

## BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### A. Gambaran Objek Penelitian

#### 1. Profil Desa Jepang Wetan Mejobo Kudus

##### a. Asal-usul Desa Jepang

Desa Jepang adalah desa yang letaknya di Kabupaten Kudus atau di Kecamatan Mejobo. Desa tersebut memiliki nama yang didasarkan pada nama Aryo Penangsang atau biasa dikenali dengan Adipati Jipang. Keberadaan Desa Jepang sendiri memang selalu dikaitkan dengan keberadaan Masjid Wali. Menurut keterangan juru pelihara Gapura Padasuka di Masjid Wali Al Ma'mur, desa yang letaknya di Kabupaten Kudus, Kecamatan Mejobo ini dulunya adalah sebuah rawa besar tempat singgahnya murid kesayangan Sunan Kudus, Aryo Penangsang atau lebih dikenal dengan Adipati Jipang, yang tengah menempuh perjalanan untuk menuntut ilmu agama dari tempat asalnya di Kadipaten Jipang di Kabupaten Blora ke pondok pesantren milik Sunan Kudus.

Hasil wawancara yang didapatkan penulis oleh Pak Indarto selaku Keplaku Kepala Desa Jepang Wetan menuturkan:

"Untuk wilayah di Jepang Wetan ini memang dulunya adalah rawa yang dimana tempat singgah muridnya Jafar Sodiq atau sunan Kudus."<sup>1</sup>

Dari nama Adipati Jipanglah nama desa ini diambil. Sunan Kudus mengetahui kebiasaan santrinya dan merasa iba dimana rasa iba ini muncul dengan membangun masjid agar sang murid dapat beribadah dan beristirahat di sana. Masjid ini mulai dibangun sekitar abad ke-16 oleh Sunan Kudus dan kemudian dilanjutkan oleh Adipati Jipang. Masjid tersebut kemudian diberi nama Masjid Wali karena memiliki *Soko Papat* (tiang utama dari kayu) seperti masjid yang dibangun oleh para wali. Selain sebagai tempat persinggahan Aryo Penangsang.

Menurut cerita rakyat lainnya, masjid ini juga digunakan sebagai tempat pertemuan wali. Masjid ini juga menyimpan beberapa peninggalan Sunan Kudus asli, seperti gapura paduraksa, mustoko masjid, empat saka guru, dan makam kuno.

---

<sup>1</sup> Hasil Wawancara oleh Pak Indarto Selaku Kepala Jepang Wetan, transkrip wawancara

Gapura merupakan salah satu bagian masjid yang memiliki keistimewaan karena merupakan simbol perpaduan antara ulama dari Wali Sanga dan Umarok dari Kerajaan Demak yang disatukan oleh sebuah atap. Selain itu, masyarakat setempat hingga kini masih melestarikan tradisi di Masjid Wali seperti tradisi Rebo Wekasan yang selalu dilakukan di hari rabu terakhir pada bulan Safar menurut hitungan kalender Jawa. Pada hari tersebut air dari sumur peninggalan Sunan Kudus dibagikan dan ingkung ayam disuguhkan di masjid agar semua hajat dapat dengan lancar dilakukan.

Selaras dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh penulis kepada pak Indarto:

"Untuk masyarakat di Jepang ini memang rutin adanya rebo wekasan di setiap tahunnya. Dimana sekolah, karang taruna, ipnu-ippnun serta seluruh masyarakat juga ikut berpartisipasi"<sup>2</sup>

Berlandaskan prasasti yang dimiliki, imbuhan Al Makmur ditambah oleh ulama di Desa Karangmalang, yaitu Sayyid Dloro Ali tahun 1917.<sup>3</sup>

b. Visi

"Terwujudnya masyarakat Jepang yang sejahtera, religius, maju, mandiri, dan berkeadilan".

c. Misi

- Mewujudkan tata pemerintahan yang baik good government.
- Pemberdayaan UMKM dan lembaga keuangan masyarakat yang ada di desa.
- Meningkatkan kualitas masyarakat desa Jepang yang mumpuni dan meningkatkan kualitas dan
- Meningkatkan kehidupan masyarakat yang religius, demokrasi, dan solidaritas social.

## 2. Kondisi Geografis, Sosial Demografis, Kultur dan Ekonomi Desa Jepang

a. Letak Georafis

Desa Jepang berada di Kabupaten Kudus, Kecamatan Mejobo yang letaknya berada di tengah Kecamatan. Terdapat dua dusun di Desa ini dengan penduduknya didominasi dengan pekerjaannya sebagai Petani. Luas wilayah desa Jepang yaitu

---

<sup>2</sup> Hasil Wawancara oleh Pak Indarto Selaku Kepala Jepang Wetan, transkrip wawancara

<sup>3</sup> Sugeng Indarto, "Wawancara 1" (Evita Citra Dewi, 2023).

338,729 Ha. Beberapa Dusun yang ada di Desa Jepang yaitu Pendem Wetan, Pendem Kulon dan dusun Jepang.<sup>4</sup> Desa Jepang memiliki beberapa batasan wilayah, yaitu:

- 1) Batas Utara: Desa Megawon
- 2) Batas Selatan: Desa Gulang dan Desa Payaman
- 3) Batas Barat: Desa Jepang Pakis
- 4) Batas Timur: Desa Mejobo

b. Sosial Demografis

Sosial-Demografis sendiri merupakan bidang kajian kependudukan yang berkaitan dengan pertumbuhan atau susunan penduduk. Keadaan Demografis Masyarakat Jepang yaitu:

- 1) Jumlah kepala keluarga : 5437 KK
- 2) Jumlah penduduk menurut jenis kelamin :
  - a) Jumlah laki-laki : 9154 orang
  - b) Jumlah perempuan : 9458 orang

c. Kultur

- 1) Jumlah penduduk menurut agama
  - a) Islam : 15287
  - b) Kristen : -
  - c) Hindu : -
  - d) Budha : -
- 2) Jumlah sarana prasarana kegiatan keagamaan :
  - a) Masjid : 4 buah
  - b) Musholla : 8 buah
  - c) Gereja : -
  - d) Wihara : -
  - e) Candi : -<sup>5</sup>

d. Ekonomi

Perekonomian masyarakat di Desa Jepang dalam memenuhi kebutuhan sehari-hari dapat dilihat dari berbagai sektor, termasuk sektor petani, sektor pedagang, dan sektor wirausaha. Sebagian besar penduduk Desa Jepang menggantungkan hidup mereka pada aktivitas pertanian, seperti menjadi petani atau buruh tani. Selain itu, mereka juga mencari nafkah melalui pekerjaan di sektor-sektor lain seperti pabrik, perdagangan, jasa sopir, dan bidang lainnya. Rincian lebih

---

<sup>4</sup> Kantor Balaidesa Jepang, “Dokumentasi Desa Jepang” (Kudus: Evita Citra Dewi, 2023).

<sup>5</sup> Kantor Balaidesa Jepang, “Dokumentasi Desa Jepang” (Kudus: Evita Citra Dewi, 2023)

lanjut tentang mata pencaharian masyarakat Desa Jepang bisa dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Struktur Mata Pencaharian Menurut Sektor
  - a) Sektor Pertanian
    - (1) Petani : 15 Orang
    - (2) Buruh tani : 241 Orang
  - b) Pemilik usaha tani : 43 Orang
  - c) Sektor Perternakan
    - (1) Buruh usaha perternakan : 17 Orang
    - (2) Pemilik usaha perternakan : 8 Orang
  - d) Sektor Industri Menengah dan Besar
    - (1) Karyawan Perusahaan Swasta : 76 Orang
    - (2) Karyawan perusahaan pemerintahan : 22 Orang
    - (3) Pemilik perusahaan :-
  - e) Sektor Jasa
    - (1) Usaha Transportasi dan Perhubungan: 10 Orang
    - (2) Usaha warung, rumah makan, dan restoran : 24 Orang<sup>6</sup>
- 2) Pendapatan Perkapita
  - a) Pendapatan perkapita menurut sektor usaha
    - (1) Pertanian
      - (a) Jumlah rumah tangga petani : 1347 keluarga
      - (b) Jumlah total anggota rumah tangga petani : 4525 keluarga
      - (c) Jumlah rumah tangga buruh tani : 507 keluarga
      - (d) Jumlah anggota rumah tangga buruh : 1761 keluarga
      - (e) Jumlah pendapatan perkapita dari sektor pertanian untuk setiap rumah tangga pertanian : Rp 50.000 / hari
    - (2) Perternakan
      - (a) Jumlah rumah tangga perternakan : 1347 keluarga
      - (b) Jumlah total anggota rumah tangga buruh perternakan : 2741 keluarga
      - (c) Jumlah rumah tangga buruh perternakan : 120 keluarga
      - (d) Jumlah anggota rumah tangga buruh perternakan : 1712 keluarga

---

<sup>6</sup> Kantor Balaidesa Jepang, "Dokumentasi Desa Jepang" (Kudus: Evita Citra Dewi, 2023).

- (e) Jumlah pendapatan perkapita dari sektor peternakan untuk setiap rumah tangga peternakan : Rp. 50.000 /hari
- (3) Pedagang
- (a) Jumlah rumah tangga pedagang : 57 keluarga
- (b) Jumlah anggota rumah tangga pedagang: 128 keluarga
- (c) Jumlah pendapatan perkapita dari sektor pedagang untuk setiap rumah tangga pedagang : Rp. 50.000 / hari.
- 3) Pendidikan Masyarakat

Pendidikan memegang peranan krusial dalam masyarakat, dan tak bisa disangkal bahwa kehadiran lembaga pendidikan, baik yang bersifat resmi maupun informal, di Desa Jepang Wetan telah secara bertahap memberikan kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan tingkat pengetahuan di kalangan warganya. Sebagai akibatnya, kesediaan untuk menerima perubahan dan penyegaran dalam masyarakat Desa Jepang Wetan juga mengalami peningkatan. Dengan kata lain, desa tersebut mulai menunjukkan tanda-tanda transformasi dan perkembangan.

Berdasarkan data yang terdokumentasi dalam Buku Daftar Profil Desa Jepang Wetan tahun 2023, masyarakat Desa Jepang Wetan masih dapat dikategorikan sebagai kelompok yang sedang mengalami perkembangan dalam hal pendidikan. Oleh karena itu, sulit untuk mengklasifikasikannya sebagai maju atau tertinggal dalam hal pendidikan. Hal ini terbukti dengan data tingkat pendidikan penduduk yang tercatat mulai tahun 2023, sebagai berikut:

Tabel 4.1  
Perincian Tingkat Pendidikan Masyarakat Desa Jepang Wetan.<sup>7</sup>

No	Tingkat Pendidikan	Jumlah
1.	Belum / Tidak Sekolah	372
2.	Tidak Tamat Sekolah Dasar	786
3.	Tamat Sekolah Dasar/Sederajat	1.543
4.	Tamat SMP/Sederajat	995
5.	Tamat SMA/ sederajat	1.300

<sup>7</sup> Bapak Indarto, wawancara oleh penulis, 29 Mei, 2023. Wawancara 1, transkrip

6.	Tamat D-1	48
7.	Tamat D-2	73
8.	Tamat D-3	85
9.	Tamat S1	167
10.	Tamat S2	7
<b>TOTAL</b>		<b>5.376</b>

Selain itu, bangunan di bidang pendidikan di Desa Jepang Wetan Kecamatan Mejobo Kabupaten Kudus sudah berdiri sehingga bisa berjalan dengan baik, terlihat dari sarana dan prasarana yang sudah ada antara lain:

Tabel 4.2

Sarana dan Prasarana Pendidikan Desa Jepang Wetan:

No	Sarana dan Prasarana Sekolah	Jumlah
1	Play Group	2
2	Sekolah Dasar	5
3	Madrasah Ibtidaiyah	3
4	TPQ	3
5	Sekolah Menengah Pertama	2
6	Sekolah Menengah Atas	1
<b>TOTAL</b>		<b>16</b>

Dari data tersebut, dapat diidentifikasi bahwa sebagian besar warga Desa Jepang Wetan Mejobo Kudus tidak mengikuti pendidikan formal, meskipun tetap ada usaha yang dilakukan oleh sebagian penduduk untuk memberikan pendidikan kepada anak-anak mereka sesuai dengan ketentuan pemerintah, baik dalam bentuk pendidikan formal maupun non formal.<sup>8</sup>

Kriteria orang tua dalam membimbing remaja kecanduan *game online* terdapat beberapa hal yang dapat dilihat dari perilaku anak remaja dimana sikap yang ditunjukkan lalai akan kewajiban dalam belajar dan bertumbuh kembang remaja

---

<sup>8</sup> Bapak Indarto, wawancara oleh penulis, 29 Mei, 2023. Wawancara 1, transkrip.

## B. Data Hasil Penelitian

### 1. Perilaku Seorang Remaja yang Kecanduan *Game Online* di Desa Jepang Wetan Kecamatan Mejubo Kabupaten Kudus

Dari hasil penggalian data wawancara peneliti menemukan beberapa perilaku yang diperlihatkan oleh seorang remaja yang kecanduan *game online*. Mahardika mengungkapkan bahwa bermain *game online* bisa berdampak negatif di bidang fisik, psikologis, dan sosial. Dalam hal bermain *game online*, remaja dapat mengalami penurunan dalam interaksi sosial dengan teman dan keluarganya, karena sebagian besar waktu dihabiskan dalam dunia *game online*.

Dari sisi psikologis, remaja yang terjerumus dalam kecanduan permainan cenderung terus melayangkan pikiran mereka pada permainan yang sering dimainkan, mengalami kesulitan dalam memusatkan perhatian saat belajar atau bekerja, serta mencari berbagai cara untuk kembali bermain *game*. Sementara secara fisik, paparan radiasi cahaya komputer yang berlangsung secara terus-menerus dapat menimbulkan resiko kerusakan pada saraf mata dan otak.<sup>9</sup>

Peneliti melakukan pengamatan pada anak dengan mengamati kebiasaan yang dilakukan sehari-hari. Keseharian anak yang kecanduan *game online* ini hanya bermain *game online* di setiap kesempatan. Perilaku ini ditunjukkan saat kegiatan pulang sekolah, dimana anak tidak makan siang terlebih dahulu, tidak sholat, mengaji tidak dilakukan, mandi harus dipaksa oleh kedua orang tua dari Bagas. Kegiatan dirumah Bagas, dimana sang anak sering di paksa untuk pergi mengaji di masjid oleh kedua orang tuanya namun Bagas ini langsung menunjukkan sikap yang tidak sopan dan marah terhadap kedua orang tuanya. Paksaan-paksaan sering muncul di kehidupan keluarga Bagas karena sang putra yang mulai berubah dari sikap dan perilaku.<sup>10</sup>

Berdasarkan hasil penelitian ditemukan dampak yang ditimbulkan akibat bermain *game online* yaitu perubahan perilaku anak dari yang positif menjadi negative. Dari hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan Bapak Karto dan Ibu Warsinah yang memiliki seorang anak remaja bernama Bagas Adi Saputra. Beliau memberikan penjelasan bahwa sifat pada Bagas sebelum mengenal *game online* itu aktif, ceria, ramah, sopan dan

---

<sup>9</sup> Maria Agustina Lebho et al., "Perilaku Kecanduan Game Online Ditinjau Dari Kesenian Dan Kebutuhan Berafiliasi Pada Remaja," *Journal of Health and Behavioral Science* 2, no. 3 (2020): 202–12.

<sup>10</sup> Evita Citra Dewi, "Hasil Observasi" (Kudus: Evita Citra Dewi, 2023).

satun, giat belajar, jujur, rajin ibadah, rajin membantu orang tua, memiliki banyak teman serta kegiatan sehari-hari juga seperti anak-anak pada umumnya.

Namun seiring berjalannya waktu dan perkembangan teknologi yang canggih membuat Bagas mengenal dunia *game online* dengan mudah lewat media sosial, sehingga membuat ketertarikan dimana menimbulkan keingintahuan pada Bagas. Dari sikap yang positif tadi sekarang terdapat dampak negative pada anak ini, yang awalnya rajin disetiap aktivitas, ramah, giat belajar, rajin membantu orag tua, sopan santun, dan banyak teman. Sekarang ini menjadi pribadi yang murung, sering dikamar, waktu habis hanya bermain *game*, malas, emosi, suka melawan, sulit diatur, sering begadang, jarang makan, keras kepala, suka berbohong, berkata kasar. Akhirnya aktivitas yang biasa dilakukan jadi tidak dilakukan akibat bermain *game online*.<sup>11</sup>

Kasus seperti ini peneliti peroleh dari wawancara dengan orang tua dari anak yang kecanduan *game online*. Beliau Bapak Karto dan Ibu Warsinah sebagai orang tua yang menyampaikan perubahan sikap dan sifat pada anak mereka.<sup>12</sup> Bagas ini memiliki perubahan yang drastis setelah mengenal dunia *game online*. Bapak Karto dan Ibu Warsinah menyampaikan bahwa Bagas menjadi anak pemalas, emosian, keras kepala, suka melawan, suka berbohong, susah diatur dan berkata kasar. Orang tua yang melihat anaknya seperti itu menjadi khawatir. Perkembangan yang mulai pesat dan kian meluas ini menjadi keresahan orang tua pada perkembangan dalam membimbing anak yang mengalami kecanduan *game online*.

Sebagaimana hasil observasi, peneliti menemukan pada saat bermain *game online* di area rumah anak akan sibuk dengan gadget yang dirinya punya. Permainan *game online* yang dimainkan terkadang kalah sehingga anak mengumpat keras, umpatan demi umpatan di ucapkan dengan faseh layaknya orang yang sudah terbiasa mengumpat dengan kalimat kotor. Jika umpatan itu didengar oleh ibu atau ayah Bagas, maka Bagas akan dimarahi, dikurung dalam kamar, dan bahkan gadget disita. Setelah kejadian itu terjadi anak tersebut akan menunjukkan aksinya dengan marah-marah serta menggedor pintu kamar, terkadang dia akan menagis dan menghancurkan barang-barang dikamarnya. Aksi tersebut

---

<sup>11</sup> Evita Citra Dewi, "Hasil Observasi" (Kudus: Evita Citra Dewi, 2023)..

<sup>12</sup>Traskip Wawancara yang dilakukan peneliti kepada Bagas, 29 Mei 2023

membuat orang tua khawatir dan mengembalikan gadget anaknya.<sup>13</sup>

Pada dasarnya setiap orang tua memiliki kendala pada proses pembentukan karakter dan membimbing anak untuk menjadi pribadi yang baik. Seiring berjalannya waktu anak akan di arahkan atau dibimbing dengan aturan-aturan yang ada pada setiap keluarga. Apapun yang diarahkan orang tua pasti ingin anaknya bisa sukses dan berguna bagi setiap orang. Namun pada Bagas anak dari Bapak Karto dan Ibu Warsinah ini memiliki masalah kecanduan *game online* sehingga orang tua memiliki kendala yang sulit untuk membimbing ataupun mengarahkan. Pada anak ini yang kecanduan *game online* perubahan sikap yang berubah drastis seperti menutup diri kepada orang sekitar yang membuat orang tua khawatir tentang tumbuh kembang pada anak.

Penuturan juga disampaikan oleh sang anak, Bagas menyadari perubahan yang terjadi pada dirinya. Dulu yang awalnya suka bersosialisasi, aktif, giat belajar, rajin, suka membantu orang tua dan bermain bersama teman-temannya tanpa gadget sekarang berubah menjadi malas bersosialisasi dan lebih banyak waktu dihabiskan untuk bermain *game online*.

Perubahan seperti itu dirasakan Bagas setelah mulai rutin dalam bermain *game online*. dunia *game* yang mengasikkan sehingga membuat Bagas terlena dengan dunia yang dimainkan. Bagas menyampaikan bahwa dirinya dulu sering mengantuk saat sekolah. Pelajaran yang diajarkan oleh guru bagi Bagas itu tidak penting karena Bagas hanya memikirkan cara bermain *game online* untuk menang dan mencapai level selanjutnya. Di sekolah Bagas juga tidak memperdulikan pelajaran karena tidak fokus dengan penyampaian guru di sekolah. Dari tidak fokus itu dampak menjalar pada penglihatan Bagas yang mulai memudar karena keseringan bermain *game online* dan memandang gadget setiap saat.

Bagas menyampaikan bahwa dirinya dulu sering merasa pusing jika memainkan gadget terlalu lama. Namun dikarenakan kecanduan jadi dipaksakan untuk bermain *game online* yang mengakibatkan dirinya memiliki kesehatan yang kurang baik. Ini juga baru disadari Bagas karena dampak yang terjadi ini masih sering dirasakan walaupun sudah mengurangi bermain *game online* sekarang.

---

<sup>13</sup> Evita Citra Dewi, "Hasil Observasi" (Kudus: Evita Citra Dewi, 2023).

Bagas mengatakan *game online* adalah hal yang wajib dimainkan disetiap kali ada kesempatan. Permainan yang Bagas gemari sehingga menjadi kecanduan tersebut menimbulkan sikap malas gerak. Sehingga aktivitas yang biasa Bagas lakukan seperti beribadah, belajar, mengaji tersebut menjadi terbengkalai dan tidak dilakukan. Bagas yang awalnya anak cerdas dengan berbagai prestasi akademik yang didapatkan menjadi terganggu adanya *game online* yang sering dimainkan. Hal tersebut membuat nilai akademik Bagas menjadi menurun drastis karena tidak mau belajar. Kemalasan yang ada pada diri Bagas juga berdampak pada kegiatan keagamaan yang biasa sering dilakukan. Bagas bisa terbilang anak yang sholeh. Dulunya bagas yang disiplin dalam beribadah menjadi anak yang jarang dan lupa akan kewajiban beribadah karena adanya *game online* yang dimainkannya.

Peneliti melakukan pengamatan terhadap anak, dimana perilaku yang menunjukkan sikap kecanduan pada *game online* pada Bagas dapat diamati oleh peneliti di kediaman keluarga Bapak Karto dan Ibu Warsinah. Putra keduanya memperlihatkan perilaku kecanduan *game online* karena setiap pulang dari sekolah Bagas langsung menuju ke kamar dan tidak berganti pakaian untuk keluar makan dahulu. Penuturan dari kedua orang tua Bagas mengenai sikap tersebut belum pernah terjadi sebelum mengenal *game online*. Bagas yang dulunya anak rajin dan disiplin sekarang menjadi anak malas, kegiatan-kegiatan yang biasas dilakukannya dulu sekarang hampir tidak pernah dilakukan seperti mengaji, beribadah dan belajar. Keseharian yang Bagas lakukan hanyalah bermain *game online* dari pagi menuju ke pagi lagi. Waktu dimana dirinya tidak bermain *game online mobile legend* hanya diwaktu kegiatan pembelajaran dan tidur.<sup>14</sup>

Pada dasarnya permainan online ataupun offline memang mengasikkan apalagi pada anak yang masih berusia 12 tahun. Sama halnya dengan anak satu ini, yakni Bagas yang juga menyukai *game online* berawal dari bermain *playstation*, namun karena perkembangan zaman yang sudah meluas Bagas beralih ke *game online* yang lebih modern seperti yang dimainkannya setiap waktu yakni *mobile legend*. Permainan yang dimainkan Bagas juga sudah melebar luas ke beberapa dunia maka dari itu Bagas bisa mengenal dunia *game online* seperti permainan *mobile legend*.

Bagas memiliki daya minat tinggi dengan *game online* tersebut sehingga dirinya menginginkan performa yang baik saat

---

<sup>14</sup> Observasi yang dilakukan peneliti, 29 Mei 2023

memainkan. Untuk mendapatkan performa tersebut Bagas harus merogoh kocek yang cukup menguras uang saku sekolahnya. Karena pada dasarnya bermain *mobile legend* membutuhkan hero yang mumpuni sehingga bisa mengalahkan permainan di pihak lawan.

Membeli 1 hero untuk menambah performa dalam bermain bisa merogoh kocek seharga 3jt. Hal tersebut juga diusakan oleh Bagas untuk mendapatkan uang dengan cara membohongi orang tua. Untuk mendapatkan uang membeli hero Bagas rela berbohong dengan orang tua jika uang tersebut akan digunakan untuk biaya sekolah seperti beli buku, alat tulis, les, dasi, spp. Sebagai orang tua bapak Karto dan ibu Warsinah berusaha memberikan yang terbaik. Jika sang anak meminta uang untuk kegiatan sekolah sebagai orang tua Bagas mereka hanya memberikan uang sesuai nominal yang anaknya minta.

Bagas mengatakan dirinya sering mengatakan kalimat kasar kepada siapapun yang mengganggu dirinya bermain *game online*. perilaku yang dulunya Bagas tidak pernah lakukan, karena adanya *game online* membuat Bagas hilang kendali dan mengeluarkan kalimat-kalimat kasar. Dengan sikap yang dimiliki Bagas ini membuat dirinya dijauhi oleh kawan-kawan di sekolah ataupun di lingkungan masyarakat. Bagas hanya memiliki 2 kawan saja itupun kawan-kawan sekolah dan masyarakat juga. Kawan-kawan Bagas ini juga gemar bermain *game online mobile legend* namun tidak memiliki kecanduan pada diri mereka.

Perubahan yang dialami Bagas juga terjadi pada fisiknya dulu dengan kecanduan *game online* yang dirinya lakukan seperti tangan sering gemetaran setelah memainkan *game online* tersebut. Hal itu awalnya tidak dipedulikan dengan serius oleh Bagas dan tetap bermain *game online*. Bagas beranggapan jika tidak memainkan *game online* dirinya akan kalah pada setiap permainan.

Peneliti mewawancarai terhadap kedua kawan dari Bagas yang berinisial AN dan DA. Keduanya merupakan kawan Bagas yang ada di sekolah dan lingkungan masyarakat, sekaligus yang mengenalkan dunia *game online* kepada Bagas. Namun bedanya, AN dan DA ini tidak memiliki kecanduan terhadap *game online* tersebut seperti Bagas, karena bisa dilihat dari perilaku dan sikap ketika bersosialisasi terhadap orang awam masih bisa fokus. Mereka juga tidak memiliki ciri-ciri yang menunjukkan kecanduan dengan *game online*.

Peneliti menanyakan kepada AN dan DA tentang perubahan sikap pada Bagas yang kecanduan *game online*. keduanya

menyampaikan bahwa Bagas gemar bermain *game online* setiap pulang sekolah baik itu di warnet dan *playstation* kebiasaan ini sudah diketahui oleh orang tua Bagas. Berdasarkan hasil wawancara dengan AN, Bagas dulunya merupakan anak yang pintar, aktif, giat belajar, dan disiplin. Namun setelah kecanduan *game online* Bagas menjadi pemalas dan sering bolos sekolah.<sup>15</sup>

Sesuai dengan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada AR bahwasannya:

"iyaa mba.. memang anak itu sering bermain gadget sampai jarang keluar malam"<sup>16</sup>

Setelah diberikan bimbingan selama 6 bulan secara private, guru Bagas menjelaskan perubahan kondisi anak didiknya yang mulai membaik. Perubahan tersebut dapat terlihat dari perilaku yang Bagas tunjukkan ketika sudah aktif belajar, dan mampu bersosialisasi dengan baik. Usaha ini juga membuat Bagas mengatur waktu antara belajar dan bermain *game online*.<sup>17</sup>

Berdasarkan hasil observasi dan penelitian dapat disimpulkan bahwa perilaku anak yang kecanduan *game online*. Dari sikap yang positif sekarang terdapat dampak negative pada anak, yang awalnya rajin disetiap aktivitas, ramah, giat belajar, rajin membantu orang tua, sopan santun, dan memiliki banyak teman. Sekarang ini menjadi pribadi yang murung, sering dikamar, waktu habis hanya bermain *game*, malas, emosi, suka melawan, sulit diatur, sering begadang, jarang makan, keras kepala, suka berbohong, berkata kasar. Penuturan juga disampaikan oleh sang anak, Bagas menyadari perubahan yang terjadi pada dirinya. Dulu yang awalnya suka bersosialisasi, aktif, giat belajar, rajin, suka membantu orang tua dan bermain bersama teman-temannya tanpa gadget sekarang berubah menjadi malas bersosialisasi dan lebih banyak waktu dihabiskan untuk bermain *game online*.

Perubahan seperti itu dirasakan Bagas setelah mulai rutin dalam bermain *game online*. dunia *game* yang mengasikkan sehingga membuat Bagas terlena dengan dunia yang dimainkan. Bagas menyampaikan bahwa dirinya dulu sering mengantuk saat sekolah. Bagas juga kehilangan konsentrasi belajar karena keseringan bermain *game online* mengakibatkan pada penglihatan

---

<sup>15</sup> Transkrip, "Wawancara 1 yang dilakukan peneliti kepada Bapak Indarto, 29 Mei 2023"

<sup>16</sup> Transkrip, "Wawancara 2 yang dilakukan peneliti kepada narasumber"

<sup>17</sup> Transkrip Wawancara 1 yang dilakukan peneliti kepada Bapak Indarto, 29 Mei 2023

Bagas yang mulai memudar. Bagas mengatakan *game online* adalah hal yang wajib dimainkan disetiap kali ada kesempatan. Permainan yang Bagas gemari sehingga menjadi kecanduan tersebut menimbulkan sikap malas beraktivitas.

Sesuai dengan penuturan yang disampaikan narasumber, bahwasanya:

"Saya memang mengalami gangguan konsentrasi ketika belajar mbak dan saya rasakan itu akibat keseringan nge game."<sup>18</sup>

Perilaku negatif pada Bagas terlihat pada saat kedua orang tua memberikan teguran agar tidak bermain *game online* jika sedang berkumpul keluarga atau setelah pulang sekolah, sikap yang ditimbulkan Bagas yakni memarahi, membantah, mengucap kalimat kasar, tidak sopan, menghancurkan barang-barang dikamarnya bahkan sampai berteriak. Sikap dan perilaku tersebut yang membuat kedua orang tua Bagas khawatir tentang perkembangan Bagas.

## **2. Peran Orang Tua Dalam Memberikan Bimbingan Pada Remaja Yang Kecanduan *Game Online* di Desa Jepang Wetan Mejobo Kudus**

Anak adalah anugerah dan amanah yang dititipkan oleh Allah kepada hambaNya. Kewajiban sebagai orang tua adalah memberikan pendidikan kepada anak yang dimulai sejak usia dini, memberikan bimbingan yang terbaik bagi anak. Orang tua hendaknya memiliki metode dalam membimbing anak baik dari segi pendidikan moral atau karakter, pendidikan ilmu agama, pendidikan ilmu pengetahuan, memberikan perhatian dan kasih sayang kepada anak, serta bersikap adil terhadap anak. Pada dasarnya anak memiliki kebiasaan sebagaimana orang tuanya, oleh karena itu sebagai orang tua harus memberikan suri tauladan bagi anaknya.<sup>19</sup>

Berdasarkan hasil wawancara dengan orang tua yang memliki peran dalam membimbing anak kecanduan *game online* ini menyampaikan bahwa sebagai orang tua sudah mengusahakan yang terbaik bagi anaknya, memberikan fasilitas yang mumpuni untuk anaknya, namun orang tua kurang memberikan perhatian dan kasih sayang terhadap Bagas putra mereka yang mengakibatkan

---

<sup>18</sup> Hasil wawancara dari bagas selaku narasumber

<sup>19</sup> Azizah Maulina Erzad, "Peran Orang Tua Dalam Mendidik Anak Sejak Dini Di Lingkungan Keluarga," *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal* 5, no. 2 (2018): 414–31.

anak tersebut beralih ke dunia *game online* untuk meluapkan segala permasalahan yang terjadi di lingkungannya<sup>20</sup>.

Sebagai orang tua yang memiliki anak kecanduan *game online* pasti memiliki kendala dalam membimbing anak, salah satunya mengenai sikap dan perilaku anak yang berubah-ubah. Hal tersebut membuat orang tua harus memiliki manajemen waktu yang tepat dan memberikan perhatian lebih terhadap anak agar kedekatan emosional dengan anak semakin erat, apalagi ketika orang tua disibukkan dengan pekerjaan yang membuat anak kurang pengawasan..

Di era sekarang perkembangan teknologi kian semakin pesat, semua informasi bisa di akses melalui gadget baik itu informasi positif maupun negatif. Peran orang tua dalam mengawasi penggunaan gadget sangat diperlukan guna mengantisipasi hal-hal negatif terjadi pada anak, salah satu hal yang bisa dilakukan orang tua adalah dengan membatasi penggunaan gadget berlebihan. Apabila orang tua tidak tegas dalam membimbing anak maka dampak negatif seperti kecanduan sangat mengkhawatirkan pada perkembangan mental dan psikis anak. Sedangkan pada masa sekarang anak-anak lebih mumpuni dalam bermain media sosial atau *game online*. Hal itu tentu menjadi pusat perhatian karena dampak negatif yang begitu mengkhawatirkan terlebih bagi anak-anak yang menggunakan gadget.

Kendala tersebut juga dialami oleh orang tua Bagas, beliau menjelaskan bahwa Bagas menjadi anak *introvet* setelah mengenal *game online* tersebut, sebagai orang tua keduanya mengkhawatirkan perkembangan psikis. Bagas jika sudah kecanduan bermain *game online* akan sulit untuk diajak bicara, bahkan diganggunpun akan membuat dirinya marah, hal itu mengakibatkan dirinya memiliki tempramental yang kuat terhadap siapapun.<sup>21</sup>

Peran yang diberikan oleh orang tua dalam membimbing anak dimana keduanya mampu melindungi dalam keadaan apapun agar anak merasakan adanya penjagaan, pengawasan, perhatian yang besar dari orang tua. Dengan begitu anak menjadi nyaman untuk mengutarakan semua hal-hal yang terjadi, bagaimanapun

---

<sup>20</sup> Wawancara yang dilakukan peneliti oleh narasumber, 29 Mei 2023

<sup>21</sup> Maria Agustina Lebho et al., "Perilaku Kecanduan Game Online Ditinjau Dari Keseharian Dan Kebutuhan Berafiliasi Pada Remaja," *Journal of Health and Behavioral Science* 2, no. 3 (2020): 202–12.

orang tua adalah rumah terbaik bagi anak untuk menceritakan segala sesuatu yang dirasakan oleh anak.<sup>22</sup>

Orang tua yang sudah sibuk dalam bekerja menjadikan anak kurang adanya pengawasan, keduanya mengusahakan apapun yang terbaik untuk anaknya supaya anak bisa nyaman untuk berkomunikasi tentang apa yang anak inginkan. Kekurangan orang tua yang membuat anak menjadi pembangkang dan menyepelekan nasehat dari orang tua bahkan tak sering anak berani menjawab kalau di berikan nasehat orang tua. Hal-hal kecil yang bisa dilakukan orang tua sedikit menyisipkan nasehat agar masa depan anak tidak terpaku pada *game online*.

Upaya-upaya yang dilakukan kedua orang tuanya dengan mengajak anak untuk liburan keluarga, makan diluar bersama keluarga, hal ini mengajarkan pada anak agar bisa mengenal dunia luar dari segi keindahan alam serta berkomunikasi. Upaya itu juga mengharapkan hal yang positif untuk anak agar mengurangi kecanduan bermain *game online*. Orang tua juga membatasi bermain *game online* namun putra keduanya sudah sulit untuk diajak berkomunikasi jadi setiap ada larangan dari orang tua untuk bermain *game online* pasti anak akan memberontak dan temperamental.

Pihak orang tua merasa perubahan pada anak mulai membahayakan. Apalagi pada masa sekarang membuat keduanya sulit memantau perkembangan, pergaulan anak yang akan semakin dewasa. Harapan orang tua pasti ingin anaknya sukses dan tidak kekurangan suatu apapun, sehingga memutuskan untuk mendatangkan pihak dari luar yang ikut serta membantu membimbing anak dari segi sosial, pendidikan, agama agar menjadi kepribadian yang baik, mengawasi dan mengontrol anak untuk mengurangi kecanduan pada *game online*. Sebaik-baiknya orang tua pasti ingin anaknya sukses dan tidak kekurangan suatu apapun.

Adanya guru private membantu orang tua bisa memantau perkembangan anak lewat guru privat. Beliau juga bisa mengajarkan pola perilaku, pola belajar, pola beragama yang efektif. Sebagai guru private pasti memiliki kemampuan yang berbeda dengan orang tua, pada segi teori, pendekatan, dan kemampuan penyampaian materi pendidikan lebih mumpuni. Harapan adanya guru privat ini bisa menambah konsentrasi anak

---

<sup>22</sup> Tjandrarini, *Bimbingan Konseling Keluarga*.

dalam belajar, berkomunikasi dengan baik dan mengurangi kecanduan bermain *game online*.<sup>23</sup>

Sebagai seorang pecandu *game online* Bagas merupakan anak kecanduan dengan kategori sedang, dimana kebiasaan-kebiasaan buruk yang terjadi akibat bermain *game online* sedikit-sedikit dapat berkurang. Bimbingan dan pengawasan dari kedua orang tua dengan guru private membuahkan hasil yang cukup signifikan pada Bagas. Jadi dapat dilihat dari kebiasaan baik yang dulu pernah dilakukan, sekarang memulai kembali kegiatan baik tersebut.

### C. Analisis Data Penelitian

#### 1. Analisis Perilaku Seorang Remaja Yang Kecanduan Game Online di Desa Jepang Mejobo Kudus

Lingkungan sosial memiliki pengaruh signifikan terhadap individu, memengaruhi tindakan dan perubahan perilaku mereka. Komponen lingkungan sosial yang umum meliputi lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, dan lingkungan teman sebaya. Teori ini didukung oleh Amsyari, yang menyatakan bahwa lingkungan sosial mencakup manusia lain di sekitar individu, termasuk tetangga, teman, dan bahkan orang-orang yang belum dikenal. Terkadang, pengaruh lingkungan sosial ini dapat negatif, terutama pada remaja, yang dapat mendorong mereka terlibat dalam perilaku sosial yang tidak pantas.<sup>24</sup>

Perilaku adalah serangkaian tindakan yang dilakukan oleh seseorang sebagai tanggapan terhadap sesuatu, kemudian menjadi kebiasaan karena keyakinan akan nilai tertentu. Secara esensial, perilaku manusia adalah aktivitas atau tindakan yang dapat diamati atau tidak diamati yang muncul melalui interaksi manusia dengan lingkungannya, mencakup pengetahuan, sikap, dan tindakan. Dalam konteks yang lebih rasional, perilaku dapat dijelaskan sebagai respons individu terhadap rangsangan eksternal. Respons ini terbagi menjadi dua bentuk, yaitu respons pasif, yang terjadi dalam diri individu dan tidak terlihat secara langsung oleh orang

---

<sup>23</sup> Hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada pak Indarto, “Wawancara 1.”

<sup>24</sup> Mensi M Sapara, Juliana Lumintang, and Cornelius J Paat, “Dampak Lingkungan Sosial Terhadap Perubahan Perilaku Remaja Perempuan Di Desa Ammat Kecamatan Tampanâ€™™ Amma Kabupaten Kepulauan Talaud,” *HOLISTIK, Journal Of Social and Culture*, 2020.

lain, dan respons aktif, yang dapat diamati secara langsung oleh orang lain.<sup>25</sup>

Berdasarkan pembahasan ini mengenai perilaku remaja yang kecanduan *game online* memiliki beberapa indikator yang menunjukkan bahwa remaja memiliki perubahan yang signifikan dalam berperilaku. Sekarang, banyak anak-anak telah mengenali permainan online, mereka bermain dengan perangkat yang mereka punya. Game online adalah permainan yang populer di kalangan anak-anak, remaja, dan orang dewasa. Tidak dapat dihindari bahwa anak-anak saat ini lebih suka bermain dengan perangkat mereka daripada bersosialisasi dengan teman sebaya. Kemungkinan mereka juga kurang familiar dengan jenis permainan yang dimainkan oleh anak-anak zaman dulu, karena anak-anak masa kini cenderung enggan untuk bermain seperti generasi sebelumnya. Indikator yang terjadi pada perilaku remaja ini salah satunya terpicu dengan kecanggihan pada dunia digital seperti gadget. Adapun beberapa indikator ciri khas perkembangan pada remaja diantaranya:

- a. Pertumbuhan fisik pada awal masa remaja berlangsung dengan sangat cepat, melebihi kecepatan pertumbuhan fisik dalam periode perkembangan sebelumnya maupun sesudahnya.
- b. Memiliki energi yang berlimpah secara fisik dan psikis yang mendorong mereka untuk berprestasi dan beraktivitas.
- c. Memiliki fokus perhatian yang lebih terarah kepada teman sebaya dan secara berangsur melepaskan diri dari keterikatan dengan keluarga terutama orang tua.
- d. Memiliki minat yang mendalam terhadap lawan jenis adalah salah satu ciri remaja dalam periode ini. Mereka tidak hanya melihat lawan jenis sebagai teman biasa, melainkan sudah mulai merasakan ketertarikan lebih dalam, bahkan hingga ke arah saling menyukai.
- e. Berada dalam fase transisi di antara masa kanak-kanak dan dewasa, mereka akan menghadapi beragam tantangan saat berusaha menyesuaikan diri dengan kehidupan dewasa.
- f. Mencari jati diri merupakan ciri khas dalam perkembangan remaja untuk mengatasi fase transisi yang telah disebutkan sebelumnya.

---

<sup>25</sup> Cahyo Tri Wibowo, "Analisis Pengaruh Kecerdasan Emosional (EQ) Dan Kecerdasan Spiritual (SQ) Pada Kinerja Karyawan," *Jurnal Bisnis Dan Manajemen (Journal of Business and Management)* 15, no. 1 (2015): 1–16.

Pada saat masa pandemi (covid-19) menyerang, anak-anak yang berstatus pelajar membutuhkan gadget untuk menerima pembelajaran secara daring (online), hal itu termasuk salah satu indikator yang membuat anak kecanduan pada dunia *game*. Di era teknologi yang pesat seperti sekarang remaja akan lebih pandai dalam mengakses dunia teknologi salah satunya mengakses permainan online. Sebagai orang tua yang terbelah *kudet* (kurang update) membuat pengawasan berkurang. Orang tua beranggapan anak yang belajar melalui gadget akan bertambah semangat dan giat belajar namun di pergunakan salah oleh anak.

Perilaku kecanduan *game* pada anak remaja memiliki pengaruh yang kuat, hal itu muncul karena berbagai faktor eksternal yakni pengaruh kawan sebaya. Ajakan dari kawan untuk bermain *game online* sulit ditolak. Gadget yang dimiliki sendiri juga menjadi faktor *esensial* yang menyuburkan kecanduan *game online*.<sup>26</sup> Bersamaan dengan adanya ajakan dari teman sebaya membuat Bagas mulai mengetahui dan mempelajari dunia *game* sehingga hal tersebut membuat dirinya terlena akan dunia fana yang diciptakan di permainan. Kecanduan pada *game online* membuat remaja mengalami penurunan perkembangan, hal tersebut dipahami melalui Perubahan perilaku remaja pada masa transisi dari masa anak-anak ke masa remaja, baik yang bersifat positif maupun negatif, dapat diamati melalui beberapa tindakan yang mereka lakukan. Proses ini dapat dijelaskan oleh periode peralihan yang dialami oleh remaja, yang sering kali ditandai oleh perilaku seperti mendebat, gelisah, dan keadaan emosi yang tidak stabil. Walaupun perilaku ini berkembang, sebagian besar berasal dari pengaruh-pengaruh yang ada dalam lingkungan mereka. Ini sering terjadi karena kurangnya pemahaman dari individu di sekitar remaja tentang proses dan signifikansi perkembangan remaja.<sup>27</sup>

Menurut Bimo Walgito, perilaku merupakan ekspresi dari kehidupan psikis. Perlu diingat bahwa perilaku individu tidak muncul begitu saja, melainkan muncul sebagai respons terhadap rangsangan dan stimulus yang mempengaruhi individu tersebut. Sementara menurut Notoatmojo, perilaku adalah tindakan yang dilakukan manusia. Faktor-faktor yang memengaruhi pembentukan perilaku dapat dikelompokkan menjadi dua jenis, yaitu faktor

---

<sup>26</sup> Dheri Hermawan and Wahid Abdul Kudus, "Peran Orang Tua Dalam Mencegah Anak Kecanduan Bermain Game Online Di Era Digital," *Jurnal Pendidikan Indonesia* 2, no. 05 (2021): 778–89.

<sup>27</sup> Panut Panuju and Ida Umami, *Psikologi Remaja* (Yogyakarta: Tiara Wacana Yogya, 1999).

internal, yaitu faktor-faktor yang ada dalam diri individu seperti kecerdasan, persepsi, motivasi, minat, emosi, dan lain sebagainya yang digunakan untuk mengelola pengaruh-pengaruh eksternal.<sup>28</sup> Para pemuda dan pemudi yang berusia antara 12 hingga 18 tahun, mengalami periode transisi penting dari masa anak-anak menuju kedewasaan. Selama periode remaja ini, mereka menghadapi transformasi drastis, baik dalam hal aspek fisik maupun psikologis, baik secara individu maupun dalam peran sosial mereka di keluarga, sekolah, dan masyarakat. Di tengah era milenium ini, remaja tumbuh dan berkembang dalam lingkungan yang dipenuhi dengan kemajuan teknologi yang memungkinkan akses mudah ke berbagai informasi yang mereka perlukan. Namun, kemudahan akses ini juga memiliki potensi dampak negatif jika tidak dikelola dengan baik.

Salah satu isu yang mendapatkan perhatian luas dalam masyarakat adalah penggunaan berlebihan *game online*. *Game online* adalah jenis permainan yang dapat dimainkan oleh banyak orang secara bersamaan melalui koneksi internet. Meskipun *game online* memiliki potensi untuk memberikan pengalaman hiburan dan membantu mengurangi stres serta kelelahan, saat ini seringkali digunakan secara berlebihan sebagai pelarian dari realitas kehidupan sehari-hari. Akibatnya, muncul masalah kecanduan *game online*.

Sebagaimana peneliti paparkan jika remaja yang mengetahui dunia digital dan cara pengoprasian gadget akan membuat remaja melakukan hal yang berlebihan. Hasil data peneliti menggambarkan adanya seorang remaja yang kecanduan *game online* hal itu membuat dampak negatif pada perkembangan remaja. Menurut Dusek dan Bezonsky, perilaku negatif pada remaja disebabkan oleh ketidaksesuaian antara perlakuan lingkungan dengan tuntutan perkembangan mereka. Pada tahap perkembangan ini, penting bagi orang tua untuk memahami perjuangan remaja dalam mencari identitas.<sup>29</sup> Remaja dianggap kurang cenderung daripada remaja untuk mengalami kecanduan *game online*. Remaja, yang berada dalam fase ketidakstabilan perkembangan, cenderung lebih rentan terhadap eksperimen baru yang mungkin mengarah pada kecanduan *game online*. Kecanduan *game online* memiliki potensi untuk memberikan dampak negatif pada remaja, oleh karena itu,

---

<sup>28</sup> Sapara, Lumintang, and Paat, "Dampak Lingkungan Sosial Terhadap Perubahan Perilaku Remaja Perempuan Di Desa Ammat Kecamatan Tampanâ€™™ Amma Kabupaten Kepulauan Talaud."

<sup>29</sup> Panuju and Umami, *Psikologi Remaja*.

perlu dilakukan upaya agar remaja dapat menghindari jebakan kecanduan *game online*.<sup>30</sup>

Ghuman & Griffiths, diungkapkan bahwa kecanduan *game online* memiliki konsekuensi yang serius pada remaja. Konsekuensi ini termasuk kurangnya perhatian terhadap interaksi sosial, hilangnya pengendalian atas penggunaan waktu, penurunan prestasi akademis, gangguan dalam relasi sosial, masalah keuangan, gangguan kesehatan, dan gangguan fungsi penting dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu risiko utama yang muncul akibat kecanduan *game online* adalah pengorbanan waktu yang ekstrem untuk bermain. Remaja yang terjebak dalam kecanduan ini semakin kesulitan dalam mengelola waktu mereka. Dampaknya, mereka melupakan kewajiban dalam kehidupan nyata serta peran yang harus mereka penuhi. Kecanduan *game online* memiliki potensi untuk menghadirkan konsekuensi negatif dan risiko serius bagi remaja yang terlibat. Dampak dari kecanduan ini dapat dikelompokkan ke dalam lima aspek yang berbeda, yaitu:

a. Aspek Psikologis

Banyaknya adegan dalam *game online* yang menampilkan perilaku kriminal dan tindakan kekerasan, seperti pertikaian, kerusakan, serta penghilangan nyawa secara tidak langsung, telah memberikan dampak pada kesadaran bawah sadar remaja, membuat mereka merasa bahwa realitas kehidupan sehari-hari mirip dengan dunia dalam *game online* tersebut. Gejala-gejala yang mungkin muncul pada remaja yang terpengaruh negatif oleh *game online* termasuk mudah terprovokasi, rentan terhadap perasaan emosional, dan cenderung menggunakan bahasa yang kurang pantas.

b. Aspek Akademik

Usia remaja, yang berada dalam fase sekolahnya, berfungsi sebagai siswa di lingkungan pendidikan. Tergantung pada *game online* dapat mengakibatkan penurunan prestasi akademis mereka. Waktu senggang yang pada dasarnya sangat cocok untuk mendalami materi pelajaran di sekolah, justru lebih sering digunakan untuk mengejar pencapaian dalam *game online*. Pada umumnya, konsentrasi remaja terganggu sehingga kemampuan mereka dalam menyerap materi pelajaran yang diajarkan oleh guru tidak mencapai tingkat optimal.

---

<sup>30</sup> Novrialdy, "Kecanduan Game Online Pada Remaja: Dampak Dan Pencegahannya."

### c. Aspek Sosial

Sejumlah pemain *game* merasa menemukan identitas mereka ketika terlibat secara emosional dalam menciptakan avatar saat bermain *game online*, menyebabkan mereka terperangkap dalam dunia khayalan yang mereka buat sendiri. Akibatnya, mereka bisa kehilangan kontak dengan realitas sekitar, mengakibatkan berkurangnya interaksi sosial di kehidupan nyata. Walaupun ada peningkatan dalam interaksi sosial secara online, pada saat yang bersamaan, terdapat penurunan interaksi sosial dalam kehidupan sehari-hari.

Remaja yang sering menghabiskan waktu di dunia maya cenderung mengalami kesulitan saat harus berinteraksi dalam kehidupan nyata. Mereka mungkin menunjukkan sikap yang kurang sosial, serta keengganan untuk berpartisipasi dalam aktivitas bersama dengan keluarga dan teman-teman. Kecanduan *game online* adalah salah satu ciri yang sering ditemui pada remaja semacam ini.

### d. Aspek Keuangan

Bermain *game online* kadang-kadang menuntut biaya, seperti pembelian voucher untuk tetap bisa bermain jenis *game online* tertentu. Bagi remaja yang belum memiliki pendapatan sendiri, mereka mungkin melakukan tindakan yang tidak jujur terhadap orang tua mereka, bahkan mencoba tindakan seperti pencurian agar bisa terus bermain *game online*.

### e. Aspek Kesehatan

Adanya kecanduan *game online* pada remaja telah mengakibatkan penurunan kesehatan mereka, yang disebabkan oleh penurunan daya tahan tubuh akibat kurangnya aktivitas fisik, kurangnya waktu tidur, dan kebiasaan sering terlambat makan.<sup>31</sup>

Efek dari kecanduan bermain *game online* sangat membahayakan untuk anak remaja yang masih labil dalam pergaulan. Dimana remaja akan ikut-ikutan jika diajak oleh kawan sebaya, apalagi kawan-kawan mengajak untuk bermain *game online*. Remaja yang terbilang masih baru dan polapikir serta sikap yang masih suka ikut-ikutan membuat dirinya terjerumus dalam dunia *game online*. Adapun dampak yang terjadi pada remaja akibat kecanduan *game online* terdiri dari dua aspek yakni:

---

<sup>31</sup> Novrialdy, "Kecanduan Game Online Pada Remaja: Dampak Dan Pencegahannya."

a. Dampak positif

Remaja yang memiliki kecanduan dalam bermain *game online* terdapat sedikit hal positif yang dapat diambil seperti mengasah otak karena pada setiap permainan dibutuhkan konsentrasi yang tinggi untuk memenangkan pertandingan dalam permainan.

Sebagaimana dengan penelitian ini dimana remaja yang kecanduan *game online* menjadi berkonsentrasi untuk menang. Konsentrasi yang tinggi membuat remaja tidak menghiraukan percakapan dari orang lain namun jika remaja ini bertanding dengan kawan sebaya yang tidak kecanduan serta jarang memainkan, maka permainan itu akan dimenangkan oleh remaja yang kecanduan *game online*.

b. Dampak negatif

Kegiatan yang bersangkutan dengan negative pasti memunculkan kerugian pada diri sendiri. Bersamaan dengan kecanduan bermain *game online* juga memiliki dampak negatif seperti kehilangan fokus saat mengerjakan sesuatu yang mengakibatkan prestasi dan produktivitas menurun.

Seperti halnya dengan pembahasan diatas terdapat remaja yang kecanduan *game online* sehingga berdampak buruk pada prestasi di sekolah seperti nilai-nilai akademik menurun, konsentrasi belajar kurang, dan lepas kontrol. Remaja yang kecanduan pada dunia maya salah satunya *game* akan membuat remaja tersebut berfikir hanya *game* kawan satu-satunya. Remaja tersebut akan kurang berinteraksi dengan khalayak sekitar, emosional, *introvert* dan produktivitas menurun.

Ketergantungan terhadap *game online* adalah bentuk ketergantungan terhadap teknologi internet yang dikenal sebagai gangguan kecanduan internet. Internet dapat memicu ketergantungan dalam berbagai aspeknya, termasuk ketergantungan pada permainan *smartphone* bermain *game* secara berlebihan. Pada aspek kecanduan *game online* juga memiliki beberapa tahapan yang perlu diketahui untuk mengklasifikasikan kecanduan sesuai dengan aspek tersebut. Berikut ini ada beberapa tahapan-tahapan kecanduan pada *game online*:

a. Kecanduan Ringan

Kecanduan bermain *game online* pada tahapan ringan disini hanya mempunyai durasi bermain >30 menit perhari, seringnya bermain *game online* dengan pola hidup tidak teratur dan malas dalam melakukan segala hal apapun.

b. Kecanduan Sedang

Kecanduan bermain *game online* pada tahapan sedang, memiliki durasi bermain mendekati tiga atau empat jam sehari. Dampak dari kecanduan tahapan sedang ini membuat seseorang sulit berkonsentrasi, mengantuk, serta mudah emosional dalam berbagai hal.

c. Kecanduan Berat

Ketergantungan bermain *game online* dalam bentuk yang parah adalah ketika permainan tersebut menjadi prioritas utama, dan individu bermain selama hingga lima jam tanpa berinteraksi dengan orang lain atau mengisolasi diri dari masyarakat. Di tahap ini, mereka juga cenderung menghabiskan uang secara terus-menerus hanya untuk bermain *game online*.

Resiko yang muncul dari kecenderungan bermain *game online* yang berlebihan adalah bahwa perilaku tersebut telah mencapai tingkat ketagihan sehingga masuk dalam kategori gangguan bermain game (*gaming disorder*), yang telah resmi diakui dalam “*International Classification of Diseases*” edisi 11. Diagnosa gangguan bermain *game* ini mulai diterapkan di beberapa negara sebagai kriteria untuk menentukan apakah seseorang dapat dikategorikan sebagai pecandu game atau tidak.<sup>32</sup>

## 2. Analisis Peran Orang Tua Dalam Memberikan Bimbingan Pada Remaja Yang Kecanduan *Game Online* di Desa Jepang Wetan Mejobo Kudus

Peran orang tua dalam pertumbuhan anak memegang peran yang sangat krusial untuk memastikan anak-anak tumbuh dengan nilai-nilai yang benar. Ini mencakup kemampuan orang tua dalam mengatur waktu anak untuk memastikan keseimbangan antara pendidikan, rekreasi, dan aktivitas lainnya. Hal ini bertujuan untuk memastikan bahwa penggunaan gadget oleh anak-anak dibatasi dan untuk mencegah mereka menjadi terlalu tergantung pada *game online* yang mungkin membuat mereka terpicik dan sulit dilepaskan. Dengan bimbingan dan pengawasan orang tua sejak dini dalam penggunaan gadget, serta manajemen waktu yang bijak, hal ini dapat mengurangi risiko kecanduan anak terhadap *game online* dalam gadget.

---

<sup>32</sup> Irpan Ali Rahman, Dini Ariani, and Nurul Ulfa, “Tingkat Kecanduan Game Online Pada Remaja,” *Jurnal Mutiara Ners* 5, no. 2 (2022): 85–90.

Peranan orang tua dalam konteks ini tidak terbatas pada kemampuan membagi dan mengontrol waktu bermain gadget anak, melainkan juga pentingnya mendidik anak dengan metode yang tepat. Dalam hal ini, pendidikan harus fokus pada interaksi langsung dengan anak, bukan sekadar menggunakan gadget sebagai alat untuk menenangkan atau memengaruhi perilaku anak agar patuh kepada orang tua.

Dalam keadaan saat ini, kebanyakan anak-anak sudah memiliki akses kepada perangkat elektronik, sementara orang tua mereka sibuk dengan berbagai tugas seperti pekerjaan dan tugas rumah. Sebagai anak, mereka sering kali merasa perlu memiliki perangkat tersebut sebagai teman bermain ketika orang tua mereka sibuk. Namun, ini adalah kesalahan serius yang memiliki konsekuensi berbahaya. Anak-anak yang terlalu sering menggunakan perangkat elektronik cenderung mengalami ketergantungan terhadapnya, mencari permainan online, dan akhirnya menjadi kecanduan game yang tersedia di perangkat.

Keluarga merupakan suatu komunitas manusia yang bersambung dan berkumpul dengan cara yang beragam, baik melalui tali darah, ikatan pernikahan, atau melalui penerimaan anak angkat. Keterikatan sosial dalam keluarga ini didasarkan pada hubungan yang erat secara emosional dan spiritual, di mana orang tua memiliki peran penting dalam pengawasan dan penyemangatan untuk mendorong pertumbuhan tanggung jawab sosial dalam lingkungan keluarga dan masyarakat.

Sejatinya, hasil penelitian dan teori tentang peran orang tua menunjukkan bahwa kunci utama terletak pada kemampuan orang tua untuk mengajarkan dan menerapkan nilai-nilai yang benar kepada anak-anak mereka. Oleh karena itu, kesuksesan seorang anak sangat bergantung pada sejauh mana orang tua memberikan perhatian, pengawasan, dan komunikasi yang efektif kepada mereka. Dalam konteks ini, peran orang tua dalam mencegah kecanduan bermain *game online* menjadi sangat signifikan. Dengan pendekatan serta perhatian yang diberikan oleh orang tua, anak-anak dapat terawasi dan terkendali, sehingga dapat menghindari potensi dampak negatif yang mungkin timbul.<sup>33</sup>

Orang tua memang menjadi suri tauladan, tempat berkeluh kesah, dan tempat berlindung bagi anak-anak. Anak merupakan anugerah dari Yang Maha Kuasa yang dipercayakan kepada

---

<sup>33</sup> Hermawan and Kudus, "Peran Orang Tua Dalam Mencegah Anak Kecanduan Bermain Game Online Di Era Digital."

orangtua. Oleh karena itu, orangtua memiliki kewajiban untuk melindungi, memelihara, merawat, memberikan dukungan, dan mendidik anak-anak mereka dengan penuh tanggung jawab serta penuh cinta kasih.

Sebagai orang tua memang sudah bertanggung jawab untuk memberikan bimbingan mengenai karakter, perilaku sosial, pendidikan, moral dan norma-norma masyarakat. Dalam pembahasan ini terdapat fenomena yang membahas mengenai peran orang tua dalam membimbing anak yang kecanduan *game online*. orang tua memang berperan penting untuk perkembangan pada anak, apalagi anak tersebut baru menuju pada masa remaja. Kali ini terdapat fenomena pada sebuah keluarga yang memiliki anak berkecanduan pada *game online*. Hal ini membuat orang tua cemas karena perkembangan anak yang tidak berjalan normal seperti anak-anak diluar sana.

Bagi orang tua yang masih menyesuaikan diri dengan teknologi pada zaman modern dan serba canggih membuat orang tua kewalahan dalam mengawasi anak. Akhirnya anak yang kurang pengawasan mencari pengalihan untuk memenuhi kebutuhan emosional melalui dunia *game online* yang ada pada gadget. Remaja satu ini memang gemar dalam bermain *game online* dari masih sekolah dasar sampai sekolah menengah pertama. Hal itu menyebabkan dirinya sulit untuk diarahkan, dinasehati, dibimbing oleh orang tuanya sendiri. Sehingga orang tua kesulitan dalam mengarahkan anak apalagi ditambah kesibukan diluar sana seperti bekerja.

Remaja jika sudah ketergantungan dengan gadget menjadi sulit untuk dilepaskan secara spontan, dimana hal itu orang tua membutuhkan tenaga ekstra untuk membantu keduanya menangani remaja yang kecanduan *game online* tersebut. Maka dari itu anak membutuhkan bimbingan dan konseling serta pengawasan yang sesuai dengan keadaan yang terjadi.

Bimbingan, dari asal katanya dalam bahasa Inggris "guidance," merujuk pada tindakan mengelola, memandau dan mengarahkan. Para pakar, seperti yang dijelaskan oleh Bimo, mendefinisikan bimbingan sebagai pendekatan yang dilakukan oleh seseorang terhadap individu atau kelompok dengan maksud membantu mereka mengatasi kesulitan sepanjang hidupnya dan mencapai kesejahteraan.<sup>34</sup>

---

<sup>34</sup> Shilphy A.Octavia, *Implementasi Manajemen Bimbingan Konseling Di Sekolah/Madrasah* (Yogyakarta: Deepublish, 2019).

Dalam sudut pandang yang berbeda, dikemukakan bahwa bimbingan merupakan suatu proses pemberian dukungan kepada individu dengan tujuan membantu mereka memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan untuk membuat keputusan atau perencanaan yang akan membantu mereka beradaptasi dengan lingkungan mereka dengan efektif.<sup>35</sup> Bimbingan adalah cara untuk memberikan dukungan kepada seseorang atau kelompok dengan tujuan meningkatkan pemahaman dan keterampilan mereka dalam mengatasi tantangan, sehingga mereka dapat berintegrasi dengan lingkungan mereka dan mencapai kebahagiaan dalam kehidupan mereka.

Konseling, berasal dari kata "counsel," bermakna berbicara bersama atau berdialog. Ini merujuk pada interaksi antara seorang konselor dan seorang konseli. Beberapa pakar juga memberikan beragam definisi mengenai konseling. Misalnya, Maclean menyebutkan bahwa konseling adalah suatu proses di mana terjalinlah komunikasi tatap muka antara seseorang yang sedang menghadapi masalah yang sulit diatasi dengan seorang konselor yang memiliki keahlian dalam membantu mengatasi masalah individu lainnya.<sup>36</sup>

Menurut Bimo, konseling adalah suatu upaya memberikan pertolongan kepada seseorang untuk mengatasi permasalahan atau kesulitan dalam hidupnya melalui proses wawancara dan pendekatan yang disesuaikan dengan situasi yang sedang dihadapi oleh individu tersebut, dengan tujuan meningkatkan kesejahteraan dalam kehidupannya.<sup>37</sup> Konseling adalah proses interaksi di mana konselor memberikan bantuan melalui wawancara atau percakapan kepada konseli dengan tujuan membantu mereka mengatasi masalah atau permasalahan yang sedang dihadapi.

Dalam konteks Islam, bimbingan dan konseling memiliki makna yang sangat komprehensif. Hal ini karena ajaran agama Islam hadir di dunia ini dengan maksud yang sangat mendasar, yakni untuk memberikan panduan, mengarahkan, serta memberikan nasihat kepada manusia agar mengikuti jalan kebenaran, yaitu jalan Allah yang akan membawa mereka menuju keselamatan dan kebahagiaan, baik dalam kehidupan dunia maupun di akhirat.

---

<sup>35</sup> Laela, *Bimbingan Konseling Keluarga Dan Remaja*.

<sup>36</sup> Laela, *Bimbingan Konseling Keluarga Dan Remaja*..

<sup>37</sup> A.Octavia, *Implementasi Manajemen Bimbingan Konseling Di Sekolah/Madrasah*.

Konseling Islami adalah suatu proses yang berfokus pada aspek spiritual dan materi dari individu klien, yang mendorong mereka untuk memahami tantangan yang mereka hadapi serta mengenali hakikat sejati dari diri mereka dan kewajiban untuk mengatasi masalah yang sedang dihadapi. Dalam konteks konseling Islami, masalah yang dihadapi oleh manusia pada dasarnya dianggap sebagai ujian dan cobaan dari Allah SWT, yang tujuannya adalah untuk memperkuat keimanan mereka kepada Allah SWT. Dalam kerangka ini, hal ini sejalan dengan ajaran Al-Qur'an, seperti yang terdapat dalam QS. Al-Baqarah/2: 155.

وَلَنَبْلُوَنَّكُمْ بِشَيْءٍ مِّنَ الْخَوْفِ وَالْجُوعِ وَنَقْصٍ مِّنَ الْأَمْوَالِ وَالْأَنْفُسِ وَالثَّمَرَاتِ ۗ وَبَشِيرِ

الصَّابِرِينَ ﴿١٥٥﴾

Artinya : "Dan sungguh akan kami berikan cobaan kepadamu, dengan sedikit ketakutan, kelaparan, kekurangan harta, jiwa dan buah-buahan. dan berikanlah berita gembira kepada orang-orang yang sabar".

Ayat di atas menjelaskan bahwa Allah swt. menggambarkan cobaan atau ujian yang diterima manusia biasanya bersifat material ataupun psikis. Pokok masalah pada manusia berupa fisik maupun non fisik hal itu merupakan subyek dan objek problema kehidupannya.

Pemberian cobaan yang diberikan Allah swt tidak memandang pada kasta. Cobaan diberikan kepada siapapun, dimanapun dan kapanpun. Allah swt memberikan cobaan kepada keluarga Bapak Karto dan Ibu Warsinah dengan memiliki seorang anak remaja yang kecanduan pada *game online*. Hal itu membuat keduanya cemas tentang perkembangan anak semata wayangnya. Pada setiap cobaan yang diberikan kepada Allah swt akan memiliki jalan keluar, sebagaimana dengan ayat Al-Qur'an Surat Al-Baqarah: 286

لَا يُكَلِّفُ اللَّهُ نَفْسًا إِلَّا وُسْعَهَا ۗ لَهَا مَا كَسَبَتْ وَعَلَيْهَا مَا اكْتَسَبَتْ ۗ رَبَّنَا لَا تُؤَاخِذْنَا إِن

دَسِينَا أَوْ أَخْطَأْنَا ۗ رَبَّنَا وَلَا تَحْمِلْ عَلَيْنَا إَصْرًا كَمَا حَمَلْتَهُ عَلَى الَّذِينَ مِن قَبْلِنَا ۗ

رَبَّنَا وَلَا تَحْمِلْنَا مَا لَا طَاقَةَ لَنَا بِهِ ۗ وَاعْفُ عَنَّا وَارْحَمْنَا ۗ أَنْتَ مَوْلَانَا

فَأَنْصِرْنَا عَلَى الْكُفْرِينَ ﴿٢٨٦﴾

Artinya: "Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya. Dia mendapat pahala dari kebaikan yang dikerjakannya dan dia mendapat siksa dari kejahatan yang diperbuatnya".

Orang tua yang hanya bisa ikhlas, tabah, dan sabar menerima ujian yang diberikan kepada keluarga. Apapun yang terjadi didunia ini pasti memiliki hikmah dibaliknya. Adapun hikmah yang didapatkan dari cobaan ini orang tua dapat berintropeksi dengan diri mereka dimana hal-hal yang kurang baik dapat diperbaiki untuk kebaikan keluarga mereka. Orang tua yang memiliki kesiapan yang lebih dari segi mental dan fisik masih tergolong sulit dalam melaksanakan kehidupan keluarga karena banyak sekali permasalahan yang mesti dihadapi saat telah berkeluarga, apalagi memiliki anak yang kecanduan pada *game online*, tentunya akan sangat merasa sulit. Karenanya, sebagai elemen yang utuh dalam lingkup keluarga, seharusnya orang tua dalam struktur keluarga bertugas menjalankan peran perawatan serta proses sosialisasi pada anak-anak. Karena ketika menjalani kehidupan sebagai bagian dari masyarakat yang lebih besar, keluarga merupakan fondasi pertama bagi perkembangan anak.

Peran orang tua dalam membimbing seorang anak remaja yang kecanduan *game online*, bukan hanya sebagai pembimbing saja, namun mampu sebagai perlindungan, relasi yang baik, namun juga bisa mengarahkan anaknya dengan konsisten dalam keadaan bisa memilih mana yang baik untuk perkembangannya.<sup>38</sup> Berbagai hal yang bisa dilakukan orang tua dalam melaksanakan perannya yaitu:

a. Peran Sebagai Komunikator

Berinteraksi dengan anak merupakan pendekatan yang sangat efisien untuk menghindari situasi yang tidak diinginkan. Melalui interaksi ini, orang tua dapat memahami sudut pandang dan pola pikir anak mereka, dan sebaliknya, anak juga dapat memahami keinginan orang tua mereka.

Al-Quran pun memberikan ajaran mengenai kebermaknaan komunikasi yang harmonis dalam lingkungan keluarga, sebagaimana yang diceritakan dalam kisah Nabi

---

<sup>38</sup> 123dok, "Orang Tua Dalam Peran Sebagai Konselor Dalam Keluarga," text-id.123dok.com, 2023.

Ibrahim dan Israil dalam Al-Quran Surah Ash-Shaffat ayat 102.

فَلَمَّا بَلَغَ مَعَهُ السَّعْيَ قَالَ يَسِيْرِيْ اِنِّيْ اَرَىْ فِي الْمَنَامِ اَنْيْ اَدْخُوكَ فَاَنْظُرْ مَاذَا تَرَىٰ ۚ

قَالَ يَتَابَتِ اَفْعَلُ مَا تُؤْمَرُ سَتَجِدُنِيْ اِنْ شَاءَ اللّٰهُ مِنَ الصّٰدِقِيْنَ ﴿١٠٢﴾

Artinya : “Maka tatkala anak itu sampai (pada umur sanggup) berusaha bersama-sama Ibrahim, Ibrahim berkata: "Hai anakku Sesungguhnya aku melihat dalam mimpi bahwa aku menyembelihmu. Maka fikirkanlah apa pendapatmu!" ia menjawab: "Hai bapakku, kerjakanlah apa yang diperintahkan kepadamu; insya Allah kamu akan mendapatiku Termasuk orang-orang yang sabar".

Dari ayat di atas, disampaikan pesan mengenai signifikansi komunikasi antara orang tua dan anak. Berkomunikasi dengan efektif berpotensi memperkuat ikatan, memupuk kepercayaan, dan memungkinkan adanya transparansi di antara anggota keluarga. Selain itu, ini juga mendorong empati dan saling mendukung di dalam hubungan keluarga.<sup>39</sup>

#### b. Peran Kasih dan Penerimaan Keluarga

Orang tua harus menyampaikan kepada para remaja bahwa mereka dianggap sebagai individu yang sangat dicintai atau dengan kata lain, mereka adalah individu yang paling berharga di mata orang tua, tidak peduli dalam situasi seperti apa pun. Karena menerima keyakinan ini, akan memunculkan perasaan aman dan kenyamanan dalam diri remaja, serta membantu membangun hubungan yang positif antara remaja dan orang tua.

#### c. Peran Bimbingan Agama

Orang tua, sebagai pendidik awal dan utama bagi anak, memiliki peran sentral dalam membentuk kepribadian anak di masa depan dengan mengutamakan nilai-nilai agama.<sup>40</sup> Sesuai

<sup>39</sup> Siti Zainab, “Komunikasi Orang Tua-Anak Dalam Al-Quran (Studi Terhadap QS. Ash-Shaffat Ayat 100-102),” *NALAR: Jurnal Peradaban Dan Pemikiran Islam* 1, no. 1 (2017): 48–58.

<sup>40</sup> Siti Muri'ah and Khusnul Wardan, *Psikologi Perkembangan Anak Dan Remaja* (Malang: Literasi Nusantara, 2020).

dengan apa yang sudah difirmankan oleh Allah dalam surah Al-Isra' ayat 23

﴿ وَقَضَىٰ رَبُّكَ أَلَّا تَعْبُدُوا إِلَّا إِيَّاهُ وَبِالْوَالِدَيْنِ إِحْسَانًا ۖ إِمَّا يَبُلُغَنَّ عِنْدَكَ

الْكِبَرَ أَحَدُهُمَا أَوْ كِلَاهُمَا فَلَا تَقُلْ لَهُمَا أُفٍّ وَلَا تَهَرَّهُمَا وَقُلْ لَهُمَا قَوْلًا

كَرِيمًا ﴿٢٣﴾

Artinya : “dan Tuhanmu telah memerintahkan supaya kamu jangan menyembah selain Dia dan hendaklah kamu berbuat baik pada ibu bapakmu dengan sebaik-baiknya. jika salah seorang di antara keduanya atau Kedua-duanya sampai berumur lanjut dalam pemeliharaanmu, Maka sekali-kali janganlah kamu mengatakan kepada keduanya Perkataan "ah" dan janganlah kamu membentak mereka dan ucapkanlah kepada mereka Perkataan yang mulia”

Dari ayat tersebut, terdapat makna bahwa Allah mengharapkan orang tua untuk memberikan pengajaran kepada anak-anak mereka tentang kewajiban untuk selalu menyembah Allah dan berbakti kepada orang tua. Selain itu, dalam hadis Nabi juga terdapat ajaran untuk orang tua dalam mendidik anak-anak mereka, sesuai dengan ajaran dalam Al-Quran.<sup>41</sup>

عَنْ عَلِيِّ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ قَالَ : قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ : اَدَّبُوا أَوْلَادَكُمْ عَلَى ثَلَاثِ خِصَالٍ : حُبِّ نَبِيِّكُمْ وَحُبِّ أَهْلِ بَيْتِهِ وَ قِرَاءَةِ الْقُرْآنِ فَإِنَّ حَمَلَةَ الْقُرْآنِ فِي ظِلِّ اللَّهِ يَوْمَ لَا ظِلَّ ظَلَّهُ مَعَ أَنْبِيَائِهِ وَأَصْفِيَائِهِ (رَوَاهُ الدَّيْلَمِيُّ)

Dalam hadis tersebut, Nabi mengajarkan kepada orang tua untuk selalu mengajari anak-anak mereka tentang cinta kepada Nabi Muhammad, keluarga Nabi, dan membaca Al-Qur'an. Hal ini bertujuan agar anak-anak memiliki dasar yang kokoh dalam menjalani kehidupan mereka, sehingga mereka tidak terperosok ke dalam perilaku negatif. Mereka diharapkan untuk selalu beribadah, mengingat Allah, mencintai Nabi, mengikuti petunjuk Al-Qur'an, serta patuh kepada nasihat orang tua.

<sup>41</sup> Robin, “Kumpulan Hadits Tarbawi Dan Asbabul Wurudnya,” Laduni.id, n.d.

Dalam pembahasan di atas, kita dapat melihat bagaimana peran orang tua sebagai pembimbing dalam keluarga, terutama dalam mendampingi remaja. Orang tua melaksanakan beberapa tugas terkait peran ini, termasuk berperan sebagai komunikator, memberikan kasih sayang, serta menerima anggota keluarga. Mereka juga memberikan bimbingan agama, dan semuanya ini terjadi melalui proses komunikasi yang baik antara orang tua dan remaja dalam keluarga. Upaya orang tua juga menambahkan pengawasan, pembelajaran, pendorong yang kuat untuk perkembangan remaja dengan bantuan dari pihak ke-tiga

Bimbingan konseling keluarga dalam aspek komunikasi adalah salah satu metode pendekatan yang dapat digunakan oleh seorang konselor. Pendekatan komunikasi ini adalah kerangka kerja yang dikembangkan oleh Don Jackson, Jay Haley, dan rekan-rekannya. Jay Haley mengemukakan bahwa komunikasi keluarga mencakup komunikasi lisan dan non-verbal, seperti gerakan tubuh, nada suara, dan intensitas tingkah laku. Model ini berperan penting dalam lingkungan keluarga dengan tujuan mengatur dinamika keluarga, memperkuat ikatan antar anggota keluarga, serta memfasilitasi perkembangan individu dalam keluarga.<sup>42</sup>

Dengan menjalin komunikasi yang efektif, dapat tercipta keselarasan dan pemahaman yang lebih baik antara orang tua dan remaja. Hubungan yang kuat antara keduanya dapat membawa perasaan aman dan perlindungan kepada remaja, mendorong mereka untuk menjadi lebih terbuka dan berani berbicara tentang masalah dan perasaan mereka kepada orang tua. Hal ini memungkinkan orang tua untuk memberikan panduan dan saran mengenai masalah yang dihadapi anak, bahkan mencegah terjadinya masalah di masa depan.<sup>43</sup>

Dari sini dapat dilihat bahwa usaha orang tua dalam membimbing seorang remaja yang kecanduan *game online* adalah melalui komunikasi, menjalin hubungan baik, pantauan dari orang tua, konsisten dari guru private, serta keinginan anak yang mau berubah sehingga permasalahan akan dapat terselesaikan. Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya,

---

<sup>42</sup> Namora Lumongga Lubis, *Memahami Dasar-Dasar Konseling Dalam Teori Dan Praktik* (Jakarta: Kencana, 2011).

<sup>43</sup> Muri'ah and Wardan, *Psikologi Perkembangan Anak Dan Remaja*.

dalam bimbingan konseling Islam keluarga, komunikasi, menjalin hubungan yang baik antara anggota keluarga, pemantauan yang disiplin, serta tekad yang kuat adalah salah satu model pendekatan yang sangat penting. Peran orang tua dalam menangani permasalahan yang muncul di dalam keluarga, terutama yang berkaitan dengan anak atau remaja, juga menjadi aspek krusial. Harapannya, melalui bimbingan konseling Islam keluarga ini, keluarga dapat dibentuk menjadi keluarga yang sehat, harmonis, dan sejahtera.

