

ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN PANDUAN BAGI ORANG TUA DALAM MENGURANGI KECANDUAN PERMAINAN DARING ELEKTRONIK PADA ANAK

Oleh: Dr. Agus Basuki, M.Pd, Prof. Dr. Muh Farozin, Imarini Bekt, M.Pd

ABSTRAK

Adanya panduan bagi orang tua dalam mendidik anak khususnya untuk menangkal dampak negatif yang ditimbulkan dari kecanduan permainan daring elektronik (game online) begitu penting dan diperlukan karena orang tua merupakan sosok paling dekat dengan anak. Penelitian awal yang berupa analisis kebutuhan akan pengembangan panduan tersebut diperlukan dan dilakukan dalam penelitian ini. Tujuan dalam penelitian ini adalah mengetahui gambaran kondisi anak-anak dalam bermain permainan daring elektronik dan tingkat kecanduan serta strategi orangtua dalam mengurangi kecanduan permainan daring elektronik bagi anak-anak di rumah. Pendekatan kuantitatif digunakan dalam penelitian ini, dengan jenis penelitian deskriptif. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa di Sekolah Menengah Pertama Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta tahun ajaran 2020/2021. Teknik pengambilan sampel menggunakan sampling insidental. Instrumen pengumpul data dengan angket dan skala psikologi kecanduan game online. Hasil penelitian menunjukkan adanya kebutuhan pengembangan panduan bagi orang tua dalam mengurangi kecanduan game online pada anak. Hasil penelitian dapat menjadi dasar dan acuan dalam mengembangkan isi panduan bagi orang tua dalam mengurangi kecanduan anak terhadap game online (permainan daring elektronik). Sebagian besar orang tua menyadari adanya dampak negatif pada anak yang bermain game online sehingga membuat orang tua melakukan usaha dan rencana strategi mengurangi kecanduan game online pada anak tetapi masih menemukan kendala dalam pelaksanaannya. Dalam membuat inovasi strategi pada isi panduan perlu disesuaikan dengan semua aspek kecanduan game online, aspek tersebut merupakan dasar utama dalam memunculkan strategi-strategi inovasi mengurangi kecanduan game online pada panduan yang akan dikembangkan.

Kata Kunci : *analisis kebutuhan, panduan, kecanduan permainan daring elektronik*