waktu dan dengan cara ini dapat mencegah seringnya anak bermain *game online* yang akan menyebabkan timbulnya rasa kecanduan pada anak. 4) Menghindari atau mengurangi anak-anaknya bergaul dengan pemain *game online Chip Domino Island*, hal ini dilakukan oleh orang tua siswa agar anaknya terhindar dari kecanduan *game online*, karena dari faktor pertemanan bisa berpengaruh buruk terhadap pertumbuhan anak. 5) Selain itu, sebagian dari orang tua siswa memberikan saran dan nasihat tentang dampak buruknya bermain *game online* dengan tujuan untuk

mengurangi kebiasaan anak-anaknya dalam bermain *game online Chip Domino Island*. 6) Memberikan perhatian lebih serta memberikan arahan untuk anak-anaknya dengan bermacam-macam cara yaitu memberikan waktu bermain dan belajar pada anak, memberikan kepercayaan kepada anak, mengatur kegiatan anak dan memasukan anaknya ketempat pengajian, serta berusaha untuk selalu menyempatkan waktunya untuk mendampingi anak-anak bermain *game online Chip Domino Island*, tujuannya agar para orang tua bisa memantau kegiatan anak-anaknya dan para orang tua bisa melarang anaknya memainkan *game online* lebih dari penggunaan batasan waktu yang telah diberikan. 7) Strategi yang terakhir yaitu, memberikan batasan bermain *gadget* hanya pada hari libur sekolah saja tujuannya agar anak bisa lebih fokus belajar. Selain itu, sebagian dari orang tua siswa memiliki cara lain yaitu menjauhkan HP dari jangkauan anak-anak seperti menyembunyikan HP ke dalam lemari dan tempat-tempat lainnya yang tidak diketahui oleh anak tujuannya agar anak tidak keseringan menggunakan *gadget* dan memberikan aturan atau kesepakatan pada anak jika ketahuan bermain HP maka anak akan mendapatkan hukuman.

## BAB V PENUTUP

### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah peneliti dapatkan di lapangan maka dapat disimpulkan adalah sebagai berikut:

1. Bahwa faktor utama dari berbagai faktor-faktor yang menyebabkan siswa SMP Negeri 6 Simeulue Timur bermain *game online* terkhusus *Chip Domino Island* yang paling dominan adalah faktor dari lingkungan bergaul, hal ini dibuktikan dari hasil angket siswa, bahwasanya yang banyak menjawab lingkungan bergaul sebanyak 27 atau (71,05%) dari 38 siswa laki-laki. Faktor ini disebabkan adanya ajakan dari kawan yang gemar bermain *game online* sehingga siswa menjadi cepat terpengaruh.
2. Strategi orang tua dalam penanganan *game online* pada siswa SMP Negeri 6 Simeulue Timur yaitu:
  - a. Tidak mendukung anaknya bermain *game online Chip Domino Island*.
  - b. Membatasi uang jajan.
  - c. Memberikan batasan waktu kepada anak pada saat bermain *game online Chip Domino Island* hanya 1-2 jam saja.
  - d. Menghindari atau mengurangi anak-anaknya bergaul dengan pemain *game online Chip Domino Island*.
  - e. Memberikan saran dan nasihat tentang dampak buruknya bermain *game online Chip Domino Island*.

- f. Menyempatkan waktunya untuk mendampingi anak bermain *game online Chip Domino Island*.
- g. Memberikan batasan bermain *gadget* hanya pada hari libur sekolah saja dan menyembunyikan/menjauhkan HP dari jangkauan anak-anak yang tidak diketahui oleh anak, tujuannya agar anak tidak keseringan menggunakan *gadget*.

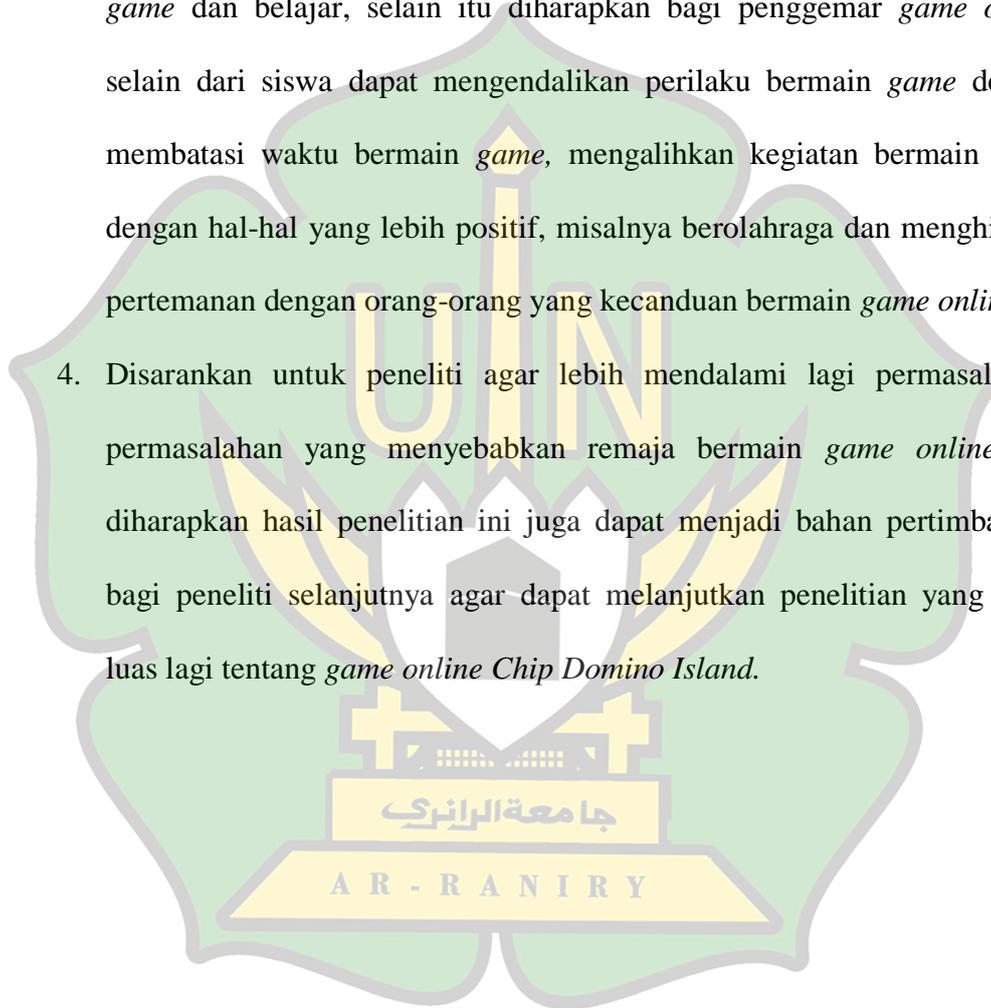
Berdasarkan simpulan di atas bahwa, tidak semua orang tua, khususnya orang tua siswa SMP Negeri 6 Simeulue Timur yang memiliki sikap peduli dan memiliki strategi yang tepat agar anak-anaknya tidak terpengaruh atau candu dengan *game online*. Hal ini dapat dibuktikan berdasarkan dari pembahasan hasil analisis wawancara di atas, hanya sebagian orang tua saja yang memberikan batasan dan sebagian dari orang tua siswa lainnya hanya membiarkan anaknya dan tidak memberikan pengawasan dan batasan, hal ini disebabkan karena sebagian dari orang tua siswa hanya sibuk dengan pekerjaannya mereka masing-masing sehingga waktu untuk memberikan pengawasan kepada anak terbatas.

## **B. Saran**

Adapun saran yang dapat peneliti paparkan adalah sebagai berikut:

1. Bagi orang tua lainnya diharapkan dapat menyempatkan waktu dalam mengawasi dan mendampingi anak-anaknya ketika di rumah maupun di luar rumah dan tidak membebaskan anak-anak bermain *game online* hingga lupa waktu yang akan mengakibatkan anak menjadi kecanduan bermain *game online*.

2. Disarankan bagi para orang tua agar bekerja sama atau meminta tolong dengan pemilik warung kopi agar jam kunjung bagi anak di bawah umur diberi batasan waktu maksimal 3-4 jam saja.
3. Diharapkan kepada siswa agar bisa membagi waktunya antara bermain *game* dan belajar, selain itu diharapkan bagi penggemar *game online* selain dari siswa dapat mengendalikan perilaku bermain *game* dengan membatasi waktu bermain *game*, mengalihkan kegiatan bermain *game* dengan hal-hal yang lebih positif, misalnya berolahraga dan menghindari pertemanan dengan orang-orang yang kecanduan bermain *game online*.
4. Disarankan untuk peneliti agar lebih mendalami lagi permasalahan-permasalahan yang menyebabkan remaja bermain *game online* dan diharapkan hasil penelitian ini juga dapat menjadi bahan pertimbangan bagi peneliti selanjutnya agar dapat melanjutkan penelitian yang lebih luas lagi tentang *game online Chip Domino Island*.



## DAFTAR PUSTAKA

- Andy Widhiya Bayu Utomo dan Andri Arif Kustiawan. (2019). *Jangan Suka Game Online: Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan*. Jawa Timur: Medika Grafika.
- Azhari. (2013). *Pendidikan Anak dalam Dimensi Islam: Sebuah Tinjauan Kritis Konsep Kesetaraan Gender dalam Pendidikan Anak*. Balik Papan: Absolute Media.
- Aditya Setyawan Dodit. (2021). *Buku Ajar Statistika*. (Jawa Barat: Penerbit Adab.
- Azwan Zain dan Syaiful Bahri Djamarah. (2014). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. (2002). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pusata.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2008). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. (2015). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Darmanto. (2019). *Integritas Guru: Implementasi Pilar-pilar Pendidikan*. Malang: MNC Publishing.
- Diana Okto. (2017). "Hubungan Kecanduan Game Online Clash Of Clans Terhadap Perilaku Sosial". *Jurnal Jom FISIP*. 4(2): 3-4.
- Eko Dono Bagus. (2020). *Strategi Kepala Sekolah dalam Meningkatkan Prestasi Siswa*. Bondowoso: Guepedia.
- Ermilasari Danik. (2019). *Problematika Anak SD/MI Zaman Now dan Solusinya*. Jawa Tengah: Formaci.
- EB Subakti. (2008). *Awas Tayangan Televisi: Tayangan Misteri dan Kekerasan Mengancam Anak Anda*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Fadilah. (2021). *Pendidikan Karakter*. Jawa Timur: Agrapana Media.
- Gunawan Bagus S. (2021). *Akhlakku Keindahan Hidupku*. Purbalingga: Guepedia.
- Gusman Lesmana dan Elfrianto. (2022). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Medan: Umsu Press.

- Hadari Nawawi. (2003). *Manajemen Strategi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University press.
- Hengki Wijaya Umrati. (2020). *Analisis Data Kualitatif: Teori Konsep dalam Penelitian Pendidikan*. (Makassar: Sekolah Tinggi Theologia Jaffray).
- I Nyoman Subagia. (2021). *Pola Asuh Orang Tua: Faktor, Implikasi terhadap Perkembangan Karakter Anak*. Bali: Nilacakra.
- Irawan Sapto. (2021). “Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kecanduan *Game Online* Peserta Didik”. *Jurnal Konseling Gusjigang*, 7(1): 11-12.
- Juhara Erwan dkk. (2005). *Cendekia Berbahasa: Bahasa dan Sastra Indonesia*. Jakarta: Grafindo Media Pratama Edisi 1.
- Juliana Lubis. (2022). *Orang Tua Menikahkan Anak pada Usia Muda*. Padang Sidempuan: Inovasi Pertama Internasional.
- Kardina. (2020). *Peran Orang Tua dalam Meminimalisir Kecanduan *Game Online* pada Anak Usia Sekolah di Kota Palopo*. IAIN Palopo.
- Khalil Nasruddin Harahap. (2021). “Dampak Higgs Domino Island dalam Masyarakat”. *Jurnal Penelitian Ilmu-ilmu Sosial dan Keislaman*, 7(2): 260.
- Muhammad Faishol Abdau. (2021). *Membangun Strategi Lembaga Pendidikan dalam Pendidikan Karakter*. Surabaya: Global Aksara Pres.
- Maryam B. Gainau. (2021). *Perkembangan Remaja dan Problematikanya*. Yogyakarta: Kanisius.
- Maemunawati Siti. (2020). *Peran Guru, Orang Tua, Metode dan Media Pembelajaran: Strategi KBM di Masa Pandemi Covid-19*. Banten: 3M Media Karya.
- Mustoip Sofyan. (2018). *Implementasi Pendidikan Karakter*. Surabaya: Jakad Publishing.
- Moze Simanjuntak. (2019). *More Than Just A Game*. Tangerang: Yayasan Pelikan.
- Nurkumalasari. (2017). *Peran Bimbingan Orang Tua dalam Upaya Mengurangi Kebiasaan Bermain *Game Online* pada Anak di Kelurahan Maccorwalie Kecamatan Watang Sawitto Kabupaten Pinrang*. STAIN Parepare Fakultas Dakwah dan Komunikas.

- Nadirah dkk. (2022). *Metodologi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Mix Method*. Sumatera Barat: Azka Pustaka.
- Nazarudin. (2018). *Manajemen Strategik*. Palembang: Amanah.
- Nurhalimah Siti. (2019). *Media Sosial dan Masyarakat Pesisir: Refleksi Pemikiran Mahasiswa Bidikmisi*. Yogyakarta: Budi Utama.
- Purwanto Anim. (2022). *Konsep dasar Penelitian Kualitatif: Teori dan Contoh praktis*. Lombok Tengah: P4I.
- Puspitosari Andan Warih. (2009). "Hubungan Antara Kecanduan Game Online dengan Depresi". *Jurnal Mutiara Medika*, 9(1): 51.
- Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional. (2005). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pusata.
- Rahim Farida. (2007). *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*. Jakarta: Bumi Askara.
- Ranjot Singh. (2020). *Easy way to win PUBG Battle; The Best PUBG Guide*. India: Rana Book.
- Syarbini Amirullah. (2014). *Mencetak Anak Hebat: Ide Brilian dari Al-Qur'an untuk Mencetak Anak Hebat yaitu Anak yang Pintar, Saleh, Berprestasi, dan Berakhlak Mulia*. Jakarta: Elex Media Komputindo
- Siswoyo Agung. (2021). *Strategi Sukses Keluarga Muda*. Jawa Tengah: Lakeisha.
- Sahlan Abdul Kadir. (2018). *Mendidik Perspektif Psikologi*. Yogyakarta: Budi Utama.
- Supratiknya Agustinus. (2022). *Kapital Selekt: Metodologi dan Penulisan Ilmiah dalam Psikologi*. Yogyakarta: Sanata Dharma University Press.
- Sari Buana. (2021). *Pembinaan Akhlak pada Remaja*. Surakarta: Guepedia.
- Sohilait Emi. (2020). *Metodologi Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: Cakra.
- Silva Yula Wardani dan Rischa Pramudia Trisnani. (2018). *Stop Kecanduan Game Online Mengenal dampak Ketergantungan pada Game Online serta cara Mengurangnya*. Madiun: Unipma Press.
- Siswa SMP Islam Al Azhar 13 Surabaya Angkatan 16. (2020). *Parade Karya Ilmiah: Antologi Artikel Ilmiah*. Jawa Timur: Gramedia Communication.

- Shilphy A. Octavia. (2020). *Motivasi Belajar dalam Perkembangan Remaja*. Yogyakarta: Budi Utama.
- Sutrisno Tri. (2019). *Keterampilan Dasar Mengajar: The Art Of Basic Teaching*. Jawa Timur: Duta Media Publishing.
- Sari Permata Yuli. (2020). *Peran Orang Tua dalam Mengatasi Perilaku Menyimpang Remaja akibat Game Online Higgs Domino di Kelurahan Padang Kapuk Bengkulu Selatan*. UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu.
- Umam Chotibul. (2021). *Pendidikan Akhlak Anak: Upaya Pembinaan Akhlak melalui Program Penguatan Kegiatan Keagamaan*. Lampung: Guepedia.
- Ulfa Maulidya. (2020). *Digital Parenting*. Jawa Barat: Edu Publisher.
- Widyastuti Ana. (2019). *77 Permasalahan Anak dan Cara Mengatasinya*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Wijaya Hengki. (2018). *Analisis Data Kualitatif: Ilmu Pendidikan Teologi*. Makassar: Sekolah Tinggi Theologia Jaffray.
- Zamhakiyullah. (2021). *Upaya Orang tua dalam Mencegah Perilaku Kecanduan Game Online di Dusun Lembana Desa Taman Kursi Kecamatan Sumber Malang Kabupaten Situbondo*. UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
- <https://www.temukanpengertian.com/2013/06/pengertian-game-online.html?m=1>. Diakses pada tanggal 08 September 2022, pukul 14:00 WIB.
- [https://id.m.wikipedia.org/wiki/Mobile\\_Legends:\\_Bang\\_Bang](https://id.m.wikipedia.org/wiki/Mobile_Legends:_Bang_Bang). Diakses pada tanggal 23 Agustus 2022 pada pukul 23:36 WIB.
- <https://id.m.wikipedia.org/wiki/Domino>. Diakses pada tanggal 26 September 2022 pada pukul 19:00 WIB.
- [https://www.google.com/amp/s/www.kompasiana.com/amp/sofiadawiyah/629deb\\_c0d2634557e200a02/hukum-transaksi-jual-beli-chip-pada-game-higgs-domino-dalam-fiqih-muamalah](https://www.google.com/amp/s/www.kompasiana.com/amp/sofiadawiyah/629deb_c0d2634557e200a02/hukum-transaksi-jual-beli-chip-pada-game-higgs-domino-dalam-fiqih-muamalah). Diakses pada tanggal 26 September 2022 pada pukul 22:15 WIB.
- <https://www.google.com/amp/s/www.bluestacks.com/id/blog/game-guides/higgs-domino-island/.gameguides-jenis-permainan-hdi-untuk-pemula-id.html/amp>. Diakses pada tanggal 20 September 2022 pada pukul 20:00 WIB.

## Lampiran 1

**SURAT KEPUTUSAN DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH**  
**NOMOR: B-9827/Un.08/FTK/KP.07.6/10/2021**

**TENTANG**  
**PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN**  
**UIN AR-RANIRY BANDA ACEH**

**DEKAN FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY**

**menimbang :** a. bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi dan ujian munaqasyah mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh maka dipandang perlu Menunjuk pembimbing skripsi tersebut yang dituangkan dalam Surat Keputusan Dekan

b. bahwa saudara yang tersebut namanya dalam surat keputusan ini dipandang cakap dan memenuhi syarat untuk diangkat sebagai pembimbing skripsi.

**mengingat :** 1. Undang-undang Nothor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional;

2. Undang-undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen;

3. Undang-undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi;

4. Peraturan Pemerintah No. 74 tahun 2012 tentang perubahan atas Peraturan Pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang Pengelolaan Keuangan Badan Layanan Umum;

5. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelola Perguruan Tinggi;

6. Peraturan Presiden RI Nomor 64 Tahun 2013, tentang Perubahan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;

7. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2014, tentang Organisasi & Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;

8. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 21 Tahun 2015, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;

9. Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Departemen Agama Republik Indonesia;

10. Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/KMK.05/2011 tentang Penetapan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang Menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;

11. Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor. 01 Tahun 2015, Tentang Pendelegasian Wewenang Kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

**memperhatikan :** Keputusan Sidang/Seminar Proposal Skripsi Prodi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry tanggal 7 Juli 2021

**MEMUTUSKAN**

**menetapkan :**

**PERTAMA :** Menunjuk Saudara:  
 Dr. Mashuri, MA sebagai pembimbing pertama  
 Realita, S.Ag.,M.Ag sebagai pembimbing kedua

Untuk membimbing skripsi

Nama : Feilila Puspita  
 NIM : 180201189  
 Prodi : Pendidikan Agama Islam  
 Judul : Strategi Orang tua dalam Penanganan *Game Online* pada Siswa SMP Negeri 6 Simeulue Timur

**DUA :** Pembiayaan honorarium pembimbing pertama dan kedua tersebut di atas dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tahun 2020. Nomor.025.04.2.423925/2020. Tanggal 12 November 2020

**TIGA :** Surat Keputusan ini berlaku sampai akhir semester Ganjil Tahun Akademik 2022/2023;

**EMPAT :** Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan diubah dan diperbaiki kembali sebagai mana mestinya, apabila dikemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini.

Ditetapkan : Banda Aceh  
 Pada tanggal : 12 Oktober 2022  
 An. Rektor  
 Dekan  


**Keputusan :**

1. Rektor UIN Ar-Raniry di Banda Aceh;

2. Ketua Prodi PAI FTK UIN Ar-Raniry;

3. Pembimbing yang bersangkutan untuk dimaklumi dan dilaksanakan;

4. Yang bersangkutan.

Revisi tgl. 05-12-2022

## Lampiran 2



**KEMENTERIAN AGAMA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY**  
**FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN**  
 Jl. Syekh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh  
 Telepon : 0651- 7557321, Email : uin@ar-raniry.ac.id

Nomor : B-14807/Un.08/FTK.1/TL.00/11/2022

Lamp : -

Hal : **Penelitian Ilmiah Mahasiswa**

Kepada Yth,  
 Kepala Sekolah SMP Negeri 6 Simeulue Timur

Assalamu'alaikum Wr.Wb.  
 Pimpinan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

Nama/NIM : **Felila Puspita / 180201189**  
 Semester/Jurusan : **IX / Pendidikan Agama Islam**  
 Alamat sekarang : **Gampoeng Merduati, Kecamatan Kuta Raja, Kota Banda Aceh**

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul **Strategi Orang Tua dalam Penanganan Game Online pada Siswa SMP Negeri 6 Simeulue Timur**

Demikian surat ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami mengucapkan terimakasih.

Banda Aceh, 15 November 2022  
 an. Dekan  
 Wakil Dekan Bidang Akademik dan  
 Kelembagaan,



Berlaku sampai : 15 Desember  
 2022

Habiburrahim, M.Com., M.S., Ph.D.

## Lampiran 3



**PEMERINTAH KABUPATEN SIMEULUE  
DINAS PENDIDIKAN  
SMP NEGERI 6 SIMEULUE TIMUR**

Alamat: Jln Sinabang Luan Balu Km 22 Tlpn 081377142108 Air Pinang Kode Pos 23891

**SURAT KETERANGAN TELAH MELAKSANAKAN PENELITIAN ILMIAH**  
**Nomor : 422 / 123 / SMPN 6 / 202**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : SAIFUDDIN,S.Pd  
NIP : 19760616200012 1 003  
Pangkat / Golongan : IV/a  
Jabatan : Kepala Sekolah

Menerangkan bahwa :

Nama : FELILA PUSPITA  
NIM : 180201189  
Semester /Jurusan : IX / Pendidikan Agama Islam  
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry,  
Banda Aceh.

Adalah benar Mahasiswa diatas telah melaksanakan penelitian Ilmiah dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul Strategi Orang Tua dalam Penanganan Game Online pada Siswa SMPN 6 Simeulue Timur dari tanggal 16 s/d 18 November 2022.

Demikian Surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana perlunya, Terima Kasih.

جامعة الرانيري

A R - R A N I R Y

Air Pinang, 18 November 2022



SAIFUDDIN, S.Pd  
197606162000121003

## Lampiran 4

LEMBAR ANGKET**A. Faktor-faktor Penyebab Siswa SMP Negeri 6 Simeulue Timur Bermain***Game Online (Chip Domino Island)*

Nama : *Sufriandi*  
 Jenis Kelamin : *L/P laki-laki*  
 Kelas : *VII/VIII/IX VII.B*  
 Alamat : *Desa Airpirury*

**PETUNJUK PENGISIAN:**

- ❖ Bacalah pertanyaan di bawah ini dengan teliti
- ❖ Berilah tanda (X) pada huruf a, b, c dan d, dengan kriteria yang paling mewakili anda.

1. Dari mana pertama kali anda mengenal *game online (Chip Domino Island)*?
  - a. Teman sekolah
  - b. Lingkungan keluarga
  - c. Lingkungan masyarakat
  - d. Lingkungan bergaul
2. Berapa jam dalam sehari anda bermain *game online (Chip Domino Island)*?
  - a. 1-2 jam
  - b. 3-4 jam
  - c. 5-6 jam
  - d. Lebih dari 7 jam
3. Sejak kapan anda mulai bermain *game online (Chip Domino Island)*?
  - a. Kurang dari 1 tahun yang lalu
  - b. 1-2 tahun yang lalu
  - c. 3 tahun yang lalu
  - d. 4 tahun yang lalu

4. Berapa hari dalam seminggu anda bermain *game online (Chip Domino Island)*?
- a. 1-2 hari
  - b. 3-4 hari
  - c. 5-6 hari
  - d. Setiap hari
5. Dimana anda sering menghabiskan waktu bermain *game online (Chip Domino Island)*?
- a. Di rumah
  - b. Di warung kopi
  - c. Di warnet
  - d. ....(silahkan diisi)
6. Apa dampak positif yang anda rasakan selama bermain *game online (Chip Domino Island)*?
- a. Menghasilkan uang
  - b. Menghilangkan stres
  - c. Meningkatkan konsentrasi
  - d. .... (silahkan diisi)
7. Apakah dampak negatif yang anda rasakan selama bermain *game online (Chip Domino Island)*?
- a. Menghabiskan uang jajan
  - b. Malas belajar atau bekerja
  - c. Perubahan pola istirahat atau pola makan
  - d. ....(silahkan diisi)
8. Bagaimana perasaan anda jika berkali-kali kalah dalam bermain *game online (Chip Domino Island)*?
- a. Kesal
  - b. Marah
  - c. Sedih atau kecewa
  - d. Biasa saja

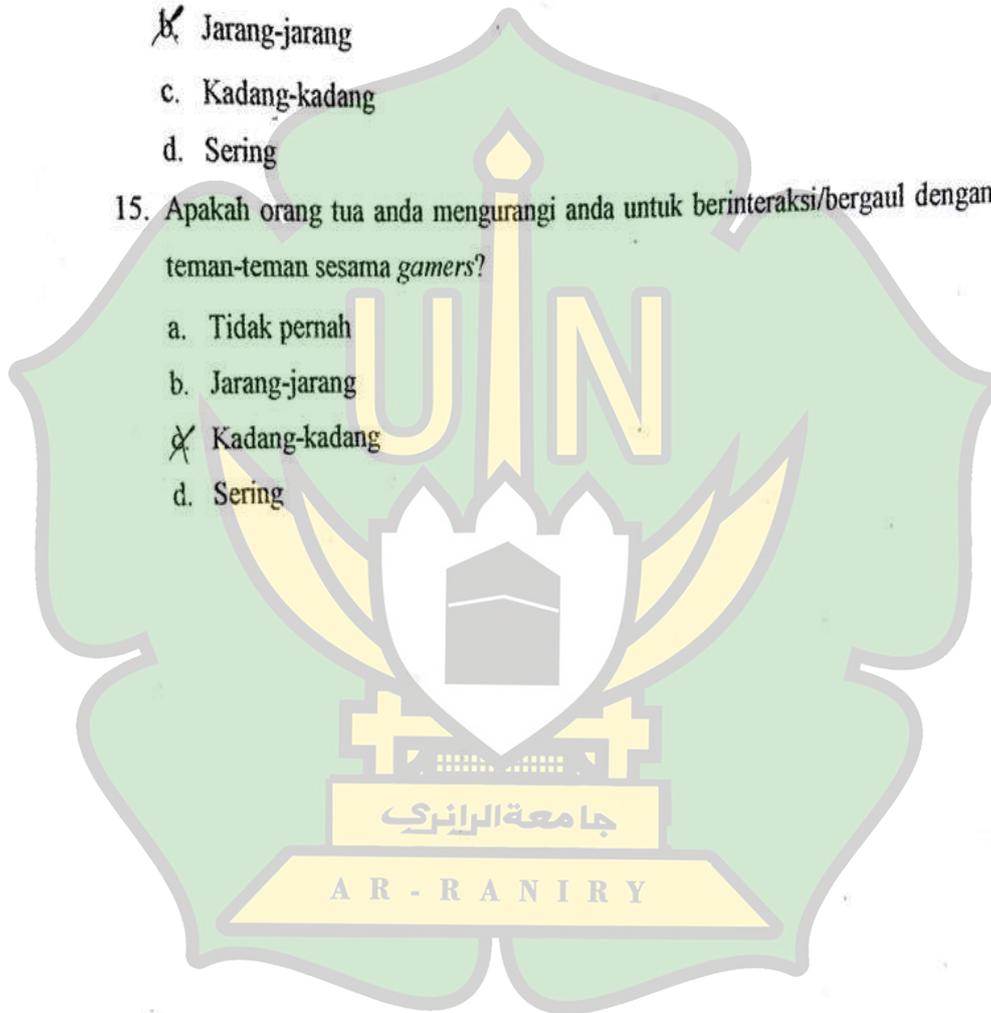
9. Bagaimana perasaan anda jika dalam sehari tidak bermain *game online (Chip Domino Island)*?
- a. Bosan
  - b. Stres
  - c. gelisah
  - d. Biasa saja
10. Apakah anda pulang larut malam hanya untuk bermain *game online (Chip Domino Island)*?
- a. Tidak pernah
  - b. Jarang
  - c. Kadang-kadang
  - d. Sering
11. Berapakah dalam sehari uang jajan yang anda habiskan hanya untuk membelikan kuota internet agar bisa bermain *game online (Chip Domino Island)*?
- a. Di bawah Rp.10.000.00
  - b. Antara Rp.10.000.00-17.000.00
  - c. Antara Rp.18.000.00-22.000.00
  - d. Di atas Rp.22.000.00
12. Bagaimana perasaan anda jika ditegur oleh kedua orang tua anda saat sedang bermain *game online (Chip Domino Island)*?
- a. Kesal
  - b. Marah
  - c. Takut
  - d. Biasa saja
13. Apakah anda pernah ditegur oleh kedua orang tua anda saat sedang bermain *game online (Chip Domino Island)*?
- a. Tidak pernah
  - b. Jarang-jarang
  - c. Kadang-kadang
  - d. Sering
-

14. Apakah orang tua anda memberikan batasan waktu saat anda bermain *game online (Chip Domino Island)*?

- a. Tidak pernah
- b. Jarang-jarang
- c. Kadang-kadang
- d. Sering

15. Apakah orang tua anda mengurangi anda untuk berinteraksi/bergaul dengan teman-teman sesama *gamers*?

- a. Tidak pernah
- b. Jarang-jarang
- c. Kadang-kadang
- d. Sering



A R - R A N I R Y

<p style="text-align: center;"><b>LEMBAR ANGGKET</b></p> <p><b>A. Faktor-faktor Penyebab Siswa SMP Negeri 6 Simeulue Timur Bermain Game Online (Chip Domino Island)</b></p> <p>Nama : <u>FENDI SA MUKLA</u>          Jenis Kelamin : <u>L/P</u>          Kelas : <u>VII/VIII/IX</u> (vii A)          Alamat :</p> <p><b>PETUNJUK PENGISIAN:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Bacalah pertanyaan di bawah ini dengan teliti</li> <li>❖ Berilah tanda (X) pada huruf a, b, c dan d, dengan kriteria yang paling mewakili anda.</li> </ul> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Dari mana pertama kali anda mengenal game online (Chip Domino Island)?             <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Teman sekolah</li> <li>b. Lingkungan keluarga</li> <li>c. Lingkungan masyarakat</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> d. Lingkungan bergaul</li> </ol> </li> <li>2. Berapa jam dalam sehari anda bermain game online (Chip Domino Island)?             <ol style="list-style-type: none"> <li>a. 1-2 jam</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> b. 3-4 jam</li> <li>c. 5-6 jam</li> <li>d. Lebih dari 7 jam</li> </ol> </li> <li>3. Sejak kapan anda mulai bermain game online (Chip Domino Island)?             <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Kurang dari 1 tahun yang lalu</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> b. 1-2 tahun yang lalu</li> <li>c. 3 tahun yang lalu</li> <li>d. 4 tahun yang lalu</li> </ol> </li> </ol>	<p style="text-align: center;"><b>LEMBAR ANGGKET</b></p> <p><b>A. Faktor-faktor Penyebab Siswa SMP Negeri 6 Simeulue Timur Bermain Game Online (Chip Domino Island)</b></p> <p>Nama : <u>Muhammad Ghofar</u>          Jenis Kelamin : <u>L/P</u>          Kelas : <u>VIII/IX</u>          Alamat : <u>Doko An Doko</u></p> <p><b>PETUNJUK PENGISIAN:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Bacalah pertanyaan di bawah ini dengan teliti</li> <li>❖ Berilah tanda (X) pada huruf a, b, c dan d, dengan kriteria yang paling mewakili anda.</li> </ul> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Dari mana pertama kali anda mengenal game online (Chip Domino Island)?             <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Teman sekolah</li> <li>b. Lingkungan keluarga</li> <li>c. Lingkungan masyarakat</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> d. Lingkungan bergaul</li> </ol> </li> <li>2. Berapa jam dalam sehari anda bermain game online (Chip Domino Island)?             <ol style="list-style-type: none"> <li>a. 1-2 jam</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> b. 3-4 jam</li> <li>c. 5-6 jam</li> <li>d. Lebih dari 7 jam</li> </ol> </li> <li>3. Sejak kapan anda mulai bermain game online (Chip Domino Island)?             <ol style="list-style-type: none"> <li><input checked="" type="checkbox"/> a. Kurang dari 1 tahun yang lalu</li> <li>b. 1-2 tahun yang lalu</li> <li>c. 3 tahun yang lalu</li> <li>d. 4 tahun yang lalu</li> </ol> </li> </ol>
<p style="text-align: center;"><b>LEMBAR ANGGKET</b></p> <p><b>A. Faktor-faktor Penyebab Siswa SMP Negeri 6 Simeulue Timur Bermain Game Online (Chip Domino Island)</b></p> <p>Nama : <u>Budi arif M</u>          Jenis Kelamin : <u>L/P</u>          Kelas : <u>VII/VIII/IX</u>          Alamat : <u>Jasa di Banda</u></p> <p><b>PETUNJUK PENGISIAN:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Bacalah pertanyaan di bawah ini dengan teliti</li> <li>❖ Berilah tanda (X) pada huruf a, b, c dan d, dengan kriteria yang paling mewakili anda.</li> </ul> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Dari mana pertama kali anda mengenal game online (Chip Domino Island)?             <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Teman sekolah</li> <li>b. Lingkungan keluarga</li> <li>c. Lingkungan masyarakat</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> d. Lingkungan bergaul</li> </ol> </li> <li>2. Berapa jam dalam sehari anda bermain game online (Chip Domino Island)?             <ol style="list-style-type: none"> <li>a. 1-2 jam</li> <li>b. 3-4 jam</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> c. 5-6 jam</li> <li>d. Lebih dari 7 jam</li> </ol> </li> <li>3. Sejak kapan anda mulai bermain game online (Chip Domino Island)?             <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Kurang dari 1 tahun yang lalu</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> b. 1-2 tahun yang lalu</li> <li>c. 3 tahun yang lalu</li> <li>d. 4 tahun yang lalu</li> </ol> </li> </ol>	

Lampiran 5

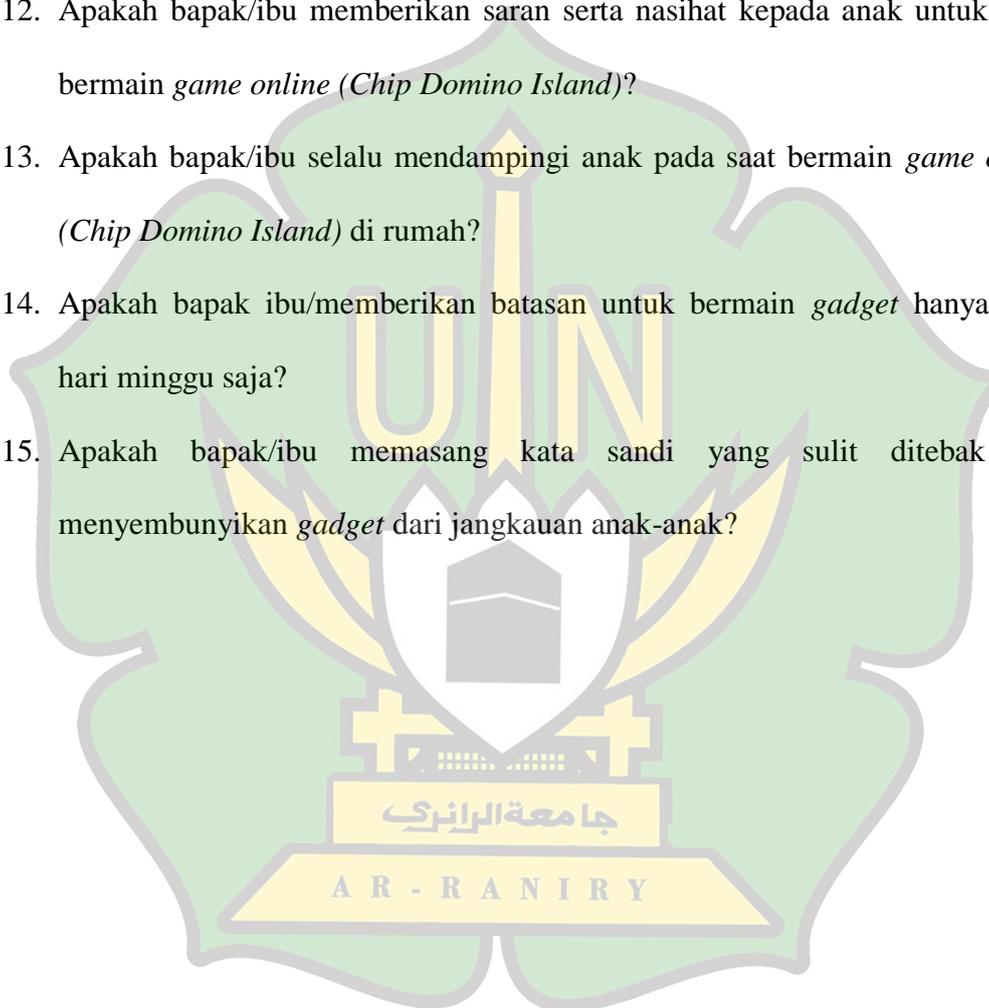
**DAFTAR PEDOMAN WAWANCARA**

**A. Pedoman Wawancara dengan Orang Tua Siswa yang Anaknya Bermain *Game Online***

**Rumusan Masalah Kedua:**

1. Apakah anak bapak/ibu bermain *game online* (*Chip Domino Island*)?
2. Sudah berapa lama anak bapak/ibu bermain *game online* (*Chip Domino Island*)?
3. Dari mana pertama kali anak bapak/ibu mengenal *game online* (*Chip Domino Island*)?
4. Berapa jam dalam sehari anak bapak/ibu bermain *game online* (*Chip Domino Island*)?
5. Dimana biasanya lokasi anak bapak/ibu bermain *game online* (*Chip Domino Island*)?
6. Apakah anak bapak/ibu merasa kesal atau marah saat dilarang bermain *game online* (*Chip Domino Island*)?
7. Apakah bapak/ibu mengetahui dampak negatif dari bermain *game online* (*Chip Domino Island*) pada anak?
8. Apakah bapak/ibu mendukung anak anda bermain *game online* (*Chip Domino Island*)?
9. Berapakah uang jajan yang bapak/ibu berikan kepada anak dalam sehari?

10. Apakah bapak/ibu memberikan batasan waktu kepada anak untuk bermain *game online*(*Chip Domino Island*)?
11. Apakah bapak/ibu mengurangi anak anda untuk berinteraksi atau bergaul dengan teman-temannya sesama *gamers*?
12. Apakah bapak/ibu memberikan saran serta nasihat kepada anak untuk tidak bermain *game online* (*Chip Domino Island*)?
13. Apakah bapak/ibu selalu mendampingi anak pada saat bermain *game online* (*Chip Domino Island*) di rumah?
14. Apakah bapak ibu/memberikan batasan untuk bermain *gadget* hanya pada hari minggu saja?
15. Apakah bapak/ibu memasang kata sandi yang sulit ditebak dan menyembunyikan *gadget* dari jangkauan anak-anak?



## Lampiran 6

**Skrip Wawancara dengan Orang Tua Siswa**

- Hari/Tanggal : Jum'at, 18 November 2022
- Tempat Penelitian : Desa, Air Pinang
- Narasumber : Ibu LM
- Tujuan Penelitian : Untuk Mengetahui Bagaimana Strategi Orang Tua dalam Penanganan *Game Online* pada Siswa SMP Negeri 6 Simeulue Timur
- Peneliti : Assalamu'alaikum bu
- Ibu LM : Wa'alaikumussalam Nak
- Peneliti : Apakah saya boleh meminta waktunya sebentar untuk mewawancarai ibu?
- Ibu LM : Ya, boleh
- Peneliti : Apakah anak ibu bermain *game online* (*Chip Domino Island*)?
- Ibu LM : Iya, semenjak anak saya mengenal *game online Chip Domino Island* tersebut dari teman-teman di sekolahnya, anak saya sudah memainkan *game* itu.
- Peneliti : Sudah berapa lama anak ibu bermain *game online* (*Chip Domino Island*)?
- Ibu LM : Sekitaran 6 bulan yang lalu, semenjak anak saya mengetahui *game online Chip Domino Island* dari teman sekolahnya sampai sekarang anak saya masih memainkannya.
- Peneliti : Dari mana pertama kali anak ibu mengenal *game online* (*Chip Domino Island*)?
- Ibu LM : Setau saya itu dari teman sekolahnya, karena saya pernah menanyakan dari mana anak saya tahu tentang *game online* itu dan anak saya menjawab dari teman sekolahnya, awalnya yang saya tahu anak saya hanya bermain *game online* Free Fire, setelah anak saya mengetahui *game online Chip Domino Island* itu dari teman di sekolahnya besoknya anak saya langsung *mendownload* dan memainkannya karena mungkin dia penasaran seperti apa serunya memainkan *game online Chip Domino Island* tersebut.

Peneliti : Berapa jam dalam sehari anak ibu bermain *game online* (*Chip Domino Island*)?

Ibu LM : 1-2 jam, karena saya memberikan peraturan kepada anak saya untuk bermain *game online* pada hari libur sekolah saja dan batas waktu mainnya saya berikan 1-2 jam, lebih dari itu HPnya saya sita, kemudian anak saya masih kelas 1 SMP juga kan dia masih kecil dan saya harus membiasakan anak saya untuk selalu disiplin tapi saya setiap memberikan peraturan kepada anak saya menggunakan bahasa yang baik dan lembut.

Peneliti : Dimana biasanya lokasi anak ibu bermain *game online* (*Chip Domino Island*)?

Ibu LM: Biasanya anak saya bermain *game online* di rumah, seringnya di kamar dan di depan rumah, yang jelas masih di area perkarangan rumah.

Peneliti : Apakah anak ibu merasa kesal atau marah saat dilarang bermain *game online* (*Chip Domino Island*)?

Ibu LM : Sejauh ini tidak, karena sudah saya biasakan sedari dulu untuk disiplin dan saya juga sudah membuat perjanjian kepada anak saya untuk bermain *game online* pada hari libur sekolah saja jadinya jika hari libur anak saya bermain *game online* saya biarkan saja karena itu memang sudah jatahnya anak saya dan setiap anak saya bermain *game online* selalu saya dampingi dan saya awasi.

Peneliti : Apakah ibu mengetahui dampak negatif dari bermain *game online*?

Ibu LM : Iya, semenjak adanya *game* itu anak saya selalu meminta uang jajan lebih dengan alasan ingin membayar uang kas kelas, selain itu *game* ini juga berdampak buruk bagi kesehatan anak saya, karena setiap anak saya bermain *game online* *Chip Domino Island*, dia sampai lupa waktu makan.

Peneliti : Apakah ibu mendukung anak anda bermain *game online* (*Chip Domino Island*)?

Ibu LM : Sebagai seorang ibu tentunya saya tidak mendukung anak saya bermain *game online*, karena *game online* *Chip Domino Island* ini memberikan dampak yang tidak baik untuk kesehatan mata anak saya, selain itu akan membuat anak saya malas belajar jika hal itu terjadi nilai-nilai sekolah anak saya akan menurun, otomatis akan membuat anak saya tidak mendapatkan peringkat 1 lagi di kelas.

Peneliti : Berapakah uang jajan yang ibu berikan kepada anak dalam sehari?

Ibu LM : Biasanya dalam sehari saya berikan uang jajan kepada anak saya Rp.10.000.00, karena sudah saya perhitungkan harga makanan di kantin sekolahnya pas untuk membeli makan dan minumannya. Saya harus biasakan anak saya untuk hemat, jika anak saya meminta uang jajan lebih pasti saya tanyakan untuk apa jika anak saya menjawab untuk membayar uang kas di kelas, saya tanyakan lagi kamu tidak berbohong kan nak, intinya saya akan komunikasikan dengan anak saya secara baik-baik.

Peneliti : Apakah ibu memberikan batasan waktu kepada anak untuk bermain *game online* (*Chip Domino Island*)?

Ibu LM : Tentu saja, karena sebagai orang tua saya harus membatasi anak saya untuk bermain *game online* agar tidak kecanduan dan dalam sehari saya berikan batasan waktu kepada anak saya 1-2 jam saja jika lebih maka saya tidak akan memberikan uang jajan kepadanya.

Peneliti : Apakah ibu mengurangi anak anda untuk berinteraksi atau bergaul dengan teman-temannya sesama *gamers*?

Ibu LM : Sebagai seorang ibu, saya harus mengurangi atau membatasi anak saya untuk bergaul bersama teman-temannya sesama *gamers*, karena saya khawatir jika tidak saya lakukan seperti itu maka anak saya akan sering bermain *game online* dan hal itu akan menyebabkan anak saya menjadi candu.

Peneliti: Apakah ibu memberikan saran serta nasihat kepada anak untuk tidak bermain *game online* (*Chip Domino Island*)?

Ibu LM : Sebagai seorang ibu saya selalu memberikan saran serta nasihat kepada anak saya untuk jangan terlalu sering bermain *game online* karena tidak ada manfaatnya, lebih baik fokus belajar dahulu dan saya juga sekalian menanyakan kepada anak saya apakah ada tugas dari sekolah jika ada maka saya akan menyuruhnya mengerjakan tugas sekolah terlebih dahulu baru lanjut bermain *game online* sekitaran 1-2 jam saja.

Peneliti : Apakah ibu selalu mendampingi anak pada saat bermain *game online* (*Chip Domino Island*) di rumah?

Ibu LM : Iya, saya selalu mendampingi anak saya ketika bermain *game online* karena setiap anak saya bermain *game* selalu di rumah dan saya selalu menyempatkan waktu untuk mendampinginya kalau tidak saya dampingi nantinya anak saya akan terus-menerus bermain *game* sampai seharian sementara saya sudah memberikan perjanjian kepada anak saya setiap

libur sekolah boleh main *game online* tetapi tidak boleh lebih dari 1-2 jam.

Peneliti : Apakah ibu memberikan batasan untuk bermain *gadget* hanya pada hari minggu saja?

Ibu LM : Iya, sebagai seorang ibu saya harus bersikap bijak kepada anak saya agar tidak kecanduan terhadap *game online*, yaitu dengan cara memberikan batasan kepada anak saya untuk bermain *gadget* hanya pada hari libur saja yaitu pada hari minggu, tetapi saya batasi juga jam mainnya hanya 1-2 jam saja tidak boleh lebih.

Peneliti : Apakah ibu memasang kata sandi yang sulit ditebak dan menyembunyikan *gadget* dari jangkauan anak-anak?

Ibu LM : Kalau memasang kata sandi yang susah ditebak tidak, karena anak saya sudah tau kata sandi hpnya jika terlalu sering diganti nantinya saya lupa sendiri kata sandi yang saya buat, akan tetapi saya menyembunyikan HP dari jangkauan anak saya karena pada saat sedang mengerjakan PR nya di rumah HPnya saya simpan di dalam lemari supaya anak saya fokus dalam mengerjakan tugas sekolahnya.

### Skrip Wawancara dengan Orang Tua Siswa

Hari/Tanggal : Sabtu, 19 November 2022

Tempat Penelitian : Desa, Air Pinang

Narasumber : Ibu RN

Tujuan Penelitian : Untuk Mengetahui Bagaimana Strategi Orang Tua dalam Penanganan *Game Online* pada Siswa SMP Negeri 6 Simeulue Timur

Peneliti : Assalamu'alaikum bu RN

Ibu RN : Wa'alaikumussalam warahmatullahi wabarakatu

Peneliti : Apakah saya boleh meminta waktunya sebentar untuk mewawancarai ibu?

Ibu RN : Ya, boleh

Peneliti : Apakah anak ibu bermain *game online* (*Chip Domino Island*)?

Ibu RN : Iya, anak saya memainkan *game online Chip Domino Island* tersebut, karena anak saya mengetahui dari teman-teman bergaulnya bahwasanya *game* tersebut bisa menghasilkan uang, anak saya penasaran dan langsung memainkannya.

Peneliti : Sudah berapa lama anak ibu bermain *game online (Chip Domino Island)*?

Ibu RN : Kalau tidak salah sudah 2 tahun yang lalu anak saya bermain *game online Chip Domino Island* tersebut.

Peneliti : Dari mana pertama kali anak ibu mengenal *game online (Chip Domino Island)*?

Ibu RN : Dari lingkungan bergaulnya, karena rata-rata teman-teman anak saya adalah pemain *game online* dan anak saya berteman tidak hanya yang seumuran dengannya bahkan anak saya berteman dengan orang yang lebih dewasa darinya sekitaran umur 25-30 tahun.

Peneliti : Berapa jam dalam sehari anak ibu bermain *game online (Chip Domino Island)*?

Ibu RN : Saya tidak menghitungnya, karena anak saya sering main *game online* di warung kopi atau di pantai, yang jelas dari anak saya pulang sekolah sampai sore, kemudian anak saya pulang ke rumah sebentar untuk mandi dan setelah sholat isya anak saya pergi lagi bersama dengan teman-temannya dan pulanginya sekitaran jam 11 malam, mungkin sekitaran 6-7 jam.

Peneliti : Dimana biasanya lokasi anak ibu bermain *game online (Chip Domino Island)*?

Ibu RN : Kadang-kadang anak saya bermain *game online* di warung kopi, pernah juga di pantai, anak saya lebih sering bermain *game online* bersama dengan teman-temannya di luar rumah.

Peneliti : Apakah anak ibu merasa kesal atau marah saat dilarang bermain *game online (Chip Domino Island)*?

Ibu RN : Iya, kadang-kadang saya melarang anak saya untuk berhenti bermain *game online*, karena sepulang sekolah anak saya langsung makan dan bergegas bersama teman-temannya untuk bermain *game online*, anak saya jarang sekali bermain *game online* di rumah, jadinya saya melarang anak saya untuk pergi bermain *game* bersama teman-

temannya tetapi anak saya malah merasa marah dan tidak mendengarkan larangan dari saya.

Peneliti : Apakah ibu mengetahui dampak negatif dari bermain *game online*?

Ibu RN : Kalau ditanya dampak negatif dari *game* itu pasti ada, semenjak anak saya bermain *game online Chip Domino Island*, anak saya berubah menjadi pemalas kalau disuruh membelikan sesuatu seperti beras atau sabun selalu diulur dengan alasan sebentar lagi ya mak nunggu kalah dulu, selain itu setiap anak saya pulang sekolah dia langsung bergegas ke warung kopi kumpul bersama teman-teman sesama pemain *game* dan sering pulang tengah malam.

Peneliti : Apakah ibu mendukung anak anda bermain *game online (Chip Domino Island)*?

Ibu RN : Saya mendukung anak saya bermain *game online Chip Domino Island*, karena dari *game* itu anak saya bisa menghasilkan uang, saya baru tau ternyata dari *game* bisa menghasilkan uang juga, jadinya setiap anak saya ingin membeli kuota internet tidak meminta kepada saya lagi, sudah jarang sekali anak saya meminta uang.

Peneliti : Berapakah uang jajan yang ibu berikan kepada anak dalam sehari?

Ibu RN : Tidak tentu, kadang Rp.10.000.00, kadang-kadang juga Rp.20.000.00 tergantung anak saya mintanya berapa, tetapi paling seringnya Rp.10.000.00 dan paling besarnya Rp.20.000.00 lebih dari itu saya tidak akan memberikannya, biasanya jika anak saya meminta uang Rp.20.000.00 katanya mau bayar uang kas kelas sekalian beli kuota internet, jadinya saya berikan saja yang penting saya tau alasannya apa, tetapi saya tidak tahu juga apakah anak saya berbohong atau jujur kepada saya yang penting saya sudah memberikannya.

Peneliti : Apakah ibu memberikan batasan waktu kepada anak untuk bermain *game online (Chip Domino Island)*?

Ibu RN : Saya tidak pernah memberikan batasan waktu untuk bermain *game online* pada anak saya bagaimana baiknya saja menurut anak saya, karena jika saya berikan batasan, anak saya merasa kesal dan tidak mau mendengarkan nasihat dari saya.

Peneliti : Apakah ibu mengurangi anak anda untuk berinteraksi atau bergaul dengan teman-temannya sesama *gamers*?

Ibu RN : Sebagai seorang ibu, saya harus mengurangi atau membatasi anak saya untuk bergaul bersama teman-temannya sesama *gamers*, karena saya khawatir jika tidak saya lakukan seperti itu maka anak saya akan sering bermain *game online* dan hal itu akan menyebabkan anak saya menjadi candu.

Peneliti : Apakah ibu memberikan saran serta nasihat kepada anak untuk tidak bermain *game online* (*Chip Domino Island*)?

Ibu RN : Sesekali saya berikan saran serta nasihat pada anak saya, tapi jika tidak dihiraukan mau bagaimana lagi terserah pada anak saya saja.

Peneliti : Apakah ibu selalu mendampingi anak pada saat bermain *game online* (*Chip Domino Island*) di rumah?

Ibu RN : Tidak, karena sepulang sekolah anak saya tidak bermain *game online* di rumah tetapi diluar rumah seperti di warung kopi, di pantai dan di tempat lainnya, jadinya saya tidak bisa mendampinginya, walaupun anak saya bermain *game online* di rumah itu sangat jarang sekali dan saya pun tidak mau mendampinginya karena saya melihat anak saya bermain *game* terlalu lama sampai ber jam-jam sementara saya juga masih punya pekerjaan lain yang harus saya kerjakan jadinya saya biarkan saja.

Peneliti : Apakah ibu memberikan batasan untuk bermain *gadget* hanya pada hari minggu saja?

Ibu RN : Saya tidak pernah membatasi-batasi anak saya untuk main HP karena saya membebaskan anak saya untuk memegang HP setiap harinya, yang penting anak saya merasa senang, saya sebagai orang tua juga tidak bisa melarang anak saya terlalu keras dan pada saat pergi ke sekolahpun anak saya selalu meninggalkan HP nya di rumah sesuai dengan peraturan di sekolahnya bahwasanya setiap siswa tidak boleh membawa HP ke sekolah jadinya anak saya memegang HP pada saat pulang sekolah saja.

Peneliti : Apakah ibu memasang kata sandi yang sulit ditebak dan menyembunyikan *gadget* dari jangkauan anak-anak?

Ibu RN : Tidak, karena saya tidak terlalu mengerti cara memainkan HP yang penting saya sudah bisa angkat telpon saja sudah alhamdulillah, dan saya tidak menyembunyikan HP dari anak saya kalau mau dimainkan ya silahkan saya tidak pernah membatasinya, karen HP saya lebih sering dimainkan oleh anak saya.

### Skrip Wawancara dengan Orang Tua Siswa

- Hari/Tanggal : Minggu, 20 November 2022
- Tempat Penelitian : Desa, Air Pinang
- Narasumber : Pak IM
- Tujuan Penelitian : Untuk Mengetahui Bagaimana Strategi Orang Tua dalam Penanganan *Game Online* pada Siswa SMP Negeri 6 Simeulue Timur
- Peneliti : Assalamu'alaikum Pak
- Pak IM: Wa'alaikumussalam warahmatullahi wabarakatu
- Peneliti : Apakah saya boleh meminta waktunya sebentar untuk mewawancarai bapak?
- Pak IM : Boleh
- Peneliti : Apakah anak bapak bermain *game online* (*Chip Domino Island*)?
- Pak IM : Iya benar, anak saya sudah memainkan *game online Chip Domino Island* tersebut.
- Peneliti : Sudah berapa lama anak bapak bermain *game online* (*Chip Domino Island*)?
- Pak IM : Sekitaran 1 tahun yang lalu, waktu itu kalau tidak salah dari tahun 2021 akhir tapi saya lupa bulan berapa, perkiraan saya dia mengenal *game online Chip Domino Island* sudah 1 tahunan.
- Peneliti : Dari mana pertama kali anak bapak mengenal *game online* (*Chip Domino Island*)?
- Pak IM : Lingkungan bergaul, karena awalnya anak saya tidak memainkan *game online Chip Domino Island* tersebut, anak saya lebih sering bermain *game online* Free Fire dan Mobile Legend tetapi mungkin pengaruh dari lingkungan pergaulannya, anak saya mulai mengenal *game* itu dan saya lihat sekarang anak saya lebih sering memainkan *game online Chip Domino Island*, dulu sebelum anak saya mengenal *game online Chip Domino Island*, biasanya kalau kalah bermain Free Fire dia langsung main *game* Mobile Legend tetapi setelah 1 tahun terakhir ini anak saya

lebih sering memainkan *game online Chip Domino Island*, walaupun anak saya memainkannya hanya pada hari-hari libur sekolah saja.

Peneliti : Berapa jam dalam sehari anak bapak bermain *game online (Chip Domino Island)*?

Pak IM : Anak saya bermain *game online* hanya pada hari libur sekolah saja, biasanya anak saya bermain *game online* sekitaran 3-4 jam, karena anak saya mulai bermain *game online* setelah sholat zuhur sampai jam 4 sore kemudian anak saya biasanya sekitaran jam 16:20 WIB dia langsung bergegas pergi bersama teman-temannya untuk bermain bola kaki pernah juga anak saya pergi bermain volly bersama saya.

Peneliti : Dimana biasanya lokasi anak bapak bermain *game online (Chip Domino Island)*?

Pak IM : Biasanya anak saya sering bermain *game online Chip Domino Island* di kamarnya, karena di rumah saya ada Wifi jadinya anak saya tidak perlu lagi ke warung kopi atau ke warnet untuk mencari jaringan internet agar bisa bermain *game online*.

Peneliti : Apakah anak bapak merasa kesal atau marah saat dilarang bermain *game online (Chip Domino Island)*?

Pak IM : Iya, anak saya pernah kesal kepada saya karena saya pernah menegurnya untuk jangan terlalu berlama-lama bermain *game online*, karena saya meihat dari pagi sampai siang anak saya masih terus bermain *game online* jadinya saya mencoba untuk menegurnya agar berhenti bermain *game* karena kalau saya biarkan terlalu lama, nantinya anak saya akan susah di tegur dan akan menyebabkan anak saya menjadi kecanduan bermain *game online Chip Domino Island*.

Peneliti : Apakah bapak mengetahui dampak negatif dari bermain *game online*?

Pak IM : Iya, *game* ini sangat berdampak buruk bagi anak saya karena setiap anak saya bermain *game online Chip Domino Island*, anak saya tidak mau mengerjakan tugas sekolah yang diberikan oleh gurunya terlebih dahulu, anak saya menjadi malas dan lebih memilih mendahulukan bermain *game online* daripada menyelesaikan tugas sekolahnya.

Peneliti : Apakah bapak mendukung anak anda bermain *game online* (*Chip Domino Island*)?

Pak IM : Tidak, karena kalau saya dukung nantinya anak saya menjadi tidak disiplin dan sering keluar rumah bersama teman-temannya untuk bermain *game online* dan tugas-tugas sekolah pastinya akan diabaikan dan larangan dari saya sudah tidak di patuhi lagi saya tidak mau hal itu terjadi padanya.

Peneliti : Berapakah uang jajan yang bapak berikan kepada anak dalam sehari?

Pak IM : Saya selalu memberikan uang jajan pada anak saya Rp.10.000.00 tidak pernah lebih, saya harus biasakan anak saya untuk disiplin dan jangan terlalu boros, jadinya dia sudah terbiasa diberikan uang jajan segitu, kalau misalnya anak saya meminta uang lebih dengan alasan ingin membeli kuota internet pastinya saya tidak akan memberikannya karena di rumah saya sudah ada Wifi.

Peneliti : Apakah bapak memberikan batasan waktu kepada anak untuk bermain *game online* (*Chip Domino Island*)?

Pak IM : Iya, kalau tidak batasi anak saya bermain *game*, nantinya dia akan terbiasa bermain *game online* sampai seharian dan akan membuatnya malas mengerjakan tugas-tugas dari sekolahnya jadinya saya batasi setiap hari libur boleh bermain *game online* sekitar 3-4 jam saja tidak boleh lebih.

Peneliti : Apakah bapak mengurangi anak anda untuk berinteraksi atau bergaul dengan teman-temannya sesama *gamers*?

Pak IM : Tentu saja, saya ingin yang terbaik untuk anak saya, yaitu saya harus mengurangi anak saya bergaul dengan teman-temannya sesama *gamers* tujuannya supaya dia tidak kecanduan pada *game online*, bukan berarti saya melakukan cara ini saya tidak mengizinkan anak saya bergaul dengan teman-temannya sesama *gamers* boleh sesekali tapi jangan terlalu sering.

Peneliti : Apakah bapak memberikan saran serta nasihat kepada anak untuk tidak bermain *game online* (*Chip Domino Island*)?

Pak IM : Sebagai seorang ayah, saya memberikan dorongan kepada anak saya kearah yang positif seperti memasukanya ke tempat ngaji supaya anak saya lebih *religius* dan semakin banyak mempelajari ilmu-ilmu agama agar semakin mendekatkan diri kepada Allah SWT, dan saya berikan

nasihat kepada anak saya agar tidak hanya mempelajari strategi bermain *game online* saja, karena *game online* tidak ada manfaatnya, yang ada hanya membuang-buang waktu.

Peneliti : Apakah bapak selalu mendampingi anak pada saat bermain *game online* (*Chip Domino Island*) di rumah?

Pak IM : Iya pastinya, karena anak saya setiap bermain *game online* selalu di rumah, hal itu akan sangat mudah untuk saya mendampinginya bermain *game online* apalagi pada hari libur, kemudian sekalian saya tanyakan apakah tugas-tugas dari sekolah sudah dikerjakan jika sudah berarti boleh lanjut untuk bermain *game online*

Peneliti : Apakah bapak memberikan batasan untuk bermain *gadget* hanya pada hari minggu saja?

Pak IM : Iya, karena saya sebagai orang tua apalagi sebagai ayah, saya harus bersikap tegas kepada anak laki-laki saya yaitu membatasi anak saya untuk memegang HP pada hari libur sekolah saja, tujuannya agar anak saya bisa lebih fokus dalam belajar.

Peneliti : Apakah bapak memasang kata sandi yang sulit ditebak dan menyembunyikan *gadget* dari jangkauan anak-anak?

Pak IM : Saya tidak memasang kata sandi yang sulit diHP anak saya dan saya juga tidak menyembunyikan HP dari jangkauan anak saya, karena dari awal kami sudah punya kesepakatan bahwa, selain hari libur sekolah tidak boleh memegang HP jika ketahuan saya akan menghukum anaknya, sebagai ayah saya harus bersikap tegas supaya anak saya takut kepada saya.

### **Skrip Wawancara dengan Orang Tua Siswa**

- Hari/Tanggal : Minggu, 20 November 2022
- Tempat Penelitian : Desa, Air Pinang
- Narasumber : Pak MS
- Tujuan Penelitian : Untuk Mengetahui Bagaimana Strategi Orang Tua dalam Penanganan *Game Online* pada Siswa SMP Negeri 6 Simeulue Timur
- Peneliti : Assalamu'alaikum Pak
- Pak MS: Wa'alaikumussalam warahmatullahi wabarakatu
- Peneliti : Apakah saya boleh meminta waktunya sebentar untuk mewawancarai bapak?
- Pak MS : Boleh
- Peneliti : Apakah anak bapak bermain *game online* (*Chip Domino Island*)?
- Pak MS : Iya, semenjak anak saya mengenal *game online* *Chip Domino Island* tersebut dari pamannya anak saya sudah sering memainkan *game* tersebut.
- Peneliti : Sudah berapa lama anak bapak bermain *game online* (*Chip Domino Island*)?
- Pak MS : Saya tidak menghitungnya, menurut perkiraan saya mungkin sekitaran 2 tahun yang lalu.
- Peneliti : Dari mana pertama kali anak bapak mengenal *game online* (*Chip Domino Island*)?
- Pak MS : Anak saya mengetahui *game online* *Chip Domino Island* itu dari pamannya, kebetulan pamannya bermain *game online* tersebut.
- Peneliti : Berapa jam dalam sehari anak bapak bermain *game online* (*Chip Domino Island*)?
- Pak MS : Dari anak saya pulang sekolah sampai jam 16:00, kemudian anak saya pulang kerumah sekalian mandi dan makan, setelah itu anak saya lanjut lagi bermain *game online* di rumah sampai jam 18:30 WIB dan akan dilanjutkan lagi malamnya pergi bermain *game online* bersama teman-

temanya ke warung kopi dari jam 20:00WIB sampai jam 00:00 WIB, kalau diperkirakan sekitaran 8-9 jam dalam sehari.

Peneliti : Dimana biasanya lokasi anak bapak bermain *game online (Chip Domino Island)*?

Pak MS : Seringnya di warung kopi, karena di warung kopi kan ada Wifinya dan lebih cepat juga jaringannya terhubung makannya anak saya lebih senang di warung kopi, selain itu tidak banyak menguras kuota internet di hpnya walaupun di warung kopi juga harus tetap bayar tetapi hanya kopi saja selebihnya bebas sampai sehabis pun main *game* tidak masalah.

Peneliti : Apakah anak bapak merasa kesal atau marah saat dilarang bermain *game online (Chip Domino Island)*?

Pak MS : Sese kali anak saya pernah marah, karena pada saat itu kebetulan hujan dan anak saya bermain *game online* di rumah, dari sepulang sekolah sampai magrib anak saya masih bermain *game online*, dan dia mengabaikan waktu sholat jadinya saya marah dan menyuruhnya untuk berhenti bermain *game online* tetapi dia malah marah.

Peneliti : Apakah bapak mengetahui dampak negatif dari bermain *game online*?

Pak MS : Tentu saja setiap *game online* mempunyai dampak negatif, apalagi *game Chip Domino Island* ini bagi saya ini seperti permainan judi karena jika menang *Chip* ini bisa diperjual belikan dan akan menghasilkan uang hal ini akan berdampak buruk bagi anak saya karena anak saya masih remaja jika terus-menerus dimainkan anak saya akan kecanduan.

Peneliti : Apakah bapak mendukung anak anda bermain *game online (Chip Domino Island)*?

Pak MS : Tentu saja tidak, karena bagi saya *game online* ini banyak memberikan efek negatif bagi anak saya, walaupun tidak semua *game* itu mempunyai dampak buruk tetapi saya tidak akan mendukung anak saya bermain *game online Chip Domino Island*."

Peneliti : Berapakah uang jajan yang bapak berikan kepada anak dalam sehari?

Pak MS : Biasanya saya berikan Rp.10.000.00 tetapi setelah saya berikan jajan, anak saya selalu meminta tambahan jajan kepada ibunya, kebiasaan anak saya memang sering seperti itu, saya pernah tanyakan kepada ibunya kenapa ditambah lagi kan sudah saya kasih jajannya dan istri saya menjawab tidak apa-apa mungkin anak kita ada keperluan lain di kelas, kemudian saya tanyakan lagi berapa tambahan uang jajan yang kamu

berikan dan istri saya menjawab kadang Rp.5000.00, kadang-kadang pernah juga Rp.10.000.00 dan saya hanya bisa tersenyum mendengarnya.

Peneliti : Apakah bapak memberikan batasan waktu kepada anak untuk bermain *game online* (*Chip Domino Island*)?

Pak MS : Tidak, karena jika saya batasi anak saya akan merasa terganggu dan berfikir ayah saya selalu membatasi-batasi saya untuk bermain *game online* berarti ayah saya tidak menyayangi saya lagi sementara teman-teman saya yang lain saja tidak pernah dilarang-larang, sebagai seorang ayah, saya tidak mau hal itu terjadi makannya saya tidak pernah membatasi-batasinya.

Peneliti : Apakah bapak mengurangi anak anda untuk berinteraksi atau bergaul dengan teman-temannya sesama *gamers*?

Pak MS : Saya tidak pernah mengurangi anak saya untuk berinteraksi dengan teman-temannya sesama *gamers*, karena kalau untuk urusan pertemanan saya tidak ingin membatasi-batasi anak saya, karena dia sudah tau memilih teman jadinya untuk urusan pertemanan saya tidak mau ikut campur.

Peneliti : Apakah bapak memberikan saran serta nasihat kepada anak untuk tidak bermain *game online* (*Chip Domino Island*)?

Pak MS : Pastinya saya juga memberikan saran serta nasihat, agar jangan terlalu sering bermain *game online*, karena *game online* tidak semua berdampak positif bagi anak, dimulai dari sekarang cobalah untuk mengurangi kebiasaan bermain *game online*, usahakan dalam seminggu 3-4 hari saja jangan setiap hari.

Peneliti : Apakah bapak selalu mendampingi anak pada saat bermain *game online* (*Chip Domino Island*) di rumah?

Pak MS : Tidak sempat, apalagi saya juga pulang kerjanya sore jadinya tidak sempat untuk mendampingi bermain *game online* dan anak sayapun bermain *game online* jarang sekali di rumah, lebih seringnya di warung kopi.

Peneliti : Apakah bapak memberikan batasan untuk bermain *gadget* hanya pada hari minggu saja?

Pak MS : Tidak, sebagai seorang ayah saya tidak pernah membatasi anak saya untuk bermain HP, anak saya kan sudah remaja sudah taulah mana yang baik menurut dia, kalau saya batasi anak saya, nantinya akan membuat dia merasa stres dan akan mempengaruhi kesehatan mentalnya saya tidak mau itu terjadi.

Peneliti : Apakah bapak memasang kata sandi yang sulit ditebak dan menyembunyikan *gadget* dari jangkauan anak-anak?

Pak MS : Tidak, saya tidak membuat kata sandi yang sulit di HP anak saya dan saya juga tidak menyembunyikan HP dari jangkauan anak saya, saya tidak ingin membatasi-batasi atau melarang anak saya untuk bermain *game* saya berusaha untuk tidak berlebihan dalam membatasi anak saya memegang HP.



## Lampiran 7

**DAFTAR DOKUMENTASI PEMBAGIAN ANGKET KEPADA SISWA**

## Lampiran 8

**DAFTAR LAMPIRAN WAWANCARA DENGAN ORANG TUA SISWA**

Gambar: 1 (Wawancara bersama orang tua siswa ibu LM)



Gambar: 1 (Wawancara bersama orang tua siswa ibu RN)



Gambar: 3 (Wawancara dengan orang tua siswa pak IM)



Gambar: 4 (Wawancara dengan orang tua siswa pak MS)

**DAFTAR RIWAYAT HIDUP**

1. Nama : Felila Puspita
2. Tempat/Tanggal Lahir : Air Pinang, 31 Mei 1999
3. Jenis Kelamin : Perempuan
4. Agama : Islam
5. Alamat : Desa Air Pinang, Kecamatan  
Simeulue Timur, Kabupaten Simeulue
6. Pekerjaan/NIM : Mahasiswi/180201189
7. Nama Orang Tua
  - a. Ayah : Jafarudin
  - b. Ibu : Minawati
8. Pendidikan
  - a. SD : SD Negeri 8 Simeulue Timur
  - b. SMP/MTsN : SMP Negeri 6 Simeulue Timur
  - c. SMA/MAN : SMA Negeri 2 Sinabang
  - d. Perguruan Tinggi : UIN Ar-Raniry Banda Aceh

Banda Aceh, 16 Desember 2022

Felila Puspita  
180201189