

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada zaman sekarang ini, dampak dari kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah banyak dirasakan oleh berbagai kalangan masyarakat di dunia. Salah satu dampak yang dapat dilihat yaitu berkembangnya *game online*. *Game online* merupakan sebuah permainan melalui internet yang terdiri dari sekumpulan peraturan guna membangun situasi bersaing dengan beberapa orang atau kelompok melalui suatu strategi untuk mencapai kemenangan. *Game online* menjadi *trend* yang populer dikalangan anak-anak atau siswa karena mudah di akses melalui *handphone* dimana pun dan kapan pun (Arizona & Galih, 2013).

Menurut penelitian yang ada, diketahui bahwa sekitar 59% pengguna internet di Indonesia menggunakan aplikasi *game online* setiap bulannya. Jumlah *gamers* (pemain *game online*) yang tercatat di Indonesia mencapai 60 juta jiwa, sehingga menjadikan Indonesia sebagai negara dengan *gamers* terbanyak se-Asia Tenggara, jumlah tersebut juga diperkirakan akan terus mengalami peningkatan setiap tahunnya (Maulida, 2018). *Game online* yang saat ini berkembang pesat khususnya di Indonesia adalah *Mobile Legend Bang-Bang* yang merupakan game dengan genre MOBA yang berbeda dengan MOBA pada umumnya karena dapat dimainkan di perangkat seluler Playstore maupun IOS. *PUBG Mobile* adalah sebuah permainan dengan genre *battle royale*, yang para pemainnya bisa bermain dengan 100 orang sekaligus secara daring. *Free Fire* adalah sebuah game perang yang mengumpulkan pemain disebuah peta yang luas, dimana setiap pemain harus menjadi orang yang bisa bertahan untuk menjadi pemenang. (Febriani, 2021).

Faktor yang mempengaruhi anak bermain *game online* dibagi menjadi 2. Yang pertama yaitu faktor internal (suatu penyebab yang dialami oleh seorang anak berdasarkan dari dorongan dalam dirinya sendiri) seperti: adanya keberagaman pilihan, stress atau depresi dan kurang kegiatan. Yang kedua faktor eksternal (suatu penyebab yang dialami oleh seorang anak berdasarkan dari dorongan luar diri)

sepert: adanya tawaran kebebasan, kurang perhatian dari orang-orang terdekat dan lingkungan (Prasetiawan, 2016).

Dampak *game online* bagi anak sendiri terbagi menjadi 2, yaitu dampak positif dan dampak negatif. Adapun dampak positif yang dihasilkan dari *game online* adalah anak lebih mengenal dunia teknologi dan berbagai fiturnya, memberikan pelajaran dalam hal mengikuti pengarahan dan aturan, melatih perkembangan motorik dengan gerakan *game* yang dilibatkan, melatih perkembangan neurologi ketika memainkan *game* secara berulang kali, melatih perkembangan kognitif karena kemampuan anak dalam mengatasi perubahan dari waktu ke waktu serta melatih kosakata dan pengucapan bahasa, baik bahasa asing maupun lokal. Sedangkan dampak negatif yang dihasilkan dari bermain *game online* adalah dapat mengakibatkan penurunan aktifitas gelombang otak depan yang berhubungan dengan pengendalian emosi dan agresifitas, memiliki sifat superior karena keberhasilannya dalam meraih *score* yang tinggi dan tak terkalahkan, membuat anak memupuk rasa egois yang tinggi ketika ia kurang mendapat perhatian dari keluarga atau orang sekitarnya, bermain *game* menjadikan usaha pelampiasan atas ketidakpuasan itu, membuat anak menjadi terisolasi dari lingkungan sekitar karena terlalu sering bermain *game* sehingga menyebabkan anak lupa dengan hubungan sosial dalam kehidupannya, mengakibatkan gangguan psikologis karena pikiran akan selalu tertuju pada *game* yang dimainkan serta pemborosan waktu dan menurunkan daya konsentrasi belajar anak (Ulya, dkk 2021).

Dampak negatif dari bermain *game online* dapat menyebabkan perilaku *phubbing* pada anak. *Phubbing* merupakan perilaku mengabaikan orang lain dalam sebuah situasi sosial dengan lebih memilih memperhatikan *handphone* dari pada interaksi yang sedang berlangsung disekitarnya. Sehingga apabila anak lebih memilih bermain *game online* secara berlebihan dibandingkan dengan berinteraksi sosial dengan teman-temannya, perilaku anak yang demikian itu termasuk kedalam perilaku *phubbing* (Al-Saggaf & O'Donnell, 2019).

Aspek dari perilaku *phubbing* dibagi menjadi 4. Yang pertama yaitu *nomophobia* (perasaan takut terpisahkan dari *handphone*). Yang kedua adalah

interpersonal conflict (konflik yang dirasakan antara diri sendiri dan orang lain). Yang ketiga *self isolation* (menggunakan *handphone* untuk melepaskan diri dari aktivitas sosial dan mengisolasi diri dari orang lain dan yang terakhir *problem acknowledgement* (pengakuan akan adanya permasalahan *phubbing*) (Chotpitayasunondh dan Douglas, 2018).

Dampak dari perilaku *phubbing* adalah lawan bicara ataupun orang yang berada di depannya merasa terabaikan. Akibatnya, kualitas dari hubungan pun akan menurun. *Phubbing* juga memiliki hubungan yang positif dengan depresi, artinya bahwa *phubbing* adalah salah satu dari penyebab depresi. Dampak *phubbing* tidak boleh dianggap remeh karena besar pengaruhnya bagi generasi muda yang dapat mempengaruhi secara psikis atau dalam kata lain dapat menurunkan kualitas relasi sekaligus mental seseorang (Nisa, 2021).

Orang tua dapat menjadi seorang motivator bagi anaknya untuk menentukan tujuan dalam hidupnya. Memberikan dorongan-dorongan yang tentunya dengan ikatan batin akan lebih bermakna dibandingkan dengan dorongan yang datang dari luar. Oleh karena itu, peran orang tua dalam menangani dampak *game online* terhadap perilaku *phubbing* pada anak dirasa sangat penting, karena melalui sebuah bimbingan yang baik dalam penggunaan *handphone*, akan mampu mengarahkan anak agar terhindar dari perilaku *phubbing* (Bahriyah dkk, 2013).

Peran orang tua dalam menangani dampak *game online* terhadap perilaku *phubbing* pada anak diantaranya adalah bersikap tegas dengan membatasi waktu anak bermain *game online*, membiasakan anak untuk tidur secara teratur, tidak memberikan bantuan saat anak kesulitan memainkan *game online* dan selektif dalam memilih teman bermain anak saat di luar rumah (Munita, 2021). Dalam pandangan islam, orang tua berperan penting dalam mendidik anak-anaknya sesuai dengan yang tertera dalam Q.S Luqman ayat 13, yaitu:

وَإِذْ قَالَ لُقْمَانُ لِابْنِهِ وَهُوَ يَعِظُهُ يَا بُنَيَّ لَا تُشْرِكْ بِاللَّهِ إِنَّ الشِّرْكَ لَظُلْمٌ عَظِيمٌ

Artinya :

“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 kedzaliman yang besar.”

Terjemahan Q.S Luqman ayat 13 diatas menjelaskan bahwa orang tua harus mendidik anak-anaknya agar terhindar dari hal-hal buruk yang akan menimpanya, sebab bermain *game online* dapat membuat anak sering melupakan ibadah dan menyia-nyiakan waktu yang dimiliki. Dalam mendidik anak penting sekali untuk menanamkan nilai-nilai agama khususnya agama islam. Nilai-nilai islam yang diberikan orang tua dalam kehidupan sehari-hari harus pula disertai dengan amalan dan contoh yang baik dalam keluarga. Nilai-nilai islam harus ditanamkan pada anak sejak usia dini atau sejak lahir, karena akan lebih tertanam dalam jiwanya pada usia dewasa kelak. Dengan demikian peran dan tanggung jawab orang tua yaitu bagaimana caranya menanamkan nilai-nilai islam pada anak melalui keteladanan orang tua sejak dini. Dalam hal ini, menolong anak, bukan hanya tahu membedakan benar dan salah, akan tetapi mengadakan keputusan yang benar dan bertanggung jawab sesuai hati nurani yang tulus dan ikhlas (Kurniawan, 2022).

Meminimalisir dampak negatif *game online* yang dapat menyebabkan perilaku *phubbing* dapat dilakukan dengan memperbanyak kegiatan positif seperti mengajak anak berolahraga, refreshing, membaca buku atau mengaji. Orang tua memiliki peran sebagai pembimbing, penasehat, pendamping, pelindung, pemberi nafkah, dan menjadi teladan, maka dari itu adanya bimbingan dan konseling keluarga dalam setiap keluarga sangat berperan agar nantinya setiap anggota keluarga dapat menjadi pribadi yang baik didalam keluarga. Selain itu, orang tua juga harus dapat mengurangi pergaulan anaknya dengan para pemain *game online* (*gamers*) lainnya serta mengatur waktu belajar, bermain dan waktu untuk anak beristirahat agar dapat mengimbangkan antara ketiganya. Adapun orang tua harus menciptakan suasana yang nyaman di lingkungan rumah, bersikap lembut ketika menasehati anak dan selalu mengawasi aktifitas anak (Kardina, 2020).

Pasarbatang merupakan salah satu kelurahan yang ada di Kabupaten Brebes. Sebagian besar anak di RW 02 Kelurahan Pasarbatang telah diberikan *handphone* oleh orang tuanya. Hal tersebut dikarenakan untuk menunjang pembelajaran sekolah yang dilakukan secara daring di rumah pada masa pandemi covid-19 tahun

lalu. Namun dari fasilitas yang telah diberikan tersebut, tidak jarang pula banyak anak yang memanfaatkan kesempatan belajar mereka untuk bermain *game online* secara berlebihan, sehingga berdasarkan latar belakang diatas, penulis tertarik untuk mengetahui peran orang tua dalam menangani dampak negatif *game online* terhadap perilaku *phubbing* anak di RW 02 Kelurahan Pasarbatang.

B. Perumusan Masalah

1. Identifikasi Masalah

Pokok masalah penelitian ini melalui latar belakang masalah adalah mengetahui bagaimana peran orang tua dalam menangani dampak negatif *game online* terhadap perilaku *phubbing* pada anak. Untuk mengetahui pokok permasalahan, maka penulis mengangkat beberapa identifikasi masalah yaitu sebagai berikut:

- a. Dampak negatif *game online* pada anak di RW 02 Kelurahan Pasarbatang.
- b. Perilaku *phubbing* pada anak yang bermain *game online* di RW 02 Kelurahan Pasarbatang.
- c. Peran orang tua dalam menangani dampak negatif *game online* terhadap perilaku *phubbing* pada anak di RW 02 Kelurahan Pasarbatang.

2. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan judul yang di angkat yaitu “Peran orang tua dalam menangani dampak negatif *game online* terhadap perilaku *phubbing* pada anak di RW 02 Kelurahan Pasarbatang” agar kemudian penelitian ini nantinya tidak keluar dari pokok permasalahan yang ada, adapun batasan dari permasalahan penelitian ini diantaranya:

- a. Dampak negatif *game online* pada anak di RW 02 Kelurahan Pasarbatang.
- b. Perilaku *phubbing* pada anak yang bermain *game online* di RW 02 Kelurahan Pasarbatang yang bermain *game online*.
- c. Peran orang tua dalam menangani dampak negatif *game online* terhadap perilaku *phubbing* pada anak di RW 02 Kelurahan Pasarbatang.

C. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang, rumusan masalah yang akan penulis ambil dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana dampak negatif *game online* pada anak di RW 02 Kelurahan Pasarbatang?
2. Bagaimana perilaku *phubbing* pada anak yang bermain *game online* di RW 02 Kelurahan Pasarbatang?
3. Bagaimana peran orang tua dalam menangani dampak negatif *game online* terhadap perilaku *phubbing* pada anak di RW 02 Kelurahan Pasarbatang?

D. Tujuan Penelitian

Dalam melaksanakan penelitian ini, akan ada tujuan yang ingin dicapai antara lain yaitu:

1. Untuk mengetahui dampak negatif *game online* pada anak di RW 02 Kelurahan Pasarbatang.
2. Untuk mengetahui perilaku *phubbing* pada anak yang bermain *game online* di RW 02 Kelurahan Pasarbatang yang bermain *game online*.
3. Untuk mengetahui peran orang tua dalam menangani dampak negatif *game online* terhadap perilaku *phubbing* pada anak di RW 02 Kelurahan Pasarbatang.

E. Manfaat/Kegunaan Penelitian

Adapun manfaat pada penelitian ini, dapat dijabarkan sebagai berikut:

a. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan bisa menjadi sebuah referensi dan juga ikut andil dalam memberikan sumbangsih konseptual bagi penelitian sejenisnya dalam rangka ikut serta untuk mengembangkan ilmu pengetahuan serta kemajuan dunia pendidikan khususnya di bidang Bimbingan dan Konseling Islam.

b. Manfaat praktis

1. Bagi Penulis

Penelitian ini sebagai pengetahuan untuk mengetahui peran orang tua dalam menangani dampak negatif *game online* terhadap perilaku *phubbing* pada anak. Sekaligus sebagai bentuk tanggung jawab akademik untuk bisa menyelesaikan tahapan program Strata 1 Bimbingan dan Konseling Islam.

2. Bagi Dunia Pendidikan

Hasil penelitian ini harapannya bisa di jadikan sebagai bahan informasi serta perbandingan dari penelitian sebelumnya serta memberikan suatu bentuk kesimpulan yang bisa dimanfaatkan nantinya untuk gambaran dari peran orang tua dalam menangani dampak negatif *game online* terhadap perilaku *phubbing* pada anak agar dapat mengantisipasi kembali dampak negatif dari penggunaan *game online* tersebut.

3. Bagi Masyarakat Umum

Hasil penelitian ini harapannya dapat dijadikan sebagai pengembangan wawasan kepada masyarakat agar memahami pengetahuan mengenai teknologi informasi masa kini serta memberikan sebuah pengetahuan yang lebih dalam lagi khususnya mengenai peran orang tua dalam menangani dampak negatif dari *game online* terhadap perilaku *phubbing* anak terutama untuk masyarakat di RW 2 Kelurahan Pasarbatang.

F. Landasan Teori

1. Peran Orang Tua

Peran merupakan seperangkat tingkah laku yang diharapkan dapat dimiliki oleh orang yang berkedudukan di masyarakat. Apabila seseorang melaksanakan hak dan kewajiban sesuai dengan kedudukan, maka ia telah menjalankan suatu peran (Soekonto, 2012). Orang tua adalah orang (ayah dan ibu) yang secara sadar mendidik anak-anaknya

untuk mencapai kedewasaan. Berdasarkan pengertian keduanya di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa peran orang tua merupakan hak dan kewajiban ayah dan ibu yang harus dilakukan sesuai dengan fungsi dan kedudukannya sebagai keluarga didalam masyarakat untuk mendidik anak-anaknya mencapai kedewasaan (Nuredah, 2016).

Menurut (Munita, 2021) peran orang tua dalam mengatasi anak yang kecanduan bermain *game online* adalah sebagai berikut:

1. Bersikap tegas dengan membatasi waktu anak bermain *game online*

Bermain *game online* memang hal yang sangat menyenangkan bagi anak, akan tetapi dapat menjadikan anak akan lupa waktu dan dapat menimbulkan kecanduan bermain *game online*. Oleh sebab itu, orang tua harus memberikan batasan waktu untuk anak dalam bermain *game online*.

2. Membiasakan anak untuk tidur secara teratur

Membiasakan anak untuk tidur secara teratur bukanlah perkara yang mudah. Membutuhkan kesabaran dan trik khusus untuk melakukannya. Karena apabila anak dapat tidur secara teratur maka dapat mempengaruhi pertumbuhan dan kesehatan anak.

3. Tidak memberikan bantuan saat anak kesulitan memainkan *game online*

Kebiasaan anak dalam bermain *game online* dapat menimbulkan dampak buruk terhadap anak apabila orang tua tidak memberikan pengawasan. Sebagaimana orang tua memiliki peran dalam memberikan pengawasan agar anak tidak terjerumus pada kebiasaan yang dapat merugikan anak. Pengawasan tersebut salah satunya dengan cara tidak memberikan bantuan pada anak saat mengalami kesulitan dalam bermain *game online*. Dengan cara tersebut lama kelamaan anak akan merasakan bosan dalam bermain *game online*.

4. Selektif dalam memilih teman bermain anak saat di luar rumah

Orang tua berperan dalam memberikan pendampingan dalam memilih teman bermain. Adapun anak cenderung cepat dalam beradaptasi sehingga pengaruh lingkungan bermain akan banyak memiliki dampak dalam pembentukan perilaku anak khususnya di luar rumah. Pergaulan anak yang baik akan memberikan dampak perilaku yang positif pada anak. Begitupun sebaliknya, pergaulan buruk akan berdampak negatif.

2. *Game online*

a. Pengertian *Game online*

Game online adalah *game* yang dioperasikan dengan menggunakan koneksi internet melalui aplikasi yang ada pada komputer atau *handphone* (Ariantoro, 2016). *Game online* merupakan sebuah bentuk permainan yang dihubungkan melalui jaringan internet dan tidak terbatas dengan perangkat yang digunakan, *game online* dapat dimainkan melalui komputer, laptop, *handphone* bahkan tablet sekalipun asalkan *handphone* tersebut terhubung dengan jaringan internet. *Game online* pada umumnya bertujuan dalam menghilangkan penat, mengisi rasa bosan di waktu luang, dan menyegarkan otak setelah beraktivitas seharian. Namun dalam keadaan nyatanya, *game online* kini malah membuat seseorang menjadi ketagihan. Dengan minat yang tinggi dalam bermain *game*, seseorang dapat mengalami kecanduan yang menjadikan memiliki banyak implikasi bagi dirinya sendiri (Aji, 2012).

b. Sejarah *Game online*

Dalam Perkembangannya, *game online* tidak luput dari perkembangan teknologi komputer dan jaringan komputer. Maraknya *game online* menunjukkan pertumbuhan pesat dari apa

yang dapat dilakukan dari situs kecil dan terus diperluas menjadi Internet. Saat pertama kali keluar pada tahun 1996, hanya ada dua *game* yang bisa dimainkan di komputer. Kemudian muncul komputer yang memiliki kemampuan *time-sharing* yang memungkinkan pemain untuk bermain *game* tanpa berada di ruangan yang sama disebut *multiplayer gaming*. Ketika jaringan komputer paket standar muncul pada tahun 1970-an, jaringan komputer tidak hanya mencakup LAN (*Local Area Networks*), tetapi sekarang ada WAN (*Wide Area Networks*) yang telah berkembang menjadi sebuah internet. Adapun *game* yang pertama kali muncul yaitu *game* simulasi militer dan pesawat dengan menggunakan unit militer untuk dipasarkan. *Game* ini yang kemudian menginspirasi kebangkitan dan pengembangan *game online* lainnya (Akmarina, 2016).

c. Dampak *Game online*

Menurut penelitian Ulya, dkk (2021) dampak *game online* bagi anak dibagi menjadi 2, yaitu:

1. Dampak Positif
 - a. Anak lebih mengenal dunia teknologi dan berbagai fiturnya.
 - b. Memberikan pelajaran dalam hal mengikuti pengarahan dan aturan.
 - c. Melatih perkembangan motorik dengan gerakan *game* yang dilibatkan.
 - d. Melatih perkembangan neurologi ketika memainkan *game* secara berulang kali.
 - e. Melatih perkembangan kongnitif karena kemampuan anak dalam mengatasi perubahan dari waktu ke waktu.
 - f. Melatih kosakata dan pengucapan bahasa, baik bahasa asing maupun lokal.

2. Dampak Negatif

- a. Dapat mengakibatkan penurunan aktifitas gelombang otak depan yang berhubungan dengan pengendalian emosi dan agresifitas.
- b. Memiliki sifat superior karena keberhasilannya dalam meraih score yang tinggi dan tak terkalahkan.
- c. Membuat anak memupuk rasa egois yang tinggi ketika ia kurang mendapat perhatian dari keluarga atau orang sekitarnya, bermain game menjadikan usaha pelampiasan atas ketidakpuasan itu.
- d. Membuat anak menjadi terisolir dari lingkungan sekitar, karena terlalu sering bermain game sehingga menyebabkan anak lupa dengan hubungan sosial dalam kehidupannya.
- e. Mengakibatkan gangguan psikologis karena pikiran akan selalu tertuju pada game yang dimainkan.
- f. Pemborosan waktu dan menurunkan daya konsentrasi belajar anak.

d. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Bermain *Game online*

Menurut Prasetiawan (2016), faktor yang mempengaruhi bermain *game online* terbagi menjadi 2, yaitu:

1. Internal

Faktor internal adalah suatu penyebab yang dialami oleh seorang anak berdasarkan dari dorongan dalam dirinya sendiri, sebagai contoh adalah:

- a. Adanya keberagaman pilihan
- b. Stress atau depresi
- c. Kurang kegiatan

2. Eksternal

Faktor Eksternal adalah suatu penyebab yang dialami oleh seorang anak berdasarkan dari dorongan luar diri, sebagai contoh adalah:

- a. Adanya tawaran kebebasan
- b. Kurang perhatian dari orang-orang terdekat
- c. Lingkungan.

3. Perilaku *Phubbing*

a. Pengertian *Phubbing*

Phubbing berasal dari kata “*Phone*” yang artinya telepon dan “*Snubbing*” yang artinya menghina, sehingga dapat diartikan bahwa *phubbing* merupakan gambaran dari tindakan menghina seseorang dalam lingkungan sosial dengan cara lebih memperhatikan *handphone*, bukannya berbicara dengan orang tersebut secara langsung (Chotpitayasunondh & Douglas, 2018). Istilah *phubbing* dicetuskan oleh *Macquarie Dictionary* untuk mewakili masalah penyalahgunaan *handphone* yang terus berkembang dalam situasi sosial. Seseorang yang mengalami *phubbing* biasa disebut dengan istilah “*phubber*”, sedangkan “*phubbee*” adalah istilah untuk seseorang yang menerima perilaku *phubbing* (Nur, 2020). Dari beberapa pengertian diatas dapat di simpulkan bahwa *phubbing* adalah perilaku mengabaikan lingkungan sosial ataupun lawan bicara dengan terlalu fokus mementingkan penggunaan *handphone*.

b. Aspek-Aspek *Phubbing*

Menurut Chotpitayasunondh dan Douglas (2018) aspek dari perilaku *phubbing* dibagi menjadi 4, yaitu sebagai berikut:

- a. *Nomophobia*, aspek ini dapat diartikan sebagai perasaan takut terpisahkan dari *handphone* sendiri.

- b. Konflik interpersonal (*interpersonal conflict*) , aspek ini merujuk pada konflik yang dirasakan antara diri sendiri dan orang lain.
- c. Isolasi diri (*self isolation*), adapun maksud dari aspek ini adalah menggunakan *handphone* untuk melepaskan diri dari aktivitas sosial dan mengisolasi diri dari orang lain.
- d. *Problem acknowledgement*, aspek yang ke empat adalah pengakuan akan adanya permasalahan *phubbing*.

Menurut Hidayah (2018), aspek *phubbing* dibagi menjadi 2, yaitu sebagai berikut:

1. Gangguan komunikasi

Gangguan komunikasi yang terjadi dalam hal ini adalah gangguan komunikasi yang disebabkan karena hadirnya *handphone* sebagai faktor yang mengganggu komunikasi *face-to-face* di lingkungan.

2. Obsesi terhadap *handphone*

Obsesi terhadap *handphone* terjadi karena dorongan akan kebutuhan menggunakan *handphone* yang tinggi walaupun sedang melakukan komunikasi *face-to-face* di lingkungan.

c. Faktor-Faktor Penyebab *Phubbing*

1. Adiksi terhadap *handphone*

Teknologi yang memfasilitasi kehidupan manusia juga menyebabkan masalah dalam kehidupan manusia. Di dunia industri, kehidupan manusia membutuhkan akses yang lebih cepat ke berbagai jenis data, sehingga banyak konsep seperti waktu, persepsi kebutuhan dan rasa asik yang dapat berubah sewaktu-waktu.

2. Adiksi terhadap internet

Selain menawarkan banyak kemudahan untuk kehidupan sehari-hari, internet juga dapat menimbulkan efek negatif untuk manusia karena menawarkan beragam kenyamanan berselancar di internet termasuk bermain *game*.

3. Adiksi terhadap sosial media

Media sosial yang biasa digunakan merupakan saluran komunikasi dimana interaksi yang sangat kompleks dapat terjalin, sehingga memberikan dampak besar bagi seseorang yang menggunakannya. Aplikasi media sosial mencakup *facebook, twitter, instagram, whatsapp*, dan lain-lain yang dapat menyebabkan seseorang kecanduan saat menggunakannya.

4. Adiksi terhadap games

Diantara faktor-faktor yang mempengaruhi *Phubbing*, kecanduan *game* merupakan sumber kecanduan yang sama pentingnya dengan kecanduan *handphone*. Seseorang yang tidak memiliki keterampilan manajemen waktu saat bermain *game* untuk melepaskan diri dari masalah dan sebagai relaksasi mental, akan lebih mudah terkena perilaku *phubbing* (Hidayah, 2018).

d. Dampak *Phubbing*

Dampak dari perilaku *phubbing* menurut Chotpitayasunondh & Douglash (2016) adalah kegagalan dalam pemenuhan 4 kebutuhan manusia yaitu: kebutuhan untuk menjaga harga diri, kebutuhan untuk mendapatkan kasih sayang, kebutuhan untuk mendapatkan kebermaknaan atas kehadirannya dan kebutuhan untuk mengontrol. Menurut Nisa (2021) dampak dari perilaku *phubbing* adalah lawan bicara ataupun orang yang berada di depannya merasa terabaikan. Akibatnya, kualitas dari hubungan pun akan menurun. *Phubbing* juga memiliki hubungan yang positif

dengan depresi, artinya bahwa *phubbing* adalah salah satu dari penyebab depresi. Menurut Bahriya, dkk (2021), dampak *phubbing* tidak boleh dianggap remeh karena besar pengaruhnya bagi generasi muda yang dapat mempengaruhi secara psikis atau dalam kata lain dapat menurunkan kualitas relasi sekaligus mental seseorang.

4. Anak

a. Pengertian Anak

Menurut bahasa, anak merupakan hasil keturunan dari hubungan laki-laki dan perempuan. Seperti yang tercantum pada Undang-Undang No. 23 Tahun 2002 tentang perlindungan anak, dikatakan bahwa seorang anak merupakan sebuah amanah dan karunia dari Tuhan Yang Maha Esa, yang pada dirinya telah melekat harkat dan martabatnya sebagai seorang manusia.

Anak merupakan tunas dan generasi muda bangsa yang akan mewarisi cita-cita dari perjuangan pahlawan terdahulu yang memiliki peran strategis dan memiliki sifat yang nantinya menjamin dari kelangsungan eksistensi negara di masa yang akan datang. Karenanya, seorang anak perlu diberi kesempatan yang luas untuk mendapatkan tumbuh kembangnya secara optimal dari segi fisik, mental sampai dengan sosialnya, agar semua anak mendapat pemenuhan segala haknya dan dapat mengemban tanggung jawab tersebut tanpa adanya perlakuan diskriminasi (Munita, 2021).

b. Periode Masa Anak-anak

Menurut Hurlock dalam Herlina (2013), periode masa anak-anak dibagi menjadi 2 yaitu dimulai pada masa:

1. Anak-anak Awal

Dimulai dari usia 2 - 6 tahun, anak usia ini disebut juga dengan masa prasekolah. Selama periode ini, biasanya ditandai

dengan perkembangan fisik menjadi lebih panjang dan ramping serta peningkatan kemampuan motorik yang pesat. Anak-anak selama periode ini cenderung sudah dapat mengerti mengendalikan diri dan menjaga diri mereka sendiri. Anak juga biasanya akan memperoleh keterampilan persiapan ke jenjang sekolah seperti telah dapat memiliki kemampuan mengikuti instruksi dan kemampuan mengenali huruf serta menghabiskan banyak waktu bermain dengan teman-temannya. Hal ini juga didukung dengan berkembangnya berbagai pemikiran dan bahasa yang luar biasa pada masa sekarang.

2. Usia sekolah

Berlangsung dari usia 6 - 11 tahun. Selama waktu ini, anak akan banyak belajar tentang lingkungannya secara lebih luas dan mulai memahami tanggung jawabnya seperti yang dilakukan orang dewasa. Kekuatan pada periode ini berupa peningkatan kinerja atletik, keikutsertaan dalam penguasaan permainan berbasis aturan, pola pemikiran yang menjadi lebih logis, peningkatan kemampuan membaca serta menulis dasar, penguasaan keterampilan dalam menghitung, dan kemajuan akan bentuk pemahaman diri, moral, dan juga membentuk sebuah ikatan persahabatan.

G. Signifikansi penelitian

Secara Teoretis, signifikansi dari penelitian ini harapannya mampu menjadi sebuah referensi dan juga ikut andil dalam memberikan sumbangsih konseptual bagi penelitian sejenisnya dalam rangka ikut serta untuk mengembangkan ilmu pengetahuan serta kemajuan di dunia pendidikan terkhusus dalam bidang Bimbingan dan Konseling Islam. Sedangkan secara praktis, penelitian ini harapannya dapat digunakan sebagai sarana dalam mengetahui lebih jauh kembali mengenai peran orang tua dalam menangani

dampak *game online* terhadap perilaku *phubbing* anak. Menjadi bahan informasi dan perbandingan dari penelitian sebelumnya dan memberikan bentuk kesimpulan yang memiliki manfaat untuk memberi gambaran lebih jauh mengenai peran orang tua dalam menangani dampak *game online* terhadap perilaku *phubbing* anak serta untuk melakukan antisipasi dari dampak dari *game online* tersebut. Penelitian ini harapannya dapat ikut andil mengembangkan wawasan masyarakat untuk memahami pengetahuan mengenai teknologi informasi masa kini khususnya lebih mendalam mengenai dampak *game online* terhadap perilaku *phubbing* pada anak terutama masyarakat di RW 2 Kelurahan Pasarbatang.

H. Penelitian Terdahulu

Beberapa penelitian terdahulu dibutuhkan sebagai acuan dasar dalam penelitian ini untuk bisa mengetahui terkait dengan peran orang tua dalam menangani dampak *game online* terhadap perilaku *phubbing* anak. Maka dari itu, adapun diantaranya:

Pertama, melalui penelitian Afridah, M dkk (2022) yang berjudul *Konseling Keluarga Berbasis Kognitif Perilaku untuk Meningkatkan Parent Child Quality Relationship pada Ibu dan Anak Pelaku Phubbing di Kelurahan Kalijaga*. Dalam penelitiannya, konseling keluarga berbasis kognitif perilaku mampu untuk meningkatkan *parent child quality relationship* pada pasangan ibu dan anak pelaku *phubbing* di Kelurahan Kalijaga menggunakan desain penelitian kualitatif dengan metode *quasi eksperimen non randomaized pretest and posttest control grup design*. Adapun teori yang digunakan dalam penelitian sebelumnya menggunakan teori Chotpitayasonondh & Douglas (2018) tentang *phubbing*. Penelitian tersebut, memiliki kesamaan dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu dalam hal mengetahui peran orang tua dalam menangani dampak *game online* terhadap perilaku *phubbing* anak. Adapun perbedaan dalam penelitian ini terlihat dalam aspek yang akan diteliti dimana peneliti sebelumnya tidak meneliti bagaimana pengaruh *game online* terhadap perilaku *phubbing*, sedangkan di penelitian ini penulis meneliti

tentang dampak *game online* terhadap perilaku *phubbing* anak. Adanya penelitian ini memberikan manfaat kepada penulis terkait perilaku *phubbing* yang terjadi pada anak.

Penelitian terdahulu kedua berkaitan dengan dampak *game online*, yaitu oleh Ismi (2020) yang berjudul Dampak *Game online* terhadap Perilaku Siswa di Lingkungan SMA Negeri 1 Bayang. Adapun metode yang digunakan dalam penelitian tersebut adalah deskriptif kualitatif, karena penelitian tersebut ditujukan untuk membuat deskripsi tentang suatu keadaan sebagaimana adanya yaitu dampak *game online* terhadap perilaku siswa, dan teori yang digunakan adalah Teori perilaku menurut Eka Rusnani Fauziah (2013). Berdasarkan hasil penelitian, pengaruh *game online* yang positif terhadap perilaku siswa diantaranya yaitu siswa cenderung memiliki banyak teman, dan efek negatifnya adalah motivasi belajar siswa menjadi menurun. Penelitian di atas tersebut memiliki persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu dalam hal menggali tentang dampak *game online*, akan tetapi terdapat pula perbedaannya yaitu berada pada pembatasan perilaku dan subjek yang digunakan, perilaku yang diamati dari dampak *game online* di penelitian ini adalah perilaku *phubbing* dan subjek yang digunakan adalah anak-anak. Adanya penelitian tersebut memberikan manfaat kepada penulis tentang dampak dari *game online* pada anak.

Penelitian terdahulu yang ketiga adalah penelitian dari Rayadi (2018) dengan judul Analisis Peran Orang Tua Terhadap Kebiasaan Anak Bermain *Game online* di Desa Tanjung Bugis. Adapun penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dan menghasilkan kesimpulan bahwa kurangnya peran orang tua dalam mengawasi kebiasaan anak saat bermain *game online* terjadi karena kesibukan aktivitas orang tua dan pengaruh sosial sang anak bergaul. Teori yang digunakan dalam penelitian tersebut adalah teori struktural fungsionalisme oleh Ihromi (2004) bahwa struktur, fungsi, status dan peran terjadi hubungan timbal balik antar anggota keluarga dengan unit-unit sosial dalam menjalankan fungsi sesuai dengan peran, tugas dan tanggung jawab, hak dan kewajiban sesuai dengan kedudukannya. Persamaan dengan penelitian

yang akan dilakukan adalah sama-sama membahas peran orang tua dalam menangani dampak *game online*, sedangkan perbedaannya adalah pada pendekatan yang dilakukan, dimana penelitian yang akan dilakukan adalah dengan menggunakan pendekatan studi kasus. Dengan adanya penelitian tersebut memberikan manfaat kepada penulis tentang pentingnya peran orang tua terhadap kebiasaan anak bermain *game online*.

I. Metode Penelitian

1. Pendekatan dan Metode Penelitian

a. Pendekatan Penelitian

Pendekatan penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Penelitian kualitatif menggunakan latar alamiah dengan maksud untuk menafsirkan fenomena yang terjadi dan dilakukan dengan jalan melibatkan metode yang ada. Penelitian kualitatif adalah tradisi tertentu dalam ilmu pengetahuan sosial yang secara fundamental tergantung dari pengamatan pada manusia baik dalam kawasannya maupun dalam peristilahannya. Hal tersebut mengidentifikasi hal-hal yang relevan dengan makna baik dalam beragamnya keadaan manusia, beragam tindakan, beragam kepercayaan dan minat dengan berfokus pada perbedaan bentuk-bentuk hal yang menimbulkan perbedaan makna (Anggito & Setiawan 2008).

b. Metode Penelitian

Metode penelitian ini menggunakan metode studi kasus. Metode studi kasus merupakan salah satu jenis penelitian kualitatif, dimana peneliti melakukan eksplorasi secara mendalam terhadap program, kejadian, proses, aktivitas, terhadap satu atau lebih orang. Suatu kasus terikat oleh waktu dan aktivitas dan peneliti melakukan pengumpulan data secara mendetail dengan menggunakan berbagai prosedur pengumpulan data (Sugiyono, 2017). Penelitian yang

dilakukan memiliki fokus pada topik tertentu yang dipelajari sebagai kasus dan data studi kasus akan diperoleh dari semua partisipan yang berarti penelitian ini akan dikumpulkan dari berbagai sumber yang ada. Sebuah studi kasus akan kurang mendalam jika hanya fokus pada fase atau aspek tertentu sebelum mendapatkan pemahaman keseluruhan kasus. Di sisi lain, studi kasus hanya dimaksudkan untuk memberikan gambaran secara garis besar, tetapi dari hal tersebut akan kehilangan maknanya jika tidak terfokus untuk menemukan sesuatu atau aspek yang memerlukan fokus dan kajian khusus. Studi kasus haruslah dilakukan dalam kehidupan asli secara langsung dari kasus yang diselidiki. Akan tetapi, data studi kasus tidak hanya bersumber dari kasus yang sedang diselidiki, namun juga dari siapa saja yang mengetahuinya. Maka dari itu, data studi kasus terdiri dari berbagai macam sumber namun juga memiliki batas pada kasus yang akan diteliti (Nawawi, 2003).

2. Tempat dan Waktu Penelitian

a. Tempat Penelitian

Tempat yang digunakan sebagai penelitian adalah di lingkungan sekitar RW 2 Kelurahan Pasarbatang Kecamatan Brebes Kabupaten Brebes.

b. Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan pada semester genap dalam kurun waktu 3 bulan dan dilaksanakan pada bulan Agustus sampai dengan Oktober tahun ajaran 2023/2023.

3. Penentuan Sumber Informasi/Informan

a. Sumber Data Primer

Sumber data primer pada penelitian ini adalah hasil wawancara dengan responden yang terdiri dari 3 pasang orang tua beserta anaknya berusia 9-11 tahun yang sering bermain *game online*. Orang tua disini adalah sebagai informan utama dan anaknya adalah sebagai informan pendukung. Pemilihan informan dalam penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling* dengan tujuan untuk mendapatkan informan yang reliable berdasarkan kriteria yang sudah ditentukan yaitu: 1) pasangan orang tua dan anak usia 9-11 tahun, 2) anak dari pasangan tersebut sering bermain *game online*, 3) tinggal di lingkungan RW 2 Kelurahan Pasarbatang Brebes.

b. Sumber Data Sekunder

Sumber data sekunder pada penelitian ini adalah data monografi RW 02 Kelurahan Pasarbatang yang diperoleh dari arsip kantor Kelurahan Pasarbatang tahun 2023.

4. Unit Analisis

Unit analisis dalam penelitian berisikan subjek yang nantinya akan diteliti dalam kasus. Dengan demikian, unit analisis dalam penelitian ini adalah peran orang tua dalam menangani dampak *game online* terhadap perilaku *phubbing* anak di RW 2 Kelurahan Pasarbatang yang nantinya akan dipilih sejumlah 3 pasang orang tua serta 1 anaknya sebagai informannya dengan rentang usia 9-11 tahun.

J. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian kualitatif ini menggunakan teknik berupa pengumpulan data hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi.

1. Wawancara

Wawancara merupakan percakapan yang dilakukan akan tujuan tertentu yang berlangsung oleh kedua belah pihak antara seorang

pewawancara yang nantinya mengajukan pertanyaan kepada lawan bicara yang menjawab pertanyaan (Moleong, 2005). Dalam penelitian ini, teknik wawancara yang digunakan adalah wawancara terstruktur, yaitu wawancara dilakukan secara sistematis dengan menyusun pertanyaan yang kemudian akan diajukan. Dalam penelitian ini, wawancara yang akan dilakukan peneliti adalah mengenai peran orang tua dalam menangani dampak *game online* terhadap perilaku *phubbing* anak di RW 2 Kelurahan Pasarbatang.

2. Observasi

Observasi yang dilakukan oleh peneliti sebagai sarana untuk mengumpulkan data yang sesuai dengan subjek yang diteliti yaitu dengan menganalisis dan melakukan pencatatan secara sistematis mengenai tingkah laku informan sebagai sumber data dalam penelitian. Hal ini dilakukan untuk memudahkan agar peneliti mendapatkan data atau informasi yang lebih mudah dan efisien.

3. Dokumentasi

Dokumentasi dalam penelitian ini yaitu berupa foto, hasil wawancara bersama anak dan orang tua atau wali, serta hasil pengamatan observasi pada anak saat bermain *game online*.

K. Teknik Analisis Data

Menurut Yin dalam buku yang berjudul Metode Penelitian Studi Kasus oleh Wayuningsih (2013), teknik analisis dari data studi kasus dapat berupa:

1. Perjodohan pola, yaitu dengan menggunakan logika perjodohan pola. Logika seperti ini membandingkan pola yang didasarkan atas data empirik dengan pola yang diprediksikan (atau dengan beberapa prediksi alternatif). Jika kedua tersebut terdapat persamaan, hasilnya dapat menguatkan validitas internal studi kasus yang bersangkutan.

2. Pembuatan eksplanasi, yaitu pembuatan teks yang bertujuan untuk menganalisis data studi kasus dengan cara membuat suatu eksplanasi tentang kasus yang bersangkutan.
3. Analisis deret waktu, yaitu analisis yang banyak dipergunakan untuk studi kasus dengan pendekatan eksperimen dan kuasi eksperimen, dimana pendekatan eksperimen mengontrol semua variabel yang dikehendaki, sedangkan pendekatan kuasi eksperimental tidak semua variabel yang dikehendaki terkontrol.

L. Sistematika Penelitian

Untuk mengetahui dan memberikan sebuah gambaran mengenai penelitian yang peneliti tulis secara umum, sistematika penulisan penelitian kualitatif ini terbagi menjadi 3 bagian antara lain:

1. Bagian satu

Pada bagian satu terdiri dari latar belakang masalah, perumusan masalah yang terdiri dari tiga bagian; identifikasi masalah, batasan umum, dan pertanyaan penelitian, tujuan penelitian, manfaat/kegunaan penelitian yang terdiri dari; manfaat teoritis dan praktis, landasan teori, signifikansi penelitian, penelitian terdahulu, metode penelitian, sistematika penelitian dan rencana waktu penelitian.

2. Bagian kedua

Pada bagian kedua terdiri dari kajian teori mengenai peran orang tua, *game online*, perilaku *phubbing* dan anak.

3. Bagian ketiga

Pada bagian ketiga ini terdiri dari profil wilayah lokasi penelitian.

4. Bagian keempat

Pada bagian keempat ini terdiri dari profil informan, hasil penelitian dan pembahasan.

5. Bagian kelima

Pada bagian kelima ini terdiri dari simpulan dan saran.

M. Rencana Waktu Penelitian

Rencana Waktu pelaksanaan penelitian akan dilaksanakan dalam waktu dua bulan terhitung dari bulan Agustus hingga bulan Oktober 2023.

Tabel 1.1 Rencana Waktu Penelitian

No	Uraian	Agustus				September				Oktober			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Observasi	■	■										
2.	Wawancara			■	■								
3.	Identifikasi Masalah					■	■						
4.	Pengumpulan Data Penelitian							■	■				
5.	Pengolahan Data								■	■			
6.	Penyajian Data									■	■		
7.	Penyusunan Laporan									■	■	■	■