

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Kemajuan teknologi saat ini berpengaruh terhadap perkembangan video game. Video game yang di awal penciptanya hanya bisa dimainkan secara *offline*, berkat perkembangan teknologi akhirnya sudah bisa dinikmati secara *online*. Perkembangang *game online* tidak hanya menjamur di kota-kota besar tetapi juga telah merambah ke pelosok. hal ini terlihat dari banyaknya jumlah *game center* yang muncul dengan pelanggan yang sering kali lebih banyak dari pada pengunjung warnet (warung internet).<sup>1</sup>

Kemudahan akses ini akan dapat berdampak buruk jika tidak disikapi dengan baik. Permasalahan terkait dengan penggunaan *game online* telah mendapat banyak perhatian dari masyarakat luas. *Game online* adalah permainan yang dapat dimainkan oleh banyak orang pada waktu bersamaan melalui

---

<sup>1</sup> Akmarina, Y.N. *Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Efektifitas Berkomunikasi dalam Keluarga*. eJournal Ilmu Komunikasi Vol. 4. No. 1. Samarinda 2016, h. 189-199.

jaringan internet. Sejak munculnya *game online* menjadi sangat populer dan mudah di akses game online dapat dimainkan di berbagai *platform*, seperti komputer pribadi (PC), konsol game (alat khusus untuk bermain *game*) dan *smartphone*.<sup>2</sup>

Berdasarkan perkembangan kognitif , usia anak 9-12 tahun termasuk kedalam kategori yang sudah mampu meningkatkan pemikiran simbolis dan melampaui hubungan informasi sensoris dan tindakan fiksi. Oleh sebab itu, pada usia tersebut diperlukan perhatian dan pengawasan khusus dalam perkembangan anak. Saat ini, anak berada pada era teknologi digital. Dimana, akses teknologi diperoleh dengan mudah. Anak-anak senang bermain *game online* dengan perangkat teknologi *smartphone* ataupun bermain di warung internet. Kecenderungan anak dalam bermain ini dapat mengakibatkan pada adiksi game. Jika adiksi game ini semakin tinggi maka keaktifan anak dalam proses belajar akan semakin menurun dan anak akan malas untuk belajar.<sup>3</sup>

---

<sup>2</sup> Erizal Novrialdy, *Kecanduan Game Online pada Remaja:Dampak dan Pencegahannya*.Vol.27,No., 2019,h.149 <https://jurnal.ugm.ac.id/buletinpsikolog>

<sup>3</sup> Anastasya Latubessy, *Hubungan Antara Adiksi Game Terhadap Keaktifan Pembelajaran Anak Usia 6-12 Tahun*. Jurnal.umk Vol. 7. No.(2). 2016. h, 687-692.

Di sini peran orangtua sangatlah penting dalam perkembangan anak. Sebaiknya orangtua harus mendampingi anak-anaknya saat mereka menggunakan *smartphone*. Orangtua harus membuat kesepakatan aturan untuk menggunakan media informasi atau yang biasa disebut bingkai waktu. Contohnya membuat kesepakatan waktu untuk bermain game selama satu jam pada sore hari di hari Sabtu dan Minggu. Orangtua juga harus memberikan pendidikan agama yang lebih dalam pada anaknya. Pemahaman anak tentang agama sekarang ini harus diberi porsi yang besar karena sebenarnya agama itu tidak terpisah dari problem-problem kehidupan. Bahkan, agama adalah integrasi dalam setiap problem kehidupan. Dengan perkembangan teknologi dan media, pemahaman anak terhadap agama akan menjadi tameng yang akan melindunginya dari pengaruh negatif media.<sup>4</sup>

Anak merupakan amanah dari Allah SWT dan menjadi kewajiban kedua orang tuanya untuk memelihara, membina dan

---

<sup>4</sup> Munif Chatib, *Orang Tuanya Manusia Melejitkan Potensi dan Kecerdasan dengan Menghargai Fitrah Setiap Anak*, (Bandung:PT. Mizan Pustaka, 2012) h.197-198.

mendidik dengan sebaik-baiknya. Oleh karena itu keberadaan anak di tengah-tengah keluarga harus direncanakan dengan sebaik-baiknya sehingga ada keseimbangan antara hak anak untuk tumbuh secara optimal. Apabila tidak direncanakan dengan sebaik-baiknya dikhawatirkan anak akan tumbuh dan berkembang menjadi musuh bagi kedua orangtuanya.<sup>5</sup> Maka dari itu pengawasan dari orangtua sangat penting agar anak tidak terjerumus dalam pengaruh negatif perkembangan media.

Sesuai dengan teori kognitif piaget, anak-anak awal berlangsung pada usia 2-7 tahun, kemudian anak dikatakan pada tahap masa pertengahan dan akhir sekitar umur 7-12 tahun atau biasa disebut usia sekolah.<sup>6</sup> Mengingat perkembangan anak yang amat pesat pada usia sekolah ini, dan mengingat lingkungan keluarga sekarang tidak lagi mampu memberikan fasilitas untuk mengembangkan fungsi-fungsi anak, terutama fungsi intelektual dalam mengejar kemajuan zaman modern. Pada usia sekolah ini sikap hidup yang egosentris diganti dengan sikap yang objektif

---

<sup>5</sup> M. Thohir, *Kesehatan dalam Pandangan Islam*, (Surabaya:PT. Bina Ilmu, 1989) h. 97.

<sup>6</sup> Desmita, *Psikologi Perkembangan*,(Bandung:PT.Remaja Rosdakarya)h.127

dan empiris berdasarkan pengalaman. Sikap tersebut berkembang menjadi logis rasional. Emosionalitas anak menjadi berkurang sedangkan unsur intelek dan akal budi (rasio, pikir) jadi semakin menonjol, minat yang obyektif terhadap dunia sekitar menjadi makin besar.

Masa Sekolah Dasar itu disebut pula sebagai periode intelektual.<sup>7</sup> Pada tahap ini intelektual anak sedang berkembang dengan baik dan diikuti pula dengan rasa keingintauan yang tinggi. Jika anak terpengaruh oleh perkembangan media dan *game online*, maka pikiran anak akan terganggu perkembangannya. Anak akan menjadi malas belajar bahkan perkembangan sosialnya akan buruk karena anak terlalu fokus pada *smartphonenya*.

Dari hasil observasi lapangan, peneliti melihat langsung di Kampung Pakem beberapa anak yang sedang bermain game dengan *smartphonenya*. Berdasarkan pengakuan dari AF, RO, EA, MR, dan AN mereka sangat menyukai game *PUBG*, *GTA*, *FREE FIRE* dan *MOBILE LEGENDS*. Di mana semua game

---

<sup>7</sup> Abu Ahmadi, *Psikologi.....*,h.77.

yang mereka sukai ini adalah game kekerasan. Akibat dari kecanduan *game online* ini RO dan EA menjadi antisosial, AF menjadi tidak disiplin, mudah marah kemudian MR sering begadang, berkata kasar dan AN menjadi anak yang egois dan membangkang pada orang tua.

Menyikapi permasalahan tersebut, konselor hadir untuk meminimalisir terjadinya masalah penyimpangan yang dilakukan oleh anak dengan cara memberikan bimbingan-bimbingan mengenai masalah yang terjadi pada anak. Dengan cara diterapkannya teknik-teknik konseling sesuai dengan masalah yang terjadi. Bimbingan dan konseling meliputi, fungsi pemahaman, fungsi preventif, fungsi pengembangan, fungsi perbaikan atau penyembuhan, fungsi penyaluran, fungsi adaptasi dan fungsi penyesuaian diri. Dalam Bimbingan dan Konseling terdapat teknik-teknik pendekatan untuk menangani masalah tertentu. Salah satu contoh teknik yang akan digunakan oleh peneliti adalah teknik modelling. Teknik modeling ini merupakan belajar melalui observasi atau menirukan seseorang untuk dijadikan panutan atau contoh.

Disini peneliti melakukan proses konseling dengan menggunakan teknik modelling dengan tipe *live model* (contoh hidup) bisa termasuk konselor profesional, guru, anggota keluarga dan teman sebaya. Tujuannya untuk mendemonstrasikan perilaku yang akan dipelajari.<sup>8</sup> Peneliti mempunyai 5 responden yaitu usia anak pada masa akhir dan satu *live model* yang berinisial AS siswa kelas 5 SD yang akan dijadikan contoh untuk teman-temannya yang sering bermain *game online*. Di sini peneliti akan memberikan masukan atau dorongan kepada model AS agar ia bisa mengajak teman-temannya untuk tidak berlebihan dalam bermain game. Kemudian AS dan peneliti akan mengalihkan mereka yang sering bermain *game online* ke hal-hal yang lebih baik contohnya membuat jadwal harian agar mereka bisa disiplin dan mengurangi bermain game..

Dari uraian permasalahan di atas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul ***“Teknik Modelling Untuk Mengurangi Perilaku Salah Suai Pecandu Game Online”***.

---

<sup>8</sup> Bradley T. Erford, *40 Teknik yang Harus diketahui Setiap Konselor*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2015).h.340.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang tersebut, dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana kondisi anak pecandu *game online*?
2. Bagaimana penerapan teknik modelling untuk mengurangi perilaku salah suai pecandu *game online*?
3. Bagaimana hasil penerapan teknik modelling untuk mengurangi perilaku salah suai pecandu *game online*?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui bagaimana kondisi anak pecandu *game online*
2. Untuk mengetahui bagaimana penerapan teknik modelling untuk mengurangi perilaku salah suai pecandu *game online*
3. Untuk mengetahui hasil dari penggunaan teknik modelling untuk mengurangi perilaku salah suai pecandu *game online*



## **D. Manfaat Penelitian**

### **1. Manfaat teoritis**

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangsih pemikiran dan pengetahuan terutama dalam layanan konseling agar dapat meminimalisir dampak buruk dari perkembangan media terutama *game online*.

### **2. Manfaat Praktis**

#### **a. Bagi Penulis**

Diharapkan dari hasil penelitian ini, dapat menambah wawasan ilmu pengetahuan khususnya di perguruan tinggi.

#### **b. Bagi Lembaga**

Diharapkan hasil penelitian ini dapat menambah kepustakaan yang nantinya berguna untuk kebutuhan studi yang diperlukan.

#### **c. Bagi Masyarakat**

Sebagai informasi dan pembelajaran terutama bagi orangtua supaya lebih memperhatikan anak-anaknya agar tidak terkena dampak buruk dari perkembangan media.

## E. Telaah Pustaka

Sebagai bahan perbandingan dari penelitian ini akan dicantumkan beberapa hasil penelitian terdahulu oleh beberapa peneliti diantaranya:

*Pertama*, Skripsi Inka Bella Mahpudiarti tahun 2018, program studi Bimbingan Konseling Islam yang berjudul “*Penerapan Teknik Modeling Untuk Membiasakan Ibadah Solat Pada Anak Masa Pertengahan Akhir*”. Peneliti menjelaskan bahwa pentingnya membiasakan anak untuk bertanggung jawab dalam beribadah dengan mengamati seorang model dan kemudian diperkuat untuk mencontoh tingkah laku sang model untuk membiasakan melaksanakan sholat. Skripsi ini berkaitan dengan masalah yang akan diteliti oleh penulis dimana persamaan dari teknik yang akan dipakai peneliti yaitu menggunakan teknik modeling sedangkan perbedaannya yaitu peneliti menerapkan teknik modeling untuk anak yang kecanduan game online.<sup>9</sup>

---

<sup>9</sup> Inka Bella Mahpudiarti, “*Penerapan Teknik Modeling Untuk Membiasakan Ibadah Solat Pada Anak Masa Pertengahan Akhir*”. (Skripsi, Bimbingan Konseling Islam Universitas Islam Negeri Banten 2018)

*Kedua*, Skripsi Atidiah Sekar Ningrum mahasiswa IAIN Sultan Maulana Hasannudin Banten jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam pada tahun 2015 dengan judul skripsi “*Dampak Playstation Terhadap Kesadaran Beragama di Kalangan Remaja*” (Studi kasus di Desa Cijakan Kecamatan Bojong Kabupaten Pandeglang Banten). Dalam penelitian ini menjelaskan tentang dampak negatif yang berkaitan dengan kesadaran beragama remaja yaitu kesadaran akan beribadah, dimana sejak awal mengenal playstation hingga menjadi kebiasaan ,remaja cenderung enggan melaksanakan sholat lima waktu baik dirumah maupun di masjid..<sup>10</sup> Persamaan dari skripsi ini adalah sama-sama mengangkat tema terkait game namun objek peneliti sebelumnya pada anak remaja sedangkan peneliti sekarang dengan tema kecanduan *game online* pada anak masa akhir.

*Ketiga*, Skripsi Nadofah mahasiswa IAIN Sultan Maulana Hasannudin Banten tahun 2017 dengan judul skripsi “*Layanan Behavioral Untuk Meningkatkan Kepedulian Orangtua Dalam*

---

<sup>10</sup> Atidiah Sekar Ningrum, “*Dampak Playstation Terhadap Kesadaran Bragama di Kalangan Remaja*” (Skripsi pada Fakultas Ushuluddin Dakwah dan Adab IAIN SMH Banten, 2015).

*Mengatasi Prilaku Negatif Anak”* (Studi kasus di Kampung Kubang Gede, Desa Mangkunegara, Kecamatan Bojonegara, Kabupaten Serang). Penelitian tersebut menjelaskan tentang faktor yang menyebabkan anak berperilaku negatif karena adanya faktor internal berupa faktor genetik (keturunan) dan faktor eksternal yang muncul dari berbagai lingkungan berupa lingkungan keluarga, sekolah, maupun masyarakat. Dalam menanggapi hal tersebut peneliti sebelumnya melakukan proses konseling dengan menggunakan layana behaviorial sedangkan peneliti yang sekarang mnggunakan teknik modeling dengan *type live model* untuk mengurangi kecanduan bermain *game online*<sup>11</sup>.

## **F. Kerangka Pemikiran**

### **1. Teknik Modeling**

teknik modeling adalah proses bagaimana individu belajar dari mengamati orang lain. Ia adalah salah satu komponen teori belajar sosial yang dikembangkan oleh Albert Bandura (Bandung,2006). Modeling juga disebut

---

<sup>11</sup> . Nadofah, “*Layanan Behavioral Untuk Meningkatkan Kepedulian Orangtua Dalam Mengatasi Prilaku Negatif Anak*”.(Skripsi, Bimbingan Konseling Islam, Institut Agama Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten 2017)

sebagai imitasi, identifikasi, belajar observasional, dan *vicarious learning*.<sup>12</sup> Banyak tingkah laku manusia yang dipelajari dari modelling atau imitasi dan ini kadang-kadang disebut belajar dengan pengajaran langsung. Pola bahasa, gaya pakaian, dan musik dipelajari dengan mengamati tingkah laku orang lain. Kita mungkin belajar meniru karena kita di-*reinforced* untuk melakukannya. Hampir sebagian besar anak mempunyai pengalaman belajar pertama termasuk *reinforcement* langsung dengan meniru model orang tuannya.<sup>13</sup>

Ada tiga tipe dasar modeling yaitu *overt modeling* (*live model*) terjadi ketika satu orang atau lebih mendemonstrasikan perilaku yang akan dipelajari. *Live model* (contoh hidup) bisa termasuk konselor profesional, guru, atau teman sebaya klien. *Symbolic modeling* melibatkan mengilustrasikan perilaku target melalui rekaman video atau audio. Modeling simbolik memungkinkan konselor

---

<sup>12</sup> Bradley T.Erford, 40 Teknik yang Harus Diketahui Setiap Konselor,(Yogyakarta:Pustaka Pelajar,2015)h.340

<sup>13</sup> Sri Esti WD, *Psikologi Pendidikan*,(Jakarta: Grasindo,2002) h.139-140

profesional untuk memiliki kontrol yang lebih besar atas keakuratan demonstrasi prilakunya. Setelah contoh simbolik yang tepat dikembangkan, contoh itu dapat disimpan untuk digunakan berulang-ulang. Kemudian covert modeling mengharuskan klien untuk membayangkan perilaku target yang dilakukan dengan sukses, baik oleh dirinya atau orang lain.<sup>14</sup>

a. Tujuan modeling adalah:

- 1) Membantu individu mengatasi fobia, penderita ketergantungan atau kecanduan obat-obatan atau alcohol
- 2) Membantu menghadapi penderita gangguan kepribadian yang berat seperti psikosis
- 3) Untuk memperoleh tingkah laku sosial yang lebih adaptif
- 4) Agar konsli bisa belajar sendiri menunjukkan perbuatan yang dikehendaki tanpa harus belajar lewat trial and error

---

<sup>14</sup> Bradley T.Erford, 40 *Teknik yang Harus* .....h.340

- 5) Membantu konsli untuk merespon hal-hal yang baru.
- b. Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam penerapan teknik modelling adalah:
- 1) Ciri model seperti: usia, status sosial, jenis kelamin, keramahan dan kemampuan, penting dalam meningkatkan imitasi
  - 2) Anak lebih senang meniru model seusiannya daripada model dewasa
  - 3) Anak cenderung meniru model yang standar prestasinya dalam jangkauannya
  - 4) Anak cenderung mengimitasi orang tuanya yang hangat dan terbuka. Gadis lebih mengimitasi ibunya.
- c. Langkah-langkah *modelling*<sup>15</sup>
- 1) Menetapkan bentuk penokohan (*live model, symbolic model, multiple model*)
  - 2) Pada live model, pilih model yang bersahabat atau teman sebaya konseli yang memiliki kesamaan seperti usia, status ekonomi, dan penampilan fisik

---

<sup>15</sup>Gantina komalasari, *Teori dan Teknik Konseling*.(Jakarta:Indeks,2011)h.179

- 3) Penggunaan model bisa satu atau lebih
- 4) Kompleksitas perilaku yang dimodelkan harus sesuai dengan tingkat perilaku konseli
- 5) Kombinasikan modeling dengan aturan, intruksi, dan penguatan
- 6) Pada saat konseli memperhatikan penampilan tokoh berikan penguatan alamiah
- 7) Buatlah desain pelatihan untuk konseli menirukan model secara tepat, sehingga mengarahkan konseli pada penguatan alamiah
- 8) Bila perilaku bersifat kompleks, maka episode modeling di lakukan mulai dari yang paling mudah ke yang lebih sukar
- 9) Melakukan pemodelan di mana tokoh menunjukkan perilaku yang bersikap manis, perhatian, bahasa yang lembut dan perilaku yang menyenangkan.

d. Proses *Modeling*

Dalam proses modeling ada beberapa proses penting yang harus dilaksanakan yaitu :



- 1) Atensi (Perhatian) yaitu untuk belajar melalui observasi kita harus memperhatikan dalam pengajaran.<sup>16</sup> Sebelum murid dapat meniru tindakan model mereka harus memperhatikan apa yang dilakukan atau dikatakan si model.<sup>17</sup>
- 2) Retensi (Ingatan) yaitu untuk memproduksi tindakan model, murid harus memperhatikan informasi dan menyimpannya dalam ingatan sehingga informasi itu bisa diambil kembali. Deskripsi verbal sederhana atau gambar yang menarik dan hidup dari apa yang dilakukan model akan bisa membantu daya ingat murid.<sup>18</sup>
- 3) Produksi. Pada tahap produksi segala bayangan atau citra mental (*imagery*) atau kode-kode simbolis yang berisi informasi pengetahuan dan perilaku yang telah tersimpan dalam memori para peserta didik itu di produksi kembali. Untuk mengidentifikasi tingkat

---

<sup>16</sup> Anita Woolfolk, *Educational Psychologi Active Learning Edition*, (Yogyakarta 1 November 2009)h. 341

<sup>17</sup> John W.Santrock, *Psikologi Pendidikan*,(Jakarta 2010)h. 287

<sup>18</sup> John W.Santrock, *Psikologi Pendidikan*.....h. 288

penguasaan para peserta didik. Maka dari itu diperlukan banyak latihan, umpan balik, dan *coaching* tentang hal-hal baru sebelum kita dapat memproduksi perilaku model. Dalam proses produksi latihan membuat perilaku lebih lancar dan lebih mahir.<sup>19</sup>

- 4) Motivasi, tahap akhir dari proses pembelajaran pengamatan ialah motivasi. Siswa akan meniru orang yang ditiru karena mereka percaya bahwa tindakan seperti itu akan meningkatkan peluang mereka sendiri dikuatkan.<sup>20</sup>

e. Manfaat modeling yaitu:

- 1) Agar memperoleh keterampilan untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya
- 2) Memberikan pengalaman belajar yang bisa di contoh oleh konseli
- 3) Menghapus belajar yang tidak adaptif
- 4) Memperoleh tingkah laku yang lebih efektif.

---

<sup>19</sup> Anita Woolfolk, *Educational Psychologi* .....h. 341

<sup>20</sup> Robert E.Slavi, *Psikologi Pendidikan Teori dan Praktik*,(Jakarta,Indeks 2008) h .205

- 5) Mengatasi gangguan-gangguan keterampilan sosial, gangguan reaksi emosional dan pengendalian diri.

## 2. **Perkembangan Anak Masa Akhir**

Masa anak akhir (*Late Childhood*) berlangsung pada usia 6 tahun hingga tiba saatnya individu menjadi matang secara seksual. Pada masa awal dan masa akhir anak-anak ditandai oleh kondisi yang sangat mempengaruhi perkembangan sosial anak. Masa ini merupakan tahap terpenting bagi anak-anak untuk mengembangkan aspek-aspek yang ada pada dirinya seperti aspek afektif, kognitif, psikomotorik, maupun aspek psikososial untuk menyongsong ke masa remaja.

Permulaan anak masa akhir ditandai dengan masuknya anak ke kelas satu Sekolah Dasar. Bagi sebagian besar anak, hal ini merupakan perubahan besar pada pola kehidupannya, juga bagi yang pernah mengalami situasi Pra Sekolah. Sementara untuk menyesuaikan diri dengan tuntutan dan harapan bagi sebagian anak terasa sulit, karena kebanyakan anak berada dalam keadaan tidak seimbang, anak mengalami gangguan emosional, sehingga sulit untuk

dapat bekerjasama. Oleh karena itu, masuk kelas satu merupakan peristiwa penting yang sangat menentukan bagi perkembangan sosialnya sehingga dapat mengakibatkan perubahan dalam sikap, prilaku dan nilai bagi anak. Perkembangan pada masa pertengahan akhir mengalami beberapa perubahan diantaranya :

a. Perkembangan Fisik

Masa pertengahan dan akhir anak-anak merupakan periode pertumbuhan fisik yang lambat dan relatif seragam sampai mulai menjadi perubahan-perubahan pubertas, kira-kira 2 tahun menjelang anak menjadi matang secara seksual, pada masa ini pertumbuhan perkembangan menjadi sangat pesat. Pada masa ini peningkatan berat badan anak lebih banyak dari pada panjang badannya. Kaki dan tangan menjadi lebih panjang, kaki dan panggul lebih besar. Peningkatan berat badan anak pada masa ini terjadi karena bertambahnya ukuran sistem rangka dan otot serta ukuran beberapa organ tubuh.<sup>21</sup>

---

<sup>21</sup> Desmita, *Psikologi Perkembangan*,(Bandung, Remaja Rosdakarya Offset 2015)h. 153-154

b. Perkembangan kognitif

Seiring dengan masuknya anak ke sekolah dasar, amak kemampuan kognitifnya turut mengalami perkembangan yang sangat pesat. Karena dengan masuk sekolah berarti dunia dan minat anak bertambah luas. Menurut teori kognitif piaget pemikiran anak usia sekolah dasar di sebut pemikiran oprasional konkrit (*concrete operational thought*). Dalam upaya memahami alam sekitar mereka tidak lagi terlalu mengandalkan informasi yang bersumber dari panca indera karena ia mulai mempunyai kemampuan untuk membedakan apa yang tampak oleh mata dengan kenyataan yang sesungguhnya, dan antara yang bersifat sementara dan yang bersifat menetap.<sup>22</sup>

c. Perkembangan hubungan dengan teman sebaya

Berinteraksi dengan teman sebaya merupakan aktivitas yang banyak menyita waktu anak selama masa pertengahan dan akhir anak-anak. Barker dan Wright (dalam santrock,1995) mencatat bahwa anak-anak usia 2 tahun menghabiskan 10% dari waktu siangya untuk

---

<sup>22</sup> Desmita, *Psikologi Perkembangan*.....h.156

berinteraksi dengan teman sebaya. Pada usia 4 tahun, untuk berinteraksi dengan teman sebaya meningkat menjadi 20%. Sedangkan anak usia 7 sampai 12 tahun meluangkan lebih dari 40% waktunya untuk berinteraksi dengan teman sebaya. Interaksi teman sebaya dari kebanyakan anak pada periode akhir ini terjadi dalam grup atau kelompok, sehingga periode ini sering disebut usia kelompok. Pada masa ini anak tidak lagi puas bermain sendirain di rumah atau melakukan kegiatan-kegiatan dengan anggota keluarga.<sup>23</sup>

d. Ciri- ciri Anak Masa Akhir

1) Label yang digunakan oleh orang tua

Bagi banyak orang tua, masa anak akhir merupakan usia yang menyulitkan, suatu masa dimana anak tidak mau lagi menuruti perintah dan anak lebih banyak dipengaruhi oleh teman-teman sebaya dibanding orang tua atau keluarga. Masa anak-anak akhir juga merupakan usia tidak rapih, terutama untuk anak laki-

---

<sup>23</sup> Desmita, *Psikologi Perkembangan*.....h.184-185

laki yaitu cenderung acuh terhadap penampilan dan kamar yang berantakan, serta usia bertengkar, karena kerap terjadi pertengkaran yang membuat suasana rumah kurang menyenangkan.

2) Label yang digunakan untuk para pendidik

Para pendidik melebelkan akhir masa anak-anak dengan usia sekolah dasar. Para pendidik juga memandang periode ini sebagai periode kritis dalam dorongan berprestasi, masa dimana anak membentuk kebiasaan untuk mencapai sukses yang akan dibawanya hingga mereka dewasa.

3) Label yang digunakan ahli psikologi

Bagi ahli psikologi masa anak akhir adalah:

- a) Usia berkelompok, yaitu keinginan untuk diterima oleh teman-teman sebayanya sebagai anggota kelompok.
- b) Usia penyesuaian diri, yaitu keinginan anak untuk menyesuaikan diri dengan peraturan atau standar yang sudah disetujui oleh kelompoknya.

- c) Usia kreatif, masa yang akan menentukan apakah anak akan menjadi konformis, pencipta sesuatu yang baru atau orisinal, serta kreatif atau sebaliknya.
- d) Usia bermain, masa terjadinya tumpang tindih antara ciri bermain anak-anak yang lebih muda dengan anak-anak remaja sehingga memunculkan luasnya minat dan kegiatan bermain.

e. Karakteristik Anak Masa Akhir

Karakteristik anak masa akhir tidak seperti pada waktu sebelumnya, anak-anak menjadi lebih antusias dibandingkan masa anak-anak awal yang dipenuhi imajinasi. Seiring dengan masuknya anak-anak ke usia sekolah dasar, mereka mengarahkan energi mereka untuk menguasai kemampuan dan keterampilan intelektual. Bahaya yang dihadapi pada tahap ini adalah melibatkan perasaan tidak mampu dan tidak produktif. Salah satu faktor penting yang diyakini para psikolog untuk memahami perkembangan anak adalah tempramrn yaitu gaya perilaku individu dan cara berspons yang khas.



psikiater Alexander Chess dan Stella Thomas (1977) mengidentifikasi tiga jenis dasar atau kelompok tempramen pada anak-anak:

- 1) Anak yang mudah (*easy child*) secara umum berada dalam suasana hati yang positif, cepat membangun rutinitas teratur pada masa kecil, dan mudah beradaptasi terhadap lingkungan yang baru.
- 2) Anak yang sulit (*difficult child*) cenderung bereaksi negatif dan menangis, mengikuti rutinitas sehari-hari dengan tidak teratur dan lambat menerima pengalaman baru.
- 3) Anak yang lambat (*slow-to-warm-up child*) memiliki tingkat aktivitas yang rendah, anak negatif dan menunjukkan tingkat adaptasi yang rendah, serta memperlihatkan tingkat suasana hati yang rendah.<sup>24</sup>

### 3. Tingkah Laku Salah Suai

Tingkah laku salah suai dipandang sebagai ketidak efektifan individu dalam menghadapi, menangani atau melaksanakan tuntutan-tuntutan dari lingkungan fisik dan

---

<sup>24</sup> Laura A. King, *Psikologi Umum*, (Jakarta: PT. Salemba Humanika, 2010) h. 168-171.

sosialnya maupun yang bersumber dari berbagai kebutuhannya sendiri. Dalyono (2012:260) seorang siswa dikategorikan sebagai anak bermasalah apabila ia menunjukkan gejala-gejala penyimpangan dari perilaku yang sering dilakukan oleh anak-anak pada umumnya. Berdasarkan pendapat tersebut bahwa tingkah laku salah suai yaitu perilaku bermasalah yang dilakukan diluar kondisi yang seharusnya atau bertentangan dengan nilai, norma, dan aturan yang berlaku.<sup>25</sup>

#### **4. *Game Online***

*Game online* merupakan suatu bentuk game yang berbasis elektronik dan visual. *Game online* di mainkan dengan memanfaatkan media visual elektronik yang melibatkan banyak pemain didalamnya, dimana pemain ini membutuhkan jaringan internet. Menurut bahasa Indonesia “*Game*” berarti “permainan”. Permainan yang dimaksud dalam game juga merujuk pada pengertian sebagai

---

<sup>25</sup> Sri Yulia Ulfa dkk, *Bentuk Tingkah Laku Salah Suai Peserta Didik Dalam Belajar Dilihat Dari Pendekatan Konseling Client Centered*. <http://jim.stkip-pgri-sumbar.ac.id/jurnal/download/516>

“kelincahan intelektual”. Sementara kata “game” bisa diartikan sebagai arena keputusan dan aksi pemainnya. Ada target-target yang ingin dicapai oleh pemainnya. Kelincahan intelektual pada tingkat tertentu merupakan ukuran sejauh mana game itu menarik untuk di mainkan secara maksimal. Jadi, bermain game adalah suatu proses “*fine tuning*” atau penyamaan frekuensi dari logika berfikir kita dengan logika berpikir aplikasi komputer yang canggih tadi. Pada saat bersamaan, game juga secara nyata mempertajam daya analisis para penggunanya untuk mengolah informasi dan mengambil keputusan cepat yang jitu.<sup>26</sup> Video game dapat membawa dampak buruk karena permainan ini sangat berpotensi mengucilkan anak-anak dari lingkungan sosialnya. Permainan seperti ini menghambat anak berinteraksi dengan lingkungan sosialnya karena mereka hanya bermain sendiri. Interaksi yang dilakukan hanya dengan tokoh-tokoh visual dunia maya yang pada tingkat tertentu dapat mereka kendalikan dan prediksi perilakunya.

---

<sup>26</sup> Pengenalan game, <http://hpacorpored.blogspot.com/2010/02/pengenalan-game>. diakses pada tanggal 29 Desember 2018, pukul 13:20 WIB.

Potensi dampak buruk ini akan semakin besar dan dapat membuat anak kecanduan.<sup>27</sup>

*Game online* kini sudah menjadi game paling populer di android atau smartphone . *Game online* ini akan menghubungkan kita dengan jutaan pemain lainnya di seluruh dunia. kita bisa membandingkan skor, bertanding satu lawan satu, atau bertanding dengan banyak pemain sekaligus dalam sebuah game. Berbagai game ini menyuguhkan *gameplay* dan *gendre* yang beraneka ragam mulai dari game strategi hingga game simulasi.

a. Macam-macam *Game Online*

1. Mobile Legend

Mobil legend menawarkan sebuah permainan dimana kita bisa bertarung secara tim 5 vs 5. Game ini telah di unduh lebih dari 4 juta pengunduh. Game inipun menawarkan kemudahan dalam mengontrol virtual *joystick* di bagian kiri dan kanan, sehingga kita dapat lebih mudah bertarung melawan musuh dengan virtual *joystick*.

---

<sup>27</sup> Munif Chatib, *Orang tuanya.....*,h.191.

## 2. PUBG Mobile

Saat ini PUBG mobile menjadi salah satu game yang paling populer dan cukup banyak yang bermain game ini. Bagaimana tidak, di game ini kita akan di lempar ketempat yang tidak diketahui untuk bertahan hidup. Dalam petualangannya hanya satu pemain yang bisa berhasil dalam PUBG mobile tersebut.

## 3. Garena Free Fire

Game ini adalah game alternatif dari game PUBG mobile karena game ini juga menawarkan keseruan aksi yang sama. Dalam game free fire kita akan di hadapkan dengan pengalaman bertahan hidup melawan 49 orang lainnya yang sama seperti PUBG mobile. Disinipun kita akan di masukan kedalam sebuah tim yang terdiri dari 4 anggota.<sup>28</sup>

### b. Ciri-ciri Anak Mengalami Kecanduan *Game Online*

1. Memiliki keinginan bermain game setiap waktu
2. Merasa murung, stres, atau marah ketika tidak bisa bermain game

---

<sup>28</sup> Macam-macam Game Online, <https://carisinyal.com/game-online-android-terpopuler/> diakses pada tanggal 29 Desember 2018, pukul 14:24 WIB.

3. Memerlukan lebih banyak waktu untuk bermain agar merasa lebih baik
  4. Menghabiskan sebagian besar waktunya untuk bermain game tanpa menjalani aktivitas lain seperti makan, mandi, belajar, atau bekerja
  5. Mengalami masalah di rumah, sekolah, dan lingkungan masyarakat
  6. Memiliki kebiasaan berbohong kepada orang lain karena dorongan untuk selalu bermain game
  7. Menghamburkan uang untuk membeli game<sup>29</sup>
- c. Pengaruh negatif dari bermain *game online* diantaranya yaitu:
1. Meninggalkan sholat.

Kemajuan dan ilmu pengetahuan dan teknologi seolah-olah menjadikan dunia semakin sempit. Fasilitas teknologi yang semakin canggih dan modern membuat dunia kehilangan batas ruang dan waktu. fenomena tersebut mempengaruhi ke pola pikir dan

---

<sup>29</sup><https://www.aladokter.com/ini-ciri-ciri-kecanduan-game-online-dan-cara-mengatasinya>, diakses pada tanggal 27 Desember 201, pukul 19:00 WIB

pola hidup umat manusia.<sup>30</sup>Game ini menarik para pemain untuk duduk memainkan gadget selama berjam-jam. Setiap kali mereka menuntaskan level, mereka melanjutkan ke level berikutnya yang lebih mengasyikkan dan menarik. Akibatnya, akan sulit bagi anak untuk meninggalkan game ini bahkan untuk sholat. Sehingga, mereka menunda sholat sampai waktunya habis dan bahkan dapat menyebabkan mereka meninggalkan shalat sama sekali.

## 2. Membangkang kepada orangtua

Beberapa dari anak menghabiskan hampir seluruh harinya dengan bermain gadget. Mereka tidak suka bersama orang-orang dan lebih memilih bermain game. Ini membuat mereka membangkang orangtua dan tidak menuruti perintahnya.

## 3. Menanamkan jiwa egois di dalam diri anak.

Game ini membuat seorang anak menjadi egois dan mengajarkan mereka untuk tidak memikirkan yang

---

<sup>30</sup> Agus Sukirno, *Keterampilan dan Teknik Konseling*, h.77

lain selain memenuhi keinginan mereka untuk game-game ini. Kondisi ini secara terus menerus menyebabkan masalah di dalam keluarga, antara kak adik, mengenai siapa yang dapat bermain lebih dulu atau siapa yang bisa main. Ini bertolak belakang dengan permainan lokal yang dilakukan anak-anak bersama dengan teman-teman mereka.

4. Mengembangkan jiwa yang terasingkan di antara para pemain.

Game-game ini memberikan kesempatan untuk seorang pemain bermain sendiri. Anak-anak duduk dalam jangka waktu yang lama tanpa memerlukan teman. Sebenarnya, hal ini dapat menimbulkan jiwa yang terasingkan, perilaku *introvert*, kurangnya kerjasama dan menolak orang lain. Akibatnya adalah seorang anak yang antisosial dan *introvert*. Jika mereka dibawa keluar ke masyarakat mereka tidak tau bagaimana harus bersikap, karena mereka tidak pernah belajar bersosialisasi.



## 5. Pengaruh kesehatan

Tidak diragukan lagi bahwa kecanduan gadget dan bermain game dalam jangka waktu yang panjang dapat menyebabkan kerusakan yang sangat serius, seperti : kesehatan yang lemah, luka pada sistem otot dan banyak anak yang mengeluh rasa sakit di leher, kemudian pengaruh merusak terhadap pikiran mengakibatkan kurangnya konsentrasi, epilepsi yang berulang, *neuropathy* dan tremot di jari dan malnutrisi dan masalah pencernaan.

## 6. Pengaruh ekonomi

Kerusakan ekonomi dari game-game ini adalah akibat dari menghambur hamburkan uang terlebih anak-anak sekolah dasar yang masih meminta uang kepada orang tuanya. Mereka meminta uang kepada orang tuanya untuk membeli pulsa dan mengisi paket internet untuk bermain *game online*. Hal ini juga dapat memicu anak untuk berbohong.<sup>31</sup>

---

<sup>31</sup> Muhammad Al-Munajib, *Bahaya Game* (Solo:Akwam,2016)h.60-67

## **G. Metode Penelitian**

Metode penelitian yaitu cara yang dipakai oleh peneliti untuk mengumpulkan data dan bahan yang diperlukan, selanjutnya mengolah data dan bahan tersebut serta membahasnya sampai kesimpulan. Adapun metode yang digunakan peneliti dalam melakukan penulisan ini, yaitu di antaranya:

### **1. Lokasi dan Waktu Penelitian**

Lokasi Penelitian bertempat di Jalan Raya Baros-Petir, Kampung Pakem, Desa Petir, Kecamatan Petir, Kabupaten Serang, Provinsi Banten. Adapun waktu yang peneliti lakukan di mulai dari 30 juni 2019 untuk asesment dan untuk proses konseling di mulai dari tanggal 02 November 2019.

### **2. Jenis Penelitian**

Menggunakan jenis penelitian kualitatif. Metode penelitian kualitatif adalah penelitian tentang riset yang bersifat deskriptif dan cenderung menggunakan analisa. Proses dan makna lebih ditonjolkan dalam penelitian

kualitatif. Metode penelitian kualitatif sering disebut metode penelitian naturalistik karena penelitiannya dilakukan pada kondisi yang alamiah (*natural setting*), disebut juga sebagai metode etnographi, dan biasanya pengumpulan data dengan cara bertatap muka langsung dan berinteraksi dengan orang-orang di tempat penelitian. Metode penelitian kualitatif adalah sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati.<sup>32</sup>

### 3. Objek Penelitian

Objek penelitian ini adalah anak-anak yang berumur 9-12 tahun dengan menggunakan teknik modelling. Pada penelitian ini peneliti mengambil 1 orang anak untuk dijadikan model yang berinisial AS berusia 11 tahun. Kemudian objek penelitian selanjutnya peneliti mengambil 5 sampel anak yaitu AF berusia 12 tahun, RO berusia 12 tahun, EA berusia 12 tahun, MR berusia 12

---

<sup>32</sup>Moh. Kasiram, *Metodelogi penelitian kualitatif-kuantitatif* (Jakarta:PT. Bumi Aksara,2010) h.57.

tahun, dan AN berusia 12 tahun. Proses pengambilan sampel ini menggunakan metode **Purposive sampling** yaitu salah satu teknik *sampling non random sampling* dimana peneliti menentukan pengambilan sampel dengan cara menetapkan ciri-ciri khusus yang sesuai dengan tujuan penelitian sehingga diharapkan dapat menjawab permasalahan penelitian. Berdasarkan penjelasan purposive sampling tersebut, ada dua hal yang sangat penting dalam menggunakan teknik sampling tersebut, yaitu *non random sampling* dan menetapkan ciri khusus sesuai tujuan penelitian oleh peneliti itu sendiri.<sup>33</sup>

#### 4. Teknik Pengumpulan Data

##### a. Observasi

Observasi adalah kegiatan keseharian manusia dengan menggunakan panca indera mata sebagai alat bantu utamanya. Dalam observasi ini peneliti terlibat dalam kegiatan sehari-hari orang yang sedang diamati

---

<sup>33</sup><https://www.statistikian.com/2017/06/penjelasan-teknik-purposive-sampling.html> diakses pada tanggal 27 Februari 2019 pukul 16.00 WIB.

atau yang digunakan sebagai sumber data penelitian. Sambil melakukan pengamatan, peneliti ikut melakukan apa yang dikerjakan oleh sumber data. Di sini peneliti akan mengamati tingkah laku dan pola pikir anak-anak yang sering bermain *game online*. Dengan observasi ini maka data yang akan diperoleh akan lebih lengkap, tajam, dan sampai mengetahui sampai tingkat makna dari setiap perilaku yang nampak.

b. Wawancara

Wawancara adalah proses tanya jawab lisan antara dua orang atau lebih secara langsung, ini dilakukan untuk mendapatkan informasi terhadap data-data yang berkaitan dengan segala sesuatu tentang proses pelaksanaan penelitian tersebut. Dalam melakukan wawancara, selain harus membawa instrumen (pertanyaan) sebagai pedoman untuk wawancara, maka pengumpulan data juga dapat menggunakan alat bantu seperti *tape recorder*, gambar, brosur dan material lain yang dapat membantu pelaksanaan wawancara menjadi

lancar.<sup>34</sup> Jenis wawancara yang digunakan yaitu wawancara individu dan kelompok. Di sini peneliti mewawancarai anak-anak dengan inisial AF, RO, MR, EA dan AN dan mewawancarai para orang tua dari anak-anak tersebut.

c. Dokumentasi

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia dokumentasi adalah pengumpulan, pemilihan, pengolahan, dan penyimpanan informasi di bidang pengetahuan, pemberian atau pengumpulan bukti dan keterangan seperti gambar, kliping, dan bahan referensi lainnya

d. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi. Dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan kedalam unit-unit, memilih mana yang

---

<sup>34</sup>Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, (Bandung, 2006) h.137-140.

akan di pelajari dan membuat kesimpulan sehingga mudah di pahami oleh diri sendiri dan orang lain.<sup>35</sup>

## H. Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

**Bab 1** Pendahuluan, meliputi: Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Telaah Pustaka, Kerangka Teori, Metode Penelitian, dan Sistematika Penulisan.

**Bab II** gambaran umum mengenai objek yang akan diteliti yang meliputi: Sejarah Desa Petir, Letak Geografis Desa Petir, dan Struktur Organisasi Desa Petir.

**Bab III** Kondisi anak pada masa akhir , meliputi: kondisi lingkungan sosial konseli dan faktor kecanduan game online.

**Bab IV** Penerapan teknik modelling untuk mengurangi prilaku salah suai pecandu game online,

---

<sup>35</sup> Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan.....*h. 244

meliputi: persiapan pelaksanaan konseling, proses penerapan teknik modeling, dan hasil penerapan teknik modeling.

**Bab V** Penutup, meliputi: kesimpulan dan saran-saran