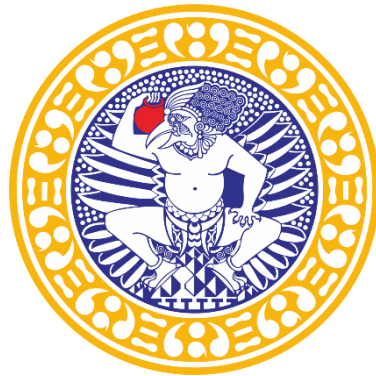


**POLA ASUH ORANG TUA PADA ANAK USIA DINI YANG MENJADI  
PECANDU GAME ONLINE**  
(STUDI TENTANG KECENDERUNGAN ANAK USIA DINI DALAM PERMAINAN  
GAME ONLINE DISURABAYA)



**Oleh :**  
**DINA ULFIANA**  
**NIM : 071411431007**

**DEPARTEMEN SOSIOLOGI**  
**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK**  
**UNIVERSITAS AIRLANGGA**  
**SURABAYA**  
**2018**

**POLA ASUH ORANG TUA DALAM MENDIDIK ANAK USIA DINI  
YANG PECANDU GAME ONLINE  
(STUDI TENTANG KECENDERUNGAN ANAK USIA DINI DALAM  
PERMAINAN GAME ONLINE DISURABAYA)**

Dina Ulfiana

NIM. 071411431007

[Dinaulfiana96@gmail.com](mailto:Dinaulfiana96@gmail.com)

Departemen Sosiologi FISIP Universitas Airlangga

**ABSTARK**

Banyak permainan modern yang telah menggeser permainan-permainan tradisional, salah satunya adalah game *online*. Data yang didapatkan dari dinas sosial, menunjukkan bahwa jumlah anak usia dini yang sudah memakai permainan game online Jawa timur sebanyak 74%(2015) usia pemakai *Game Online* adalah 6-8 tahun, 70% (2016) Penelitian ini menggunakan data kualitatif dan penentuan informan menggunakan purposive sebanyak 10 teori sosialisasi dan perkembangan dari George Herbeth Mead. Hasil penelitian ini adalah bahwa penerapan pola asuh permissif pemanjaan orangtua terhadap anak yang sangat longgar dengan kesempatan melakukan sesuatu tanpa pengawasan, orangtua dengan pola asuh premissif cenderung memperbolehkan anak usia remaja bermain game online. Dengan kondisi anak yang berkurang dengan berkomunikasi dengan keluarga.Sedangkan pola asuh demokratis dimana orangtua memprioritaskan kepentingan anak serta tidak ragu untuk mengendalikan anak dan bersikap rasional. Untuk orangtua dengan pola asuh demokratis seringkali tidak setuju dengan anggapan bahwa anak dewasa lebih pantas untuk perminan *game online*, dikarenakan bisa memberikan waktu untuk bermain dan belajar, dengan kondisi anak yang kurang pergaulanya di luar rumah dan sering lihat hp terus kurang belajar.

Kata Kunci : *Pola Asuh, Game Online, Sosialisasi, Pendidikan*

## ABSTRACT

Many modern games have shifted the traditional games, one of which is an online game. Data obtained from social services, showed that the number of young children who have been using online games as much as 74%, East Java (2015) age-appropriateness Game Online is 6-8 years, 70% (2016). This study uses qualitative data and informants using purposive determination as much as 10 theories of socialization and the development of Herbeth George Mead. The results of this study is that the application of parental indulgence permissif upbringing of children very loose with the opportunity to do something without supervision, parents with parenting premissif tend to allow teenage children to play games online. With the child's condition is reduced to communicate with keluarga. While democratic parenting, where parents prioritize the interests of children and do not hesitate to control the child and be rational. For parents with democratic parenting often do not agree with the assumption that more adult children deserve to perminan online games, due to give time to play and study with children who are less pergaulanya conditions outside the home and often see hp kept less learning.

Keywords : *Parenting, Online Game, Socialization, Education*

### Pendahuluan

Perkembangan baru di dunia informasi dan komunikasi yang benar-benar radikal. Berbeda dengan kondisi era 90-an hingga 2000-an dimana anak usia dini sudah mulai dengan permainan game online. Teknologi dan media ataupun dengan internet permainan game online, baru yang ada telah dilengkapi dengan gugus baru dari era digital dan

tumbuh ‘pemusutan’ telekomunikasi modern, yakni era digital dan berkomunikasi dengan orangtua mulai berkurang dengan adanya kedatangan permainan game online.

Ritzer mehgatakan globalisasi juga muncul sebagai akibat perkembangan di dalam teori sosial, khusus reaksi terhadap munculnya perkembangan *game online* sebelumnya, seperti teori

modernisasi diantara karakteristik yang menjadi ciri teori ini adalah kemajuan perkembangan dan peningkatan *game online*. Terdapat kecenderungan di hampir semua teori tersebut untuk menjaga jarak dramatis dengan permainan *game online*. (Ritzer G. , 2008:633). Bahwa mereka yang terlalu kecenderungan ke arah globalisasi dalam *game online* dan tentang teoretisi sosial utama, dan hampir setiap bangsa dan kehidupan miliaran peran orang di dunia ini telah diubah sering kali secara dramatis, oleh globalisasi. Batas dan signifikasi dampaknya bisa menyertai *game online* yang tertinggi atau meningkat dengan adanya hiburan permainan *game online* keutamaan globalisasi. Kemajuan permainan *game online* dari perkembangan globalisasi, mengakibatkan kecenderungan

permainan *game online* yang sering di buat oleh anak usia dini, dan hampir semua anak usia dini mulai ketergantungan dengan adanya perkembangan dari *game online*.

Anak usia dini yang kecanduan *game online* diketahui bahwa awal mula bermain *game online* dipengaruhi oleh lingkungan sosialnya, terutama orangtua dan teman sebaya. Dalam keluarga, subjek memiliki fasilitas *game* yang dibutuhkan seorang *gamers*. Bahwa salah satu penyebab seorang anak kecanduan *game online* karena pengaruh teman dan kurangnya kontrol dari orangtua. Kemudian alasan menyukai bermain *game online* yakni karena *game online* itu sangat menarik, banyak hal-hal baru yang terdapat di dalam *game online*, ketika permainan pertama selesai selalu ada permainan baru yang

menyebabkan ingin terus bermain, dijelaskan bahwa anak-anak Pelajar cenderung suka bermain, terutama *game online* karena animasi dan keseruan yang mereka dapatkan dari permainan ini. Selain itu, *game* menawarkan fitur yang menarik.

Memasuki tahun 2000-an, yakni di era milenium baru, preston(definisi dalam bermakna) melihat bahwa sistem komunikasi multimedia yang interaktif bukan hanya menawarkan kemungkinan melakukan komunikasi tanpa batas, melainkan juga kehadiran dunia maya atau realitas virtual yang makin meluas dan nyata terutama adanya kehadiran game online. Anak usia sekolah SD, TK A maupun TK B yang menggunakan permainan game *online* melalui handpone, sudah mulai kecanduan dengan permainan game *online*.

Sebelum adanya permainan-permainan modern, kita telah mengenal permainan tradisional lebih dahulu, misalnya saja gobak sodor, ular-ularan, polisi-polisian, dan sebagainya. Hal-hal yang dapat dipetik dari bermain permainan tradisional adalah permainan ini mengajarkan bagaimana caranya bekerjasama, saling tolong-menolong, dan menghargai pendapat orang lain, selain itu permainan tradisional juga dapat menunjang perkembangan fisik seorang anak karena banyak permainan tradisional yang membutuhkan gerak aktif. Namun, banyak permainan modern yang telah menggeser permainan-permainan tradisional, Salah satunya adalah game *online*.

Dengan anak usia dini sekolah PAUD menggunakan *Game online*. Dari tahun 2004 dengan

jumlah meningkatnya 79,5%,(70-an) sekian anak usia dini yang penggemar *game online*, di Paud Jawa timur. *Game online* merupakan permainan dalam dunia maya yang menampilkan permainan dalam bentuk virtual seperti pada video game. Salah satu keunggulan dari *game online* jika dibandingkan dengan jenis game permainan tatap muka layaknya permainan tradisional adalah pemain dapat memainkan permainan ini dengan siapapun. Pemain *game online* ini disebut dengan gamers, pemain *game online* awal mulanya kebanyakan adalah orang dewasa, dan bagaimana orang tua harus berinteraksi dengan anaknya untuk tidak kecanduan dengan handpone yang sering dipegang dengan anak usia dini dari yang bermain dengan *game online*, karena pada awal kemunculan

permainan *game online*, internet masih merupakan media komunikasi dan informasi yang hanya dapat dipahami oleh orang dewasa, dengan adanya kemunculan *game online* membuat anak usia dini pun menjadi tertarik dan mulai kecanduan dengan permainan *game online* tersebut, berbeda dengan kebanyakan permainan tradisional yang memang diperuntukkan untuk anak-anak namun saat ini mulai ditinggalkan.

Sejak munculnya *game online* pertama kali di Surabaya, Jawa Timur pada tahun 2014, selama lebih dari satu dekade terakhir, permainan ini telah mengalami perkembangan yang amat pesat, seperti induknya, internet. Indonesia sendiri pengguna *game online* juga bertumbuh subur dan mencakup semua kalangan usia, seiring bertambahnya jumlah pengguna

internet. Menurut data lembaga survey global, IDC, pemain game *online* di Indonesia mengalami pertumbuhan hampir 30% pada 2012 dan menghasilkan pendapatan dalam negeri US\$ 150 juta (Rp 1,45 triliun), jumlah pemain game *online* tersebut hampir 20% dari pengguna internet di Surabaya Jawa Timur (online, 2011)

Data anak usia dini kecanduan *Game Online* Surabaya (Jawa Timur)

Tahun	Persen	Umur
2014	20-30%	5-10 tahun
2015	74%	6-8 tahun
2016	70%	0-6 tahun
2017	64%	5-7 tahun

Sumber: Dinas

Sosial Surabaya

Berdasarkan tabel diatas tentang data anak usia dini kecanduan *game online* surabaya, dari tahun ketahun semakin banyak anak usia dini yang sudah kecanduan *game online* dan presentase dari tahun ke tahun mengalami peningkatan.

Manusia berkembang melalui beberapa tahapan yang berlangsung secara berurutan, terus menerus dan dalam tempo perkembangan yang tertentu, terus-menerus dan dalam tempo perkembangan yang tertentu dan biasa berlaku umum. Berdasarkan beberapa uraian diatas dapat disimpulkan bahwa anak usia dini adalah anak yang berusia kurang dari 6 tahun. Dimana pada masa itu seorang anak sedang dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat secara fisik anak yang dalam kecanduan *game online*

dengan ciri-ciri: melamun, menyendiri, kurangnya berkomunikasi, kurangnya beraktivitas sekolah, maupun mental untuk itu perlu diberikan stimulasi melalui lingkungan keluarga.

PAUD jalur non formal seperti tempat penitipan anak (TPA) atau kelompok bermain (KB) dan PAUD jalur formal seperti TK. (Hurlock, 1993:88) Sehingga anggapan bahwa anak usia dini adalah audiens pasif yang menerima begitu saja isi dari permainan game *online* (McQuail, 1997:99) kemudian kecanduan terkena dampak negatifnya menjadi tidak relevan jika dilekatkan pada anak usia dini era ini. Banyaknya pemberitaan yang mengungkap dampak negatif internet pada anak usia dini yang masih paud seolah mengabaikan kesadaran mengontrol diri (*sense of control*)

atau kemampuan diri (*self-efficacy*) yang dimiliki anak usia dini. Padahal interaksi antara orang tua dan anaknya dalam kaitannya dengan komunikasi dan berinteraksi dengan teman sebayanya ataupun dengan orangtua mengobrol pun berkurang, punya keunikan tersendiri. Game *online* sebagai sifat paradoks yang alami, Seperti yang diungkap Arakaki Game *online*

## **Metodologi**

Penelitian ini menggunakan data penelitian kualitatif, dengan pertimbangan, dibutuhkan data mendalam yang hanya bisa didapatkan melalui wawancara mendalam dan observasi. Paradigma definisi sosial lebih relevan dan sesuai dengan fokus permasalahan dalam penelitian ini. Paradigma sosial ini dipahami secara subjektif



dan juga secara interpretatif, jadi dalam hal ini fakta yang ditemukan adalah berdasarkan pemaknaan dari masing-masing individu yang secara langsung mengalami hal yang sesuai dengan fokus permasalahan. Makna yang akan digali adalah permasalahan dalam anak usia dini yang kecanduan permainan game *online* di Suarabaya.

Bentuk pendekatan yang digunakan dalam penelitan ini adalah pendekatan kualitatif, metodologi kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa wawancara langsung dengan informan, mencatat proses dan hasil wawancara dengan informan dan mengamati setiap perilaku keseharian informan. Sedangkan untuk jenis penelitiannya adalah penelitian deskriptif yaitu, suatu penelitian yang bermaksud semata-

mata untuk mengkomulasikan data-data mengenai situasi-situasi atau kejadian secara. menggunakan cara komparatif yaitu membandingkan antara sesudah dan waktu melakukan penelitian.

Penelitian ini menggunakan data kualitatif, tujuan dari penelitian ini adalah mengungkap fakta dengan kejadian di kalangan anak usia dini sekarang yang sudah kecanduan oleh permainan game *online*. Dan penelitian ini menjelasakn tentang dampak negatif atau dampak positifnya di permainan game *online* berkaitan dengan anak-anak sekolah atau yang masih dibawah umur sudah mengerti dengan dunia permainan game *online* yang meluas ini. Dalam pendekekatan deskriptif kualitatif untuk menjelaskan fenomena dikalangan anak usia dini yang sekarang sudah kecanduan di

permainan game *online* ini penelitian berupaya untuk bisa mendeskripsikan,

Subjek penelitian ini adalah para keluarga yang memiliki anak sesuai kriteria penelitian, yaitu yang menggunakan game *online*. Penelitian ini dilakukan pada keluarga di daerah Kejawan Putih Tambak Surabaya. Peneliti mewancarai dari orang yang sudah berkeluarga atau ibu PKK, Guru Paud dan Dinas Sosial yang sudah mempunyai anak usia dini yang kecanduan di game *online* dan salah satu perkembangan game *online* sudah sampai terdengar ditelinga anak usia dini yang paling dominan dibandingkan yang lain adalah game *online*

Teknik penentuan informan dalam penelitian ini menggunakan, Teknik purposive di kalangan ibu

PKK atau ibu berumah tangga dan Dinas Sosial yang mempunyai anak yang masih di bawah umur berusia 0-6 tahun. Sembilan informan utama adalah warga sekitar Surabaya Mulyorejo yang memiliki anak yang masih dibawah umur, dan Satu Informan pendudung sebagai ketua Ibu PKK di sekitar Mulyorejo tidak mempunyai anak usia dini. Permasalahan dari berbagai fokus dengan anak usia dini yang kecanduan *game online* sebagai ibu SP, segala sesuatu dan mengetahui dengan permasalahan sehingga dengan adanya variasi ini diharapkan dapat memperoleh informasi yang beragam mengenai, pola asuh orang tua mendidik anak dalam penggemar game *online*.

Teknik pengumpulan data yang peneliti gunakan adalah dengan melakukan wawancara terstruktur

dengan menggunakan *indepth interview* dan observasi untuk mengetahui pengaruh kecanduan *game online* atau bisa disebut dengan dunia internet terhadap kecanduan di anak usia dini. Pengumpulan data dilakukan dengan cara *indepth interview* dan observasi dimana *indepth* tersebut berisikan pertanyaan-pertanyaan yang sebagian besar merupakan pertanyaan tertutup, dan pertanyaan-pertanyaan tersebut telah peneliti susun sehingga telah terstruktur. Responden dalam penelitian ini adalah ibu rumah tangga atau ibu PKK dan dinas sosial.

Sesuai dengan pendekatan dalam penelitian ini yakni penelitian kualitatif, maka data yang disajikan adalah data yang berupa kata-kata. Data tersebut diperoleh dan dikumpulkan melalui observasi dan

wawancara mendalam melalui proses pencatatan, rekaman, gambar dan disusul dengan pengetikan. Kemudian dalam penelitian ini analisa yang dilakukan dalam kualitatif menggunakan kata-kata yang disusun kedalam bentuk teks yang diperluas. Tahapan selanjutnya setelah data terkumpul yaitu analisis data. Analisis data kualitatif adalah upaya yang dilakukan dengan jalan bekerja dengan data, mengorganisasikan data,

## **Hasil dan Pembahasan**

### **Pola Asuh Orangtua Terhadap Anak**

Permasalahan kecanduan *game online* bahwa orang tua yang memiliki anak usia dini kebiasaan yang buruk, seperti gaya hidup yang kurang beraktifitas diluar rumah kecenderungan di dalam rumah, serta kurangnya bergaul atau

menghabiskan waktu diluar rumah dengan teman sebayanya. Dengan awal mulanya anak usia dini bisa menimbulkan pecanduan di dunia *Game online*.

Untuk mencegah dari permasalahan kecanduan *game online*, dan permasalahan untuk bisa orang tua mengatasi permasalahan yang sudah mulai menonjolkan tingkat tinggi di berbagai anak usia dini sekarang. Rumusan masalah yang pertama yakni bagaimana *game online* merubah pola bermain anak usia dini.

Responden yang peneliti ambil dari salah satu seorang pekerja di bagian permasalahan anak di salah satu karyawan Dinas Sosial, ataupun juga dari seorang Guru PAUD dan anggota PKK atau juga ketua PKK dalam organisasi di sekitar daerah kecamatan Mulyorejo.

*“game online itu yang permainan hp yah mbak yang sekarang sudah mulai melujat tinggi yah hehe. iya sekarang anak anak mulai sudah ketagihan dan juga digame online sudah banyak permainan kan yah mbak hampir 1000 perkamainan kan dan lebih malah dengan adanya game online dan sekarang mulai tidak lagi berkonsentrasi dengan tugasnya dari sekolahan dan jarang jurang belajar. dan kalo dirumah sudah mulai hp terus yah dikontrol hehe”*  
*ucap Ibu RS*

Ibu rumah tangga lain berkata hal yang hampir sama dengan yang dikatakan oleh RS yang dalam keseharin menjadi pegawai Dinas Sosial yang mempunyai seorang

anak usia dini yang kecanduan dengan permasalahan *game online*. “iya begini yah mbak hehehe. anak itu jadi jarang berinteraksi sama temennya. dan lebih asik main sendiri bersama hpnya. dan merubah pola bermain anak sekarang maksudnya mulai permainan *game* sekarang gitu tah mbak hehe.... Ucap Ibu NH,

RA yang dalam kesehariannya berprofesi penjahit dan ibu rumah tangga sekaligus. mengatakan hal yang sama dengan permasalahan anak usia dini yang kecanduan *game online*. “Lebih banyak berdiam dan kurang aktifitas diluar lebih sukanya di kamar diam dan merenung, dan juga kurang belajarnya mbak.. “Ucap Ibu RA”

Berdasarkan pernyataan RA, dapat menggambarkan bagaimana kondisi anak ketika telah kecanduan

*game online*. Menurut pengalaman dan pengamatan yang dilakukan oleh RA anak yang kecanduan *game online* lebih suka merenung dan mengurung diri dikamar hanya untuk bermain *game*, dan waktu untuk belajar menjadi berkurang.

Sebagai RA tidak lagi memfokuskan anak yang dalam kecanduan *game online*, dikarenakan sudah memiliki seorang anak ketiga, Itupun menjadi salah satu dengan alasan P untuk bisa menghibur diri menggunakan permainan *game online*, tetapi sudah melebihi batas waktu yang sudah ditentukan dengan berbagai cara pola asuh demokratis. P dalam kesehariannya bermain *game online*., tidak memiliki batasan waktu jam tidur malam pun masih menghibur diri dengan untuk menggunakan permainan *game*

*online. hingga tanpa sadar sudah ketergantungan dengan game online.*

TM yang dalam sehari-hari berprofesi sebagai kepala sekolah PAUD PPT Permata Putih. Mengatakan hal yang sama dengan permasalahan anak usia dini yang kecanduan *game online*

*“kalo saya yang mbak hmmm. menurut saya yah mbak dan pola asuhnya itu menurut saya tidak perlu mbak karena apa mbak bisa membuat anak menjadi kecanduan dan lupa dengan segala mbak. dan seharusnya anak juga belum mengerti kalo masalah game online tersebut mbak dan kalo nak PAUD kalo dikasih seperti ituuuuuuu tambah seneng mbak malah yah hehe, yah gak tau lagi kalo dirumahnya*

*masih masih tambah yaapa mbak kan ibu juga gk tau hehehe. dan kalo ibu sendiri yah mbak pokok anak diam anteng dirumah gitu mbak hehe. walaupun pegang game online gitu. yah tapi tak kasih batasan waktu gitu aja mbak. tidak setiap hari game online gitu oh tidak heheh. tapi kalo kita di sekolah tidak mengajarkan untuk membawa hp atau permainan game online gitu, mbak”* Ucapan ibu kepala sekolah PAUD PPT permata putih Ibu TM,

Berdasarkan TM mengatakan dengan pola asuh orangtua untuk anak tidak perlu, yang seharusnya perlu untuk melarang anak jika anak bermain *game online*, dikarenakan anak kalau sudah, mengenal permainan *game online*, sudah lupa

dengan aktivitas sekolah dan belajar. Permasalahan jam waktu untuk belajar membuat anak yang sudah menggemari permainan *game online*, sehingga TM memberikan batasan waktu dan jam untuk anaknya, M anak dari TM bisa memberikan waktu luang yang cukup buat belajar.

Permasalahan yang di katakan TM untuk permainan *game online*, di kalangan anak PAUD tidak seharusnya di perbolehkan, itu bisa merusak fikiran anak dan prilaku anak menjadi buruk, dari PAUD permata putih sebenarnya peraraturan di sekolah permata putih tidak di izinkan untuk membawa HP bagar anak bisa fokus belajar yang baik, dan tidak memfokuskan di permainan *game online*. TM juga mengajarkan prakaria yang baik untuk membuat tanaman bibit unggul

untuk anak-anak di permata putih agar anak bisa kreatif.

RN yang dalam kesehariannya menjadi guru PAUD PPT permata putih mengatakan hal sama dengan persoalan anak kecanduan *game online* menyatakan

*“iya seharusnya saya gk setuju mbak karena kan merusak otak anak juga dan kurang belajarnya anak juga mbak dan untuk pola asuh ibu sendiri yah. untuk mengurangi kegiatan game online tersebut. tapi anak tambah kayak membantah dengan hal seperti itu. terus yang kalo dikasih jatahan untuk bermain game online gak mau gitu mbak terus maunya yah harus harus gitu mbak heheh. dan kalo udah pegang permainan game*

*online gitu kalo di panggil gak noleh terus gk mau menjawab, terus yah kalo disuruh gak cepet cepet berangkat dan itu sisi negatifnya mbak yah hehe. terus sisi positifnya mbak anak bisa tambah cepet belajar dengan menggunakan hp yah mbak bisa gak jadul gitu hhehe. tapi dengan sisi harus dari pantauan dan pengawasan kita orang tua gitu mbak hehe. dan juga sekali sekali boleh mbak tapi gk harus seharus 24 jam bermain game online gitu tidak mbak hehe” Ucap ibu guru PAUD PPT permata putih Ibu RN,*

Berdasarkan pernyataan RN dapat menggambarkan bagaimana koneksi anak ketika telah kecanduan

*game online. Menurut pengalaman dan pengamatan dilakukan oleh RN, untuk pola asuh sendiri mengurangi dalam kegiatan permainan game online. Juga harus memberikan waktu yang lama untuk aktivitas belajar, harus meningkatkan belajar, R dari anak RN sudah lama ketergantungan permainan game online, sampai dari nilai sekolah pun jelek. Karena non stop dengan permainan game.*

RN sendiri ialah seorang guru PAUD dan juga sudah mengalami hal seperti permasalahan ketergantungan dengan permainan game online. Sebagai manapun R dari anak seorang guru PAUD ialah kelas dua SD. Itupun sudah diberikan fasilitas HP, agar dirumah tidak merasa jenuh dan bosan mengatkan RN.



IH yang dalam kesehariannya menjadi guru PAUD PPT permata putih mengatakan hal yang sama dengan persoalan anak kecanduan *game online* menyatakan

*“anak saya pertama namanya umar dan yang kedua nama prasetyo dan yang terakhir namanya sita. hehehe 3 anak hehe, yah kalo menurut ibu itu yah gak bagus juga sih mbak kalo menurut saya juga mengganggu kesehatan anak juga buat mata juga bisa rusak dan kesehatan juga dan kalo main game online kan bisa lupa makan terus belajar juga lupa kan mbak. terus untuk pola asuh dari ibu sendiri buat anak ibu ke 3 ini yah harus tak kontrol mbak dan anak ibu ini memang*

*suka banget dengan game online dan ibu tak atur dengan tak kasih batasan waktu jangan sering pegang hp gitu mbak hehe. tapi yah gitu kadang nurut kadang yah enggak mbak hehe. yah karena sudah keasikan main hp gitu mbak hehe. dan kalo sudah pegang hp yah kalo diajak ngomong gitu udah gak nyambung gitu mbak hehe. jadi yah ibu kesel sendiri mbak hehe”* Ucapan ibu guru PAUD PPT permata putih Ibu IH,

Berdasarkan pernyataan IH dapat menggambarkan bagaimana koneksi anak ketika telah kecanduan *game online*. Menurut pengalaman dan pengamatan dilakukan oleh IH, S anak dari IH mengalami dan menggemari permainan *game online*

secara pola asuh demokratis dengan memberikan batasan waktu dengan hari sekolah tidak boleh menggunakan permainan *game online*, akan tetapi hari libur sekolah memperbolehkan S untuk bermain *game online*, dengan memberikan batasan waktu untuk tidak lupa sholat dan tidur. IH mengatakan dengan keras kalau tidak diberikan batasan waktu dengan hari sekolah dan jam. Anak bisa keseringan untuk permainan *game online*, itu bisa memberukan fikiran dan perilaku anak menjadi tidak sehat.

SP yang dalam kegiatan ketua PKK tidak punya anak tapi mengerti soal anak kecanduan *game online* menyatakan

*“iya kalo menurut ibu sendiri seharusnya itu gk sehat memang mbak gk sehat. karena apa juga bisa*

*merubah dengan anak menjadi gk baik dan juga bisa merusak anak juga mbak. untuk ibu sendiri yah mbak cucu ibu kan suka sekali dengan bermain game online tersebut. dan untuk pola asuhnya orang tua sendiri yah dikasih batasan waktu untuk belajar dan bermain juga mbak dan haru bisa mengontrol anak dan diwaspadai dengan kegiatannya yang setiap hari pegang hp bermain game online dan juga bisa merusak akademik nilai nilai sekolahnya gitu juga jarang bermain sama temannya gitu mbak heheh”* Ucap ibu ketua PKK Ibu SP,

Berdasarkan pernyataan SP dapat menggambarkan bagaimana

koneksi anak ketika telah kecanduan *game online*. Menurut pengalaman dan pengamatan dilakukan oleh SP, mengatakan dengan anak yang masih belum cukup sangatlah tidak sehat, karena bisa merusak kepribadian anak kalau tumbuh dewasa, ataupun dengan sikap anak bisa buruk kesehatan juga bisa buruk dengan menggunakan permainan *game online*. Akan tetapi bisa memberikan batasan waktu untuk belajar di bidang sekolah dan juga untuk bermain dengan permainan *game online*.

SP juga mengatakan bahwa SP sendiri tidak memiliki anak, tetapi SP mengetahui dengan permasalahan kecanduan permainan *game online*, karena dari permasalahan ini SP pernah menangani permasalahan dari kecanduan *game online*.

PN anggota pkk yang mengatakan hal yang sama dengan informan sebelumnya mengenai kondisi anak yang kecanduan *game online*.

*“iyaah gimana yah mbak yah memang sangat merusak anak dan anak bisa ketagihan game online itu. yah tapi kalo bisa menjadi pengawasan dari orang tua dan bisa mengontrol mungkin gk sampai menjadi ketagihan atau kecanduan game online yah mbak. atau yah dikasih batasan waktu gitu mbak hehe, memang mbak anak ibu juga udah sangat mengemari yang namanya game online mbak tapi yah sama ibu tak kasih jamnya dan untuk belajar bermain game online gitu yah tapi yah namanya*

*juga anak masih kecil mbak pingin bersenang-senang. tapi bersenang-senangnya itu sudah keterlewatan batas mbak hehe. sampai duh aku pusing sendiri mbak jadinya hehehe dan kalo ibu manggil itu udah wes gak ada respon sama sekali mbak gituu”*  
*Ucap ibu anggota pkk Ibu PN,*

Berdasarkan pernyataan PN dapat menggambarkan bagaimana koneksi anak ketika telah kecanduan *game online*. Menurut pengalaman dan pengamatan dilakukan oleh PN, mengatakan pada kenyataannya memang berubah pada kondisi anak, sehingga anak menjadi ketergantungan dengan permasalahan *game online*, dengan informan menyatakan dengan permasalahan *game online* sangat tidak baik untuk

diberikan kepada anak usia dini, karena sangatlah, merusak anak dan kreativitas. T dari anak PN sangat menggemari permainan *game online*, dengan suka menyendiri dikamar hingga menghindari semua teman agar bisa memberikan waktu untuk bermain *game online*.

*“ah ada positif dan negatif mbak. dan kalo positifnya anak gak ketinggalan yang namanya teknologi. dan yah kalo negatifnya yah kecanduan itu mbak sudah lupa segalanya dan juga bisa merusak anak dari permainan game onliine atau kalo udah pegang hp wes wes wes mari dipanggil udah gak jawab gak apa . terus juga nilai turun semua mbak. soale udah keasyikan main hp. dan juga pola asuh dari*

*orang tua juga bisa ngasih batasan waktu dan mengontrol anaknya dan juga di awasi dengan permainan game online atau dikasih batasan waktu bermain dan belajar gitu mbak hehehe”*  
Ucap ibu RT FA,

Berdasarkan pernyataan FA dapat menggambarkan bagaimana koneksi anak ketika telah kecanduan *game online*. menurut pengalaman dan pengamatan dilakukan oleh FA, mengatakan dengan perbedaan negatif dan positif dengan, pola asuh demokratis. Sebagaimana anak-anak untuk memiliki tempat untuk nongkrong dengan teman sebayanya biar bisa menghabiskan waktu untuk bermain *game online*. Dengan permasalahan selanjutnya nilai dari F anak FA sangat menurun, dikarenakan selalu menghabiskan

waktu dengan permainan *game online*,

### **Pola Komunikasi Dengan Orang Tua**

Dengan permasalahan selanjutnya mengenai bagaimana pola komunikasi orang tua dengan anak yang sudah kecanduan *game online*?

RS. Dinas sosial yang mempunyai seorang anak usia dini yang hampir dan mulai kecanduan dengan permasalahan *game online* dengan komunikasi sama orang tua. “yah mbak berkomunikasi saya sama anak ibu se lancar dan tidak berkurang apapun karena anak saya tidak begitu kecanduan banget sama *game online* dan tidak seberapa.hehe iya memang kecanduan tapi tidak

*terlalu berat dengan kecanduan game online gitu mbak” Ucap ibu RS,*

Berdasarkan pernyataan RS dapat menggambarkan bagaimana koneksi anak ketika telah kecanduan *game online*. Menurut pengalaman dan pengamatan dilakukan oleh RS, mengatakan bahwa dari B anak RS berkomunikasi dalam keluarga sangat baik dan lancar, walaupun anak dari RS sangat menggemari dengan permainan *game online*.

NH. berumah tangga dan penjahit yang mempunyai seorang anak usia dini yang hampir dan mulai kecanduan dengan permasalahan *game online* dengan komunikasi sama orang tua.

*“ iyah kasih tau ajalah dan mendidik yah mbak atau dikasih waktu buat hp buat permian buat bermain sama*

*temennya gitu dan ngobrol sama anak biar gak selalu aktif sama temennya. dan di beritahui jangan terlalu main game online.tapi yah kalo selalu bermain sudah mulai menjadi kebiasaan anak sekarang mbak juga susah untuk diajak ngobrol dan menjadi jarang bermain sama keluarga dan temannya itu iyah mbak hehee. dan sering-sering untuk diajak bermain bersama keluarga gitu mbak dan kalo tidak ada kerjaan gitu sering diajak ngobrol gitu dan kalo sudah ngumpul stop game online yang berhubungan dengan teknologi gitu aja mbak” Ucap ibu NH,*

Berdasarkan pernyataan NH dapat menggambarkan bagaimana koneksi anak ketika telah kecanduan *game online*. Menurut pengalaman dan pengamatan dilakukan oleh NH, mengatakan dengan mendidik anak sebagaimana ajak anak dengan memberikan keluasaan anak untuk bermain ketaman dan berkomunikasi dengan keluarga atau dengan teman, biar anak tidak meraskaan dan berfikir untuk bermain *game online*.

RA yang dalam sehari-hari berprofesi sebagai penjahit dan berumah tangga menyatakan

*“pengawasan orang tua lebih ekstra dengan anak. dan lebih bisa berkomunikasi dengan anak dan anak bisa sedikit demi sedikit lupa dengan yang namanya game online. saat anak usia 7 tahun orang tua harus bisa*

*mengerti dan anak sudah mengerti atau caranya orang tua harus bisa ngerti atau orang tua supaya anak tidak ngerekeng-ngerekeng meminta hp terus. orang tua harusnya mengasi orang tua bercerita dan diajak main keluar rumah supaya anak bisa lupa dengan hp game online”* Ucap ibu RA,

Sudah menjadi dan tanggung jawab orang tua terhadap anak yang masih dibawah umur dengan yang sudah terjadi dalam keadaan yang kecanduan permainan *game online* dan jarang untuk berkomunikasi dengan orang tua. berhubungan dengan yang sudah terjadi dalam kecanduan *game online* .

Kurangnya pengawasan orang tua terhadap anak yang sudah mulai menggemari dengan

permasalahan *game online*. ataupun yang mejadi dalam kecanduan anak usia dini pada *game online*. untuk mengajak anak dalam berkomunikasi pada orang tua.

### **Perubahan Kondisi Anak**

Adanya orangtua yang memiliki anak usia dini kebiasaan yang buruk, seperti gaya hidup yang kurang beraktifitas diluar rumah kecenderungan di dalam rumah, Dan kurangnya bergaul dengan masa teman sebayanya.

Untuk mencegah dari permasalahan kecanduan *game online*, dan permasalahan untuk bisa orang tua mengatasi permasalahan yang sudah mulai menonjolkan tingkat tinggi di berbagai anak usia dini sekarang rumusan masalah kedua bagaimana perubahan kondisional yang telah kecanduan *game online*.

*“gak bisa lihat kan mbak kalo anak sudah dirumah yah pasti main hp gk ada lagi. kan ibu yah kerja suami saya kerja anak ibu yah sama pembantu ibu mbak hehe . jadi kalo jam jam segitu gk bisa mengkontrol anak ibu mbak kalo lagi dirumah hehe. jadi yah bisa bebas dengan segala halnya untuk permainan game nya mbak dan yah kalo ibu sama suami saya sudah dirumah udah stop permainan hp lanjut belajar sudah, kadang yah gitu gak mau belajar dan makan tapi hp terus yang dipegang mbak heheh . dan juga ibu gak tau dengan kondisi anak ibu kalo lagi dirumah dan ibu suami ibu lagi gk dirumah yah gak tau*



*mbak hehhe. yah mungkin yah udah permainan game terus juga soalnya pembantu ibu juga pernah ngomong kalo anak ibu kalo ibu dan suami ibu lagi kerja, udah game terus yang di pegang mbak hehhe. namanya juga anak kecil mbak tapi yah kalo game terus memang gak baik juga mbak heheh sudah terlalu kecenderungan dengan permainan game online mbak heheh” Ucap ibu dinas sosial Ibu RS.*

Berdasarkan pernyataan RS dapat menggambarkan bagaimana koneksi anak ketika telah kecanduan *game online*. menurut pengalaman dan pengamatan dilakukan oleh RS, mengatakan bahwa anak kalau sudah menggemari dengan permainan *game online*, secara kepribadian anak

mulai memfokuskan *game online*, dan sikap anak menjadi berubah sikap menjadi suka melamun, menghindar dengan teman sebayanya, serta ingin menyendiri di kamar biar bisa asyik dengan permainan *game online*. RS mengatakan bahwa sebenarnya, permainan *game online* lebih pantas untuk anak dewasa. Biar bisa memberikan waktu untuk bermain *game online* dengan belajar. Hingga bisa memfokuskan dan meningkatkan prestasi di sekolah.

### **Pendapat Orantua Terhadap *Game Online***

Atapun dari permasalahan yang saya angkat dengan permasalahan dari dengan pendapat orangtua terhadap anak usia dini yang dalam kecanduan *game online*, anak yang sedang dalam kondisional ataupun ada dalam permasalahan

dengan kecanduan permainan game online. Pendapat orang tua terhadap *Game online* sebagian menyatakan ada pendapat setuju dan tidak setuju *game online* dan bagaimana Setuju-tidak setuju seputar permasalahan *game online* ada yang bilang Setuju dengan alasan dapat membantu anak mengembangkan *strategic thinking* yang baik.

IA yang dalam kesehariannya mengajar di sekolah PAUD ppt permata putih mengatakan hal yang sama dari anaknya yang dalam kecanduan *game online*. Mengatakan tidak setuju.

Setuju *siapa yang Setuju mbak hehehe. oh kalo saya iya tidak setuju mbak kalo saya tidak mbak nah menurut ibu game online itu untuk apa dan dan juga gak penting mbak..... nah kalo game*

*online ada edication itu ibu setuju itu bisa meningkatkan dengan pemikiran anak dan juga untuk aktifitasnya anak. kalo game online yang buat pemain ataupun perang-perangan ibu gak setuju mbak itu buat apa malah buat anak merusak pemikiran. dan kalo game online kayak yang ibu tau itu yah mbak kayak hmmmmm minicraf kayak bangunan-bangunan seperti itu yah mbak dan iu kan kayak permainan itu kan omongannya itu kan gak bagus buat anak dan juga itu bisa merusak anak gak sopan gitu mbak dan omongannya juga jelek jelek kan mbak itu ibu gak sukak dan untuk bahasanya ataupun anak juga bisa*

*membuat curang segala macamnya mbak dan kayak itu mbak hehe. dan saya kontra gak boleh game online ibu tidak setuju mbak heheh”*  
Ucap ibu IA,

Menurut dari informan IA menyatakan bahwa permainan *game online* buat anak usia dini tidak setuju. Karena bisa merusak fikiran anak dan kondisi anak, bisa menjadi buruk. Untuk bermain *game online* dari permainan minicraf dan bangunan ataupun dengan permainan membaca mengenal huruf-huruf tentu saja untuk bisa anak menjadi kreatif untuk memikirkan dan aktif di sekolah.

Dengan permasalahan anak yang dalam kecanduan *game online*, dari fikiran hanya ada *game online*. Cuma bisa merusak dan menjadikan

anak dalam kebiasaan untuk bisa bermain-main *game online*, misal dari kebiasaan di sekolah seperti suka melamun dan bersikap untuk selalu menyendiri ataupun dengan tidak selalu aktif dengan prestasi di sekolah.

#### Dampak Positif Dan Dampak Negatif

Ada beberapa opini dari informan mengenai dampak negatif dan positif berkaitan *game online*. Bagaimana dampak positif dan negatif *game online* terhadap perilaku anak usia dini serta strategi orangtua memberikan dan menanamkan kepribadian anak menjadi baik dan berperilaku yang sopan. Akan tetapi *game online* datang dikalangan anak usia dini dan cenderung memfokuskan dengan permainan *game online* tersebut dan terkadang apabila anak sedang bermain game terkadang tidak

menghiraukan pembicaraan serta perintah dari orangtua.

Ibu RS yang sebagai staff di Dinas Sosial yang mempunyai seorang anak usia dini yang mulai kecanduan dengan permasalahan *game online* menyatakan dampak positif dan negatifnya di permainan *game online*

*“positifnya mbak kalo menurut ibu anak anak bisa memhami IT yang baik dan bener tanpa harus di ajari itu anak-anak bisa mudah untuk menemukai sebagai cara apapun tentang TI dan negatifnya itu mbak anak berkurang berkomunikasi dengan saya dan keluarga dan lebih fokus dengan game online dari pada dengan sekitarnya. ataupun jarang*

*bermainan dengan teman sebayanya” Ucap ibu RS,*

RS mengatakan bahwa dengan adanya IT di kalangan anak menjadi lebih mudah untuk mencari tugas dari sekolah, anak usia dini agar tidak ketinggal teknologi “*gabtek*” dan mencari informasi lebih mudah. Disisi lain orangtua tidak setuju dengan adanya teknologi dan *game online* dikalangan anak usia dini dikarenakan akan merusak anak, jarang bermain dengan teman sebayanya ataupun menjadi kepibadian anak menjadi buruk dengan kemunculan dari permainan *game online*.

NH, yang dalam sehari-hari berprofesi sebagai penjahit dan sekaligus menjadi ibu rumah tangga. Mempunyai seorang anak usia dini yang mulai kecanduan dengan

permasalahan *game online* menyatakan dampak positif dan negatif di permainan *game online*.

*“yah kalo positifnya itu ada apa nasehatnya yang baik bangun tidur itu. dan kalo masalah game online atau tau masalah TI itu bisa jadi lebih pinter tau permasalahan dan tekan tombol lancar kalo masalah tugas bisa dia cari sendiri gitu hehe kalo dan dia bisa mencari data-data sekolah sendiri negatifnya apa yah hehe ada kecenderungannya jarang ngobrol sama orang tua itu kurang dan juga jarang bermain ama temennya itu kurang atau ribut main hp terus yang dicari mbak gitu hehe. dan kecenderungannya*

*itu mencari hp terus yang dicari dan ribut mau game online tersebut. dan pokoknya mau dang dang apa yah mbak hehe yah hp wes yang nomer 1 selalu itu” Ucap ibu NH,*

Dari NH mengatakan adanya dampak negatif dan positifnya itu sudah menjadi dua pilihan buruk dan baik, menjadi alasan dengan adanya IT tentu lebih mudah untuk anak usia dini lebih aktif di tombol ataupun dengan lebih mudah untuk mencari informasi tugas di sekolah, dan disisi lain mengatakan tidak baik dan cenderung bisa merugikan anak masih dibawa umur, dikarenakan lebih memfokuskan di permainan *game online*.

### **Tanda-Tanda Kecanduan**

Dalam permasalahan yang sudah didapatkan dengan anak usia

dini yang kecanduan permainan game online, dan bagaimana tanda-tanda kecanduan permainan *game online* pada anak usia dini.

Ibu RS dalam sehari-hari berprofesi sebagai perkerja di bidang Dinas sosial yang mempunyai seorang anak usia dini yang hampir dan mulai kecanduan dengan permasalahan game online dengan tanda-tanda kecanduan permainan *game online* pada anak usia dini.

*“ yang biasanya yah mbak pertama. anak yang tidak waktu tepat dalam segala halnya. yang diawal belajarnya, sholatnya dan makannya selalu telat dan waktu mengerjakan tugasnya selalu lupa karena sudah mulai gemer dengan game onlinenya mbak yang kedua. anak yang tidak*

*membraur dengan teman sebayanya kurang bermain dengan temannya ataupun tidak sama sekali bertanya ataupun aktif di sekolahannya” Ucap RS,*

Ibu RA, yang keseharian menjadi ibu Rumah tangga yang mempunyai seorang anak usia dini yang kecanduan dengan permasalahan *game online* dengan tanda-tanda kecanduan permainan *game online* pada anak usia dini. *“biasanya anak lebih banyak emosi ketika orang tua melarang untuk game online. karena sudah terlalu berimajinasi dengan permainan game online tersebut mbak” Ucap ibu RA,*

IbRA mengatakan dengan memberikan batasan waktu untuk anak, namun anak tetap memaksa untuk bermain *game online*, anak

juga akan semakin memberontak dan marah ketika dilarang bermain *game*.

Dengan dari permasalahan dengan anak usia dini dengan kecanduan permainan *game online*. bisa disebut dengan Tanda-tanda anak usia dini yang sedang kecanduan dengan permainan *game online*. dan

#### Terlepasnya Dari Kecanduan *Game Online*

Dengan permasalahan anak yang sudah mulai kecanduan *game online* tersebut dan selanjutnya permasalahan bagaimana anak usia dini bisa terlepas dari kecanduan *game online*.

Walaupun dengan perbedaannya dengan percakapan yang diatas hampir dan semua ibu rumah tangga sudah pernah mengalami dengan anaknya yang masih anak usia dini yang sedang

kecanduan dengan permasalahan *game online*, dan didapatkan dengan pertanyaan yang saya angkat dengan permasalahan anak usia dini yang sedang kecanduan dengan permainan *game online*, tentu saja sangatlah merusak kreatifitasnya anak usia dini hingga dewasa nantik, dan juga bisa merusak mata dan fikiran anak bisa menjadi kosong. Disisi lain ibu rumah tangga dan penjahit pun mengatakan dengan permasalahan, dan bagaimana dampak penggunaan *game online* pada anak usia dini sekarang.

NH yang dalam kesehariannya berprofesi sebagai penjahit dan ibu rumah tangga sekaligus mengatakan hal yang sama dengan permasalahan anak usia dini yang kecanduan *game online* dampak penggunaan *game online* pada anak usia dini sekarang.

“iyah itu mbak anak kan lebih berbeda-beda gitu dan kalo anak saya sudah tak kasih batasan waktu untuk bermain hp biar gk terlalu main hp terus, soalnya apa mbak anak saya kan sudah mengalami kecanduan yang ringan yah mbak karena sudah yah kalo dirumah sudah mulai main hp terus sibuk hp terus gak berhenti gitu mbak hehe jadi yah gitu pusing sendiri saya mbak hehe. dan yah berbeda beda kan mbak. jadi yah penggunaanya yah berbeda-beda gitu hehhe” Ucap ibu NH,

Dengan permasalahan dampak dan penggunaanya kata NH dan mengatakan anak yang berbeda-beda dan memiliki daya tariknya

berbeda-beda dan memiliki kesukaan yang berbeda-beda. Anak yang seorang ibu biasanya mengajar di Paud itu memiliki anak yang dalam kecanduan dengan perbainan balap-balapan mobil, dan ada yang bilang kesukaan dengan drama korea, dan juga ibu yang setiap harinya yang pekerjaan penjahit mempunyai anak usia dini yang dalam kesukaannya dengan permainan dalam top-top yang kucing-kucingan dengan permainan mukul pemukul itu yang dalam dan pendapatan yang berbeda-beda dengan daya tarik dan kesukaannya yang berbeda-beda ataupun pendapatannya berbeda-beda.

Dengan adanya permainan *game online* yang selalu menghibur buat dikalagan anak sekarang dan ibu-ibu pun sangat mengemarinya dengan permainan *game online*



tersebut. Bila dirumah tidak ada kerjaan dan boring ataupun bosan buat di pelanpiaskan pun dengan permainan *game online*. tentu saja di kalangan anak usia dinipun sangat mengemari dengan permainan tersebut.

Dengan permasalahan yang satu ini pun dengan kejadian yang sama dan persoalan yang berbeda dan pendapatan yang berbeda, dan apa saja faktor-faktor penyebab anak usia dini yang kecanduan *game online*.

Ibu RS dalam keseharian bekerja sebagai pegawai Dinas Sosial yang mempunyai seorang anak usia dini yang hampir dan mulai kecanduan dengan permasalahan *game online* dengan Faktor dan penyebab anak usia dini kecanduan dengan permainan *game online*.

“ iya dari keleluasan orang tua itu mbak. yang orang tuanya bekerja dan anak dirumah sendiri gak ada temennya. jadi yah kurang temen dan merasa kesepian mbak, gitu mbak hehe. dengan pelanpiasannya biar anak gk kesepian yah salah satunya dengan permainan *game online* itu biar dirumah gak bosan atau apa. yah berawalnya dengan itu terus dengan kelamaan anak menjadi sering untuk bermain yah yawes jadi kebiasaan dan terlalu suka dan mengemari dengan permainan *game online*. jadi itu kecanduan dan faktor dan penyebabnya itu mbak”  
Ucap ibu RS,

B anak dari RS, memberikan fasilitas teknologi agar anak tidak jenuh dirumah, dikarenakan dari orangtua bekerja. Namun B kemungkin sudah merasa kesepian dan di pelanpiaskan di segala bermain salah satunya, *game online*, dari lama-kelamaan B menjadi ketergantungan dari permainan *game online*. Hingga non stop bermain *game online*.

RA, yang dalam sehari-hari berprofesi sebagai berumah tangga dan penjahit yang mempunyai seorang anak usia dini yang hampir dan mulai kecanduan dengan permasalahan *game online* dengan Faktor dan penyebab anak usia dini kecanduan dengan permainan *game online*.

*“yoh wong tuwone. yah orang tuanya harus yah supaya anak untuk gk terlalu*

*dan bisa lupa dengan permainan game online. dan sedikit demi sedikit untuk mengasi kegiatan diluar rumah supaya anak bisa lupa dengan permainan game online itu mbak . hehehe iya anak ibu itu memang suka banget dengan permianannya di permainan game online itu mbak. tapi sama ibu gak setiap hari setiap jam game terus yang dipantau tidak baik juga kan mbak buat kondisi anak gituu. soalnya aapa anak ibu itu gampang banget dengan permasalahan hp ataupun game online itu. kalo di biarkan kayak gitu juga merusak anak mbak hehe”* Ucap ibu RA,

RA, menjelaskan anak memberikan batasan waktu untuk

bermain di luar rumah agar anak bisa lupa dengan permainan *game online*. Sedangkan kalau sudah berada dirumah, untuk anak meminta bermain *game online*. menyukai atau tidak menyukai anak harus di pantau dalam kondisi apapun kalau sudah bermain *game online*.

Permasalahan dari salah satu ibu dengan nama NH dalam mengatakan dan dengan persoalan yang berbeda untuk permasalahan kecanduan dengan permainan *game online*, dan bagaimana orang tua melakukan cara untuk mencegah dari kecanduan *game online* pada anak usia dini.

### **Pola Asuh**

Berkaitan dengan pola asuh yang bermacam-macam dalam mendidik anak sebagai mana orangtua untuk bisa mendapatkan dan menjadikan anak dalam

kepribadian yang baik, untuk ini permasalahan menjadi topik anak usia dini kecanduan *game online*. Adapun orangtua untuk memilih pola asuh permissif, pola asuh demokratis, pola asuh otoriter, pola asuh penelantaran.

Untuk mencegah dari berbagai ancaman yang mengganggu setiap anak yang menjadi daya tertarik di permainan *game online*, ibu berumah tangga atau ibu sebagai profesi lainnya bisa membentuk anak dan melindungi anak disetiap atau dilakukan anak usia dini, oleh karena itu dengan pola asuh yang menjadi utama bagi setiap orangtua memiliki anak usia dini yang dalam pantauan orangtua.

Responden yang peneliti ambil dari salah satu seorang pekerja di bagian permasalahan anak disalah satu karyawan Dinas Sosial, yang

memiliki anak menggemari di dunia permainan *game online*.

*“ibu memiliki pola asuh permissif kan ibu dan bapak kerja 24 jam jadi yang jarang ada dirumah mbak. juga anak ibu dijaga sama pembantu. kalo ada waktu yah cuman sabtu minggu mbak kan jadi anak bisa seneng soalnya setiap senin-jumat jarang ada ibu sama bapak dirumah jadi yah dienakin gitu mbak”*

*Ucap RS,*

Ibu rumah tangga lain berkata hal sama dengan pola asuh yang dilontarkan sebagai menjadikan anak kepribadian yang lebih baik dan menjadi pokok utama dari orangtua lainnya.

*“Ibu memiliki pola asuh demokratis ibu cuman mengasihkan batasan*

*waktu/jam untuk bermain game online. Supaya bisa memberikan batasan mana belajar dan bermain game online ataupun bisa setiap anak sekolah jangan bermain game online. walaupun anak libur sekolah ibu kasih dengan permainan game online tetapi tetap ibu ngasih batasan jam untuk bermain”*

*Ucap ibu NH*

RA yang dalam kesehariannya berprofesi penjahit dan ibu rumah tangga sekaligus. Mengatakan hal sama dengan mendidiknya anak dengan pola asuh sebagai bentuknya anak kedalam kepribadian yang baik, untuk itu dengan permasalahan *game online*.

*“ibu dengan pola asuh demokratis dengan memberikan dan pengawasan*

*ibu yang ketat soalnya anak ibu itu suka sekali dengan permainan game online jadi setiap hari dan setiap jam itu untuk bermain game onlinenya mbak. dan lupa dengan belajarnya lupa dengan sholatnya. Jadi yah ibu jalan satu-satunya untuk menggunakan cara perketat untuk bermain game online dan juga tak kasih batasan waktu perjamnya mbak”*  
Ucap RA,

Berdasarkan dari pernyataan RS, NH, RA, dapat menggambarkan dengan pola asuh yang memiliki perindividu dari RS mengatakan dengan yang dipergunakan dan menjaga anak usia dini pola premissif. Sebagaimana dengan NH,RA dapat menggunakan dengan pola asuh demokratis.

IA yang dalam kesehariannya mengajar disekolah PAUD PPT permata putih mengatakan dengan pola asuh untuk mendidik anak usia dini yang dalam kecanduan game online.

*“Ibu memiliki dan menggunakan dengan pola asuh demokratis soalnya kan ibu pengawasan buat anak itu ketat dan terjaga supaya anak menjadi tidak terlalu untuk bergantung dengan permainan game online, juga bisa jaga kepribadian anak menjadi baik kan kalo ketergantungan atau kecanduan juga bisa kesehatan anak menjadi memburuk sikap jadi kecondong menyendiri dan suka bersikap menyendiri dikamar”* Ucap IA

TM yang dalam kesehariannya menjadi profesi sebagai Ketua Guru Paud ptp permata putih mengatakan dengan pola asuh untuk mendidik anak usia dini yang dalam kecanduan *game online*.

*“Ibu dengan sudah menjadi tugas sebagai orangtua dan menjadikan pribadian anak menjadi baik, dan memberikan pola asuh permissif juga seharusnya ibu juga tidak perlu menggukan dengan adanya pola asuh sebagaimana dan macam-macamnya yah mbak, karena apa itupun juga juga menjadi kewajiban orangtua masih masih untuk mendidik dan pola asuh dengan cara individu orangtuanya mbak heheh” Ucap TM*

Berdasarkan dari pernyataan IA dengan mengatakan pola asuh permissif untuk mendidik anak menjadi baik atau sebagaimana dengan cara untuk menghindari, dari kecanduan permainan *game online*. Dengan memberikan batasan waktu untuk anak usia dini yang dalam kesehariannya untuk bergantung dengan permainan *game online*. Dari sisi lain TM mengatakan dengan adanya pola asuh menurut TM tidak seharusnya ada atau tidak penting, untuk itu dengan cara tersendiri untuk mendidik anak atau memiliki pola asuh tersendiri untuk anak menjadi bersikap baik dan tidak kecanduan atau terlalu ketergantungan dengan permainan *game online*.

### **Sosialisasi**

Adanya sosialisais yang bermacam-macam dengan mendidik

anak sebagai mana orangtua untuk bisa mendapatkan dan menjadikan anak dalam kepribadian yang lebih baik, untuk itu permasalahan menjadi topik anak usia dini kecanduan *game online*. Adapun orangtua untuk memilih sosialisasi dengan cara untuk memberikan batasan waktu kepada anak. Misal dari bermain *game online* dari memberikan perjam 3-5 jam untuk anak usia dini bisa bermain permainan *game online*. Akan tetapi dari hari senin-jumat No *game online* sabtu-minggu diperbolehkan untuk permainan *game online*, tetapi harus memerlukan dengan batasan waktu.

Untuk mencegah dari berbagai ancaman yang mengganggu setiap anak yang menjadi daya tertarik di permainan *game online*, ibu rumah tangga atau ibu sebagai profesi lainnya bisa membentuk

anak dan melindungi anak disetiap atau dilakukan anak usia dini, oleh karena itu dengan sosialisasi yang menjadi utama bagi setiap orangtua memiliki anak usia dini yang dalam pantauan orangtua.

Responden yang peneliti ambil dari salah satu seorang pekerja di bagian permasalahan anak disalah satu karyawan Dinas Sosial, yang memiliki anak menggemari di dunia permainan *game online*.

*“Dari sosialisasi sendiri itu ibu pengawasannya lebih ketat kepada anak yah mbak itu utama bagi yang berumah tangga, soalnya kan anak masih butuh dari pengawasan orangtua terumata, dan kalo bermain game online juga harus dipantau kalo sudah bermain game online takut sudah*

*melebihi batas yang sudah ditentukan oleh ibu mbak”*  
Ucap RS,  
NH yang dalam kesehariannya berprofesi sebagai penjahit dan ibu rumah tangga sekaligus, mengatakan hal yang sama dengan permasalahan sosialisasi bagi orangtua terhadap anak yang kecanduan permainan *game online*.

*“ibu sendiri mbak untuk sosialisasinya yah memberikan batasan waktu untu anak bermain game online, itu juga bisa menghibur anak kalo anak bersedih. Tetapi mbak kalo keterusan juga bisa memburuk untuk anak juga kondisi anak juga bisa menurun. Jadi ya pengawasan ibu untuk anak ketat dari orangtua lainnya*

*mbak mungkin se mbak heheh”* Ucap NH,  
RA yang dalam kesehariannya berprofesi sebagai penjahit dan ibu rumah tangga sekaligus, mengatakan hal yang sama dengan permasalahan sosialisasi bagi orangtua terhadap anak yang kecanduan permainan *game online*.

*“Dari ibu memberikan sosialisasi untuk pengawasan anak ibu ya mbak. kan anak ibu itu suka banget sama permainan game online, jadi kalo mau tidur siang atau malam itu game online online dulu kalo udah capek gitu baru tidur, kan ibu lihatnya itu mangkel dewe mbak hehe. Jadi yah ibu memberikan batasan waktu yang ketat dan memberikan jam untuk bermain dan*



*penting belajar sholat itu nomer satu mbak di dahulukan hehe” Ucap RA*

IH yang dalam kesehariannya berprofesi sebagai guru PAUD, mengatakan hal yang sama dengan permasalahan sosialisais bagi orangtua terhadap anak yang kecanduan permainan *game online*.

*“Ibu memberikan dari sosialisasi untuk anak ibu sendiri kan wah kecanduan banget itu mbak lupa dengan belajar, sholat, udah sehariannya untuk bermain game online terus mbak. iya jalan satu-satunya untuk anak agar lupa dengan dunia game onlinenya ya ibu ngasih batasan waktu/jam nya agar anak lupa dengan game onlinenya mbak” Ucap IH*

IA yang dalam kesehariannya berprofesi sebagai guru PAUD, mengatakan hal yang sama dengan permasalahan sosialisais bagi orangtua terhadap anak yang kecanduan permainan *game online*.

*“Ibu sosialisasinya untuk bisa menjaga anak dari buruk atau bahaya itu mbak ibu kontrol dengan kegiatan apa aja yang dilakukan, anak juga masih kecil kan mbak belum mengerti apa-apa dan juga belum waktunya tau tentan permasalahan game online. Tapi anak suka banget sama permainan game online mbak, jadi yah ibu batasan waktuna ibu kontrol dengan baik mbak. kayak memberikan batasan waktu yang sedikit untuk permainan game online.*

*belajar harus diperbanyak mbak, itu juga memperbaguskan prestasi dan lebih bagus gitu kan mbak” Ucap IA*

TM yang dalam kesehariannya berprofesi sebagai ketua guru PAUD ppt permata putih, mengatakan hal yang sama dengan permasalahan sosialisais bagi orangtua terhadap anak yang kecanduan permainan *game online*. “Dari pengawasan ibu untuk anak usia dini yang menggemari permainan *game online* dengan soialisasinya harus ketat dan mengkontrol anak untuk menjadi baik dari anak bermain *game online* dipantau mbak” Ucap TM

RN yang dalam kesehariannya berprofesi sebagai guru PAUD, mengatakan hal yang sama dengan permasalahan

soialisais bagi orangtua terhadap anak yang kecanduan permainan *game online*.

“Ibu sendiri mengasih anak dengan pengawasan soialisasinya lebih ketat dan memberikan norma-norma yang baik, juga ngajak anak bermain diluar dan berkomunikasi yang baik dan lancar, soalnya anak ibu sendiri juga ketergantungan sama permainan *game online*. jadi ibu sendiri memberikan pengawasan yang ketat dan batasan waktu juga ketat kalo dengan soal permainan *game online*” Ucap RN

PN yang dalam kesehariannya berprofesi sebagai anggota PKK, mengatakan hal yang sama dengan permasalahan

sosialisais bagi orangtua terhadap anak yang kecanduan permainan *game online*.

*“Penjaga buat anak usia dini yang dalam kecanduan game online juga penting yah mbak buat sosialisasinya harus ketat dan dijaga sesempurna mungkin dan di pantau untuk tidak bermacam-macam, misal kayak kan sekarang udah jamannya kolo bendo ya mbak heheh zaman now. kalo anak gk dipantau yang sudah bermain game online nantik lihat film film dewasa gitu hehe. kayak film porno kan itu juga bisa merusak anak juga mbak” Ucap PN*

FA yang dalam kesehariannya berprofesi sebagai anggota PKK mengatakan hal yang sama dengan permasalahan

sosialisais bagi orangtua terhadap anak yang kecanduan permainan *game online*.

*“Dari pengawasan orangtua buat anak usia dini yang menggemari perminan game online itu juga udah kewajiban orangtua dan seorang ibu juga mbak. jadi ya sosialisasinya buat anak untuk diketati kalo sudah pengang hp dikontrol dan dipantau buat anak yang menggemari permainan game online. kalo menurut ibu itu permainan game online itu seharusnya lebih pantas buat anak dewasa atau anak yang sudah kuliah mbak. jadi kalo anak masih usia dini di bawa umur apalagi anak yang masih sekolah PAUD tidak pantas mbak, itu juga malah*

*merusak kondisi anak dan juga malah memburuk prestasi anak di sekolah”*  
*Ucap FA*

Berdasarkan informan yang berperan sebagai orangtua yang memiliki anak usia dini menerapkan pola asuh demokratis, pola asuh demokratis yang dilakukan oleh orangtua yakni dapat dilihat dan ditinjau dari bagaimana orangtua dari anak usia dini ini tidak ragu untuk mengendalikan anak, pendekatan atau pengertian yang diberikan orangtua terhadap anak bersifat hangat, dan menjelaskan bagaimana memberi sosialisasi terhadap anak dalam kegiatan sehari-hari dan dengan cara bagaimana mengatur waktu anak saat kegiatan belajar mengajar berlangsung dan saat anak menghabiskan waktu luang, seperti

apa orangtua dapat dituntut memberikan sosialisasi pada anak. Agar antara orangtua dan anak terjalin komunikasi dengan baik. Informan mengatakan bahwa saat anak sudah mulai kecanduan dengan game online cenderung harus diberi pengertian dan strategi orangtua untuk pembagian waktu kapan harus belajar dan kapan harus bermain, adanya kontroling serta sosialisasi akan berdampak besar pada bagaimana tingkat prestasi anak dibidang akademik. apabila kurangnya kontrol dan sosialisasi anak akan kecanduan game dan tidak menutup kemungkinan mengakibatkan nilai akademik anak menurun.

### **Simpulan**

Bahwa Pola asuh premissif, dengan alasan setuju kalau anak yang sudah dewasa boleh untuk permainan

*game online*, kalau masih anak usia dini tidak setuju menjelaskan bahwa dengan nilai lumayan baik atau disebut dengan Standrant dari nilai akademis. Sedangkan pola asuh yang premissif dengan alasan tidak setuju anak usia dini belum pantas di kasih permainan *game online*, dengan alasan dampak Strandrant nilai Akademis yang di raihnya, Bisa menjadi anak kurang berkomunikasi dengan orangtua juga dan juga berkomunikasi dengan orangtua tidak lancar. Juga sebaliknya dengan teman sebayanya pun jarang berkomunikasi dengan baik.

Bahwa Pola asuh demokratis, tidak setuju dengan alasan menganggap bahwa anak dewasa lebih pantas untuk perminan *game online*, dikarenakan bisa memberikan waktu untuk bermain dan belajar. Kalau anak usia dini tidak setuju dan

menjawab dengan permasalahan nilai yang didapatkan di sekolah. Dampak akademis normal, dari nilai sekolah. Dengan pola asuh yang demokratis dari kategorisasi Tidak setuju banyak tidak setujunya karena *game online* buat anak usia dini banyak tidak mendidiknya dikarenakan berdampak akademis yaitu nilai akademis turun yang sudah mulai kecanduan dan selalu non stop dengan permainan *game online*, ataupun menjadi kepribadian yang buruk. Juga menjadi berkomunikasi dengan orangtua atau dengan teman sebayanya lancar.

Anak usia dini yang kecanduan *game online* berdampak pada kondisi anak yang sudah mulai kecanduan hingga mulai fokus dengan *game online*, dan menjadi perilaku anak dengan sikap yang suka melamun dan menyendiri untuk

bisa bermain *game online*, secara 24 jam, dan perilaku anak lebih memburuk.

### **Pustaka Acuan**

#### **Literature Buku**

Abdullah, M. i. (2003). *pendidikan keluarga bagi anak, sosialisasi orangtua mendidik*. Yogyakarta: PT. Cirebon lektun.

Baumrind. (1991). *Perkembangan Teknologi*. Yogyakarta: PT Kencana

Baumrind. (1991). *Teori pengembangan anak usia dini*.

Yogyakarta: PT kencana

Cohen, B. &. (1990). *Teori Pengembangan anak usia dini*.

Bandung: PT Bems.

Coper. (1991). *Teori pengembangan anak usia dini*. Jakarta: PT kencana.

Cranmer, B. &. (2007). *Perkembangan sosiologi anak usia*

*dini*. Bandung: PT Macanang

Jaya Cermelang .

Duyah, C. d. ( 2009: 76. ). *Teori konsep kecanduan game online*.

Yogyakarta : PT Macanang  
Jaya Cemerlang.

Facer & Furlong, B. t. (1999). *Perkembang Teknologi*. Jakarta: PT

Kencana prenadamedia Gub.

Goodman, G. r. (2008). *Teori sosiologi perkembangan mutakhir*.

Sidorejo: PT kreasi wacana.

Gould. (1999). *Pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini*.

Jakarta: PT. Erlangga.

Goslin A David (2001:97). *Teori sosialisasi*. Bandung: PT. Indeks

Hurlock, B. (1993). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Erlangga.

Ihromi, T. (1999). *Bunga rampi sosiologi keluarga*. Jakarta: Katalog dalam terbitan.

