

Bimbingan Orang Tua Dalam Mencegah Kecanduan Game Online Remaja Di Nagari Padang Ganting Tanah

Akmal¹, Afnibar², Nasril³, Ilham Marnola⁴

¹UIN Imam Bonjol, Padang, Indonesia

⁴IAIN Takengon, Takengon, Indonesia

E-mail: akmalsajo88@gmail.com Corresponding Author



DOI: <https://doi.org/10.53621/jider.v3i2.220>

Informasi Artikel

Riwayat Artikel:

Diterima: 4 April 2023

Revisi Akhir: 23 April 2023

Disetujui: 25 April 2023

Terbit: 30 April 2023

Kata Kunci:

Bimbingan Orang Tua;

Kecanduan Game Online;

Remaja



ABSTRAK

Remaja adalah generasi penerus bangsa, yang diharapkan menjadi anggota masyarakat berpendidikan dan berperilaku baik, kenyataannya banyak remaja yang kecanduan bermain game online. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bentuk bimbingan orang tua untuk menghadapi remaja yang kecanduan game online. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif yang bersifat deskriptif. Informan dalam penelitian ini adalah orang tua yang memiliki remaja kecanduan game online, dengan menggunakan teknik purposive sampling diperoleh 12 orang remaja yang dijadikan sebagai sampel. Teknik pengumpulan data adalah observasi dan wawancara. Hasil penelitian menunjukkan, bahwa: 1) terdapat sebagian besar orang tua memberikan nasehat kepada remaja yang kecanduan bermain game online dan sebagian kecil lainnya tidak memberi atau jarang memberikan nasehat kepada remaja yang kecanduan game online, adapun nasehat yang diberikan dalam bentuk menegur anaknya yang kecanduan game online. 2) terdapat sebagian kecil yang memberikan keteladanan dan sebagian besarnya tidak memberikan keteladanan, adapun bentuk keteladanan yang diberikan orang tua yaitu memberikan keteladanan yang baik pada anak dengan bentuk menyuruh anak untuk melakukan hal-hal yang berkaitan dengan keagamaan. dan 3) terdapat sebagian besar yang memberikan pengawasan dengan cara mengontrol waktu bermain HP kepada remaja yang kecanduan game online dan sebagian kecil lainnya tidak memberikan atau jarang.

PENDAHULUAN

Dengan berkembangnya teknologi di era modern ini, dapat mempengaruhi daya pikir dan berdampak bagi remaja, baik itu yang bersifat positif maupun negatif (Ali, 2016). Kalangan remaja berlomba-lomba mengikuti perkembangan teknologi, seperti memanfaatkan berbagai jenis aplikasi yang sangat populer, salah satunya adalah aplikasi game online. Ada banyak game online yang sering dimainkan oleh remaja, antara lain PUBG, mobile legend, Free fire, Highs domino (Santrock, 2007).

Remaja di Indonesia semakin hari semakin menunjukkan hal yang meresahkan dalam kehidupan masyarakat baik lingkup kecil maupun luas. Hal ini dipengaruhi oleh faktor negatif dari bermain game online, seperti mengganggu kenyamanan dan ketenangan di lingkungan masyarakat (Sulaiman, 2020). Remaja yang bermain game online akan berakibat terhadap karakter yang mengalami perubahan-perubahan untuk itu diperlukan didikan orang tua terhadap remaja yang kecanduan bermain game online (Ali, 2016).

Menurut Soerjono (2004) Orang tua adalah ayah dan ibu yakni orang yang pertama bertanggung jawab atas terwujudnya kesejahteraan seorang anak baik jasmani, rohani maupun sosial. Orang tua memiliki tanggung jawab untuk mendidik, mengasuh dan membimbing anak-anaknya untuk mencapai tahapan tertentu yang mengantarkan anak untuk siap dalam kehidupan bermasyarakat.

ORIGINALITY REPORT

22%

SIMILARITY INDEX

22%

INTERNET SOURCES

7%

PUBLICATIONS

10%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.uinsu.ac.id Internet Source	4%
2	repository.uir.ac.id Internet Source	3%
3	japendi.publikasiindonesia.id Internet Source	3%
4	etd.iain-padangsidempuan.ac.id Internet Source	3%
5	jurnal.unikastpaulus.ac.id Internet Source	2%
6	digilib.uinsby.ac.id Internet Source	2%
7	ejournal.uinib.ac.id Internet Source	2%
8	www.journal.iel-education.org Internet Source	2%
9	Submitted to Universitas Putera Batam Student Paper	2%