

GAMBARAN PERHATIAN ORANG TUA PADA REMAJA YANG KECANDUAN BERMAIN GAMES ONLINE

Yumia Mudi Sari^{1,*}, Vevi Sunarti¹

¹Jurusan Pendidikan Luar Sekolah Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas
Negeri Padang

*yumiams4@gmail.com

ABSTRACT

This study is motivated by high teenage learning results addicted to play online games in Kuranji Hilir, Sungai Limau Sub-district of Padang Pariaman Regency. This is due to the attention given by parents to teenagers. This study aims to describe the attention of parents in teenagers who are addicted to playing online games in Kuranji Hilir, Sungai Limau Sub-district of Padang Pariaman Regency seen from the aspects of guidance and advice, supervision, punishment, and award, communicating, and regulate playtime. The approach used in this study uses quantitative descriptive techniques. The population of this research is a teenager who is addicted to play online games in Kuranji Hilir, Sungai Limau Sub-district of Padang Pariaman Regency as many as 60 people, and samples taken by using Stativeed Random Sampling technique as much as 36 people. Data collection techniques use questionnaires with data collection tools to use questionnaires and data analyzed by percentage techniques. The results of this study indicate that based on aspects of the overall parent's attention look very well. This is evidenced by the many teenagers who provide alternative answers always and often. Based on the results of this study, it is expected to parents to maintain and increase attention to children to grow and development of children can be awake according to the desired, and expected to children to control itself in playing online games so as not to interfere with other activities such as learning, rest and so on.

Keywords: *Addiction of Online Games, Parents' Attention, Teenager*

PENDAHULUAN

Pendidikan remaja dalam lingkungan keluarga merupakan suatu hal yang sangat penting guna untuk menentukan peningkatan sumber daya manusia.

Dalam pendidikan keluarga, individu akan mendapatkan pelajaran pertama kali serta mengenal berbagai sistem nilai budaya yang dapat berupa peraturan-peraturan tertentu, norma dan kebiasaan, dan aturan masyarakat lainnya. Setiap remaja mempunyai proses perkembangan yang berbeda-beda. Perkembangan ini akan tetap terus berjalan secara dinamis. Perkembangan yang dialami oleh remaja ini perlu adanya kesesuaian dengan perkembangan remaja lainnya serta juga lingkungannya. Dalam perkembangannya, seorang remaja ada yang mengalami perkembangan secara cepat dan optimal akan tetapi juga terdapat remaja yang mengalami perkembangan tidak optimal atau agak lambat. Oleh karenanya untuk membantu dalam mengatasi hambatan-hambatan tersebut, diperlukanlah pendidikan yang tepat.

Fungsi keluarga bukan hanya sebagai pelanjut generasi, akan tetapi keluarga juga berperan sebagai landasan untuk menciptakan generasi yang berkualitas. Sumber pendidikan yang pertama kali didapatkan oleh remaja ialah dalam lingkungan keluarga. Keluarga akan memberikan pengetahuan dan sikap yang diperlukan oleh remaja untuk menghadapi tumbuh kembangnya menjadi manusia yang utuh. Pengetahuan-pengetahuan yang didapatkan remaja dalam keluarga akan bernilai guna baginya apabila akan melanjutkan kependidikan yang lebih tinggi. Pada pelaksanaannya, pendidikan keluarga bukan hanya memiliki fungsi sebagai peletak arah dan membentuk pola-pola perilaku remaja dalam kehidupan. Oleh karenanya, dalam keluarga terkhusus orang tua perlu mempunyai pengalaman, kemampuan dan sikap yang memungkinkan untuk mengadakan pendidikan di keluarga.

Orang tua merupakan suatu komponen penting yang memiliki tanggungjawab dalam mengadakan pendidikan di keluarga. Oleh karena itu, orang tua harus bisa mewujudkan lingkungan dan suasana yang menyenangkan sehingga remaja bisa melakukan aktivitas belajar. Tujuan akhir dari pendidikan keluarga ini ialah agar memberikan pengetahuan, mental, keterampilan dan sikap yang produktif kepada remaja selanjutnya juga memberikan tanggungjawab, nilai budaya, moral, dan keyakinan dalam beragama supaya remaja tersebut bisa mengembangkan dirinya dan bisa mewujudkan keluarga yang bahagia dan sejahtera.

Keluarga ialah sebagai pondasi utama yang bisa membentuk sikap sosialisasi remaja. Apabila remaja yang dibesarkan pada lingkungan keluarga yang demokratis maka ia akan bisa menerima bentuk kekuasaan dengan rasional. Akan tetapi apabila remaja yang dibesarkan pada lingkungan yang otoriter, maka ia akan menilai kekuasaan itu sebagai sesuatu yang menakutkan, sehingga pada kemudian akan menyebabkan ia tunduk dan takut kepada sebuah kekuasaan atau malah melawan pada kekuasaan

tersebut. Pemahaman akan nilai budaya ini bukan hanya digunakan sebagai patokan atau acuan bagi individu untuk bertindak dan bersikap untuk proses pemenuhan tujuan kehidupannya, dan dalam rangka melanjutkan pendidikan berikutnya. Oleh karenanya hasil dari pendidikan keluarga harus bisa memberikan arahan dan pedoman dalam menjalankan hidup (Supartimah, 2010).

Di lingkungan keluarga, remaja diberikan berbagai aturan dan norma-norma serta nilai yang digunakan dalam lingkungan masyarakat. Dalam proses pendewasaan diri remaja, maka dibutuhkan keluarga secara utuh. Dalam proses pengenalan seorang remaja didasarkan kepada seorang individu yang belum dikenal. Dalam diri seorang remaja, akan berbaur sifat-sifat yang diwariskan dari ayah, ibu, kakek dan nenek serta yang lainnya. Dalam hal ini, remaja merupakan seorang individu yang tumbuh menuju proses berkembang secara mandiri (Setiawan, 2007). Yang dimaksud mandiri itu ialah mandiri sebagai manusia dan warga negara yang mempunyai jiwa bertanggungjawab dan jati diri yang penuh sebagai makhluk individualis yang berada di tengah lingkungan masyarakat.

Maka diperoleh kesimpulan bahwa pendidikan dapat dijadikan sebagai alat untuk penuntun remaja agar dapat mencapai tingkat kedewasaan secara rohani dan jasmani untuk dapat berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Pendidikan yang dilaksanakan oleh anak remaja pemerintah dalam peningkatan kualitas sumber daya manusia bisa dilaksanakan oleh anak remaja dengan jalur pendidikan formal dan nonformal. Pendidikan formal dilakukan melalui jenjang pendidikan di bangku sekolah, dilakukan berjenjang, berkesinambungan mulai dari SD sampai ke perguruan tinggi (PT), sedangkan pendidikan nonformal tidak harus berjenjang dan berkesinambungan.

Selain daripada itu, pendidikan luar sekolah ialah salah satu dari sub sistem pendidikan nasional yang diselenggarakan dalam berbagai program pendidikan, dengan upaya yang dilakukan tersebut agar bisa mengembangkan potensi yang dimiliki remaja yang dihubungkan dengan kebutuhan dan perkembangannya (Sudjana, 2010). Pendidikan luar sekolah mempunyai fungsi sebagaimana yang dikatakan Sudjana (2010), yaitu *pertama*, sebagai penambah dari kegiatan yang dilakukan di sekolah, kegiatannya meliputi kegiatan bimbingan belajar, ekstrakurikuler, kepemudaan, dan kegiatan lainnya yang meningkatkan keterampilan remaja. *Kedua*, pelengkap dari kegiatan sekolah, meliputi kegiatan pelatihan pertanian, kursus menjahit, montir dan sebagainya bagi mereka yang sudah selesai di bangku sekolah ataupun yang putus sekolah. *Ketiga*, pengganti dari kegiatan sekolah, berfungsi bagi mereka yang belum sama sekali masuk ke

pendidikan sekolah, kegiatan dapat berupa kelompok kepemudaan, kegiatan desa, kegiatan kesenian dan olahraga serta lain-lainnya.

Dari fungsi pendidikan luar sekolah tersebut dapat diketahui bahwa betapa pentingnya sekolah guna menunjang tercapainya tujuan pendidikan nasional yang dikatakan di Undang-Undang No 20 Tahun 2003, yaitu untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki supaya dapat menjadi individu yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan YME, memiliki akhlak mulia, berilmu, kreatif, cakap, mandiri dan sehat dan bertanggungjawab.

Perkembangan games online saat ini mengalami peningkatan secara pesat, terutama di Indonesia. Saat ini, games online sudah dijadikan sebagai pilihan dalam mendapatkan hiburan baik itu untuk perempuan, laki-laki, tua dan muda (Scheel, 2008), karena berekreasi dan bermain dalam hal ini merupakan sebuah kebutuhan yang dipunyai manusia. Salah satu yang menjadikan seseorang tertarik, mempunyai minat menggunakan internet dan merasa ketergantungan dikatakan oleh Sarwono (2005) ialah karena adanya games online. Internet mempunyai berbagai dampak yang akan dirasakan oleh penggunanya. Bukan hanya positif, internet juga akan memberikan dampak negatif apabila dilakukan dengan berlebihan dan tanpa kendali atau kontrol seperti halnya games online (Faried, 2012). Games online ialah sebuah bentuk permainan yang bisa diakses berbagai penggunanya melalui sebuah mesin yang kemudian dihubungkan dengan suatu jaringan (Adams, 2010). Jaringan yang digunakan oleh penggunanya pada umumnya ialah internet.

Biasanya remaja akan bermain games online apabila ia memiliki waktu luang yang banyak ataupun mereka menggunakannya untuk mengurangi kebosanan setelah melakukan aktivitas belajar. Bermain games online menjadi salah satu alternatifnya untuk menghindari kebosanan dan mengembalikan semangatnya kembali untuk belajar. Akan tetapi apabila tindakan ini tidak dibarengi dengan perhatian yang dilakukan orang tua, maka akan menyebabkan anak malah akan mengalami kecanduan dalam bermain games online. Hal ini dikarenakan games online ialah suatu permainan yang sangat menarik karena penggunanya bukan hanya bisa bermain dengan teman di sebelahnya, melainkan juga bisa bermain dengan seluruh pengguna yang berada di lokasi yang berbeda yang tersebar di dunia.

Supaya remaja bisa terhindar dari hal yang dinamakan kecanduan dalam bermain games online, maka orang tua harus memberikan perhatian lebih kepada anaknya. Apabila hal ini tidak diberikan, maka remaja akan tidak mengenal waktu, tempat, dan kondisi dalam bermain games online.

Sehingga kemudian hal ini akan berdampak kepada hasil belajar yang didapatkannya. Perhatian yang akan diberikan oleh orang tua terhadap perubahan sikap remaja dirumuskan oleh Dalyono (2010) dan Slameto (2010) yaitu berupa pemberian nasehat dan bimbingan, pengawasan, pemenuhan kebutuhan, penghargaan dan hukuman, memperhatikan kesehatan, menciptakan kondisi yang tenang dan nyaman, menerapkan kedisiplinan, dan mengatur waktu remaja

Beberapa uraian tersebut bisa menjelaskan bahwa kecanduan bermain games online dengan perhatian orang tua sangat penting. Tingginya intensitas dan durasi remaja dalam bermain games online ialah disebabkan karena akses yang sangat mudah untuk bermain games online tersebut, yaitu hanya dengan menggunakan smartphone yang terhubung dengan koneksi internet atau bahkan hanya dengan membawa uang tiga ribu rupiah ke warung internet. Didasarkan pada hasil survei yang peneliti lakukan dengan 10 orang remaja, memperlihatkan bahwasanya di antara pemain tersebut sedang berada di jenjang pendidikan sekolah menengah yang sedang berumur 14 sampai 16 tahun. Remaja tersebut seluruhnya suka bermain games online yang dibuktikan dengan beberapa jenis permainan yang terinstall di handphone android mereka masing-masing. Akan tetapi mereka hanya menggunakan games online untuk mengatasi rasa kebosannya setelah melakukan aktivitas belajar. Mereka akan izinkan orang tuanya untuk bermain games online apabila sudah menyelesaikan tugas atau pekerjaan sekolahnya, dan dibatasi waktunya dalam bermain. Permainan yang dimainkan remaja tersebut berada dalam pengawasan yang dilakukan orang tuanya.

Didasarkan permasalahan yang sudah disampaikan, diketahui bahwasanya perhatian yang diberikan orang tua akan berpengaruh kepada sikap dan perilaku remaja khususnya dalam bermain games online. Salah satunya ialah dengan menghabiskan waktu dengan bermain games online. Hal ini dikarenakan games online dilakukan guna untuk menghindari tingkat kebosanan yang dirasakan remaja, ketegangan, dan menemukan kebahagiaannya sendiri melalui permainan tersebut. Melihat fenomena tersebut, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Gambaran Perhatian Orang Tua pada Remaja yang Kecanduan Bermain Games Online”.

METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini digunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Populasi dari penelitian ini adalah remaja yang tinggal di Kenagarian Kuranji Hilir Kecamatan Sungai Limau Kabupaten Padang

Pariaman yang berjumlah sebanyak 60 orang. Jenis data dalam penelitian ini adalah mengenai gambaran perhatian orang tua pada remaja yang kecanduan bermain games online di Kenagarian Kuranji Hilir Kecamatan Sungai Limau Kabupaten Padang Pariaman dilihat dari aspek bimbingan dan nasehat, pengawasan, hukuman dan penghargaan, menjalin komunikasi, dan mengatur waktu bermain.

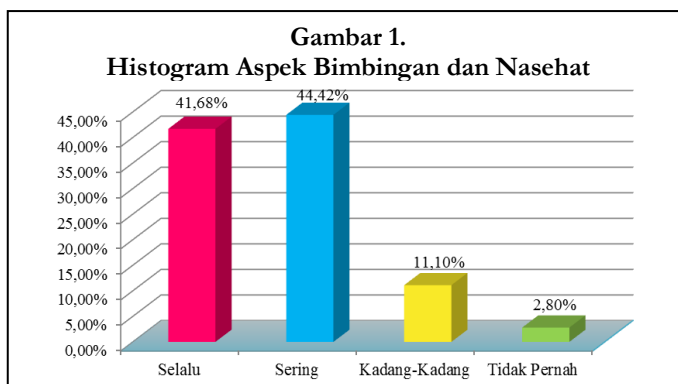
Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan menggunakan teknik *statified random sampling* yaitu cara pengambilan sampel apabila populasi bersifat heterogen, yaitu terdiri dari berbagai tingkatan (Arikunto, 2016). Adapun sampel dalam penelitian berjumlah 36 orang yang diambil dari 75% dari jumlah populasi. Data bersumber langsung dari remaja yang tinggal di Kenagarian Kuranji Hilir Kecamatan Sungai Limau Kabupaten Padang Pariaman. Teknik pengumpulan data menggunakan angket sedangkan alat pengumpul data berupa kuesioner atau daftar pernyataan. Teknik analisis data yang digunakan, yaitu dengan perhitungan persentase.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Gambaran Perhatian Orang Tua dari Aspek Bimbingan dan Nasehat

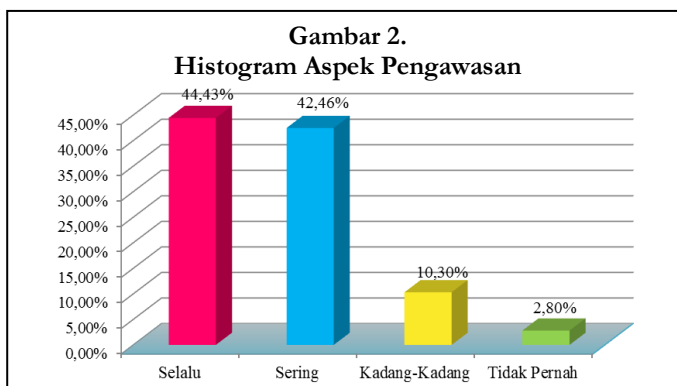
Data mengenai perhatian orang tua pada remaja yang kecanduan bermain games online dilihat dari aspek bimbingan dan nasehat akan diungkapkan melalui beberapa pernyataan. Untuk lebih jelasnya hasil pengolahan data mengenai perhatian orang tua pada remaja yang kecanduan bermain games online dilihat dari aspek bimbingan dan nasehat bisa diamati melalui histogram berikut.



Hasil dari gambar di atas apabila diakumulasikan maka responden yang menyatakan jawaban selalu dan sering sebanyak 86,1% dan responden yang memberikan alternatif jawaban kadang-kadang dan tidak pernah sebanyak 13,9%. Hal ini sesuai dengan pendapat Arikunto (2016) bahwa hasil dengan rentang 81-100% ditafsirkan sangat baik. Dari perolehan tersebut bisa disimpulkan bahwasanya perhatian orang tua pada remaja yang kecanduan bermain games online di Kenagarian Kuranji Hilir Kecamatan Sungai Limau Kabupaten Padang Pariaman dilihat dari aspek bimbingan dan nasehat dikategorikan sangat baik.

Gambaran Perhatian Orang Tua dari Aspek Pengawasan

Data mengenai perhatian orang tua pada remaja yang kecanduan bermain games online dilihat dari aspek pengawasan akan diungkapkan melalui beberapa pernyataan. Untuk lebih jelasnya hasil pengolahan data mengenai perhatian orang tua pada remaja yang kecanduan bermain games online dilihat dari aspek pengawasan bisa diamati melalui histogram berikut.

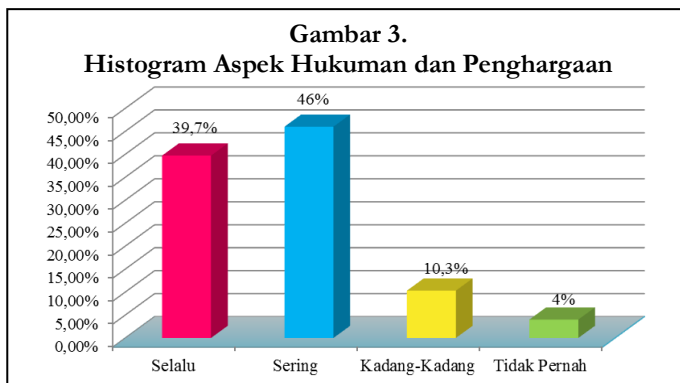


Hasil dari gambar di atas apabila diakumulasikan maka responden yang menyatakan jawaban selalu dan sering sebanyak 86,89% dan responden yang memberikan alternatif jawaban kadang-kadang dan tidak pernah sebanyak 13,10%. Dari perolehan tersebut bisa disimpulkan bahwasanya perhatian orang tua pada remaja yang kecanduan bermain games online di Kenagarian Kuranji Hilir Kecamatan Sungai Limau Kabupaten Padang Pariaman dilihat dari aspek pengawasan dikategorikan sangat baik.

Gambaran Perhatian Orang Tua dari Aspek Hukuman dan Penghargaan

Data mengenai perhatian orang tua pada remaja yang kecanduan bermain games online dilihat dari aspek hukuman dan penghargaan akan diungkapkan melalui beberapa pernyataan. Untuk lebih jelasnya hasil pengolahan data mengenai perhatian orang tua pada remaja yang

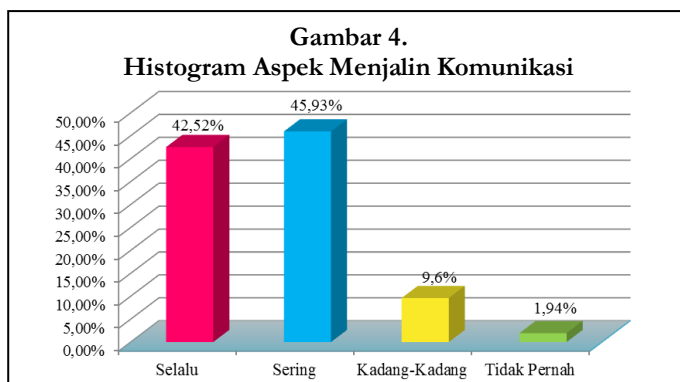
kecanduan bermain games online dilihat dari aspek hukuman dan penghargaan bisa diamati melalui histogram berikut.



Hasil dari gambar di atas apabila diakumulasikan maka responden yang menyatakan jawaban selalu dan sering sebanyak 85,7% dan responden yang memberikan alternatif jawaban kadang-kadang dan tidak pernah sebanyak 14,3%. Dari perolehan tersebut bisa disimpulkan bahwasanya perhatian orang tua pada remaja yang kecanduan bermain games online di Kenagarian Kuranji Hilir Kecamatan Sungai Limau Kabupaten Padang Pariaman dilihat dari aspek hukuman dan penghargaan dikategorikan sangat baik.

Gambaran Perhatian Orang Tua dari Aspek Menjalin Komunikasi

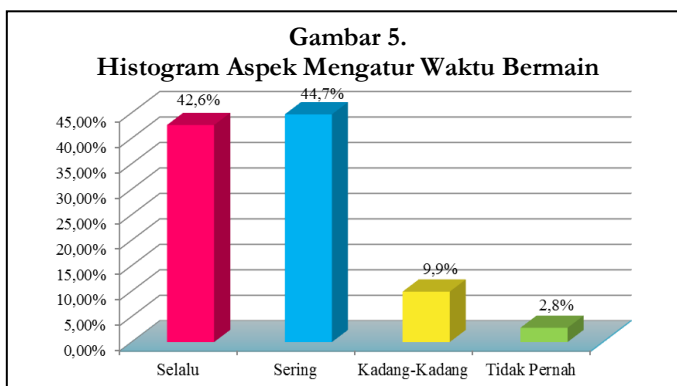
Data mengenai perhatian orang tua pada remaja yang kecanduan bermain games online dilihat dari aspek menjalin komunikasi akan diungkapkan melalui beberapa pernyataan. Untuk lebih jelasnya hasil pengolahan data mengenai perhatian orang tua pada remaja yang kecanduan bermain games online dilihat dari aspek menjalin komunikasi bisa diamati melalui histogram berikut.



Hasil dari gambar di atas apabila diakumulasikan maka responden yang menyatakan jawaban selalu dan sering sebanyak 88,45% dan responden yang memberikan alternatif jawaban kadang-kadang dan tidak pernah sebanyak 11,54%. Dari perolehan tersebut bisa disimpulkan bahwasanya perhatian orang tua pada remaja yang kecanduan bermain games online di Kenagarian Kuranji Hilir Kecamatan Sungai Limau Kabupaten Padang Pariaman dilihat dari aspek menjalin komunikasi dikategorikan sangat baik.

Gambaran Perhatian Orang Tua dari Aspek Mengatur Waktu Bermain

Data mengenai perhatian orang tua pada remaja yang kecanduan bermain games online dilihat dari aspek mengatur waktu bermain akan diungkapkan melalui beberapa pernyataan. Untuk lebih jelasnya hasil pengolahan data mengenai perhatian orang tua pada remaja yang kecanduan bermain games online dilihat dari aspek mengatur waktu bermain bisa diamati melalui histogram berikut.



Hasil dari gambar di atas apabila diakumulasikan maka responden yang menyatakan jawaban selalu dan sering sebanyak 87,3% dan responden yang memberikan alternatif jawaban kadang-kadang dan tidak pernah sebanyak 12,7%. Dari perolehan tersebut bisa disimpulkan bahwasanya perhatian orang tua pada remaja yang kecanduan bermain games online di Kenagarian Kuranji Hilir Kecamatan Sungai Limau Kabupaten Padang Pariaman dilihat dari aspek mengatur waktu bermain dikategorikan sangat baik.

Pembahasan

Perhatian Orang Tua dari Aspek Bimbingan dan Nasehat

Perhatian orang tua pada remaja yang kecanduan bermain games online di Kenagarian Kuranji Hilir Kecamatan Sungai Limau Kabupaten

Padang Pariaman dilihat dari aspek bimbingan dan nasehat dikategorikan sangat baik. Hal ini bisa diamati dari banyaknya respon yang menyatakan jawaban selalu dan sering. Bimbingan menurut Makmum (2011) adalah proses pemberian bantuan yang ditujukan kepada anak tertentu yang mengalami hambatan ataupun permasalahan agar dapat terarah sesuai dengan yang diharapkan. Apabila dikaitkan dengan bimbingan yang diberikan oleh orang tua kepada remajanya, maka bimbingan yang dimaksud adalah serangkaian aktivitas yang dilakukan oleh orang tua dengan maksud untuk memberikan bantuan, arahan, dan pertolongan kepada remajanya supaya dapat mengatasi berbagai persoalan yang terjadi pada dirinya.

Proses pemberian bimbingan ini ialah salah satu tugas dan tanggungjawab orang tua. Bimbingan sikap dan perilaku remaja berarti bahwa proses pemberian bantuan yang ditujukan kepada remaja bertujuan supaya remaja dapat membuat berbagai pilihan secara bijaksana dan juga dapat menyesuaikan diri dari berbagai tuntutan hidup bermasyarakat, supaya tindakannya lebih terarah dan bermanfaat, dan bertanggungjawab dalam menggunakan pengetahuan yang dimilikinya secara tepat dan efektif, serta semua potensi kepribadian yang dimilikinya dapat berkembang secara optimal (Suryabrata, 2010).

Remaja dalam beraktivitas sangat memerlukan bimbingan dari orang tua. Remaja tidak dapat berkembang dengan sendirinya. Seorang remaja akan memerlukan bimbingan dari orang tuanya terutama dalam pengendalian sikap dan perilaku. Remaja seringkali bersifat labil dan akan bertindak sesuka hatinya. Oleh karena itu, remaja sangat memerlukan bimbingan dan nasehat dari orang tuanya (Purwanto, 2011).

Kesimpulannya ialah bahwa perhatian orang tua kepada remaja yang kecanduan bermain games online dalam bentuk bimbingan dan nasehat sangat diperlukan oleh anak. Dengan adanya bimbingan dan nasehat ini, remaja dapat mengatasi berbagai persoalan yang terjadi pada dirinya dan akan menjadi lebih terarah dan terhindar dari berbagai kesalahan dan segera untuk memperbaikinya.

Perhatian Orang Tua dari Aspek Pengawasan

Perhatian orang tua pada remaja yang kecanduan bermain games online di Kenagarian Kuranji Hilir Kecamatan Sungai Limau Kabupaten Padang Pariaman dilihat dari aspek pengawasan dikategorikan sangat baik. Hal ini bisa diamati dari banyaknya respon yang menyatakan jawaban selalu dan sering. Pengawasan merupakan komponen penting dalam mendidik remaja. Tanpa adanya pengawasan berarti sama saja dengan membiarkan remaja untuk berbuat sesuka hatinya, remaja tidak akan mampu

membedakan mana yang baik dan mana perbuatan yang buruk, remaja tidak akan mampu membedakan mana perbuatan yang seharusnya untuk ditiru dan dilaksanakan oleh anak remaja, tidak mampu untuk mengetahui perbuatan mana yang harusnya untuk dihindari dan tidak untuk dicontoh serta kemudian perbuatan mana yang tidak sepatutnya sangat membahayakan dan yang tidak (Gaza, 2012).

Pengawasan yang dilakukan oleh orang tua kepada remajanya bukan berarti bahwa orang tua melakukan pengekanan bagi kebebasan untuk beraktivitas, akan tetapi hanya lebih menekankan kepada bentuk pengendalian remaja supaya ia berbuat sebagaimana mestinya dan bertanggungjawab. Apabila suatu saat remaja mengalami berbagai persoalan, mulai memunculkan ada tanda-tanda akan terjadinya penyimpangan, maka di sinilah peran orang tua sebagai pengawas untuk memberikan peringatan dan teguran pada remajanya untuk menanggungjawabkan semua yang diakibatkan dari kelalaian dan tindakan yang dilakukannya (Purwanto, 2012). Yang dimaksud dari kelalaian ini ialah ketika remaja yang membuang waktunya hanya untuk bermain games online, tidak mengerjakan pekerjaan rumah (PR) yang diberikan guru di sekolah, dan lain sebagainya.

Kesimpulannya ialah bahwa perhatian orang tua kepada remaja yang kecanduan bermain games online dalam bentuk pengawasan sangat diperlukan oleh anak. Dengan adanya pengawasan ini, orang tua dapat mengendalikan perilaku dan tindakan anak-anaknya supaya dapat bersikap sebagaimana mestinya dan bertanggungjawab serta tidak bertindak sesuka hatinya.

Perhatian Orang Tua dari Aspek Hukuman dan Penghargaan

Perhatian orang tua pada remaja yang kecanduan bermain games online di Kenagarian Kuranji Hilir Kecamatan Sungai Limau Kabupaten Padang Pariaman dilihat dari aspek hukuman dan penghargaan dikategorikan sangat baik. Hal ini bisa diamati dari banyaknya respon yang menyatakan jawaban selalu dan sering. Hukuman menurut Hurlock (2013) berarti memberikan hukuman kepada seseorang atas kesalahan yang diperbuat, pelanggaran dan perlawanan sebagai pembalasan ataupun ganjaran dari perbuatannya. Hukuman dikemukakan oleh Purwanto (2011), yaitu sebagai penderitaan yang ditimbulkan atau diberikan secara sengaja kepada seseorang. Hukuman yang diberikan kepada remaja merupakan suatu hal yang wajar dilakukan. Hukuman ini ditujukan untuk memberitahukan bahwasanya perbuatan yang dilakukannya itu bukanlah sesuatu yang boleh dilakukan dan sesuatu yang benar.

Peranan hukuman dalam perkembangan kepribadian remaja dikemukakan oleh Hurlock (2013) yaitu: 1) Mendidik. Maksudnya bahwa sebelum remaja mengerti akan suatu aturan, ia akan bisa belajar bahwa tindakan yang telah dilakukannya bukanlah suatu hal yang boleh untuk dilakukan dan dikerjakan lagi. Kemudian ia juga akan memahami waktu perbuatan yang lain merupakan perbuatan yang benar karena ia tidak menerima hukuman dari perbuatannya tersebut; 2) Menghalangi. Dengan diberikannya hukuman tersebut menjadikan remaja tidak akan mengulangi lagi perbuatan yang telah dilakukannya, perbuatan yang tidak diinginkan di lingkungan masyarakatnya; dan 3) Sebagai sebuah motivasi untuk menjauhi perbuatan yang tidak diinginkan oleh masyarakatnya. Melalui hukuman yang diberikan, menjadikan remaja termotivasi untuk menghindari perbuatan tersebut.

Penghargaan menurut oleh Purwanto (2011) yaitu sebagai sebuah ganjaran dari perbuatan yang dikerjakannya, ganjaran yang dimaksud lebih berupa kepada hal yang positif atau hal yang baik. Penghargaan yang diberikan dimaksudkan untuk menghargai proses tindakan dan perbuatan yang sudah dilakukan remaja (Gaza, 2012). Sedangkan pemberian penghargaan dikemukakan oleh Hurlock (2013) mempunyai tiga peranan penting dalam rangka membentuk kepribadian remaja, yaitu: 1) Penghargaan akan berfungsi sebagai pemotivasi remaja untuk mengulangi kembali perbuatan yang sudah dilakukannya; 2) Penghargaan akan berfungsi sebagai nilai mendidik bagi remaja; dan 3) Penghargaan akan menjadikan remaja untuk mempertegas perbuatan dan tindakannya dan sebaliknya tanpa adanya penghargaan maka perbuatan remaja akan memudar. Sekecil apapun perbuatan dan perilaku yang dikerjakan oleh remaja, menjadi penting dilakukan oleh orang tua untuk memberikannya penghargaan atas usahanya tersebut. Tidak harus berupa materi, akan tetapi bisa dilakukan dengan non materi seperti memberikan tepuk tangan dan senyuman.

Kesimpulannya ialah bahwa perhatian orang tua kepada remaja yang kecanduan bermain games online dalam bentuk hukuman dan penghargaan sangat diperlukan oleh anak. Dengan adanya pemberian hukuman dan penghargaan ini, anak dapat mengetahui mana perbuatan yang seharusnya dikerjakan dan perbuatan yang seharusnya dihindari serta dapat mempertahankan perbuatan baik yang sudah dilakukannya.

Perhatian Orang Tua dari Aspek Menjalin Komunikasi

Perhatian orang tua pada remaja yang kecanduan bermain games online di Kenagarian Kuranji Hilir Kecamatan Sungai Limau Kabupaten Padang Pariaman dilihat dari aspek menjalin komunikasi dikategorikan

sangat baik. Hal ini bisa diamati dari banyaknya respon yang menyatakan jawaban selalu dan sering. Untuk menciptakan hubungan yang baik antara orang tua dan remaja, maka perlu adanya komunikasi yang terjalin dengan pula. Komunikasi bisa dilakukan secara langsung seperti bertemu langsung atau tatap muka maupun secara tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi komunikasi seperti handphone, surat dan jaringan internet. Menurut Purwanto (2011) bahwa untuk membentuk sikap dan kepribadian remaja menjadi lebih baik sangat diperlukan adanya komunikasi yang lancar dan erat antara orang tua dan remaja.

Komunikasi yang lancar itu ialah komunikasi yang dialogis yang berupa dialog secara langsung dengan penuh keakraban dan kehangatan kepada/remajanya. Dengan adanya komunikasi dialogis ini menurut Hamalik (2012) perkembangan aktivitas remaja akan bisa dibaca dan dipahami oleh orang tua, sehingga kemudian orang tua bisa menjelaskan maksud dan tujuan kepada/remajanya demi kepentingan bersama. Orang tua bisa memberikan penjelasan untuk kemudian agar bisa diterima secara rasional oleh remaja, dan juga remaja dengan mudah untuk menerima dan memberikan apresiasi atas upaya yang dilakukan oleh orang tuanya. Komunikasi yang terjalin dengan menggunakan bahasa yang sopan dan ramah akan akan menimbulkan kedekatan yang akan memberikan keterbukaan kepada kedua belah pihak, sehingga akan memudahkan dalam proses saling memahami satu sama lainnya.

Kesimpulannya ialah bahwa perhatian orang tua kepada remaja yang kecanduan bermain games online dalam bentuk menjalin komunikasi sangat diperlukan oleh anak. Dengan menjalin komunikasi ini, orang tua dapat membentuk sikap dan kepribadian anak menjadi lebih baik, menjalin hubungan yang penuh keakraban dan kehangatan dan dapat memberikan penjelasan dengan baik kepada anak agar kemudian anak dapat dengan mudah menerima arahan dengan baik yang diberikan oleh orang tua.

Perhatian Orang Tua dari Aspek Mengatur Waktu Bermain

Perhatian orang tua pada remaja yang kecanduan bermain games online di Kenagarian Kuranji Hilir Kecamatan Sungai Limau Kabupaten Padang Pariaman dilihat dari aspek mengatur waktu bermain dikategorikan sangat baik. Hal ini bisa diamati dari banyaknya respon yang menyatakan jawaban selalu dan sering. Waktu adalah suatu komponen yang dibutuhkan remaja dalam menuju perkembangan dan pertumbuhan kepribadian remaja. Supaya dapat berkembang dengan maksimal, maka waktu yang ada perlu digunakan dengan sebaik-baiknya (Suryabrata, 2010). Kemudian Slameto (2010) menyatakan bahwasanya dalam mengatur pengendalian waktu sang remaja, orang tua mempunyai peranan yang sangat penting. Melalui

memperhitungkan waktu setiap harinya dan membagi waktu remaja dengan bermain, belajar, mengerjakan pekerjaan rumah, istirahat dan lain sebagainya. Hal ini akan berguna dan menjadi kehidupan remaja akan menjadi lebih produktif.

Dalam rangka mengatur jadwal bermain remaja, menurut Suryabrata (2010) perlu adanya pertimbangan mengenai porsi waktu yang akan diberikan. Lama waktu yang diberikan harus tergantung kepada aktivitas lain remaja dan kondisi perkembangan remaja. Apabila diberikan waktu yang terlalu lama maka akan menyebabkan aktivitas lain menjadi terkendala terhambatnya perkembangan remaja. Sehubungan dengan itu, maka jadwal yang diberikan harus diperhatikan, diatur dan terencana dengan baik.

Melalui pengaturan bermain ini akan menjadi sebuah alternatif bagi remaja dalam bermain. Apabila remaja bermain tidak sesuai dengan jadwal yang ditentukan, maka orang tua perlu memberikan peringatan, menegur dan menanyakannya. Peran serta dari kedua orang tua dalam mengendalikan jadwal bermain remaja ini diharapkan remaja dalam bermain masih pada batas kewajaran dan tidak berlebihan (Slameto, 2010). Di lain sisi, orang tua harus mendampingi dan mengawasi remaja ketika bermain, sehingga remaja dapat dikendalikan dengan maksimal.

Kesimpulannya ialah bahwa perhatian orang tua kepada remaja yang kecanduan bermain games online dalam bentuk mengatur waktu bermain sangat diperlukan oleh anak. Dengan mengatur waktu bermain ini, anak dapat memanfaatkan waktu yang dimilikinya dengan maksimal, anak akan menjadi lebih produktif, bermain dalam tahap kewajaran dan tidak berlebihan.

KESIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian perhatian orang tua pada remaja yang kecanduan bermain games online di Kenagarian Kuranji Hilir Kecamatan Sungai Limau Kabupaten Padang Pariaman, yaitu *pertama*, perhatian orang tua dari aspek bimbingan dan nasehat dikategorikan sangat baik. Hal ini terlihat dari alternatif jawaban yang diberikan, yaitu selalu dan sering mendapatkan persentase nilai tertinggi. *Kedua*, perhatian orang tua dari aspek pengawasan dikategorikan sangat baik. Hal ini terlihat dari alternatif jawaban yang diberikan, yaitu selalu dan sering mendapatkan persentase nilai tertinggi. *Ketiga*, perhatian orang tua dari aspek hukuman dan penghargaan dikategorikan sangat baik. Hal ini terlihat dari alternatif jawaban yang diberikan, yaitu selalu dan sering mendapatkan persentase nilai tertinggi. *Keempat*, perhatian orang tua dari aspek menjalin komunikasi

dikategorikan sangat baik. Hal ini terlihat dari alternatif jawaban yang diberikan, yaitu selalu dan sering mendapatkan persentase nilai tertinggi. *Kelima*, perhatian orang tua dari aspek mengatur waktu bermain dikategorikan sangat baik. Hal ini terlihat dari alternatif jawaban yang diberikan, yaitu selalu dan sering mendapatkan persentase nilai tertinggi.

REFERENSI

- Adams, E. (2010). *Fundamentals of Game Design*. Barkeley, CA: New Riders.
- Arikunto, S. (2016). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dalyono. (2010). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fariied. (2012). *Perilaku Remaja Pecandu Game Online*. Semarang: IKIP PGRI.
- Gaza, M. (2012). *Bijak Menghukum Siswa*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Hamalik, O. (2012). *Psikologi Belajar dan Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Hurlock, E. B. (2013). *Psikologi perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Makmum, A. S. (2011). *Psikologi Kependidikan: Perangkat Sistem Pengajaran Modul*. Bandung: Yudhistira.
- Purwanto, N. (2011). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Purwanto, N. (2012). *Ilmu Pendidikan Teoritis dan Praktis*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sarwono, S. W. (2005). Internet dalam Tinjauan Psikologi Anak dan Remaja: Studi Pustaka di AS dan beberapa Negara Industri. *Jurnal Psikologi Sosial*, 11(03), 67–73.
- Scheel, J. (2008). *The Art of Game Design*. USA: Elsevier Inc.
- Setiawan, Y. (2007). *Perkembangan Kemandirian Seorang Anak*. Jakarta: Sinar Grafika.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya* (ke 5). Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana, D. (2010). *Manajemen Program Pendidikan: Untuk Pendidikan Nonformal dan Pengembangan Sumber Daya Manusia*. Bandung: Falah Production.
- Supartimah. (2010). *Anak dan Perkembangannya*. Jakarta: Gramedia.
- Suryabrata, S. (2010). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.