

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Teori Perilaku Prokrastinasi

a. Teori Perilaku

Menurut Kartono (ismi & akmal, 2020:6) perilaku merupakan segala aktivitas, perbuatan, serta penampilan diri seseorang yang dilakukan dalam kehidupan sehari-hari. Perilaku yang terjadi karena adanya rangsangan dari luar yang dapat mempengaruhi. Teori perilaku menurut Fauziah (ismi & akmal, 2020:5) sebagai berikut : 1) teori insting, perilaku yang telah ada dalam diri seseorang dari bawaan gen atau dari lahir 2) teori dorongan, dorongan yang terjadi dalam diri dan lingkungan sekitar yang berkaitan dengan mencapai kebutuhan seseorang 3) teori isentif, perilaku seseorang yang memperhitungkan baik dan buruk yang akan terjadi sebelum mengambil keputusan 4) teori atribusi, seseorang yang memilih hal yang mesti dilakukan seseorang yang memikirkan hal apa yang akan terjadi pada diri seseorang dalam bertindak. Dengan siswa melakukan interaksi satu sama lain maka akan ada perilaku positif dan perilaku negatif yaitu siswa yang patuh dengan peraturan tata tertib sekolah merupakan perilaku positif, siswa yang sering melanggar peraturan tata tertib sekolah merupakan peraturan negatif. Berdasarkan uraian perilaku dari beberapa pendapat tokoh di atas dapat disimpulkan

bahwa perilaku adalah segala aktivitas atau perbuatan yang dilakukan dalam kehidupan sehari-hari yang terjadi akibat rangsangan dari luar yang bisa mempengaruhi.

b. Pengertian Prokrastinasi

Menurut Burka & Yuen, (Kurniawan, 2017:5) Prokrastinasi berasal dari bahasa Latin *procrastination* dengan awalan “*pro*” yang berarti mendorong maju atau bergerak maju dan akhiran “*crastinus*”. yang berarti keputusan hari esok, atau jika digabungkan menjadi menangguhkan atau menunda sampai hari berikutnya.

Prokrastinasi menurut Newton (Wicaksono, 2017)

The act of replacing high-priority actions with tasks of lower priority, or doing something from which one derives enjoyment, and thus putting off important tasks to a later time.

Istilah prokrastinasi bisa dipandang dari berbagai sisi dan bahkan tergantung dari mana seseorang melihatnya. Sedangkan menurut Ghufron & Risnawati (Wicaksono, 2017:156) prokrastinasi akademik adalah: “jenis penundaan yang dilakukan pada jenis tugas formal yang berhubungan dengan tugas akademik”. Berdasarkan uraian mengenai prokrastinasi akademik dari beberapa pendapat tokoh di atas, dapat disimpulkan bahwa prokrastinasi akademik adalah perilaku penundaan baik pada tugas, belajar, dan kegiatan akademik yang digantikan dengan kegiatan lain di luar akademik, serta penundaan yang dilakukan secara berulang-ulang.

c. Ciri-Ciri Prokrastinasi

Secara umum prokrastinasi akademik memiliki ciri-ciri yang sama dengan perilaku prokrastinasi yang lain. Pada umumnya individu yang melakukan prokrastinasi senang untuk menunda melaksanakan tugas atau pekerjaan yang seharusnya segera dikerjakan. Individu pelaku prokrastinasi disebut sebagai prokrastinator. Ciri utama prokrastinator yaitu senang untuk menunda suatu pekerjaan. Berkaitan dengan hal tersebut Burka & Yuen (Wicaksono, 2017) menjelaskan ciri-ciri seorang pelaku prokrastinasi (prokrastinator) yaitu a) lebih suka untuk menunda pekerjaan atau tugas-tugasnya, b) berpendapat lebih baik mengerjakan nanti dari pada sekarang, dan menunda pekerjaan adalah bukan suatu masalah, c) terus mengulang perilaku prokrastinasi, serta d) kesulitan dalam mengambil keputusan.

Sementara itu, Ferrari (Chornelia, 2013) mengatakan bahwa sebagai suatu perilaku penundaan, prokrastinasi akademik dapat termanifestasikan dalam indikator tertentu yang dapat diukur dan diamati dalam ciri-ciri tertentu yaitu a) penundaan untuk memulai maupun menyelesaikan kerja pada tugas yang dihadapi, b) keterlambatan dalam mengerjakan tugas, serta c) kesenjangan waktu antara rencana dan kinerja aktual. Lebih lanjut dapat dijelaskan bahwa siswa yang melakukan prokrastinasi selalu menunda untuk mulai mengerjakannya pekerjaan atau tugas. Selain itu siswa yang

melakukan prokrastinasi memerlukan waktu yang lebih lama dalam mengerjakan suatu tugas serta siswa yang melakukan prokrastinasi mempunyai kesulitan untuk melakukan sesuatu sesuai dengan batas waktu yang telah ditentukan sebelumnya sehingga lamban dalam menyelesaikan tugas.

d. Faktor-Faktor Prokrastinasi

Faktor-faktor yang mempengaruhi prokrastinasi akademik menurut Millgram (Cornelia, 2013) dapat dikategorikan menjadi dua macam:

- 1) Faktor internal, yaitu faktor-faktor yang terdapat dalam diri individu yang mempengaruhi prokrastinasi. Faktor-faktor ini meliputi kondisi fisik dan kondisi psikologis dari individu, yaitu:
 - a) Kondisi fisik individu Faktor dalam diri individu yang turut mempengaruhi munculnya prokrastinasi adalah berupa keadaan fisik dan kondisi kesehatan. Seseorang mengalami kelelahan akan memiliki kecenderungan yang lebih tinggi untuk melakukan prokrastinasi dari pada yang tidak.
 - b) Kondisi psikologis individu. *Trait* kepribadian individu yang turut mempengaruhi munculnya perilaku penundaan, misalnya *trait* kemampuan sosial yang tercermin dalam *self regulation* dan tingkat kecemasan dalam berhubungan sosial.
- 2) Faktor eksternal, yaitu faktor-faktor yang terdapat diluar diri individu yang mempengaruhi prokrastinasi. Faktor-faktor itu

antara lain berupa pengasuhan orang tua dan lingkungan yang kondusif. a) Gaya pengasuhan orang tua, tingkat pengasuhan otoriter ayah menyebabkan munculnya kecenderungan perilaku prokrastinasi yang kronis pada subyek penelitian anak wanita, sedangkan tingkat pengasuhan otoritatif ayah menghasilkan anak wanita yang bukan prokrastinator. Ibu yang memiliki kecenderungan melakukan *avoidance procrastination* menghasilkan anak wanita yang memiliki kecenderungan untuk melakukan *avoidance procrastination* pula. b) Kondisi lingkungan yang kondusif Prokrastinasi lebih banyak dilakukan pada lingkungan yang rendah dalam pengawasan dari pada lingkungan yang penuh pengawasan.

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa prokrastinasi dapat dipengaruhi oleh faktor internal dan factor eksternal. Faktor tersebut dapat menjadi pemicu munculnya perilaku prokrastinasi maupun menjadi faktor kondusif sehingga perilaku prokrastinasi seseorang semakin meningkat.

e. Dampak Perilaku Prokrastinasi

Perilaku menunda dapat mempengaruhi keberhasilan akademik dan pribadi individu. Sirois (Ahmaini, 2010) mengemukakan bahwa konsekuensi negatif yang timbul dari perilaku menunda, yaitu:

- 1) Performa akademik yang rendah

Performa akademik yang rendah adalah akibat dari pemikiran negatif yang terdapat dalam pikiran seseorang sehingga menimbulkan konsekuensi yang negatif pula dalam perilaku akademik yang dilakukannya.

2) Stres yang tinggi

Stress merupakan tekanan yang terjadi dalam pikiran seseorang, seorang yang melakukan prokrastinasi akademik cenderung akan mengalami stress karena tugas yang terbengkalai padahal waktu pengumpulan sudah semakin dekat. Hal tersebut akan mengakibatkan stress bagi individu yang mengalami prokrastinasi akademik.

3) Menyebabkan penyakit

Setiap pekerjaan yang ditunda akan menimbulkan konsekuensi di akhir, seperti orang harus memforsir kemampuan pikiran dan fisiknya untuk dapat mengejar target pengumpulan tugas sehingga dapat berakibat kelelahan fisik atau menjadikan sakit.

4) Kecemasan yang tinggi

Seseorang yang melakukan prokrastinasi akademik sebenarnya sadar akan konsekuensi yang akan dihadapinya. Hal tersebut akan selalu membayangi dalam pikiran seorang prokrastinator sehingga menimbulkan kecemasan yang tinggi.

Sementara itu, Aisyah (Wicaksono, 2017) juga mengemukakan bahwa prokrastinasi dapat berakibat negatif, yaitu : a. banyak waktu yang terbuang sia-sia b. tugas-tugas menjadi terbengkalai, bahkan bila diselesaikan hasilnya pun tidak akan maksimal c. mengakibatkan seseorang kehilangan kesempatan dan peluang yang datang.

f. Karakteristik prokrastinasi

Menurut Young (Ahmaini, 2010) karakteristik orang yang melakukan perilaku menunda yaitu: 1). Kurang dapat mengatur waktu 2). Percaya diri yang rendah 3). Menganggap diri terlalu sibuk jika harus mengerjakan tugas 4). Keras kepala, dalam arti menganggap orang lain tidak dapat memaksanya mengerjakan pekerjaan 5). Memanipulasi tingkah laku orang lain dan menganggap pekerjaan tidak dapat dilakukan tanpanya 6). Menjadikan penundaan sebagai *coping* untuk menghindari tekanan 7). Merasa dirinya sebagai korban yang tidak memahami mengapa tidak dapat mengerjakan sesuatu yang dapat dikerjakan orang lain.

2. Teori Kebiasaan Bermain *Game Online*

a. Teori Kebiasaan

Makna kebiasaan berasal dari kata biasa, yang mengandung arti pengulangan atau sering melakukan walau dalam waktu yang berbeda dan ditempat yang berbeda pula. Kebiasaan-kebiasaan yang dilakukan tidak terlepas dari sebuah nilai-nilai atau *values*. Prayitno

(Nurfirdaus&Risnawati 2019 : 19) mengatakan bahwa kebiasaan adalah tingkah laku yang cenderung selalu ditampilkan oleh individu dalam menghadapi keadaan tertentu atau ketika berada dalam keadaan tertentu, kebiasaan terwujud dalam tingkah laku nyata seperti memberi salam, tersenyum, ataupun yang tidak nyata seperti berpikir, merasakan dan bersikap. Sikap dan kebiasaan dalam kehidupan sehari-hari, seperti dalam hubungan sosial, mengikuti aturan, belajar serta sikap dan kebiasaan dalam menghadapi kondisi tertentu seperti, jatuh sakit, menghadapi ujian, bertemu guru atau orang tua dan ketika mempunyai sesuatu yang menakutkan dan lain sebagainya.

Lebih lanjut Muhyono (Nurfirdaus&Risnawati 2019:12) menyatakan bahwa kebiasaan bisa diartikan sebagai hal-hal yang dilakukan berulang-ulang, sehingga dalam melakukan itu tanpa memerlukan pemikiran. Misalnya orang yang biasa belajar diwaktu subuh, akan melakukannya setiap hari tanpa begitu memerlukan pemikiran dan konsentrasi yang penuh. Berdasarkan pendapat ahli tersebut dapat disimpulkan kebiasaan yaitu sesuatu yang biasa dikerjakan, tingkah laku yang sering diulang sehingga lama-kelamaan menjadi otomatis dan bersifat menetap.

b. Pengertian *Game Online*

Dunia anak tidak dapat lepas dari permainan, oleh karena itu *game online* yang diberikan kepada anak tidak hanya yang bersifat

menghibur, tetapi memiliki nilai edukatif atau pendidikan. Andang Ismail (Fauziawati, 2015: 294) mengemukakan *game online* adalah aktivitas bermain yang dilakukan dalam rangka mencari kesenangan dan kepuasan, namun ditandai dengan adanya pencarian menang dan kalah. Semakin interaktif suatu *game*, nyata gambar seru alur cerita, baik pengemasan fitur-fitur suatu *game* nya akan membuat *game* tersebut semakin disukai dan diminati oleh anak. Bahkan, kini *game online* merupakan sarana hiburan yang sangat disukai anak-anak, sehingga menyebabkan anak mengalami ingin terus bermain *game*.

Selanjutnya Andrew Rollings dan Ernest Adams (Fauziawati, 2017:770) menjelaskan bahwa *game online* lebih tepat disebut sebagai sebuah teknologi dibandingkan sebagai sebuah genre atau jenis permainan, sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain bersama dibandingkan pola tertentu dalam sebuah permainan. Pendapat tersebut memiliki makna bahwa *game online* bukan hanya sekedar sebuah permainan sederhana melainkan sebuah kemajuan teknologi yang mengedepankan mekanisme untuk dapat menghubungkan antar pemain. Berdasarkan pendapat ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa *game online* merupakan suatu bentuk permainan yang dapat dimainkan oleh banyak pemain melalui koneksi internet.

c. Dampak *Game Online*

1) Dampak Positif *Game Online*

Dampak positif disini yaitu dampak yang menguntungkan yang memberikan keuntungan dalam bermain *game online*. penelitian Irmawati (Mertika & Meriana, 2020: 98) menyebutkan bahwa, dampak positif bermain *game online* adalah memudahkan mempelajari bahasa inggris, membuat lebih focus terhadap pelajaran, melatih kesabaran, melatih kerjasama tim. Dari penelitian ini dapat dilihat bahwa *game online* memang memberikan dampak positif dalam cara berpikir anak. *Game online* telah membentuk sikap kerjasama dan kesabaran dalam mencapai suatu tujuan, kerjasama yang dimaksud disini ialah bagaimana seseorang bertanggungjawab menyelesaikan kerjanya dalam suatu kelompok artinya disini anak terlatih untuk kompak dengan timnya. Lalu kesabaran yang dimaksud disini bagaimana seseorang menghadapi situasi yang tidak kondusif bahkan kacau saat menyelesaikan strategi dalam bermain. Selain itu anak terlatih untuk fokus dalam melakukan suatu hal dan melatih bahasa inggris anak dengan bahasa-bahasa game.

Dampak positif *game online* yang disebutkan dalam penelitian Tri (Mertika, 2020 : 47) disimpulkan yaitu dapat meningkatkan konsentrasi, meningkatkan koordinasi tangan dan mata, meningkatkan kemampuan membaca, meningkatkan kemampuan berbahasa inggris, dan meningkatkan kemampuan

mengetik. Artinya bermain *game online* secara tidak langsung memberikan pelajaran bermakna bagi pemain *game*.

Beberapa kajian mengenai dampak positif bermain di atas telah menunjukkan bahwa *game online* telah memberikan dampak baik pada pemainnya. Secara kecerdasan otak, kecepatan otak dalam berpikir, dan kreativitas yang dimunculkan agar bias menyelesaikan suatu permasalahan yang ada. Konsentrasi juga dapat terlatih dengan adanya *game online* ini. Selain itu bahasa yang digunakan dalam *game online* sedikit banyak juga telah melatih pemainnya. Jadi berbagai dampak positif dalam kajian yang ditemukan dapat membantu pemain *game online* dalam melatih kebiasaan agar menjadi lebih baik, baik dalam kehidupan virtual maupun kehidupan nyata. Namun pada kenyataannya tidak semua dampak positif *game online* ini dapat dirasakan pemainnya. Oleh karena itu sebagai pemain *game online* memang perlu kecerdasan. Kecerdasan yang dimaksud disini adalah ketelatenan yang intelektual yang baik dari pengguna *game* agar dapat membatasi dan mengontrol dirinya dalam bermain *game* agar dapat merasakan kebaikan dari bermain *game* bukan malah berdampak buruk. Kalangan anak SD dampak positifnya bisa mengajarkan arti kerjasama, bahasa, konsentrasi, dan kesenangan yang dirasakan saat bermain *game* bersama teman-teman sebayanya.

2) Dampak Negatif *Game Online*

Dampak sosial negatif *game online* yaitu dampak buruk yang timbul dikarenakan *game online*. Puji (Mertika, 2020: 22) menyatakan bahwa, “faktor yang mempengaruhi siswa kecanduan *game online* adalah orangtua, lingkungan, pergaulan, gadget, dan internet, yang dapat mempengaruhi minat belajar siswa”. Bagi para pelajar *game online* membawa dampak buruk pada minat belajar anak, dengan bermain *game online* anak menjadi lebih sering bermain *game online* dan menghabiskan waktu dengan *game* dibanding untuk belajar.

Seperti yang terjadi saat ini, *game online* banyak dimainkan secara berlebihan dan digunakan sebagai tempat untuk melarikan diri dari realitas kehidupan sehingga yang terjadi adalah kecanduan *game online* (Hussain & Griffiths (Novrialdy, 2019). Kecanduan *game online* dapat memberikan dampak buruk terhadap remaja. Sehingga diperlukan upaya agar anak dapat terhindar dari kecanduan *game online*. Ghuman & Griffiths (Novrialdy, 2019) menjelaskan ada masalah yang timbul dari aktivitas bermain *game online* yang berlebihan, di antaranya kurang peduli terhadap kegiatan sosial, kehilangan kontrol atas waktu, menurunnya prestasi akademik, relasi sosial, finansial, kesehatan, dan fungsi kehidupan lain yang penting.

Dica Freprinca (FS Ramdhani, 2020:8) mengemukakan

bahwa terdapat empat komponen indikator yang menunjukkan seseorang kecanduan game yakni:

- 1) *Excessive use* adalah penggunaan yang berlebihan, terjadi ketika bermain game menjadi aktifitas yang paling penting dalam kehidupan individu. Komponen ini mendominasi pikiran individu (gangguan kognitif), perasaan (merasa sangat butuh) dan tingkah laku (kemunduran dalam perilaku sosial).
- 2) *Withdrawal symptoms* adalah perasaan tidak menyenangkan karena penggunaan game kurang atau tidak dilanjutkan. Gejala ini akan berpengaruh pada fisik pemain. Perasaan dan efek antara perasaan dan fisik akan timbul seperti pusing dan insomnia. Gejala ini juga berpengaruh pada psikologinya misalnya mudah marah atau moodiness.
- 3) *Tolerance* merupakan proses dimana terjadinya peningkatan jumlah penggunaan game untuk mendapat efek perubahan dari mood. Kepuasan yang diperoleh dalam menggunakan game akan menurun apabila digunakan secara terus menerus dalam jumlah waktu yang sama. Pemain tidak akan mendapatkan perasaan kegembiraan yang sama seperti jumlah waktu pertama bermain sebelum mencapai waktu yang lama. Oleh karena itu untuk memperoleh pengaruh yang sama kuatnya dengan sebelumnya jumlah penggunaan

harus ditingkatkan.

4) *Negative repercussion* adalah reaksi negatif, dimana komponen ini mengarah pada dampak negatif yang terjadi antara penggunaan game dengan lingkungan sekitarnya. Komponen ini juga berdampak pada tugas lainnya seperti pekerjaan, hobi, tugas sekolah, dan kehidupan sosial. Dampak yang terjadi pada diri pemain dapat berupa konflik intrafisik atau merasa kurangnya kontrol diri yang diakibatkan karena terlalu banyak menghabiskan waktu bermain game sehingga mengabaikan semuanya.

Beberapa kajian mengenai dampak negatif di atas telah menunjukkan bahwa jika pemain *game* terlalu larut dalam permainan *game online* maka bias menjadi suatu hal yang terbalik. Maksudnya disini yaitu *game online* yang mempermainkan pemainnya. Salah satu contohnya yaitu kecanduan. Jika kecanduan sudah timbul dalam diri pemain apalagi dengan tingkat candu yang tinggi maka pemain akan merasakan dominan dampak buruk dibanding dampak baik malahan semuanya berdampak buruk atau positif. Kalangan anak sekolah dasar bisa berdampak pada malasnya anak untuk belajar seperti mengerjakan PR dirumah karena terlalu asik bermain *game online*. maka dari itu ini semua tergantung pada cara pemain dalam menahan atau mengontrol diri dalam bermain.

Untuk kalangan anak sekolah dasar, orangtua yang sangat membantu anak dalam mengontrol diri bermain *game*. Karena kalau terlalu dikekang malahan anak menjadi lebih buruk kalau sudah kecanduan.

d. Jenis-Jenis *Game Online*

Game online memiliki banyak jenisnya yaitu ada peperangan, petualangan, pertarungan. *Game online* yang berjenis petualangan seperti *harvest moon*, *GTA* dll, sedangkan jenis peperangan seperti *free fire*, *PUBG*, *call of duty* dll. Menurut Henry (FS Ramadhani, 2020:52) bahwa jenis *game* merupakan jenis-jenis *game* yang berarti format atau gaya sebuah *game*. Format sebuah *game* bisa murni sebuah jenis atau bisa merupakan campuran (*hybrid*) dari beberapa *game* lainnya. Berikut jenis *game* yaitu:

a) *Strategy game*

Strategy game memerlukan strategi dari pemain untuk memenangkan permainan. Bermain *strategy game* memerlukan sedikit berfikir perencanaan khusus agar dapat bertahan, menyerang untuk kemudian maju melawan musuh-musuh yang menghadang. Prakteknya memang tidak mudah pemain harus mengupayakan taktik apa dan bagaimana terlebih bila kondisi pemain sedang terdesak untuk kemudian memukul mundur lawan dan maju untuk

memenangkan permainan. Contoh dari *strategygame* yaitu: *Clash Of Clans (COC)*, *Nemo's Reef*, *Age Of Warring*, *Real Time Strategy*, *Turn Based Learning*.

b) *Fighting game*

Fighting game merupakan jenis game pertarungan. *Game* ini memberi pemain kesempatan bertarung menggunakan berbagai kombinasi gerakan. *Fighting game* ada yang mengadopsi gerakan bela diri, ada yang sama sekali tidak bisa dikategorikan atau disebut dengan gerakan liar. Banyak contoh yang populer, diantaranya yaitu: *Blood & Glory* and *Blood & Glory: Legends*, *Fighting Tiger Liberal*, *Hockey Fight Pro*, *Real Boxing*, and *Shadow Fight*.

c) *Adventure Game*

Adventure game adalah game petualangan. Dimana pemain berjalan menuju suatu tempat, sepanjang perjalanan, pemain akan menemukan banyak hal dan peralatan yang pemain simpan. Peralatan seperti pedang, atau benda untuk memecahkan petualangan digunakan selama perjalanan, baik untuk membantu maupun menjadi petunjuk pemain. *Game* jenis ini tidak berfokus pada pertarungan atau peperangan, terkadang memang ada, namun sedikit. Umumnya game ini lebih menekankan pada pemecahan

misteri daripada pertarungan sampai mati. Contoh *adventure game* yaitu: *Ninja Blade* dan *Assassin's Creed*.

d) *Shooter game*

Jenis *Shooter game* banyak diminati karena mudah dimainkan. Biasanya musuh dalam permainan ini berbentuk pesawat atau jenis lain, datang dari berbagai arah dengan jumlah yang banyak dan tugas pemain adalah menembak musuh dan menghancurkannya secepat dan sebanyak mungkin. Pada awalnya bentuk *game* ini adalah dua dimensi (2D), namun pada perkembangannya sudah menggunakan efek tiga dimensi (3D) dengan sudut pandang tetap dipertahankan dua dimensi (2D) sehingga tetap memiliki penggemar yang fanatik. Contoh *Shooter Game* adalah *Third Person Shooter*, *First Person Shooter*, dan *Point Blank*.

e) *Role-Playing Game* (RPG)

Role-playing game adalah sebuah *game* dimana player memainkan suatu tokoh yang ada dalam *game*. Di dalam *game* ini biasanya terdapat unsur seperti *experience point*, atau perkembangan karakter yang kita mainkan sehingga membuat karakter kita naik level dan semakin kuat. Contoh RPG yaitu: *Action Role-Playing Games* dan *Turn Based Role-Playing Games*.

f) *Racing Game*

Racing game memberikan permainan lomba kecepatan kendaraan yang dimainkan. Terkadang di dalam arena, maupun di luar arena. Beberapa contoh jenis game ini yaitu: *Need For Speed The Run* dan *Dirt*.

g) *Education and Edutainment*

Jenis *Education* and *edutainment* sebenarnya lebih mengacu pada isi dan tujuan *game*, bukan jenis yang sebenarnya, tetapi secara keseluruhan game ini dikategorikan jenis *edutainment*, yang bertujuan memancing minat belajar anak sambil bermain. Contoh jenis *game* ini adalah: Panjat cita-cita, terbang tanpa narkoba, dan susun gambar.

1. Upaya Mereduksi Kebiasaan Bermain *Game Online*

- a. Peran orangtua dalam mereduksi kebiasaan bermain *game online* pada anak

Orangtua merupakan pendidik utama dan pertama bagi anak-anak mereka, karena dari merekalah awal dari anak memperoleh pendidikan. Dengan demikian bentuk pertama dari pendidikan terdapat dalam keluarga. Pada umumnya pendidikan dalam rumah tangga itu bukan berpangkal tolak dari kesadaran dan pengertian yang lahir dari pengetahuan mendidik, melainkan karena secara kodrati suasana dan strukturnya memberikan kemungkinan alami membangun situasi pendidikan. Situasi pendidikan itu terwujud berkat adanya pergaulan dan

hubungan pengaruh mempengaruhi secara timbal balik antara orangtua dan anak (Darajat, (Kadir, dkk 2020).

Pengawasan orang tua menjadi sangat penting sebab keluarga merupakan tempat pertama bagi anak untuk belajar, oleh karena itu orang tua memegang peran penting dalam pembentukan sikap, tingkah laku dan kepribadian anak. Oleh sebab itu orang tua memiliki peran dalam mengawasi anak-anaknya dalam kebiasaan bermain *game online*, sehingga anak dapat terkontrol dan kebiasaannya dalam bermain *game online* tidak mengganggu belajar dan prestasinya di sekolah. Agar hal tersebut dapat tercapai maka dibutuhkan tanggung jawab orang tua agar selalu memperhatikan anak dalam belajar, baik di rumah maupun proses belajar di sekolah.

Pengetahuan orangtua tentang *game online* dapat menjadi dasar sebagai pengawasan anak, orangtua sering hanya mengingatkan, tanpa ada kontrol dan pendidikan dalam pengawasan anak. Orangtua sibuk dengan aktivitasnya masing-masing sehingga kesempatan dalam mendidik dan memberikan pengetahuan pada anak akhirnya menjadi terbatas. Pengawasan dalam kebiasaan bermain anak menjadi sangat renggang, sehingga anak mulai terbiasa dengan kebiasaannya bermain *game online*, kurangnya pengetahuan ini bisa berdampak buruk bagi kebiasaan anak bermain *game* (Amanda (Kadir, dkk 2020). Mengurangi kecanduan *game online* perlu adanya peran orangtua dalam meminimalisir kecanduan bermain *game online* pada anak, agar nantinya

dalam menjalani kehidupan sehari-hari dapat berjalan dengan selaras tanpa menimbulkan efek negatif dan permasalahan atau konflik yang tidak diharapkan.

Meminimalisir kecanduan *game online* dalam hal ini menitikberatkan kepada kemampuan orangtua dalam mengurangi waktu bermain anak dengan mengisi waktu luang dengan hal yang bermanfaat seperti mengajaknya berolahraga, membaca buku dan mengaji. Orangtua juga harus dapat mengurangi pergaulan anaknya dengan para pemain *game online*

b. Bimbingan Orangtua

Menurut Patmonodewo (Novita 2016:123) orang tua adalah guru pertama bagi anak-anaknya. Apabila anak telah masuk sekolah, orang tua adalah mitra kerja guru bagi anaknya dan orang tua merupakan guru utama yang menggunakan segala kemampuan mereka, guna keuntungan mereka sendiri, anak-anaknya, serta program yang dijalankan anak itu sendiri. Orangtua adalah komponen keluarga yang terdiri dari ayah dan ibu, dan merupakan hasil dari sebuah ikatan perkawinan yang sah yang dapat membentuk sebuah keluarga. Orangtua merupakan orang yang paling berjasa dalam kehidupan anak. “kaidah ini ditetapkan secara kodrati, artinya orangtua tidak dapat berbuat lain. Mereka harus menepati posisi itu dalam keadaan bagaimanapun juga karena mereka ditakdirkan menjadi orangtua anak yang dilahirkannya”.

Tanggung jawab orangtua terhadap anak menurut Hallen A (Nurkumalasari, 2017), adalah sebagai berikut:

- a) Memelihara dan membesarkan anak. Ini adalah bentuk yang paling sederhana dari tanggung jawab dari setiap orangtua dan merupakan dorongan alami untuk mempertahankan kelangsungan hidup manusia.
- b) Melindungi dan menjamin kesehatan, baik jasmaniah maupun rohaniah dari berbagai gangguan penyakit dan dari penyelewengan kehidupan dari tujuan hidup yang sesuai dengan filsafah hidup dan agama yang dianut.
- c) Memberi pengajaran dalam arti yang luas sehingga anak memperoleh peluang untuk memiliki pengetahuan dan kecakapan seluas dan setinggi mungkin yang dapat dicapainya.
- d) Membahagiakan anak baik dunia maupun akhirat, sesuai dengan pandangan dan tujuan hidup muslim.

Mengenai bimbingan diatas bisa dilihat bahwa ketika ada bimbingan dalam keluarga maka sudah pasti orangtua memberikan Intensitas perhatian yang lebih kepada anaknya.

B. Kajian Penelitian Yang Relevan

Kajian penelitian yang dianggap relevan oleh peneliti diuraikan sebagai berikut.

1. Drajat Edy Kurniawan (2017) dengan judul penelitian “Pengaruh Intensitas Bermain *Game Online* Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling Universitas Pgrri

Yogyakarta” Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan jenis penelitian korelasional. Populasi dalam penelitian ini adalah Mahasiswa Bk Semester II Angkatan Tahun 2016 Universitas PGRI Yogyakarta dengan sampel sebanyak 32 Mahasiswa. Teknik analisis data dalam penelitian menggunakan analisis regresi sederhana. Penelitian ini menyimpulkan bahwa hasil analisis regresi menunjukkan bahwa nilai signifikansi regression adalah sebesar 0,000. Mengacu pada kriteria hasil uji hipotesis maka nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ sehingga H_a diterima dan H_o ditolak. Oleh karena hipotesis penelitian sudah teruji kebenarannya yaitu ada pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap perilaku prokrastinasi akademik pada Mahasiswa BK Semester II angkatan tahun 2016 Universitas PGRI Yogyakarta Adapun persamaan dari penelitian ini adalah sama-sama meneliti tentang perilaku prokrastinasi dan kebiasaan bermain *game online*. Sedangkan perbedaannya adalah pada penelitian tersebut mengambil subyek mahasiswa, dan penelitian ini mengambil subyek siswa SD

2. Rezy Safitri, Veryliana Purnamasari, Husni Wakhyudin (2020) dengan judul penelitian “ Dampak *Game Online* Pubg Terhadap Perilaku Prokrastinasi Siswa”

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dampak *game online* PUBG terhadap perilaku Prokrastinasi siswa SDN 01 Wiroditan Bojong Kabupaten Pekalongan. Sampel penelitian yaitu 38 siswa dan

penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Pendekatan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif yang dilakukan dengan menguraikan fakta-fakta dan data-data yang diperoleh dari sumber data. Pengambilan data melalui observasi angket, wawancara.

Hasil penelitian ini adalah bahwa game online PUBG dapat berdampak pada munculnya perilaku prokrastinasi pada siswa. Hal ini dapat ditunjukkan masih ada beberapa siswa yang sering memainkan *game online* PUBG dan menunda-nunda tugas dengan sengaja. Oleh karena itu perlu adanya upaya yang dapat dilakukan untuk menekan tingginya perilaku prokrastinasi pada siswa.

Adapun persamaan dari penelitian ini adalah sama-sama meneliti tentang perilaku prokrastinasi dan *game online*. Penelitian ini juga sama-sama menggunakan subyek siswa SD. Sedangkan perbedaannya adalah dalam penelitian tersebut sudah disebutkan jenis *game onlinenya*, dan penelitian ini masih secara umum tidak menyebutkan jenis *game onlinenya*.

3. Puji Meutia, Febry Fahreza, Arief Aulia Rahman (2020) dengan judul penelitian “Analisis Dampak Negatif Kecanduan *Game Online* Terhadap Minat Belajar Siswa Di Kelas Tinggi Sd Negeri Ujong Tanjong”.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini merupakan metode penelitian kualitatif. Lokasi penelitian dilakukan di SD negeri Ujong

Tanjong dengan 24 orang siswa dari kelas tinggi masing-masing responden 8 siswa dari kelas IV, V dan VI. Guru kelas IV, V dan VI dan orang tua siswa sebanyak 7 orang. Pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara guru kelas tinggi dan orang tua siswa serta pembagian angket respon siswa. Keabsahan data akan dilakukan dengan cara triangulasi sumber, sebab pada penelitian ini data yang diperoleh akan dikumpulkan untuk mengetahui hasilnya. Teknis analisis data terdiri atas sajian data, reduksi data, dan penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian ini yaitu faktor yang mempengaruhi siswa kecanduan bermain *game online* adalah orang tua, lingkungan, pergaulan, gadget dan internet, yang dapat mempengaruhi minat belajar siswa. Cara yang harus dilakukan untuk mengurangi kecanduan bermain *game online* pada anak yaitu memberi waktu-waktu tertentu untuk bermain dan belajar, kontrol orang tua dan mengurangi penyediaan akses internet pada siswa.

Adapun persamaan penelitian ini adalah sama-sama meneliti tentang *game online* dan subyek yang diambil sama-sama siswa SD. Sedangkan perbedaannya adalah penelitian tersebut meneliti tentang minat belajar siswa dan penelitian ini meneliti tentang upaya untuk mereduksi kebiasaan bermain *game online*.

4. Wieke Fauziawati (2015) dengan judul “Upaya Mereduksi Kebiasaan Bermain *Game Online* Melalui Teknik Diskusi Kelompok”

Penelitian ini bertujuan untuk mereduksi kebiasaan bermain *game online* melalui teknik diskusi kelompok pada siswa kelas VIII D SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Subjek penelitian berjumlah 10 siswa yang ditentukan melalui teknik *purposive sampling*. Instrumen pengumpulan data berupa angket kebiasaan bermain *game online* dan pedoman observasi. Pengujian perbedaan kebiasaan bermain *game online* siswa dari sebelum diberikan layanan bimbingan dengan teknik diskusi kelompok dengan sesudah diberikan layanan bimbingan dengan teknik diskusi kelompok dianalisis menggunakan rumus *ttest*. Hasil analisis data menunjukkan persentase rerata *pretest* kebiasaan bermain *game online* sebesar 90,9%, sedangkan hasil persentase rerata *posttest* sebesar 57,6%.

Hasil penelitian menunjukkan terdapat penurunan kebiasaan bermain *game online* melalui teknik diskusi kelompok pada siswa kelas VIII D SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta. Penelitian ini bermanfaat bagi guru bimbingan dan konseling sebagai bahan pertimbangan dalam mereduksi kebiasaan bermain *game online* melalui teknik diskusi kelompok.

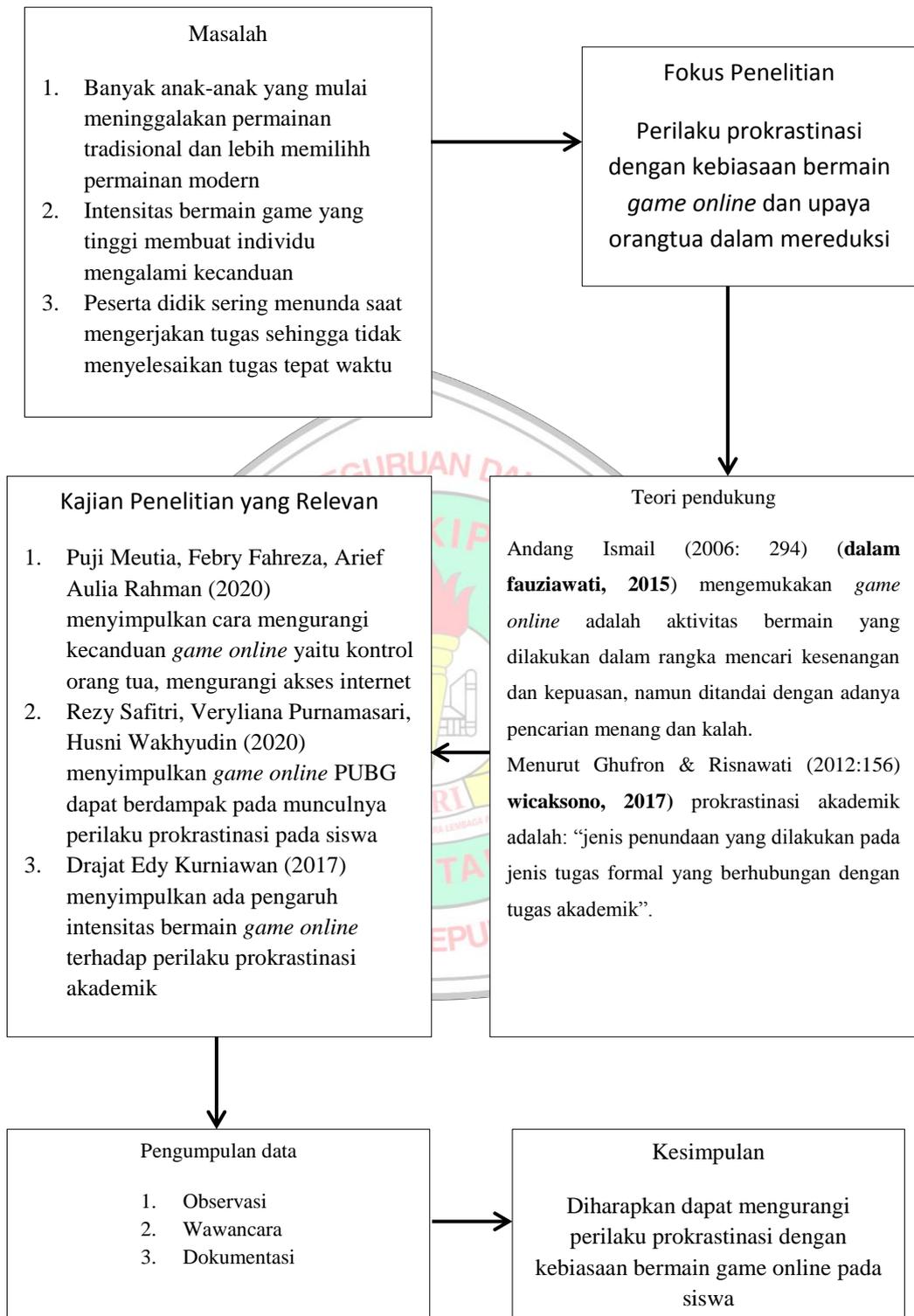
Adapun persamaan penelitian ini adalah sama-sama meneliti tentang upaya mereduksi kebiasaan bermain *game online*. Sedangkan

perbedaannya adalah subyek yang di teliti pada penelitian tersebut adalah siswa SMP, dan pada penelitian ini mengambil subyek siswa SD.

C. Kerangka Berpikir

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan sebelumnya dapat dikemukakan bahwa dengan kebiasaan bermain *game online* , siswa akan sering menunda pengerjaan tugas sehingga membuat pekerjaan tidak selesai tepat waktu. Kebiasaan tersebut memicu terjadinya perilaku prokrastinasi (menunda pekerjaan). Apabila perilaku tersebut tidak ditanggulangi akan menjadi sebuah kebiasaan, jadi harus ada upaya untuk mereduksi (mengurangi) perilaku tersebut.





Gambar 2.1 Kerangka berfikir

D. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan kajian teori dan penelitian relevan, berikut pertanyaan penelitian yang digunakan untuk memberikan gambaran yang jelas mengenai apa yang hendak diteliti lebih lanjut..

1. Bagaimana profil kebiasaan bermain *game online* pada siswa SDN Pucangsewu di lingkungan desa Pucangsewu?
2. Bagaimana perilaku prokrastinasi dengan kebiasaannya bermain *game online* siswa SDN Pucangsewu di lingkungan desa Pucangsewu?
3. Bagaimana upaya mereduksi perilaku prokrastinasi dengan kebiasaan bermain *game online* siswa SDN Pucangsewu di lingkungan desa Pucangsewu?

