



<b>NOMOR SKRIPSI</b>
<b>5932/BKI-D/SD-S1/2023</b>

**PERANAN ORANG TUA DALAM MENGURANGI KECANDUAN *GAME*  
ONLINE PADA REMAJA DI DESA SUKAPING KECAMATAN  
PANGEAN KABUPATEN KUANTAN SINGINGI**



Diajukan Kepada Fakultas Dakwah Dan Komunikasi  
Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau  
Untuk Memenuhi Sebagai Syarat Memperoleh  
Gelar Sarjana Strata Satu (SI) S.Sos

Oleh:

**AFDAL ZIKRY**  
**NIM : 11840213676**

**PRODI BIMBINGAN KONSELING ISLAM  
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM  
RIAU  
2023**

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu mass
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



**PENGESAHAN UJIAN MUNAQSAH**

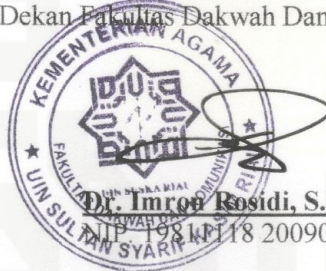
Yang bertandatangan dibawah ini adalah Penguji pada Ujian Munaqsyah Fakultas Dakwah Dan Komunikasi UIN Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini menyatakan bahwa mahasiswa berikut ini :

Nama : Afdal Zikry  
 NIM : 11840213676  
 Judul : **Peranan Orang Tua Dalam Mengurangi Kecanduan Game Online Pada Remaja Di Desa Sukaping Kecamatan Pangean Kabupaten Kuantan Singingi**

Telah dimunaqsyahkan pada Sidang Ujian Sarjana Fakultas Dakwah Dan Komunikasi pada :  
 Hari : Selasa  
 Tanggal : 27 Juni 2023

Dapat diterima dan disetujui sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana Strata Satu (S1) Program Studi Bimbingan Konseling Islam di Fakultas Dakwah Dan Komunikasi UIN Sultan Syarif Kasim Riau.

Pekanbaru, 4 Juli 2023  
 Dekan Fakultas Dakwah Dan Komunikasi



**Dr. Imron Rosidi, S.Pd., M.A**  
 NIP. 19840118 200901 1 006

**Tim Penguji**

Ketua/Penguji I

**Dr. Arwan, M.Ag.**  
 NIP. 19660225 199303 1 002

Sekretaris/Penguji II

**Rosmita, M. Ag.**  
 NIP. 19741113 200501 2 005

Penguji III

**Rahmad, M. Pd.**  
 NIP. 19781212 201101 1 006

Penguji IV

**Zulamri, S.Ag., M.A**  
 NIP.19740702 200801 1 009

Hak Cipta Dinding Pengantar - Undang  
 1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:  
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.  
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak Cipta milik UIN Suska Riau  
 State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau





PENGESAHAN SEMINAR PROPOSAL

Yang bertanda tangan dibawah ini adalah Dosen Penguji Pada Seminar Proposal Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini menyatakan bahwa mahasiswa berikut ini:

Nama : Afdal Zikry  
NIM : 11840213676  
Judul : Peranan bimbingan keluarga dalam mengurangi kecanduan game online pada remaja di desa Sukaping Kecamatan Pangean Kabupaten Kuantan Singingi

Telah Diseminarkan Pada:

Hari : SENIN  
Tanggal : 06 DESEMBER 2021

Dapat diterima untuk dilanjutkan Menjadi skripsi sebagai salah satu syarat mencapai gelar sarjana Strata Satu (S1) Program Studi Bimbingan Konseling Islam di Fakultas Dakwah dan komunikasi UIN Sultan Syarif kasim Riau.

Pekanbaru, 06 Desember 2021

Penguji Seminar Proposal,

Penguji I,

Dr. Miftabuddin, M.Ag  
NIP.197505112003121003

Penguji II,

Fatmawati, M.Ed  
NIP.196909052014112001

UIN SUSKA RIAU

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



## PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Setelah melakukan bimbingan, arahan, koreksi dan perbaikan sebagaimana mestinya terhadap penulis skripsi saudara:

Nama : AFDAL ZIKRY  
Nim : 11840213676  
Judul Skripsi : PERANAN ORANG TUA DALAM MENGURANGI KECANDUAN GAME ONLINE PADA REMAJA DI DESA SUKAPING KECAMATAN PANGEAN KABUPATEN KUANTAN SINGINGI

Kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah dapat diajukan untuk dimunaqasahkan guna melengkapi tugas dan memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Sosial (S.Sos.).

Harapan kami semoga dalam waktu dekat, yang bersangkutan dapat dipanggil untuk diuji dalam sidang ujian munaqasah Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Demikian persetujuan ini kami sampaikan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Mengetahui  
Ketua Program Studi  
Bimbingan/Konseling Islam

Zulamri, S.Ag., M.A

NIP.197407022008011009

Pekanbaru, 19-06-2023  
Pembimbing,

ROSMITA, M.Ag

NIP.197411132005012005

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak Cipta Milik UIN Suska Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Nomor : Nota Dinas  
Lampiran : 4 (eksemplar)  
Hal : Pengajuan Ujian Skripsi an. **Afdal Zikry**

Kepada Yth.  
Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi  
UIN Suska Riau  
Pekanbaru

Assalamu'alaykum Warahmatullahi Wabarakatuh

Setelah mengadakan pemeriksaan atau perubahan seperlunya guna kesempurnaan skripsi ini, maka kami sebagai pembimbing skripsi saudara (**AFDAL ZIKRY**) NIM. (**11840213676**) dengan judul "**(PERANANAN ORANG TUA DALAM MENGURANGI KECANDUAN GAME ONLINE PADA REMAJA DI DESA SUKAPING KECAMATAN PANGEAN KABUPATEN KUANTAN SINGINGI)**" telah dapat diajukan untuk mengikuti ujian munaqasyah guna memperoleh gelar Sarjana Sosial (S.Sos) dalam bidang Bimbingan Konseling Islam Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Harapan kami semoga dalam waktu dekat, yang bersangkutan dapat dipanggil untuk diuji dalam sidang ujian munaqasyah Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Demikian Surat Pengajuan ini kami buat, atas perhatian dan kesediaan Bapak diucapkan terima kasih,

Wassalamu'alaykum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Pembimbing

**ROSMITA, M.Ag**

**NIP. 19741113 200501 2 005**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



## PERNYATAAN ORISINALITAS

**Nama : AFDAL ZIKRY**  
**NIM : 11840213676**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi ini yang berjudul: (**PERANAN ORANG TUA DALAM MENGURANGI KECANDUAN GAME ONLINE PADA REMAJA DI DESA SUKAPING KECAMATAN PANGEAN KABUPATEN KUANTAN SINGINGI**) adalah benar karya saya sendiri. Hal-hal yang bukan karya saya, dalam skripsi ini diberi tanda citasi dan ditunjukkan dalam daftar pustaka.

Apabila dikemudian hari terbukti pernyataan saya tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan Skripsi dan gelar yang saya peroleh dari Skripsi tersebut.



kanbaru, 19-06-2023  
ng Membuat Pernyataan,

**AFDAL ZIKRY**  
**11840213676**

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## ABSTRAK

Nama : Afdal Zikry  
 Prodi : Bimbingan Konseling Islam  
 Judul : Peranan Orang Tua Dalam Mengurangi Kecanduan *Game Online* Pada Remaja Di Desa Sukaping Kecamatan Pangean Kabupaten Kuantan Singingi.

Orang tua atau keluarga adalah bagian terkecil dari susunan masyarakat, faktor keluarga sangatlah penting karena merupakan lingkungan pertama bagi seorang anak apalagi ketika telah beranjak remaja dimana keluarga memiliki peran di dalam pertumbuhan dan perkembangan pribadi seorang anak. Dalam keluarga sering kali ada permasalahan yang muncul salah satunya adalah dari anak yang menginjak masa remaja. Hasil observasi yang peneliti lakukan di desa Sukaping menunjukkan bahwasanya banyak remaja yang mengalami kecanduan bermain *game online* bisa dilihat banyaknya dari mereka yang sering bermain *game online* sehingga menjadi permasalahan pada remaja tersebut. Maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana peranan orang tua dalam mengurangi kecanduan *game online* pada remaja di desa Sukaping kecamatan Pangean kabupaten Kuantan Singingi. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif yang merupakan prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Untuk mendapatkan data tentang itu semua, penulis melakukan wawancara kepada 3 orang tua dan 2 orang remaja sebagai narasumber pendukung yang ada di di Desa Sukaping Kecamatan Pangean Kabupaten Kuantan Singingi. Adapun peranan yang dilakukan oleh orang tua dalam usaha mengurangi kecanduan *game online* seperti memberikan informasi dan pemahaman tentang bahaya kecanduan bermain *game online*, nasehat dan tindakan tegas, melibatkan perkerjaan di dalam rumah, membantu orang tua, menegur, dan memberi sanksi dan hukuman kepada anaknya yang kecanduan *game online*.

**Kata Kunci :** Peranan Orang Tua, Kecanduan *Game Online*, Remaja





## ABSTRACT

Name : Afdal Zikry  
Department : Islamic Counseling Guidance  
Title : The Role of Parents in Reducing Online Game Addiction in Adolescents in Sukaping Village, Pangean District, Kuantan Singingi Regency.

Parents or family are the smallest part of the structure of society, the family factor is very important because it is the first environment for a child especially when he is a teenager where the family has a role in the personal growth and development of a child. In the family there are often problems that arise, one of which is from children who are in their teens. The results of observations made by researchers in the village of Sukaping show that many teenagers are addicted to playing online games. It can be seen that many of them often play online games so that it becomes a problem for these teenagers. So the purpose of this study was to find out the role of parents in reducing online game addiction in adolescents in Sukaping village, Pangean sub-district, Kuantan Singingi district. The method used in this study is a qualitative method which is a research procedure that produces descriptive data in the form of written or spoken words from people and observable behavior. To obtain data about all of this, the authors conducted interviews with 3 parents and 2 adolescents as supporting informants in Sukaping Village, Pangean District, Kuantan Singingi Regency. The role played by parents in efforts to reduce online game addiction such as providing information and understanding about the dangers of online game addiction, advice and firm action, involving work at home, helping parents, reprimanding, and giving sanctions and punishments to their children who addicted to online games.

**Keywords :** Role of Parents, *Online Game* Addiction, Teenagers

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu mass
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu mass
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan hidayah-Nya kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal penelitian ini yang berjudul: “PERANAN ORANG TUA DALAM MENGURANGI KECANDUAN *GAME ONLINE* PADA REMAJA DI DESA SUKAPING KECAMATAN PANGEAN KABUPATEN KUANTAN SINGINGI” dengan lancar tanpa kendala yang berarti. Sholawat serta salam semoga selalu tercurahkan kepada nabi agung, Sayyidina Muhammad SAW, beserta keluarga dan para sahabatnya yang senantiasa membawa kita dari zaman jahiliah ke zaman yang diterangi ilmu dan iman.

Skripsi ini disusun dan diajukan kepada Fakultas Dakwah Ilmu Komunikasi, UIN Suska Riau sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana dalam Bimbingan Konseling Islam. Dalam penyusunan skripsi ini telah banyak pihak yang memberikan pengarahan, bimbingan, bantuan baik secara moril maupun spiritual, maka penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Keluarga tercinta, yaitu Ayah Suhardi beserta adek Wardiansyah yang dengan tulus tidak henti-hentinya memberikan doa, motivasi, serta dukungan penuh baik moril maupun material selama penulis kuliah di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Dan tidak lupa pula untuk Ibunda tercinta yaitu Alm. Siti Warida yang selalu penulis rindukan.
2. Bapak Prof. Dr. Khairunnas Rajab, M. Ag selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Dr. Hj. Helmiati, M. Ag selaku Wakil Rektor I, Dr. H. Mas’ud Zein, M. Pd selaku Wakil Rektor II, Edi Erwan, S. Pt., M. Sc. Ph. D selaku Wakil Rektor III Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
3. Imron Rosidi, S. Pd., MA, Ph. D selaku Dekan I Fakultas Dakwah dan Komunikasi, Wakil Dekan I Bapak Dr. Masduki, M. Ag, Wakil Dekan II Bapak Dr. Toni Hartono, M. Si, Wakil Dekan III Bapak Dr. Arwan, M. Ag



## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu mass
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

4. Bapak Zulamri, MA selaku Ketua Program Studi Bimbingan Konseling Islam, dan Ibu Rosmita. M,Ag selaku sekretaris Program Studi Bimbingan Konseling Islam.
5. Seluruh Bapak dan ibu Dosen yang berada di Jurusan Bimbingan Konseling Islam yang telah banyak memberikan ilmu pengetahuan dan wawasan kepada penulis.
6. Seluruh Civitas Akademika Fakultas Dakwah dan Komunikasi.
7. Terimakasih kepada teman-teman perkuliahan yang telah memberikan semangat dan motivasi serta pengalaman yang indah untuk di kenang, yaitu : Alm Mufti, Fando, Furqon , Mita, Sakina, Adela, Cica, Arini, Rangga, keluarga rumah TP dan teman-teman yang lainnya yang tidak dapat penulis sebut satu persatu.
8. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebut satu persatu, atas segala bantuan dan dukungannya penulis mengucapkan banyak terimakasih.

Akhirnya penulis bisa menyelesaikan skripsi ini, dan semoga nantinya skripsi ini bisa bermanfaat bagi semua yang membutuhkan. Atas segala kesalahan dalam pembuatan skripsi ini penulis mengharapkan masukan, kritik, dan saran.

Pekanbaru, 21 Agustus 2022

Penulis

Afdal Zikry

NIM. 11840213676



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**DAFTAR ISI**

**ABSTRAK**

**KATA PENGANTAR** ..... i

**DAFTAR ISI** ..... iii

**DAFTAR TABEL** ..... v

**DAFTAR GAMBAR** ..... vi

**BAB I : PENDAHULUAN**

A. Latar Belakang Masalah ..... 1

B. Penegasan Istilah ..... 5

C. Rumusan Masalah ..... 6

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian ..... 6

E. Sistematika Penulisan ..... 7

**BAB II : KAJIAN TEORI**

A. Kajian Terdahulu ..... 9

B. Landasan Teori ..... 10

C. Kerangka Berpikir ..... 33

**BAB III : METODOLOGI PENELITIAN**

A. Jenis dan Pendekatan ..... 34

B. Lokasi dan Waktu Penelitian ..... 34

C. Sumber Data ..... 35

D. Informasi Penelitian ..... 36

E. Teknik Pengumpulan Data ..... 37

F. Validitas Data ..... 38



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu mass
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

G. Teknik Analisis Data .....	38
-------------------------------	----

**BAB IV : GAMBARAN UMUM LOKASI PENELITIAN**

A. Sejarah Desa .....	40
B. Demografi Umum .....	41
C. Kependudukan .....	42
D. Bidang Pembangunan .....	44
E. Struktur Desa .....	46

**BAB V : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

A. Hasil Penelitian .....	48
B. Pembahasan .....	61

**BAB VI : PENUTUP**

A. Kesimpulan .....	64
B. Saran .....	65

**DAFTAR PUSTAKA****LAMPIRAN I****LAMPIRAN II**

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 3.1 Waktu Penelitian .....</b>	<b>35</b>
<b>Tabel 3.2 Nama Informan Penelitian .....</b>	<b>36</b>



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu mass
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 2.1 Kerangka Berpikir .....</b>	<b>33</b>
<b>Gambar 4.1 Struktur Desa .....</b>	<b>46</b>



UIN SUSKA RIAU

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu mass
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## BAB I PENDAHULUAN

### A. LATAR BELAKANG MASALAH

Orang tua atau Keluarga adalah bagian terkecil dari susunan masyarakat. Faktor keluarga sangatlah penting karena merupakan lingkungan pertama bagi seorang anak apalagi ketika telah beranjak remaja dimana keluarga memiliki peranan di dalam pertumbuhan dan perkembangan pribadi seorang anak begitu besarnya tugas keluarga di dalam perkembangan seorang anak, sehingga lingkungan keluarga harus dibina dan dijaga sedemikian rupa agar permasalahan-permasalahan yang muncul dalam keluarga tidak mengakibatkan terhambatnya segala aktivitas para anggota keluarga lainnya.

Dalam keluarga yang terdiri dari beberapa anggota seringkali terjadi permasalahan yang muncul baik dari luar maupun dari dalam keluarga itu sendiri. Salah satu masalah keluarga adalah anak. Apalagi ketika anak memasuki usia remaja banyak faktor yang menyebabkan seorang anak menjadi masalah di dalam sebuah keluarga salah satu faktornya adalah teknologi, teknologi diciptakan untuk mempermudah setiap kegiatan manusia. Teknologi lahir dari pemikiran manusia yang berusaha untuk mempermudah kegiatan-kegiatannya yang kemudian diterapkan dalam kehidupan. Kini teknologi telah berkembang pesat dan semakin canggih seiring dengan perkembangan zaman sehingga terjadi penambahan fungsi teknologi yang semakin memajukan kehidupan manusia. Salah satu contoh fasilitas canggih saat ini adalah *gadget*. Di awal kemunculannya, *gadget* hanya digunakan sebagai alat berkomunikasi. Kini *gadget* bukan lagi sekedar alat berkomunikasi, tetapi *gadget* juga merupakan alat untuk menghibur dengan suara, tulisan, gambar, video, sekaligus sebagai gaya hidup.<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Junierissa Marpaung, 2018, *Pengaruh Penggunaan Gadget dalam Kehidupan (The Effect Of Use Of Gadget In Life)*, Jurnal KOPASTA, Vol. 5 No. 2.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Salah satu yang sedang trend dikalangan remaja, gadget digunakan sebagai sarana bermain *game online* bahkan ada pula komunitas yang terbentuk dikarenakan interaksi melalui dunia virtual ini. Salah satu fenomena yang mewabah pada kalangan anak-anak, remaja hingga dewasa, khususnya laki-laki yaitu bermain *game online*,<sup>2</sup>. *Game online* merupakan aktivitas yang mengandung unsur hiburan ketika aktivitas ini dilakukan untuk memenuhi kebutuhan mengisi waktu luang dan sifatnya adalah menghibur, *Game online* mulai menjadi masalah, ketika pelakunya mulai mengalami kecanduan.

Masa remaja juga lekat dengan *stereotype* periode bermasalah menurut Hurlock, yang memungkinkan percobaan terhadap hal baru tersebut berisiko menjadi perilaku bermasalah. Akibatnya, Jannah, Mudjiran, & Nirwana, mengatakan remaja yang kecanduan bermain gadget cenderung kurang tertarik terhadap kegiatan lain, merasa gelisah saat tidak dapat bermain *gadget*, penurunan prestasi akademik, relasi sosial, dan kesehatan.<sup>3</sup>

Keluarga terutama orang tua merupakan pusat pendidikan yang pertama dan terpenting. Sejak timbulnya peradaban manusia sampai sekarang, keluarga selalu berpengaruh besar terhadap perkembangan anak. Peran orang tua sangat penting bagi seorang anak dalam upaya mengatur apa yang mempengaruhi perkembangannya. Dalam pandangan Islam orang tua sangat berperan penting dalam mendidik anak-anaknya apalagi ketika sudah menginjak masa remaja sesuai dengan firman Allah Swt, dalam QS. Luqman/ 31: 13, yaitu:

إِذْ قَالَ لُقْمَانُ لِبْنِهِ وَهُوَ يَعِظُهُ يَا بُنَيَّ لَا تُشْرِكْ بِاللَّهِ إِنَّ الشِّرْكَ لَظُلْمٌ عَظِيمٌ

*Use Of Gadget In Life*”, Jurnal KOPASTA, Vol. 5 No. 2, (2018), h. 56.

<sup>2</sup> Dheri Hermawan Dan Abdul Kudus, “Peran Orang Tua dalam Mencegah Anak Kecanduan Bermain Game Online di Era Digital”, Jurnal Pendidikan Indonesia, Vol. 2 No. 5, (Mei 2021), h. 779.

<sup>3</sup> Eryzal Novrialdy (*Kecanduan Game online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya*), Buletin Psikologi, 2019, Vol. 27, No. 2, 148 – 158

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Terjemahnya: *Dan (ingatlah) ketika Luqman berkata kepada anaknya, di waktu ia memberi pelajaran kepadanya: "Hai anakku, janganlah kamu mempersekutukan Allah, sesungguhnya mempersekutukan (Allah) adalah benar-benar kezaliman yang besar".*<sup>4</sup>

Ayat di atas ditafsirkan dalam tafsir Al-Muyassar/Kementerian Agama yang menjelaskan: ingatlah wahai Rasul tatkala Luqman berkata kepada putranya, dan dia ingin anaknya menjadi baik dan menjaga dia dari yang buruk, “wahai anakku, janganlah engkau beribadah dengan Allah, makhluk selain Dia, sebenarnya ibadah selain Allah adalah ketidakadilan besar bagi jiwa dan melakukan dosa terbesar yang dapat mengakibatkan selamanya berada didalam neraka (kekal)” Dalam QS Luqman ayat 13 berisi penjelasan bahwa orang tua harus mendidik anak-anaknya agar terhindar dari hal-hal buruk yang akan menimpa anak-anaknya. sebab dengan bermain anak akan lupa dan menyia-nyiakan waktu yang dimiliki. Kedua orang tua memiliki peranan yang sangat penting dalam mendidik anak-anaknya. Oleh sebab itu, orang tua harus melaksanakan perannya dengan baik sehingga anak tumbuh dengan maksimal dengan karakter yang diinginkan. Jenis *game online* yang di mainkan remaja itu bermacam-macam seperti *mobile legends*, *pubg mobile*, dan *free fire*,

Peran yang dilakukan orang tua atau keluarga terhadap anak bukanlah sesuatu yang mudah keluarga harus mampu mengarahkan dan membimbingnya secara terus menerus hingga anak dapat menemukan kehidupannya yang sesuai dengan ajaran agama, usaha yang dilakukan orang tua dalam mendidik dan membimbing anaknya dapat dilakukan dalam bentuk nasehat, keteladanan, pembiasaan dan pengawasan.

---

<sup>4</sup>Departemen Agama RI, *AL-Quran dan terjemahannya surat Luqman ayat 13*, lembaga Pentasbih dan Penerjemah, hal 351



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu mass
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Dalam observasi yang dilakukan penulis di desa Sukaping kecamatan Pangean kabupaten Kuantan Singingi banyak ditemukan remaja yang gemar memainkan *game online* bahkan telah kecanduan *game online*, remaja memainkan *game online* di depan rumahnya dan ada yang bermain ditempat biasanya mereka berkumpul seperti di warung waktu bermain *game online* berbeda-beda, ada yang bermain dalam waktu yang cukup lama dan adapula yang bermain dalam waktu relatif singkat, adapun yang mendominasi permainan *game online* adalah laki-laki. karena kurangnya pengendalian terhadap *game online*, remaja dapat dinilai sangat rentan melakukan penyimpangan dalam penggunaan internet, contohnya menjadikan lupa waktu, ada juga remaja menjadi tremor terus, hasil dari penelitian tersebut ditemukan hubungan antara *game online* dengan ketergantungan hingga berhubungan dengan kerusakan sosial, psikologi, dan kehidupannya.

Jika kebiasaan bermain *game online* tersebut tidak diperhatikan oleh orang tua, tentunya akan menimbulkan sesuatu hal yang tidak baik terhadap anaknya dimana hal tersebut akan berdampak pada aspek kesehatan, psikologis, akademik, sosial, dan keuangan seorang anak yang menginjak remaja. hal ini menjadi masalah yang serius bagi para orang tua yang menjadi madrasah pertama dan utama bagi seorang anak apalagi ketika menginjak masa remaja.

Hal ini juga menjadi permasalahan yang banyak terjadi pada remaja, akibat kecanduan *game online* banyak sekali kelalaian waktu yang dialami seusia mereka Maka dari itu maka peneliti ingin menyajikan lebih lengkap mengenai “PERANAN ORANG TUA DALAM MENGURANGI KECANDUAN *GAME ONLINE* PADA REMAJA DI DESA SUKAPING KECAMATAN PANGEAN KABUPATEN KUANTAN SINGINGI”.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu mass
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## B. Penegasan Istilah

Untuk menghindari kesalah pahaman tentang istilah yang digunakan dalam penulis ini, maka perlu adanya penegasan istilah tersebut antara lain:

### 1. Peranan

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) yaitu sesuatu yang menjadi bagian atau memegang pimpinan dalam terjadinya sesuatu hal atau peristiwa.<sup>5</sup>

### 2. Orang Tua

Orang tua adalah orang yang utama dan pertama yang berperan dalam pendidikan, membesarkan dan membimbing serta mengarahkan terbentuknya kepribadian anaknya. Selain itu orang tua juga merupakan teladan tingkah laku bagi anaknya rumah maupun di luar rumah. Orang tua adalah orang yang dituakan yang diberi tanggung jawab untuk merawat dan mendidik anaknya menjadi manusia dewasa<sup>6</sup>. Peran yang dimaksud dalam penelitian ini adalah peran orang tua dalam mengurangi kecanduan *game online* pada anak usia remaja.

### 3. Kecanduan *game online*

Kecanduan ialah keadaan tubuh itu semakin memerlukan bahan perangsang kenikmatan dalam jumlah lebih besar untuk mencapai efek yang sama (seperti yang diinginkan). Kecanduan menyebabkan gejala ketagihan dalam bentuk timbulnya reaksi jasmaniah dan atau psikis yang mengganggu baik secara serius maupun tidak, apabila zat yang membuat ketagihan tidak digunakan.<sup>7</sup>

*Game online* ialah sebuah jenis video permainan yang hanya dapat dijalankan ketika perangkat yang digunakan untuk bermain terhubung

<sup>5</sup> Departemen Pendidikan Nasional, 2016, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa* (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama) hal 132

<sup>6</sup> Sfyam S. Willians, *Problematika*, (Bandung: Alfabeta, 2010), hlm. 73

<sup>7</sup> Wim de Jong, *Kanker, Apakah Itu ?Pengobatan, Harapan, Hidup, dan Dukungan Keluarga*,(Jakarta: Arcan,2002), hlm.38.

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dengan jaringan internet. Jadi ketika seseorang ingin *bermain game online* maka perangkat yang ia miliki harus terhubung ke internet.<sup>8</sup>

Kecanduan *game online* atau *game addiction* adalah seorang pemain yang secara berlebihan seakan akan tidak ada hal yang ingin di kerjakan selain *bermain game* dan seolah-olah *game* itu adalah hidupnya, serta memiliki pengaruh negatif pada pemainnya.

#### 4. Remaja

Masa remaja menurut Mappiare Yaitu antara umur 12 tahun sampai dengan 21 tahun bagi wanita dan 12 tahun sampai dengan 22 tahun bagi pria. Rentang usia remaja ini dapat dibagi menjadi dua bagian, yaitu usia 12/13 tahun sampai dengan 17/18 tahun adalah remaja awal, dan usia 17/18 tahun sampai dengan 21/22 tahun adalah remaja akhir<sup>9</sup>

#### C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka penulis dapat merumuskan masalah penelitian ini adalah “Bagaimana peranan orang tua dalam mengurangi kecanduan *game online* pada remaja di Desa Sukaping Kecamatan Pangean Kabupaten Kuantan Singingi?”

#### D. Tujuan dan Manfaat penelitian

##### 1. Tujuan penelitian

Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui peranan orang tua dalam mengurangi kecanduan *game online* pada remaja di desa Sukaping Kecamatan Pangean Kabupaten Kuantan Singingi.

<sup>8</sup> Muhammadin Abdika Yarobby, *Pengaruh Dari Bermain Warnet Terhadap Sifat Malas Siswa Angkatan X Smart Nururrahman*, (SMAIT Pesantren Nururrahman, 2017/2018).

<sup>9</sup> Mohammad Ali & Muhammad Asrori, *PSIKOLOGI REMAJA Perkembangan Peserta Didik* (Jakarta: PT Bumi Aksara) 9



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## 2. Manfaat penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian diatas maka manfaat penelitian adalah:

- a. Memberi masukan bagi masyarakat desa Sukaping pangean dalam menambahkan pengetahuan dan wawasan tentang peranan orang tua dalam mengurangi kecanduan *game online* pada remaja di desa Sukaping.
- b. Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana strata satu (S1) pada program bimbingan konseling islam universitas islam negeri sultan syarif kasim riau.

## E. Sistematika penulisan

Dalam penelitian ini penulis membagi penulisan dalam enam bab dengan penguraian sebagai berikut:

### 1. BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini meliputi latar belakang masalah, penegasan istilah, rumusan masalah, tujuan dan kegunaan penelitian, serta sistematika penulisan.

### 2. BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini membahas tentang kajian terdahulu, landasan teori, , kerangka pemikiran.

### 3. BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini terdapat pendekatan, lokasi dan waktu penelitian, sumber data, informan penelitian, teknik pengumpulan data, validitas data, dan teknik analisis data.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu mass
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**4. BAB IV : GAMBARAN UMUM LOKASI PENELITIAN**

Pada bab ini memberikan penjelasan tentang sejarah pada desa Sukaping Kecamatan Pangean kabupaten Kuantan Singingi.

**5. BAB V : PEMBAHASAN**

Pada bab ini membahas tentang hasil penelitian dari pembahasan peranan orang tua dalam mengurangi kecanduan *game online* pada remaja di desa Sukaping Kecamatan Pangean Kabupaten Kuantan Singingi.

**6. BAB VI : PENUTUP**

Pada bab ini membahas tentang kesimpulan dan saran yang merupakan rangkaian dari keseluruhan hasil penelitian secara singkat.

**7. DAFTAR PUSTAKA**

**8. LAMPIRAN**

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## BAB II TINJAUAN PUSTAKA

### A. Kajian Terdahulu

Dalam penulisan skripsi ini, ada beberapa judul skripsi mahasiswa atau mahasiswi sebelumnya, yang dalam penulisan ini dijadikan kajian terdahulu, yaitu sebagai berikut :

1. Penerapan konseling cognitive behavioral therapy ( CBT ) dalam mengatasi kecanduan *game online* pada remaja di Desa Siolip Kecamatan Barumon Tengah, oleh Rizkia Novrida Hasibuan Fakultas Dakwah Dan Ilmu Komunikasi Institut Agama Islam Negeri Padangsidempuan. Skripsi ini membahas tentang Penerapan konseling cognitive behavioral therapy dalam mengatasi kecanduan *game online* pada remaja. Sedangkan pada penelitian yang penulis lakukan membahas mengenai bagaimana peranan orang tua dalam mengurangi kecanduan *game online* pada remaja.
2. Peran orang tua dalam upaya mengurangi tingkat kenakalan remaja di desa Pulau Birandang kecamatan Kampar kabupaten Kampar , oleh Wisnu Saputra program studi Bimbingan Dan Konseling Islam Fakultas Dakwah Dan Komunikasi Universitas Islam Sultan Syarif Kasim Riau. Skripsi ini membahas perilaku remaja yang tidak sesuai dengan aturan-aturan yang berlaku di masyarakat, suatu perilaku yang menyimpang perilaku juga dapat dilihat dari sebagai perwujudan konteks sosial dan perilaku menyimpang tidak dapat dilihat secara sederhana sebagai tindakan yang layak, melainkan suatu hal yang lebih dan harus dilihat sebagai interaksi dari transaksi yang tidak benar antara seseorang dengan lingkungan sosial



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu mass
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3. Peran orang tua dalam mengatasi perilaku merokok pada remaja di desa Sukaraja kecamatan Logas Tanah Darat Kabupaten Kuantan Singingi, oleh Dodi Pasila Putra program studi Bimbingan Konseling Fakultas Tarbiah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (iain) Bukittinggi. Skripsi ini membahas upaya yang dilakukan orang tua terhadap perilaku merokok pada remaja dengan hasil penelitian yang di dapatkan cukup baik dimana strategi yang dilakukan oleh orang tua walaupun ada hambatan yang di alami orang tua dalam mengatasi perilaku merokok yaitu dengan memberikan nasehat, pemahaman kepada remaja mengenai bahaya merokok dan memberikan contoh melalui gambar-gambar di bungkus rokok mengenai bahaya merokok.

## B. Kajian Teori

### 1. Pengertian Peranan

Peranan (role) merupakan aspek dinamis kedudukan (status). Apabila seseorang melaksanakan hak dan kewajibannya sesuai dengan kedudukannya, dia menjalankan suatu peranan.<sup>10</sup> Peranan adalah tindakan yang dilakukan oleh seseorang dalam suatu peristiwa.<sup>11</sup>

Peran menurut *terminology* adalah seperangkat tingkah yang diharapkan dimiliki oleh yang berkedudukan dimasyarakat. Dalam bahasa inggris peran disebut “*role*” yang definisinya adalah “*person’s task or duty in undertaking*”. Artinya “tugas atau kewajiban seseorang dalam suatu usaha atau pekerjaan”. Peran diartikan sebagai perangkat tingkah yang diharapkan dimiliki oleh orang yang

<sup>10</sup> Soerjono Soekanto dan Budi Sulistyowati, *Sosiologi Suatu Pengantar Edisi Revisi*, (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2013), h.212

<sup>11</sup> Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa*, (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2016), h. 105

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

berkedudukan dalam masyarakat. Sedangkan peranan merupakan tindakan yang dilakukan oleh seorang dalam suatu peristiwa.<sup>12</sup>

Peran adalah aktivitas yang dijalankan seseorang atau suatu lembaga/organisasi. Peran yang harus dijalankan oleh suatu lembaga/organisasi biasanya diatur dalam suatu ketetapan yang merupakan fungsi dari lembaga tersebut. Peran itu ada dua macam yaitu peran yang diharapkan (*expectedrole*) dan peran yang dilakukan (*actualrole*). Dalam melaksanakan peran yang diembannya, terdapat faktor pendukung dan penghambat. Peran menurut Koentjaraningrat, berarti tingkah laku individu yang memutuskan suatu kedudukan tertentu, dengan demikian konsep peran menunjuk kepada pola perilaku yang diharapkan dari seseorang yang memiliki status/posisi tertentu dalam organisasi atau sistem. Menurut Abu Ahmadi peran adalah suatu kompleks pengharapan manusia terhadap caranya individu harus bersikap dan berbuat dalam situasi tertentu yang berdasarkan status dan fungsi sosialnya. Pengertian peran menurut Soerjono Soekanto, yaitu peran merupakan aspek dinamis kedudukan (status), apabila seseorang melaksanakan hak dan kewajibannya sesuai dengan kedudukannya, maka ia menjalankan suatu peranan.<sup>13</sup>

Setiap orang mempunyai macam-macam peranan yang berasal dari pola-pola pergaulan hidupnya. Peranan adalah karena ia mengatur perilaku seseorang. Peranan mungkin mencakup tiga hal, yaitu sebagai berikut.

- a. Peranan meliputi norma-norma yang dihubungkan dengan posisi atau tempat seseorang dalam masyarakat.

<sup>12</sup> Syamsir Torang. *Organisasi & Manajemen (Perilaku, Struktur, Budaya & Perubahan Organisasi)*. (Bandung : Alfabeta, 2014). Hal 86

<sup>13</sup> Ibid hal 23

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- b. Peranan merupakan suatu konsep tentang apa yang dapat dilakukan oleh individu dalam masyarakat sebagai organisasi.
- c. Peranan juga dapat dikatakan sebagai perilaku individu yang penting bagi struktur sosial masyarakat.

Berdasarkan pemaparan di atas, peranan yang dimaksud penulis adalah tindakan atau perilaku yang dilakukan oleh seseorang dalam menjalankan hak dan kewajibannya sesuai norma-norma yang berlaku pada sebuah organisasi, yang di maksud penulis disini adalah peran orang tua.

## 2. Orang Tua

### a. Definisi Orang Tua

Orang tua merupakan komponen keluarga yang terdiri dari ayah dan ibu, dan merupakan hasil dari ikatan pernikahan yang sah dapat membentuk sebuah keluarga. Orang tua merupakan pendidik yang sejati, pendidik karena kodratnya. Karena secara alami anak pada awal kehidupannya berada di tengah-tengah ibu dan ayahnya. Dalam keluarga, ayah dan ibu adalah pendidik alamiah karena pada masa awal kehidupan anak, orang tua secara alamiah dekat dengan anak-anaknya.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, tentang pengertian orang tua adalah ayah ibu kandung; orang yang dianggap tua (pandai, cerdas). Orang tua yaitu orang yang menjaga, merawat, mendidik, membimbing seseorang, memiliki ikatan batin atau kekeluargaan dan dihormati oleh orang yang lebih muda.

Orang tua merupakan pendidik utama dan pertama bagi anak-anak mereka, karena dari merekalah anak mula-mula menerima pendidikan. Dengan demikian bentuk pertama dari pendidikan terdapat dalam keluarga. Pada umumnya pendidikan dalam rumah tangga itu bukan berpangkal tolak dari kesadaran



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dan pengertian yang lahir dari pengetahuan mendidik, melainkan karena secara kodrati suasana dan strukturnya memberikan kemungkinan alami membangun situasi pendidikan. Situasi pendidikan itu terwujud berkat adanya pergaulan dan hubungan pengaruh mempengaruhi secara timbal balik antara orang tua dan anak.<sup>14</sup>

Orang tua tersebut diartikan sebagai keluarga. Keluarga disini merupakan hasil dari sebuah ikatan perkawinan yang sah antara laki-laki dan perempuan berdasarkan hukum dan undang-undang.<sup>15</sup> Orang tua adalah orang yang diberikan amanat dari Allah untuk mendidik anak dengan penuh kasih sayang serta dengan penuh tanggung jawab. Orang tualah yang paling utama dalam kemajuan dan perkembangan anak.

b. Peran orang tua dan tugas orang tua

Menurut Zani peran orang tua dalam keluarga terhadap anaknya adalah :<sup>16</sup>

1. Motivator, suatu hal yang sangat penting yang harus dilakukan oleh orang tua atau keluarga dalam memberikan suatu dorongan kepada anaknya untuk berbuat baik dan meninggalkan apa yang tidak baik.
2. Fasilitator, orang tua harus dapat memenuhi kebutuhan anak berupa sandang, pangan, papan dan pendidikan yang layak.

<sup>14</sup> Zakiah Daradjat. *Ilmu Pendidikan Islam*, Bumi Aksara, Jakarta, Cet. X, 2012 h. 35

<sup>15</sup> Mansur, *Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam* (Pustaka Pelajar, Yogyakarta, 2005),

<sup>16</sup> Iftita Rizki Amelia (dkk), 2021, "Peran orang tua dalam memotivasi belajar anak sekolah dasar di desa Wonorejo Jepara", *Jurnal inovasi dan penelitian* Vol 2, No 4, 1213

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3. Mediator, yaitu peran orang tua sebagai tempat mediasi terbaik yang merupakan perantara terbaik dalam hubungan kekeluargaan, kemasyarakatan terutama pendidikan perkembangan anak.

Tugas orang tua dalam keluarga memiliki peran yang paling besar terhadap anak-anaknya terhadap pengaruh luar, orang tua merupakan orang yang seharusnya mengenal anak-anaknya dan orang tua merupakan orang yang paling terdekat dari anak-anak apalagi setelah menginjak masa remaja, Setiap orang tua menginginkan anaknya menjadi orang yang berbakti karena anak merupakan pewaris dari orang tuanya yang nantinya akan terjun dimasyarakat, orang tua pastinya juga mempersiapkan anaknya bekal yang mumpuni untuk menghadapi kehidupan nantinya baik dari sisi pendidikan maupun hal lainnya seperti.<sup>17</sup>

1) Mendampingi

Sebagian orang tua berkarir dan pulang hingga larut malam dalam keadaan lelah. Ada juga orang tua yang menghabiskan waktunya dengan bekerja hingga tidak ada waktu untuk berkumpul dengan keluarga.

Orang tua yang memiliki pekerjaan di luar rumah bukan berarti orang tua tersebut gugur dari kewajibannya akan menemani dan membimbing anaknya ketika dirumah. Meskipun waktu yang sedikitpun orang tua bisa memberikan perhatiannya yang sangat berkualitas. Seperti mendengarkan anak ketika bercerita tentang kesehariannya,

<sup>17</sup> Umar Hasyim, *Cara Mendidik Anak* (Surabaya: Bina Ilmu, 1983),34

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu mass
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

bersenda guarau, menemani anak bermain, menemani anak hingga tidur, dan sebagainya. Menyediakan fasilitas bermain yang lengkap tidaklah menjamin anak bahagia.

2) Menjalin Komunikasi Didalam hubungan keluarga

Komunikasi menjadi hal yang sangat penting yaitu sebgaia jembatan yang menghubungkan keinginan dan harapan yang akan memberikan respon dari masingmasing pihak. Melalui komunikasi orang tua dapan menyampaikan harapan, masukan dan dukungannya kepada anaknya. Dan sebaliknya anak juga dapat memberikan harapan, masukan dan dukungannya kepada orang tuanya. Komunikasi yang diawali dengan keterbukaan yang baik akan mendapatkan respon yang baik pula bagi pendengarnya.

3) Memberikan Kesempatan

Orang tua perlu memebrikan kesempatan kepada anaknya dengan suatu kepercayaan. Pemberian kesempatan ini tidak luput dari pengarahan dan pengawasan dari orang tua. Ana dapat tumbuh menjadi sosok yang percaya diri apabila diberikan kesempatan untuk selalu mencoba hal-hal baru, mengekspresikan, mengeksplorasi dan mengambil keputusan. Orang tua juga perlu membiarkan anak perempuannya bermain permainan anak laki-laki selama permainan tersebut tidak membahayakan. juga sebaliknya anak laki-laki juga dapat bermain mainan anak perempuan.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu mass
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

4) Mengawasi

Pengawasan juga diberikan orangtua agar anak tetap dapat dikontrol dan diarahkan. Pengawasan disini bukanlah memata-matai dan memberikan kecurigaan. Pengawasan yang dimaksudkan yaitu pengawasan yang dibangun dengan dasar komunikasi dan keterbukaan. Orang tua perlu secara langsung untuk mengamati tentang keseharian anaknya. Sehingga dapat meminimalkan pengaruh negatif terhadap anak.

5) Mendorong atau Memberikan Motivasi

Motivasi muncul dari diri individu maupun dari luar individu. Setiap individu merasa senang apabila mendapat dukungan atau motivasi. Motivasi menjadikan individu menjadi memiliki semangat dalam mencapai tujuan. Motivasi diberikan oleh orang tua agar anak selalu berusaha mempertahankan dan meningkatkan apa yang dicapai. Dan apabila anak belum berhasil, maka motivasi tersebut dapat menjadikan cambuk untuk pantang menyerah.

6) Mengarahkan

Orang tua memiliki posisi untuk membantu anaknya agar memiliki dan mengembangkan kemampuannya dimilikinya.<sup>18</sup>

<sup>18</sup> Mutmainnah Muthmainnah, "Peran Orang Tua Dalam Menumbuhkan Pribadi Anak Yang Androgynius Melalui Kegiatan Bermain," Jurnal Pendidikan Anak 1, no. 1 (2015): 103–12, <https://doi.org/10.21831/jpa.v1i1.2920>.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

c. Fungsi Orang tua

fungsi orang tua sangat penting dalam pembentukan perilaku dan perkembangan emosi anak, oleh karena itu keluarga harus mampu menjalankan fungsinya dengan baik yaitu dengan cara memenuhi kebutuhan anak baik yang bersifat fisiologis maupun psikologis. Adapun fungsi dasar keluarga adalah memberikan rasa memiliki, rasa aman, kasih sayang, dan mengembangkan hubungan yang baik di antara anggota keluarga.<sup>19</sup> Peran keluarga adalah tingkah laku spesifik yang diharapkan oleh seseorang dalam konteks keluarga yang menggambarkan seperangkat perilaku interpersonal, sifat, kegiatan, yang berhubungan dengan individu. Berbagai peranan masing-masing anggota keluarga yang terdapat di dalam keluarga. Menurut Effendy peran itu dibagi menjadi tiga,<sup>20</sup> yaitu:

1) Peran Ayah

Ayah sebagai suami dari istri dan anak-anak, berperan sebagai pencari nafkah, pendidik, pelindung, dan pemberi rasa aman, sebagai kepala keluarga, sebagai anggota dari kelompok sosialnya serta sebagai anggota masyarakat dari lingkungannya.

2) Peran Ibu

Sebagai istri dan ibu dari anak-anaknya. Ibu mempunyai peranan untuk mengurus rumah tangga sebagai pengasuh dan pendidik anak-anaknya, pelindung dan sebagai salah satu kelompok dari

<sup>19</sup> Syamsu Yusuf, *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja* (Bandung: Rosdakarya, 2009), hal. 38.

<sup>20</sup> Narul Effendy *Keperawatan Kesehatan Masyarakat* (Jakarta : EGC 1998) hlm. 33

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

peranan sosialnya serta sebagai anggota masyarakat dari lingkungannya, di samping itu juga ibu dapat berperan sebagai pencari nafkah tambahan dalam keluarganya.

### 3) Peran Anak

Anak-anak melaksanakan peranan psikososial sesuai dengan tingkat perkembangannya baik fisik, mental, sosial dan spiritual.

Selain itu fungsi yang harus dilakukan oleh orang tua yang tidak kalah penting adalah dengan membimbing, sasaran dari bimbingan adalah mengembangkan potensi yang ada pada setiap diri individu secara optimal, dengan harapan agar ia menjadi orang berguna bagi dirinya sendiri, lingkungan, dan pada masyarakat pada umumnya<sup>21</sup>. Sedangkan bila di tinjau dari statusnya, bimbingan mempunyai tiga fungsi, yaitu:

- a) Fungsi pencegahan (preventif) adalah bimbingan berfungsi sebagai usaha pencegahan timbulnya masalah yang dapat menghamabat perkembangan pada diri seorang anak.
- b) Fungsi penyaluran adalah bimbingan berfungsi memberikan bantuan kepada anak, untuk mendapatkan kesempatan menyalurkan potensi yang ada pada dirinya agar lebih berkembang.

---

<sup>21</sup> Hallen.2002.*Bimbingan dan konseling*. Jakarta: Ciputat pers, hal 45



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- c) Fungsi pemeliharaan dan pengembangan adalah fungsi bimbingan yang dapat mendorong peserta didik dapat mencapai berbagai perkembangan potensi secara optimal.<sup>22</sup>

Bimbingan yang dilakukan orang tua terhadap anak bukanlah sesuatu yang mudah. Karena untuk membimbing dan mendidiknya diperlukan sikap keterbukaan, kehangatan, penghargaan, perhatian dan pengertian. Sebagaimana dalam alquran firman Allah dalam Al-Qur'an surat Al-Kahfi ayat 46 :

الْمَالُ وَالْبَنُونَ زِينَةُ الْحَيَاةِ الدُّنْيَا وَالْبَقِيَّةُ الصَّالِحَةُ خَيْرٌ عِنْدَ رَبِّكَ ثَوَابًا وَخَيْرٌ أَمَلًا

Artinya: “Harta dan anak-anak adalah perhiasan kehidupan dunia tetapi amalan-amalan yang kekal lagi saleh adalah lebih baik pahalanya di sisi Tuhanmu serta lebih baik untuk menjadi harapan”<sup>23</sup>

Metode dalam membimbing dan mengarahkan anak kepada perilaku yang baik akan mendorong keberhasilan dalam upaya mengatasi kekeliruan yang diperbuat oleh anak, serta mendorong anak untuk tidak mengulangi kesalahan dan kekeliruan yang ia perbuat untuk kedua kalinya dan bagaimana orang tua harus bertindak dalam menyikapi tuntutan seorang anak, berikut ini terdapat beberapa saran yang layak dipertimbangkan adalah sebagai berikut:

<sup>22</sup> Ibid, hal 47

<sup>23</sup> Departemen Agama RI, AL-Quran dan terjemahannya surat Al- kahfi ayat 46, lembaga Pentasbih dan Penerjemah, hal 250

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu mass
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1) Komunikasi

Berkomunikasi dengan anak merupakan suatu cara yang paling efektif untuk menghindari hal-hal yang tidak diinginkan. Dengan melakukan komunikasi, orang tua dapat mengetahui pandangan-pandangan dan kerangka berfikir anaknya, dan sebaliknya anak-anak juga dapat mengetahui apa yang diinginkan oleh orang tuanya.

2) Kesempatan

Orang tua sebaiknya memberikan kesempatan kepada anaknya untuk membuktikan atau melaksanakan keputusan yang telah diambilnya.

3) Tanggung jawab

Tanggung jawab orang tua itu diselenggarakan dengan kewajiban mendidik. Secara umum membantu anak didik di dalam perkembangan dari daya-dayanya dan di dalam penetapan nilai-nilai.

4) Konsistensi

Konsistensi orang tua dalam menerapkan isiplin dan menanamkan nilai-nilai sejak masa kanak-kanak dalam keluarga akan menjadi panutan bagi anak untuk mengembangkan kemandirian dan berfikir secara dewasa<sup>24</sup>

Orang tua harus mampu mengarahkan dan membimbingnya secara terus menerus hingga anak dapat menemukan kehidupannya yang sesuai dengan

<sup>24</sup> Fatimah E. *Psikologi perkembangan* (Perkembangan peserta didik) hal 43

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu mass
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ajaran agama. Beberapa usaha yang dilakukan orang tua dalam mendidik dan membimbing anaknya dilakukan dalam bentuk

5) Nasehat.

Nasehat akan membentuk keimanan anak secara moral, psikis dan sosial. Sebab nasehat sangat diperlukan dalam menjelaskan kepada anak tentang segala hakekat moral yang mulia salam agama islam.

Dari penjelasan diatas maka orang tua hendaknya memahami dalam memberikan nasehat dalam membimbing anak-anaknya secara spiritual, moral, dan sosial, sehingga akhirnya dapat menjadi anak yang baik akhlakunya serta berfikir jernih dan berwawasan luas. Dan ada beberapa metode dalam membesarkan anak, Yaitu :

1) Keteladanan

Keteladanan merupakan cara/metode yang paling baik dalam rangka bimbingan orang tua terhadap anak. Setiap anak yang akan menjalani proses kehidupannya, mereka memerlukan keteladanan yang baik dan saleh dari orang tuannya. Hal ini karena setiap manusia memiliki kebutuhan psikologis untuk menyerupai dan mencontoh orang yang dicintai dan dihargainya.

2) Pembiasaan

Pembiasaan merupakan salah satu metode dalam mendidik dan membimbing anak, yaitu dengan cara membiaskan anak untuk melakukan

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

perbuatan yang diajarkan dalam agama. Dengan membiaskan anak-anak untuk berbuat baik dalam kehidupannya, maka akan berakibat baik pula pada perilaku kelak jika ia sudah dewasa.

### 3) Pengawasan

Maksud dari pengawasan yaitu mendampingi dalam upaya membentuk akidah dan moralnya serta mengawasi dan mempersiapkannya secara terus menerus tentang keadaannya, baik jasmani maupun rohaninya. Orang tua dalam melakukan pengawasan ini tidak terbatas pada satu atau dua aspek pembentukan jiwa, tetapi ia juga mencakup berbagai aspek yaitu keimanan, intelektual, moral, fisik, psikis dan sosial kemasyarakatan, sehingga ia akan menjadi anak yang seimbang dalam menunaikan tugasnya dalam hidup ini.

Sebagai pengasuh dan pembimbing dalam keluarga, orang tua sangat berperan dalam meletakkan dasar-dasar perilaku bagi anak-anaknya. Sikap, perilaku, dan kebiasaan orang tua selalu dilihat, dinilai, dan ditiru oleh anaknya yang kemudian semua itu secara sadar atau tak sadar diresapinya dan kemudian menjadi kebiasaan pula bagi anak-anaknya. Hal ini disebabkan karena anak mengidentifikasi diri mereka pada orang tuanya sebelum mengidentifikasi orang lain.

Islam membebaskan peranan keluarga (orang tua) terhadap anaknya. Menurut Zakia Drajat dalambukunya ilmu pendidikan islam, peranan atau kewajiban tersebut adalah sebagai berikut:

- 1) Memelihara dan membesarkan, Termasuk memenuhi semua Kebutuhan fisik anak.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu mass
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 2) Melindungi dan menjamin kesehatan anak, baik jasmani maupun rohani
- 3) Membahagiakan anak untuk dunia dan akhirat
- 4) Mendidik dengan berbagai ilmu pengetahuan dan keterampilan yang berguna untuk anak dalam mengarungi kehidupan.

### 3. Kecanduan *Game Online*

#### a. Definisi Kecanduan

Kecanduan atau addiction menurut Grispon dan Bokular adalah suatu keadaan interaksi antara psikis terkadang juga fisik dari organisme hidup dan obat, disebabkan oleh tanggapan perilaku dan respon yang lainnya yang selalu menyertakan suatu keharusan untuk mengambil obat secara terus menerus atau berkala untuk mengalami efek psikis, dan kadang-kadang untuk menghindari ketidaknyamanan ketiadaan obat.

Kecanduan atau addiction dalam kamus psikologi diartikan sebagai keadaan bergantung secara fisik pada suatu obat bius. Pada umumnya, kecanduan tersebut menambah toleransi terhadap suatu obat bius, ketergantungan fisik dan psikologis, dan menambah gejala pengasingan diri dari masyarakat, apabila dihentikan.<sup>25</sup>

Kecanduan dapat disebabkan oleh berbagai faktor, dikenal dengan dua komponen kecanduan yaitu kecanduan fisik (*physical addiction*) dan kecanduan psikologis (*psychological addiction*). Banyak hal yang dapat menimbulkan kecanduan, tergantung pada

---

<sup>25</sup> Rahmad Anhar, "Hubungan Kecanduan *Game online* Dengan Keterampilan Sosial Remaja Di 4 *Game Centre*", Dalam Jurnal, Central Library Of Maulana Malik Ibrahim State Islamic Universitas Malang, 2014, hlm. 9

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu mass
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

gaya hidup (*lifestyles*), pengalaman mereka, dan cara pertumbuhannya beberapa sebab diantaranya:

1. Genetika. Diyakini bahwa adiksi seperti halnya alkoholisme yang disebabkan karena faktor keturunan. Seseorang yang dibesarkan dalam keluarga yang memiliki riwayat kecanduan cenderung mengalami kecanduan juga.
2. Lingkungan. Faktor lingkungan juga ikut berperan, pergaulan dan komunitas dapat mempengaruhi munculnya kecanduan.
3. Penyalahgunaan (Abuse). Seseorang yang mengalami kekerasan seksual, psikologis, emosional atau fisik juga cenderung untuk mengalami kecanduan.
4. Gangguan emosional. Gangguan seperti kecemasan, depresi, gangguan bipolar atau stress pasca-trauma sering meningkatkan resiko penyalahgunaan obat dan kecanduan.
5. Toleransi yang rendah terhadap frustrasi. Faktor yang sering dijumpai adalah toleransi yang rendah terhadap frustrasi. Adiksi sangat peka terhadap efek negatif dari stress, walaupun dalam tingkat yang rendah. Penderita sering kebingungan sepanjang hari sehingga ingin menghindari atau melarikan diri dari situasi yang menimbulkan stress.
6. Tekanan teman sebaya. Tekanan kelompok dan perasaan yang berlaku. dapat mendorong seseorang anggotanya untuk menggunakan bahan aditif kemudian menjadi kecanduan.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu mass
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

7. Stres. Jika tingkat stress melebihi kemampuan seseorang maka lebih besar kecenderungan untuk menggunakan senyawa adiktif tertentu yang dapat menyebabkan kecanduan<sup>26</sup>

b. Definisi *Game Online*

*Game online* Menurut Kim adalah game (permainan) dimana banyak orang yang dapat bermain pada waktu yang sama dengan melalui jaringan komunikasi online (LAN atau Internet) Jadi kecanduan *game online* merupakan salah satu jenis bentuk kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang lebih dikenal dengan internet *addictive disorder*. Dari sini terlihat bahwa *game online* merupakan bagian dari internet yang sering dikunjungi dan sangat digemari dan bahkan bisa mengakibatkan kecanduan yang memiliki intensitas yang sangat tinggi.<sup>27</sup> *Game online* mengalami kemajuan, ini bisa kita lihat di kota-kota besar, tidak terkecuali juga kota-kota yang sudah mendapatkan jaringan internet yang memadai untuk mengakses *game online*.

*Game online* ialah suatu game yang dimainkan secara online melalui suatu jaringan yang dinamakan internet, game dengan fasilitas online melalui internet menawarkan lebih banyak fasilitas dibandingkan dengan game biasa yang tidak menggunakan jaringan internet alias game *offline*. Karena pemain dapat berkomunikasi dengan pemain lain dari seluruh penjuru dunia melalu media chat dan audio visual, Anak yang kecanduan *game online* termasuk dalam kriteria yang ditetapkan oleh WHO (*World Health Organization*) yang membutuhkan penanganan yang lebih

<sup>26</sup> Kris, H Timotius, *Otak dan Perilaku* (Yogyakarta: CV Andi Offset), hlm. 228-230.

<sup>27</sup> Rischa Pramudia Trisani dkk, 2018, "peran konselor untuk mereduksi kecanduan game online pada anak", *Jurnal sosiologi*, Vol 2, no 2 : 2615-7500

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

baik dimana *game* dengan gejala yang ditimbulkannya yaitu menarik diri dari lingkungan, kehilangan kendali dan tidak peduli dengan kegiatan lain.

c. Jenis – jenis *game online*

*Game online* merupakan salah satu jenis permainan komputer yang memanfaatkan media jaringan komputer baik berupa LAN atau internet. Biasanya *game online* disediakan sebagai tambahan layanan dari perusahaan penyedia jasa online, atau dapat diakses langsung melalui sistem yang disediakan dari perusahaan yang menyediakan permainan tersebut. *Game Online* memiliki jenis yang banyak, mulai dari permainan sederhana berbasis teks sampai permainan yang menggunakan grafik kompleks dan membentuk dunia virtual yang ditempati oleh banyak pemain sekaligus.

Untuk lebih jelasnya berikut ini adalah jenis-jenis *game online* berdasarkan jenis permainan:

1) *Massively Multiplayer Online Firstperson shooter games* (MMOFPS)

*Game online* jenis ini mengambil sudut pandang orang pertama sehingga seolah-olah pemain berada dalam permainan tersebut dalam sudut pandang tokoh karakter yang dimainkan, di mana setiap tokoh memiliki kemampuan yang berbeda dalam tingkat akurasi, refleks, dan lainnya. Permainan ini dapat melibatkan banyak orang dan biasanya permainan ini mengambil setting peperangan dengan senjata-senjata militer. Contoh permainan jenis ini antara lain Counter Strike, Call



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

of Duty, Point Blank, Quake, Blood, Unreal, Free Fire.

2) *Massively Multiplayer Online Realtime strategy games* (MMORTS)

Game jenis ini biasanya memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama. RPG biasanya lebih mengarah ke kolaborasi sosial daripada kompetisi. Pada umumnya dalam RPG, para pemain tergabung dalam satu kelompok. Contoh dari genre permainan ini Ragnarok Online, The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar, Final Fantasy, DotA.

3) *Cross-platform online play*

Jenis ini dapat dimainkan secara online dengan perangkat yang berbeda. Saat ini mesin permainan konsol (*console games*) mulai berkembang menjadi seperti komputer yang dilengkapi dengan jaringan sumber terbuka (*open source networks*), seperti Dreamcast, PlayStation 2, dan Xbox yang memiliki fungsi online. misalnya Need for Speed Underground, yang dapat dimainkan secara online dari PC maupun Xbox 360.

4) *Massively multiplayer online games* (MMOG)

Massive Pemain bermain dalam dunia yang skalanya besar (>100 pemain), di mana setiap pemain dapat berinteraksi langsung seperti halnya dunia nyata. MMOG muncul seiring dengan perkembangan akses internet broadband di negara

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

maju, sehingga memungkinkan ratusan, bahkan ribuan pemain untuk bermain bersama-sama.<sup>28</sup>

d. Ciri-ciri kecanduan *game online*

Seseorang yang mengalami kecanduan *game online* akan mengalami beberapa gejala seperti *salience* (berpikir tentang bermain *game online* sepanjang hari dan terus ingin melakukannya), *tolerance* (waktu bermain *game online* yang semakin meningkat yang menyebabkan seseorang merasa terikat), *mood modification* (bermain *game online* untuk melarikan diri dari masalah), *relapse* (kecenderungan untuk bermain *game online* kembali setelah lama tidak bermain), *withdrawal* (merasa buruk jika tidak dapat bermain *game online*), *conflict* (bertengkar dengan orang lain karena bermain *game online* secara berlebihan), dan *problems* (mengabaikan kegiatan lainnya sehingga menyebabkan permasalahan).<sup>29</sup>

Adapun dampak positif dikalangan remaja atau pelajar yang bermain *game online* :

- 1) Menghilangkan stres, artinya para pelajar dapat menghibur dan mengatasi kelelahan akibat rutinitas kegiatan sekolah dengan bergame online.
- 2) Nilai mata pelajar komputer paling menonjol di sekolah, artinya kebiasaan mengoperasikan komputer di warnet menyebabkan pelajar mengetahui teknik-teknik dasar dan ilmu komputer. Kebiasaan

<sup>28</sup> Krista Surbakti, "Pengaruh Game Online Terhadap Remaja", Jurnal Curere | Vol. 01 | No. 01 | April 2017, Hal 5

<sup>29</sup> Dona Febriandari, Fatra Anis Nauli, Siti Rahmalia HD, "Hubungan Kecanduan Bermain Game online Terhadap Identitas Diri Remaja". Dalam Jurnal, Keperawatan Jiwa, Vol. 4 No. 1 (Mei 2016), hlm. 50

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

memegang keyboard juga meningkatkan kecepatan belajar dalam mengetik.

- 3) Cepat menyelesaikan permasalahan (problem solving) pelajaran, artinya kebiasaan pelajar dalam memecahkan masalah atau level dalam bermain *game online* berdampak pada kemampuannya untuk menyelesaikan soal pelajaran.

Adapun dampak negatif dalam bermain *game online*, yaitu :

- 1) Penggunaan uang jajan yang tidak tepat sebagaimana mestinya uang jajan yang diberikan orangtua sering dihabis untuk membeli voucher *game online*.
- 2) Jarang berolahraga dalam setiap minggu, meskipun terdapat mata pelajaran olahraga disekolah hal ini dirasa belum Cukup bagi kondisi fisik pelajar. Pelajar pada umumnya sering diajak teman yang lain untuk berolahraga, seperti bermain futsal atau bermain sepak bola pada waktu yang senggang, namun pelajar yang kecanduan *game online* lebih suka bermain *game online*.
- 3) Sering membolos agar bisa bermain *game online* di warnet. Mengakibatkan menurunnya prestasi belajar.<sup>30</sup>

#### 4. Remaja

##### a. Definisi remaja

Menurut Mabey dan Sorensen remaja sebagai sebuah tahapan dalam kehidupan seseorang yang berada dalam tahapan

---

<sup>30</sup> Ramad Nico Suryanto, “Dampak Positif dan Negatif Permainan Game online Dikalangan Pelajar”. Dalam Jurnal Jom Fisip Volume 2, hal 34

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

kanak-kanak dengan tahap dewasa, periode ini adalah ketika seseorang anak muda harus beranjak dari ketergantungan menuju kemandirian, ekonomi kematangan. Seseorang yang berada pada tahap ini drai sebagai bagian suatu kelompok keluarga menuju menjadi bagian dari suatu kelompok teman dan hingga akhirnya mampu berdiri sendiri sebagai seorang dewasa.<sup>31</sup>

Menurut Sarwono pada usia remaja mereka mulai ada tanda-tanda penyempurnaan perkembangan jiwa, seperti tercapainya identitas diri, tercapainya fase genital dari perkembangan psikoseksual, dan tercapainya puncak perkembangan kognitif maupun mora menurut Kohlberg. Batas usia 24 tahun merupakan batasan maksimal yaitu untuk memberi peluang bagi mereka yang sampai batas usia tersebut masih menggantungkan diri pada orang tua, mempunyai hak-hak penuh sebagai orang dewasa, belum bisa memberikan pendapat sendiri dan sebagainya. Belum dapat memenuhi persyaratan kedewasaan secara sosial maupun psikologi masih digolongkan remaja.<sup>32</sup>

Fase remaja merupakan segmen perkembangan individu yang sangat penting, yang diawali dengan matangnya organ-organ fisik atau seksual sehingga mampu bereproduksi. Menurut Konopka masa remaja ini meliputi: 1) Remaja awal ialah umur 12 sampai 15 tahun 2) Remaja madya ialah umur 15 sampai 18 tahun 3) Remaja akhir ialah umur 19 sampai 22 tahun.

b. Aspek-aspek perkembangan pada remaja

- 1) Menurut Piaget perkembangan fisik adalah perubahan-perubahan pada tubuh, otak, kapasitas

<sup>31</sup> Gerald David, *Konseling Remaja Pendekatan Produktif Untuk Anak Usia Muda* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2003), 28

<sup>32</sup> Sarlito Wirawan Sarwono, *Psikologi Remaja* (Jakarta: Pt Raja Grafindo Persada, 2005),



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

sensoris dan ketrampilan motoric. Perubahan fisik otak strukturnya semakin sempurna untuk meningkatkan kemampuan kognitif serta kematangan organ seksual dan fungsi reproduksi.

- 2) Menurut Piaget perkembangan kognitif ialah perubahan kemampuan mental seperti belajar, memori, menalar, berpikir dan bahasa. Seorang termotivasi untuk memahami dunia karena perilaku adaptasi secara biologis mereka. Remaja secara aktif membangun dunia kognitif mereka, dimana informasi yang di dapatkan tidak langsung diterima begitu saja ke dalam skema kognitif mereka. Remaja mampu mengolah cara berpikir mereka sehingga memunculkan suatu ide baru.<sup>33</sup>
- 3) Perkembangan kepribadian dan sosial adalah perubahan cara individu berhubungan dengan dunia dan menyatakan emosi secara unik sedangkan perkembangan sosial berhubungan dengan orang lain. Sedangkan perkembangan sosial pada masa remaja lebih melibatkan kelompok teman sebaya dibanding orang tua.

Karakteristik Perkembangan perkembangan sifat remaja yaitu: <sup>34</sup>

- 1) Kegelisahan.

Sesuai dengan masa perkembangannya, remaja mempunyai banyak angan-angan, dan keinginan yang ingin diwujudkan di masa depan. Hal ini

<sup>33</sup> Ibid , 231-234

<sup>34</sup> Ali, Mohammad, dkk. 2011. *Psikologi Remaja Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu mass
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

menyebabkan remaja mempunyai anganangan yang sangat tinggi, namun kemampuan yang dimiliki remaja belum memadai sehingga remaja diliputi oleh perasaan gelisah.

- 2) Pertentangan Pada umumnya, remaja sering mengalami kebingungan karena sering mengalami pertentangan antara diri sendiri dan orang tua.
- 3) Pertentangan yang sering terjadi ini akan menimbulkan kebingungan dalam diri remaja Mengkhayal Keinginan dan angan-angan remaja tidak tersalurkan, akibatnya remaja akan mengkhayal, mencari kepuasan, bahkan menyalurkan khayalan mereka melalui dunia fantasi. Tidak semua khayalan remaja bersifat negatif. Terkadang khayalan remaja bisa bersifat positif, misalnya menimbulkan ide-ide tertentu yang dapat direalisasikan.
- 4) Akitivitas Berkelompok Adanya bermacam-macam larangan dari orangtua akan mengakibatkan kekecewaan pada remaja bahkan mematahkan semangat para remaja. Kebanyakan remaja mencari jalan keluar dari kesulitan yang dihadapi dengan berkumpul bersama teman sebaya. Mereka akan melakukan suatu kegiatan secara berkelompok sehingga berbagai kendala dapat mereka atasi bersama.
- 5) Keinginan Mencoba segala sesuatu Pada umumnya, remaja memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Karena memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, remaja

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu mass
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

cenderung ingin berpetualang, menjelajahi segala sesuatu, dan ingin mencoba semua hal yang belum pernah dialami sebelumnya.

### C. Kerangka Berpikir

**Gambar 2.1 Kerangka Berpikir**



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu mass
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## BAB III METODOLOGI PENELITIAN

### A. Jenis dan Pendekatan

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif. Yang merupakan prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Sifat-sifat yang dibentuk secara sosial dan yang akan dinilai menjadi fokus utama peneliti.

Kedudukan teori dalam riset kualitatif yaitu menghasilkan generasi-generasi yang abstrak melalui proses induksi. Hal ini menjelaskan bahwa riset kualitatif mempelajari dan teori sifatnya tidak mengekang periset.

### B. Lokasi dan Waktu Penelitian

#### 1. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini akan dilakukan di Desa Sukaping Kecamatan Pangean Kabupaten Kuantan Singingi. Pemilihan lokasi penelitian didasari oleh ditemukannya remaja yang sesuai dengan kriteria penelitian ini, yaitu remaja kecanduan *game online*. Di samping itu juga mempertimbangkan tenaga, biaya dan waktu.





**2. Waktu Penelitian**

**Tabel 3.1 Waktu Penelitian**

No	Uraian Kegiatan	Tahun 2021		Tahun 2022		Tahun 2023
		Juni	Desember	November	Desember	Maret
1	Pembuatan Proposal	Shaded				
2	Seminar Proposal		Shaded			
3	Pembuatan Pedoman Wawancara			Shaded		
4	Penelitian Lapangan				Shaded	
5	Wawancara					Shaded
6	Pembuatan Pembahasan					Shaded
7	Hasil Penelitian					Shaded

**C. Sumber Data Penelitian**

**1. Data Primer**

Data primer merupakan sumber data yang dapat memberikan data penelitian secara langsung. Dalam penelitian ini penulis mendapatkan data primer melalui proses wawancara dan observasi.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Sumber data primer juga berupa data yang digunakan dalam bentuk kata-kata yang diucapkan secara lisan, gerak-gerik atau perilaku yang digunakan oleh subjek yang dapat dipercaya.

**2. Data Sekunder**

Data sekunder diperoleh dari sumber kedua (selain data primer) yang sifatnya untuk memberikan informasi dan memperkuat temuan data primer. Data sekunder dalam penelitian ini didapatkan melalui berita-berita, artikel atau keterangan pihak atau instansi lain yang relevan dengan pertanyaan-pertanyaan penelitian.<sup>35</sup>

**D. Informan penelitian**

Informan pada penelitian ini adalah orang yang dimanfaatkan untuk memberikan informasi tentang kondisi dan situasi latar belakang dalam penelitian ini. Key informan dalam penelitian ini adalah orang tua yang memiliki anak usia remaja kecanduan *game online* di Desa Sukaping Kecamatan Pangean Kabupaten Kuantan Singingi.

**Tabel 3.2 Nama Informan Penelitian**

NO	NAMA	JENIS KELAMIN	STATUS	KETERANGAN
1	Bpk. Amir Husin	Laki-Laki	Orang Tua	Narasumber
2	Bpk. Tapriadi	Laki-Laki	Orang Tua	Narasumber

<sup>35</sup> Arikunto Suhaimi, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta:PT BUMI Aksara, 2010) Hal. 43

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang  
 1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:  
 2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3	Ibu. Ismaida	Perempuan	Orang Tua	Narasumber
4	Kahfi	Laki-Laki	Remaja	Narasumber Pendukung
5	Indra	Laki-Laki	Remaja	Narasumber Pendukung

**E. Teknik Pengumpulan Data**

Metode pengumpulan data adalah prosedur yang sistematis dan standar untuk memperoleh data yang diperlukan. Secara umum metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut.

**1. Wawancara**

Prabundu Tika dalam buku Metodologi Riset Bisnis menyatakan bahwa Wawancara adalah metode pengumpulan data dengan cara tanya jawab yang dikerjakan dengan sistematis dan berlandaskan pada masalah dan tujuan. Wawancara ini dilakukan kepada orang tua yang anaknya mengalami kecanduan *game online* berada di Desa Sukaping Kecamatan Pangean Kabupaten Kuantan Singingi.

**2. Observasi**

Yaitu cara dan teknik pengumpulan data dengan melakukan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala atau fenomena yang ada pada objek penelitian observasi ini dilakukan di Desa Sukaping Kecamatan Pangean Kabupaten Kuantan Singingi.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

### 3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah cara atau teknik yang dilakukan dengan mengumpulkan dan menganalisis sejumlah dokumen yang terkait dengan masalah penelitian. Dokumentasi penulis memperoleh data tentang desa Sukaping ataupun dokumen lainnya.

## F. Validitas Data

Validitas data dilakukan agar data yang diperoleh dalam penelitian kualitatif tidak menjadi biasa dan memenuhi kriteria keilmiahan. Triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain diluar data itu sendiri untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembandingan itu. Triangulasi dilakukan dengan jalan membandingkan dan mengecek informasi atau data yang diperoleh dari wawancara dengan hasil pengamatan demikianlah sebaliknya.

Menurut maleoang triangulasi adalah sebagai upaya untuk menghilangkan perbedaan konstruksi kenyataan yang ada dalam konteks pengumpulan data tentang berbagai kejadian dan hubungan dan berbagai pandangan dengan kata lain bahwa peneliti dapat melakukan check dan recheck temunya dengan cara membandingkan.<sup>36</sup>

## G. Teknik Analisis Data

Sugiono mengemukakan Teknik analisis data merupakan proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi sehingga dapat mudah dipahami dan dapat diinformasikan kepada orang lain.

Data deskriptif yang disajikan dengan menggambarkan apa adanya sesuai dengan data penelitian, menggambarkan permasalahan dan mencari

<sup>36</sup> Lexy j, Meleong, *Penelitian Kualitatif*, (Jakarta:Rineka Cipta,2000), hlm,23



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

jawaban atas permasalahan tersebut, kemudian dilakukan penarikan kesimpulan menggunakan metode berpikir induktif. Analisa kualitatif ini diperoleh dengan cara data yang ada dari lapangan dan merinci menjadi subuah kalimat-kalimat, sehingga dapat ditarik kesimpulan yang jelas.

Miles dan huberman dalam sugiono mengemukakan bahwa aktivitas dalam analisi data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas. Adapun analisi datanya sebagai berikut:

**1. Data Reduction (Redukasi Data)**

Meredukasi data berarti merangkum. Memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting. Demikian data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas dan mempermudah penulis untuk mengumpulkan data.

a. Data display (penyajian data)

Dalam penelitian kualitatif, penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan hubungan antar kategori dan sejenisnya. Yang paling sering digunakan untuk menyajikan data penelitian kualitatif adalah dengan teks yang bersifat naratif.

b. Verification (kesimpulan)

Kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara, dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya. Tetapi apabila kesimpulan yang dikemukakan pada tahap awal didukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten saat mengumpulkan data kelapangan, maka kesimpulannya yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## BAB IV GAMBARAN UMUM LOKASI PENELITIAN

### A. Sejarah Desa

Desa sukaping merupakan salah satu desa dari empat belas desa yang ada di kecamatan Pangean, Pangean merupakan suatu kecamatan yang berada di wilayah Kabupaten Kuantan Singingi Provinsi Riau. Sebelum di mekarkan menjadi sebuah kecamatan yang baru kenegerian Pangean dulunya bergabung dengan Kecamatan Kuantan Hilir. Seiring dengan perkembangannya, kenegrian Pangean kemudian dianggap layak untuk menjadi sebuah kecamatan yang definitif dan berhak menyelenggarakan pemerintahannya sendiri.

Satu hal yang tak bisa dipisahkan dengan Pangean adalah "Silat Pangean". Silat pangean merupakan sebuah seni bela diri yang lahir dan dipopulerkan secara turun temurun oleh guru-guru besar silat pangian (yang biasa dikenal dengan *Induak Barompek*) zaman dahulu, seni beladiri yang dikenal dengan gerakannya yang lembut dan gemulai namun menyimpan akibat yang mematikan ini telah tersohor keseantero pelosok negeri baik di dalam maupun di luar Provinsi Riau. Hal ini menjadikan silat pangian menjadi sebuah seni beladiri yang sangat diminati untuk dipelajari oleh pemuda-pemuda yang berasal dari Pangian itu sendiri maupun yang berasal dari luar Pangian.

Desa sukaping merupakan salah satu desa yang ada di kecamatan Pangean orang biasanya menyebut dengan nama Sukapiang, karena pada zaman dahulu kala ada seorang pendekar yang bernama datuak Baromban Bosi pergi untuk mencari tempat tinggal yang baru dari daerah yang ditempati sebelumnya, kemudian dalam perjalanan mencari tempat tinggal baru menelusuri hutan datuak Baromban Bosi ini beristirahatlah sebentar, di sela ia beristirahat ditempat duduknya kemudian ia tidak sengaja menemukan kayu

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

yang sudah terkeping dengan sendirinya datuak Baromban Bosi pun heran dan merasa tempat ia berhenti beristirahat itu adalah tempat yang bertuah, kemudian datuak Bromab bosu tersebut memutuskan untuk tinggal di daerah tersebut dan menamai tempat tinggalnya itu dengan sebutan sakopiang karena ia menemukan kayu sakopiang (sekeping), lama kelamaan daerah tersebut di penuh oleh penduduk karena tempatnya yang strategis berada di pinggir sungai Kuantan.

Seiring perkembangan zaman daerah tersebut berubah perucapan namanya menjadi Sukapiang oleh penduduk sekitar dan sekarang berkembang menjadi sebuah desa yang bernama Sukaping, desa Sukaping dulunya merupakan salah satu desa terluas dan tertua yang ada di kenegrian Pangean kemudian desa Sukaping di mekarkan menjadi tiga desa yaitu desa Pulau Rengas, desa Pauh Angit dan ekor pulai yang tetap memakai nama Desa Sukaping, desa Sukaping yang sekarang dahulunya sebelum di mekarkan menjadi beberapa desa di sebut juga dengan ekor pulau.

## **B. Demografi Umum**

### **1. Luas dan batas wilayah**

- |                  |                        |
|------------------|------------------------|
| a. Luas Desa     | : 2,24 Km <sup>2</sup> |
| b. Batas Wilayah |                        |
| Sebelah Utara    | : Sungai Kuantan       |
| Sebelah Selatan  | : Desa Pulau Rengas    |
| Sebelah Timur    | : Sungai Kuantan       |
| Sebelah Barat    | : Desa Pauh Angit      |

### **2. Kondisi Geografis**

- |   |                |
|---|----------------|
| a. Ketinggian Tanah dari permukaan laut | : 25 – 30 mdpl |
| b. Banyaknya curah hujan                | : 3340 mm/th   |

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- c. Tofografi (dataran rendah, tinggi, pantai) : Dataran rendah dan Tinggi
- d. Suhu udara rata-rata : 24 – 33 °C

**3. Orbitrasi (Jarak Pusat Pemerintahan Kecamatan)**

- a. Jarak terjauh Desa dari pemerintahan Kecamatan : 6 Km
- b. Jarak dari pusat pemerintahan Kota Administratif : 0 Km
- c. Jarak dari ibukota Kab/Kota : 30 Km
- d. Jarak dari ibukota Provinsi : 193 Km
- e. arak dari ibukota Negara : 2066 Km

**4. Pertanahan**

- a. Sertifikat Hak Milik : 0
- b. Sertifikat Hak Guna Usaha : 0
- c. Sertifikat Hak Guna Bangunan : 0
- d. Sertifikat Hak Pakai : 0
- e. Tanah Kas Kecamatan
  - 1) Tanah Bengkok : 0
  - 2) Tanah Titisara : 0
  - 3) Tanah Panganan : 0
  - 4) Tanah lainnya : 0
- f. Tanah Bersertifikat : 0,8
- g. Tanah Bersertifikat melalui PRONA : 0
- h. Tanah yang belum bersertifikat : 2.239,2

**C. Kependudukan**

**1. Jumlah Penduduk Menurut**

- a. Jenis Kelamin
  - 1) Laki-laki : 314 Jiwa



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu mass
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2) Perempuan	:	342 Jiwa
Jumlah	:	656 Jiwa
b. Kepala Keluarga	:	222 KK
c. Kewarganegaraan		
1) WNI		
Laki-laki	:	314 Jiwa
Perempuan	:	342 Jiwa
Jumlah	:	656 Jiwa
2) WNA		
Laki-laki	:	0 Jiwa
Perempuan	:	0 Jiwa
Jumlah	:	0 Jiwa

**2. Jumlah penduduk menurut agama/penghayatan terhadap Tuhan Yang Maha Esa**

a. Islam	:	656 Jiwa
b. Kristen	:	0 Jiwa
c. Katholik	:	0 Jiwa
d. Hindu	:	0 Jiwa
e. Budha	:	0 Jiwa
f. Penganut Kepercayaan	:	0 Jiwa
g. Konghucu	:	0 Jiwa

**3. Jumlah penduduk menurut usia**

a. Kelompok Pendidikan		
1) 00 - 04 tahun	:	79 Orang
2) 05 - 09 tahun	:	85 Orang
3) 10 - 14 tahun	:	92 Orang
4) 15 - 19 tahun	:	55 Orang

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**b. Kelompok Tenaga Kerja**

1) 20 - 29 tahun	: 52 Orang
2) 30 - 39 tahun	: 72 Orang
3) 40 - 49 tahun	: 79Orang
4) 50 - 59 tahun	: 66 Orang
5) 60 tahun keatas	: 33 Orang

**4. Jumlah Penduduk Menurut Mata Pencaharian**

**a. Karyawan**

1) PNS	: 6 Orang
2) TNI/POLRI	: 1 Orang
3) Swasta	: 37 Orang

b. Wiraswasta/Pedagang : 11 Orang

c. Tani : 253 Orang

d. Pertukangan : 6 Orang

e. Buruh Tani : 12 Orang

f. Pensiunan : 3 Orang

g. Pelajar/Mahasiswa : 26 Orang

h. Pemulung : 0 Orang

i. Jasa : 2 Orang

**D. Bidang Pembangunan**

**1. Sarana Peribadatan**

- a. Masjid : 1 Unit
- b. Mushalla : 6 Unit
- c. Gereja : 0 Unit
- d. Vihara : 0 Unit
- e. Pura : 0 Unit

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**2. Sarana Kesehatan dan Pendidikan**

- |              |          |
|--------------|----------|
| a. PUSKESDES | : 1 Unit |
| b. TK        | : 1 Unit |
| c. SD        | : 1 Unit |
| d. SMP       | : 0 Unit |
| e. SMA       | : 0 Unit |

**3. Sarana Olahraga**

- |                            |          |
|----------------------------|----------|
| a. Lapangan Sepakbola      | : 0 Unit |
| b. Lapangan Basket         | : 0 Unit |
| c. Lapangan Voli           | : 1 Unit |
| d. Lapangan/Hall Badminton | : 1 Unit |
| e. Lapangan Tenis Meja     | : 1 Unit |
| f. Lapangan Tenis          | : 0 Unit |
| g. Sanggar Senam           | : 0 Unit |

**4. Sarana Kesenian/Kebudayaan**

- |                            |          |
|----------------------------|----------|
| a. Sanggar Seni Tari/Musik | : 0 Unit |
| b. Grup Rarak              | : 2 Unit |
| c. Arena Pacu Jalur        | : 0 Unit |
| d. Laman dan Balai Silat   | : 2 Unit |
| e. Grup Randai/Kayat       | : 0 Unit |

**5. Sarana Sosial**

- |                              |          |
|------------------------------|----------|
| a. Balai Pertemuan Kecamatan | : 0 Unit |
| b. Balai Pertemuan Desa      | : 1 Unit |
| c. Balai Pertemuan Kelompok  | : 0 Unit |
| d. Panti Asuhan              | : 0 Unit |

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu mass
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**6. Sarana Perhubungan**

- a. Jalan : 2,285 km
- b. Jembatan : 2 Unit
- c. Deramaga penyebarangan : 0 Unit

**E. Struktur Desa**

**GAMBAR 4.1 Struktur Desa**



**F. Perangkat Desa**

1. Kepala Desa : Awirman
2. Sekretaris Desa : Erisman, A.Md
3. Kasi Pemerintahan : Ermi Yusnita
4. Kasih Kesejahteraan dan Pelayanan : Syafur Shahir
5. Kaur Umum : Ersa Hairo Ramadani
6. Kaur Keuangan : Agus Sawal
7. Kepala Dusun I : Suhardi



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu mass
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- |                     |              |
|---------------------|--------------|
| 8. Kepala Dusun II  | : Amir Husin |
| 9. Kepala Dusun III | : Japriadi   |
| 10. Operator Desa   | : Perawati   |

**G. Badan Permusyawaratan Desa (BPD)**

- |            |                      |
|------------|----------------------|
| 1. Ketua   | : Marlion            |
| 2. Anggota | : Aban               |
| 3. Anggota | : Fiana Desti,S.Ikom |
| 4. Anggota | : Arpan Ali          |
| 5. Anggota | : Ermi               |

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## BAB VI PENUTUP

### A. Kesimpulan

Bedasarkan hasil penelitian di Desa Sukaping Kecamatan Pangean Kabupaten Kuantan Singingi dapat disimpulkan bahwasanya anak remaja mulai kecanduan bermain *game online* disebabkan oleh dorongan lingkungan dan pergaulan teman-temannya.

Upaya yang telah dilakukan oleh orang tua dalam usaha mengurangi kecanduan *game online* seperti memberikan informasi dan pemahaman tentang bahaya kecanduan bermain *game online* yang mana sesuai dengan kerangka pikir yaitu :

1. Motivator

Orang tua selalu menjadi pendorong pendidik bagi anaknya yang mana mengajarkan yang baik dan buruk tentang bagaimana memberikan pemahaman tentang bahayanya bermain *game online* .

2. Fasilitator

Dibalik didikan dan asuhan orang tua juga menjadikan dia sebagai fasilitator, yang mana dimaksudkan dengan memberikan kesempatan anaknya dalam menjalani kehidupan yang baik untuk anak tersebut

3. Mediator

Orang tua pada remaja Biasanya diwaktu luang melakukan komunikasi dengan anaknya dengan cara bermusyawarah bersama antara anak dengan orang tua sehingga dapat membantu upaya mengurangi kecanduan bermain *game online* dan dapat meningkatkan hubungan antara orang tua dan anak.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Selain peran diatas ada beberapa peranan atau upaya yang dilakukan oleh orang tua dalam usaha mengurangi kecanduan *game online* seperti memberikan informasi dan pemahaman tentang bahaya kecanduan bermain *game online*, nasehat dan tindakan tegas, melibatkan pekerjaan di dalam rumah, membentu orang tua, menegur, dan memberi sanksi dan hukuman kepada anaknya yang kecanduan *game online*.

## B. Saran

Dari hasil wawancara dan analisa yang telah dilakukan dan dikarenakan adanya keterbatasan waktu dalam penelitian ini maka penulis memberikan saran:

1. Bagi Remaja, bermain *game online* dapat mengganggu proses pembelajaran serta merusak kesehatan tubuhnya. Terlebih lagi ketika menghabiskan waktu yang terlalu banyak bermain *game online* sehingga menyebabkan kecanduan bermain *game online*. Disarankan bagi anak remaja dapat menguranginya dengan caramencari kegiatan lainseperti bermain diluar yang bermanfaat seperti olahraga serta menyibukkan diri dalam kegiatan pembelajaran.
2. Bagi Orang Tua, kontrol terhadap anak sangatlah penting. Mengembalikan fungsi-fungsi keluarga adalah solusi terbaik, yaitu fungsi pendidikan, rekreasi, keagamaan, dan perlindungan. Adanya revitalisasi fungsi-fungsi keluarga, maka dapat dengan efektif menjauhkan anak dari hal-hal yang bersifat negatif.



## DAFTAR PUSTAKA

- Ali, Mohammad, dkk, 2011, *Psikologi Remaja Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Arikunto Suhaimi, 2010, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta:PT BUMI Aksara)
- Departemen Pendidikan Nasional, 2016, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa* (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama)
- Dheri Hermawan Dan Abdul Kudus, 2021, *Peran Orang Tua dalam Mencegah Anak Kecanduan Bermain Game Online di Era Digital*, Jurnal Pendidikan Indonesia, Vol. 2 No. 5.
- Dona Febriandari, Fatra Anis Nauli, Siti Rahmalia HD, 2016, *Hubungan Kecanduan Bermain Game online Terhadap Identitas Diri Remaja*. Dalam Jurnal, Keperawatan Jiwa, Vol. 4 No. 1.
- Eryzal Novrialdy, 2019, *Kecanduan Game online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya*, Buletin Psikologi, Vol. 27, No. 2, 148 – 158.
- Fatimah E, *Psikologi perkembangan Perkembangan peserta didik*
- Friedman,1998, *Keperawatan Keluarga* (Jakarta : EGC)
- Gerald David, 2003, *Konseling Remaja Pendekatan Produktif Untuk Anak Usia Muda* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar)
- Hallen, 2002, *Bimbingan dan konseling*. Jakarta: Ciputat pers
- Ifitita Rizki Amelia (dkk), 2021, “*Peran orang tua dalam memotivasi belajar anak sekolah dasar di desa Wonorejo Jepara*”, Jurnal inovasi dan penelitian Vol 2, No 4, 1213
- Junierissa Marpaung, 2018, *Pengaruh Penggunaan Gadget dalam Kehidupan (The Effect Of Use Of Gadget In Life)*, Jurnal KOPASTA, Vol. 5 No. 2.
- Krista Surbakti, 2017, “*Pengaruh Game Online Terhadap Remaja*”, Jurnal Curere | Vol. 01 | No. 01 | April.
- Kris, H Timotius, *Otak dan Perilaku* (Yogyakarta: CV Andi Offset), hlm. 228-230.





## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Hexy j, Meleong, 2000, *Penelitian Kualitatif* (Jakarta:Rineka Cipta)
- Mansur, 2005, *Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam* (Pustaka Pelajar, Yogyakarta)
- Mohammad Ali & Muhammad Asrori, *PSIKOLOGI REMAJA Perkembangan Peserta Didik* (Jakarta: PT Bumi Aksara).
- Mutmainnah Muthmainnah, 2015, *Peran Orang Tua Dalam Menumbuhkan Pribadi Anak Yang Androgynius Melalui Kegiatan Bermain*, Jurnal Pendidikan Anak 1, no. 1 : 103–12.
- Narul Effendy, 1998, *Keperawatan Kesehatan Masyarakat* (Jakarta : EGC)
- Rahmad Anhar, 2014, *Hubungan Kecanduan Game online Dengan Keterampilan Sosial Remaja Di 4 Game Centre*, Dalam Jurnal, Central Library Of Maulana Malik Ibrahim State Islamic Universitas Malang.
- Ramad Nico Suryanto, *Dampak Positif dan Negatif Permainan Game online Dikalangan Pelajar* . Dalam Jurnal Jom Fisip Volume 2: 56
- Rischa Pramudia Trisani dkk, 2018, “*peran konselor untuk mereduksi kecanduan game online pada anak*”, Jurnal sosiologi, Vol 2, no 2 : 2615-7500
- Sarlito Wirawan Sarwono, 2005, *Psikologi Remaja* (Jakarta: Pt Raja Grafindo Persada)
- Syamsir Torang, 2014, *Organisasi & Manajemen (Perilaku, Struktur, Budaya & Perubahan Organisasi)*. (Bandung : Alfabeta)
- Soerjono Soekanto dan Budi Sulistyowati, 2013, *Sosiologi Suatu Pengantar Edisi Revisi* (Jakarta: RajaGrafindo Persada).
- Sfyan S. Willians, *Problematika*, (Bandung: Alfabeta, 2010), hlm. 73
- Syamsu Yusuf, 2009, *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja* (Bandung: Rosdakarya).
- Umar Hasyim, 1983, *Cara Mendidik Anak* (Surabaya: Bina Ilmu)
- Wim de Jong, *Kanker, Apakah Itu ?Pengobatan, Harapan, Hidup, dan Dukungan Keluarga*,(Jakarta: Arcan,2002), hlm.38
- Zakiah Daradjat, 2012, *Ilmu Pendidikan Islam, Bumi Aksara*, Jakarta, Cet. X.



## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah

b. Pengutipan tidak boleh menimbulkan kerugian atau pelanggaran hak cipta

2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## LAMPIRAN I PEDOMAN WAWANCARA

### Peranan Orang Tua Dalam Mengurangi Kecanduan *Game Online* Pada Remaja Di Desa Sukaping Kecamatan Pangean Kabupaten Kuatan Singingi

NO	VARIABEL	INDIKATOR	INSTRUMEN
1	Peran Orangtua	Sebagai Motivator	1. Apakah anak anda pernah bermain <i>game online</i> saat menggunakan gadget ? 2. Apakah anak anda selalu fokus bermain <i>game online</i> saja sehingga jarang bermain keluar rumah? 3. apakah anda memberikan pemahaman mengenai dampak positif dan negatif dari <i>game online</i> pada anak ?
		Sebagai Fasilitator	4. Apakah anda memberikan izin anak untuk bermain <i>game online</i> ? 5. Berapa lama durasi yang diberikan kepada anak dalam menggunakan Gadget atau bermain <i>game online</i> ?
		Sebagai Mediator	6. Apakah saat anak memegang gadget selalu untuk bermain <i>game online</i> ? 7. Apakah anak menghabiskan banyak waktu untuk bermain <i>game online</i> ?
2.	Mengurangi Kecanduan <i>Game Online</i>	Bentuk upaya yang dilakukan orangtua	8. Apakah upaya yang dilakukan sebagai orang tua untuk membuat anak mengurangi kebiasaan bermain <i>game online</i> ? 9. Apakah upaya yang anda lakukan mampu

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu mass
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

	<p>membuat anak mengubah kebiasaan bermain <i>game online</i>?</p> <p>10. Apakah anda pernah memberikan sikap tegas kepada anak yang telah kecanduan <i>game online</i>? Seperti apa bentuk tegas tersebut?</p> <p>11. Adakah upaya Anda untuk mengenalkan anak pada dunia luar sehingga Anak tertarik dan tidak terpaku pada gadget dan kebiasaan bermain <i>game online</i>?</p> <p>12. Upaya apa yang dilakukan untuk memelihara anak agar bijak menggunakan Gadget serta terhindar dari kecanduan <i>game online</i> lagi?</p>
--	--

**PEDOMAN WAWANCARA NARASUMBER PENDUKUNG**

1. Seberapa sering anda bermain *game online* ?
2. Apa penyebab anda sering bermain gameonline ?
3. Tindakan apa yang diberikan oleh orang tua anda ketika anda sering bermain *game online* ?
4. Apakah pernah orang tua anda memberikan pemahaman kepada anda tentang dampak bermain *game online*?
5. Apakah anda menerapkan apa yang di perintahkan oleh orang tua anda?



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu mass
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## LAMPIRAN II DOKUMENTASI



**Wawancara Dengan Bpk. Amir Husin (Orang Tua I)**



**Wawancara Dengan Bpk. Tapriadi (Orang Tua 2)**



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu mass
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



**Wawancara Dengan Bu Ismaida (Orang Tua 3)**



**Wawancara Dengan Remaja**

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu mass
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



**Desa Sukaping Kecamatan Pangean**





KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU  
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI

كلية الدعوة و علم الاتصال

FACULTY OF DAKWAH AND COMMUNICATION

Jl. H.R. Soebrantas No. 155 KM. 15 Simpang Baru Panam Pekanbaru 28293 PO. Box. 1004 Telp. 0761-562223  
Fax. 0761-562052 Web.www.uin-suska.ac.id, E-mail: lain-sq@pekanbaru-indo.net.id

Pekanbaru, 16 Juni 2022

Nomor : B-1757/Un.04/F.IV/PP.00.9/06/2022  
Sifat : Biasa  
Lampiran : 1 (satu) Exp  
Hal : Mengadakan Penelitian.

Kepada Yth,  
**Kepala Dinas Penanaman Modal dan  
Pelayanan Terpadu Satu Pintu  
Provinsi Riau**  
di  
**Pekanbaru**

**Assalamu'alaikum wr. wb.**

Dengan hormat,

Kami sampaikan bahwa datang menghadap bapak, mahasiswa kami:

N a m a	: AFDAL ZIKRY
N I M	: 11840213676
Semester	: VIII (DELAPAN)
Jurusan	: Bimbingan Konseling Islam
Pekerjaan	: Mahasiswa Fak. Dakwah dan Komunikasi UIN Suska Riau

Akan mengadakan penelitian dalam rangka penulisan Skripsi tingkat Sarjana (S1) pada Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau dengan judul:

**"Peranan Bimbingan Keluarga dalam Mengurangi Kecanduan Game Online pada Remaja di Desa Sukaping Kecamatan Pangean Kabupaten Kuantan Singingi.**

Adapun sumber data penelitian adalah :  
**Kepala Desa Sukaping Kecamatan Pangean Kabupaten Kuantan Singingi.**

Untuk maksud tersebut kami mohon Bapak berkenan memberikan petunjuk-petunjuk dan rekomendasi terhadap pelaksanaan penelitian tersebut.

Demikianlah kami sampaikan dan atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

Wassalam  
Kuasa Dekan,



**Dr. H. Arwan, M.Ag**  
NIP. 19660225 199303 1 002

Tembusan:

1. Mahasiswa yang bersangkutan

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

Diilindungi Undang-Undang



## BIOGRAFI PENULIS

Afdal Zikry lahir di Sukaping pada tanggal 15 Februari 1999, anak pertama dari dua bersaudara dari pasangan Suhardi dan Alm Siti Warida. Penulis menyelesaikan pendidikan dasar di SDN 008 Sukaping kecamatan Pangean 2011. Kemudian melanjutkan pendidikan sekolah menengah di MTS N 1 Pangean dan tamat pada tahun 2014.

Pada tahun 2014 penulis melanjutkan sekolah menengah atas di SMAN 1 Pangean dan tamat pada tahun 2017. Pada tahun 2018 penulis melanjutkan pendidikan di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau Fakultas Dakwah Dan Komunikasi Prodi Bimbingan Konseling Islam ( BKI ) untuk meraih gelar sarjana dalam jenjang starta satu (S1)

Tahun 2021, penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Teluk Pauh Kecamatan Pangean, kemudian di tahun yang sama penulis juga melaksanakan Pelatihan Kerja Lapangan (PKL) di Kantor Urusan Agama (KUA) di Tampan Pekanbaru.

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu mass
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.