

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi di era modern ini adalah sesuatu yang tidak bisa kita hindari dalam kehidupan, karena kemajuan teknologi sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan.¹ Perkembangan teknologi dan komunikasi saat ini berlangsung dengan sangat cepat. Kemajuan ini memberikan dampak signifikan terhadap dunia pendidikan. Bukan hanya orang dewasa yang mengenal teknologi dan komunikasi canggih ini, tetapi juga mempengaruhi perkembangan dan pendidikan anak, salah satunya melalui penggunaan gadget.²

Penggunaan gadget tentunya tidak terlepas dari jaringan internet. Internet menawarkan banyak manfaat yang dapat kita rasakan atau peroleh, namun ada juga sejumlah keburukan atau dampak negatif yang muncul dari penggunaannya, karena internet memang menyediakan berbagai hal yang kita butuhkan. Pada situs-situs tertentu, penggunaan internet bisa sangat berbahaya. Salah satu sarana hiburan yang

¹ Ana Maritsa et al., “Pengaruh Teknologi Dalam Dunia Pendidikan,” *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan* 18, no. 2 (December 26, 2021): 91–100, <https://doi.org/10.46781/al-mutharahah.v18i2.303>.

² Nurhayati Nurhayati, Aslan Aslan, and Susilawati Susilawati, “Penggunaan Teknologi Gadget Sebagai Media Pembelajaran Pada Anak Usia Dini Di Raudhatul Atfhal Al-Ikhlas Kota Singkawang,” *JIP: Jurnal Ilmu Pendidikan* 1, no. 3 (2023): 485–500.

sangat populer saat ini adalah *game online*, yang sering dimainkan oleh berbagai kalangan.³

Game online adalah jenis permainan yang menggunakan jaringan internet dan dimainkan melalui perangkat gadget yang terhubung satu sama lain.⁴ *Game online* dapat dimainkan secara individu atau dalam tim, dengan fokus pada mempertahankan posisi dan meningkatkan peringkat. Oleh karena itu, pemain *game online* perlu memiliki strategi yang baik untuk bermain dengan efektif sesuai dengan pilihan *game* mereka. Berbagai macam *game online* tersedia di platform seperti *Play Store*, termasuk *Minecraft*, *Mobile Legends: Bang Bang*, *Genshin Impact*, *PUBG*, *Apex Legends*, *Ojol The Game*, *Fortnite Battle Royale*, *Counter Strike*, *Hearthstone*, *Among Us*, *Free Fire*, *Street Racing 3D* dan lain sebagainya.⁵

Saat ini, di Indonesia persentase pengguna *game online* sangat tinggi yaitu mencapai 94,5% per Januari 2022. Angka ini bahkan melampaui laju pertumbuhan penduduk di Indonesia yang hanya sebesar 1,13%.⁶ Pasar *Game Online* internasional di situs Statista menyajikan data pendapatan *game* di Indonesia diproyeksikan mencapai US\$376,10 juta pada tahun 2024 dan akan terus meningkat hingga

³ Marsanda Claudia Pareswara and Triana Lestari, "Pengaruh Game Online Terhadap Perkembangan Emosi Dan Sosial Anak Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 5, no. 1 (2021): 1473–81.

⁴ Andreas Andoyo and Agung Hening A, "SOSIALISASI DAMPAK POSITIF DAN NEGATIF GAME ONLINE BAGI ANAK SEKOLAH DASAR," *Jurnal PkM Pemberdayaan Masyarakat* 2, no. 3 (July 30, 2021): 89–95, <https://doi.org/10.56327/jurnalpkm.v2i3.33>.

⁵ Wahidah Fitriani and Ulfa Mulyani, "Dampak Emosi Remaja Kecanduan Bermain Game Online Mobile Legends Di Kecamatan Mandau," 2023.

⁶ Rumi Tri Hastani and Arief Budiman, "Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Kualitas Tidur Pada Remaja Literature Review," *Borneo Studies and Research* 3, no. 2 (2022): 1688–96.

US\$461,70 juta pada tahun 2027.⁷ Dari data tersebut dapat dibuktikan bahwa pengguna game online di Indonesia termasuk sangat tinggi.

Saat ini *game online* dimainkan dengan berbagai variasi. Ada yang bermain hanya untuk bersenang-senang, ada yang bermain untuk mencari penghasilan, hingga ada yang mengadakan turnamen *game online*. *Game online* dimainkan oleh berbagai kalangan, mulai dari pekerja, mahasiswa, hingga pelajar SMA, SMP, SD, bahkan TK. Anak-anak usia sekolah dasar bahkan usia dibawahnya lagi adalah kelompok yang masih rentan terhadap pengaruh negatif dalam kehidupan sehari-hari. Siswa yang sudah kecanduan *game online* cenderung menjadi malas, seperti malas belajar, malas tidur, malas sekolah, malas makan, kesulitan berkonsentrasi, dan hanya bersemangat saat bermain *game online*.⁸

Game online memiliki beberapa daya tarik yang membuat siswa lebih suka bermain daripada belajar. Selain menawarkan permainan yang menarik, *game online* juga dapat menyebabkan kecanduan karena ketika pemain kalah, mereka cenderung terus mencoba lagi untuk menang.⁹ Hal ini tentunya akan menjadi permasalahan jika dilakukan secara berlebihan dan pelakunya mulai merasa kecanduan.

⁷ "Online Games - Indonesia | Statista Market Forecast," Statista, accessed May 25, 2024, <https://www.statista.com/outlook/dmo/digital-media/video-games/online-games/indonesia>.

⁸ Mertika Mertika and Dewi Mariana, "Fenomena Game Online Di Kalangan Anak Sekolah Dasar," *Journal of Educational Review and Research* 3, no. 2 (December 30, 2020): 99, <https://doi.org/10.26737/jerr.v3i2.2154>.

⁹ Nisrinafatin Nisrinafatin, "Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa," *Jurnal Edukasi Nonformal* 1, no. 1 (2020): 135–42.

Frekuensi bermain *game* 1-2 kali dalam satu hari dikatakan rendah, 2-3 kali dikategorikan sedang, dan jika frekuensi bermain dikategorikan tinggi apabila lebih dari 3 kali dalam sehari. Intensitas bermain disebut tinggi jika durasinya melebihi 4 jam per hari, 3-4 jam per hari dianggap sedang, dan 1-2 jam per hari dianggap rendah.¹⁰

Menurut penelitian terkini data yang ditampilkan *Video Game Addiction Statistics (2024)*, mayoritas individu yang mengalami kecanduan video *game* adalah remaja dan dewasa muda, biasanya berusia antara 18 hingga 34 tahun. Usia rata-rata pecandu *game* sendiri adalah sekitar 24 tahun. Sekitar 8,5% dari populasi anak-anak dan remaja di bawah usia 18 tahun di seluruh dunia mungkin mengalami kecanduan video *game*.¹¹ Hal ini mengakibatkan kerugian yang lebih rentan sebab pada usia ini mereka masih menempuh pendidikan.

WHO (World Health Organization) menyatakan bahwa kecanduan bermain game online merupakan kondisi gangguan mental yang dimasukkan kedalam *International Classification of Diseases (ICD-11)*.¹² Kondisi ini memiliki ketergantungan pada sesuatu yang dilakukan secara terus-menerus atau berulang-ulang, baik itu zat alami atau sintetis, secara psikologis maupun fisik. Saat ini,

¹⁰ Syah Raihan Mullatifa, Akmal Sutja, and Fellicia Ayu Sekonda, "Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa di SMK Revany Indra Putra Kota Jambi" 06, no. 01 (2023).

¹¹ "Video Game Addiction Statistics - Gaming Addiction Data (2024)," AddictionHelp.com, January 22, 2024, <https://www.addictionhelp.com/video-game-addiction/statistics/>.

¹² "Gaming disorder: Inside the clinic helping addicted teens," December 22, 2021, <https://www.bbc.com/news/technology-59744569>.

kecanduan tidak hanya terbatas pada alkohol atau obat-obatan lainnya. Seiring dengan kemajuan zaman, kecanduan juga dapat terjadi pada pengguna *game online*.¹³

Masalah kesehatan yang berkaitan dengan perilaku bermain *game* tidak hanya terbatas pada gangguan bermain *game* itu sendiri, tetapi juga meliputi berbagai aspek kesehatan lainnya seperti kurangnya aktivitas fisik, pola makan yang buruk, gangguan penglihatan atau pendengaran, masalah muskuloskeletal, kurang tidur, serta kondisi kesehatan lain seperti depresi dan tromboemboli vena.¹⁴

Sebagaimana kasus yang dialami oleh AN (12) siswa kelas 6 SD yang tinggal bersama neneknya di Desa Banjarpanjang, Kecamatan Ngariboyo Kabupaten Magetan, Jawa Timur. Pada saat rombongan dinas pendidikan dan kebudayaan Magetan datang berkunjung, sang nenek mengungkapkan bahwa sudah 4 bulan AN bolos sekolah hal ini disebabkan karena kecanduan bermain *game online*. Awalnya ia bolos sekolah dua kali dalam seminggu namun, kecanduannya terhadap *game* menjadi semakin meningkat sehingga AN memprioritaskan bermain *game* dibanding kegiatan akademisnya. Perilaku bolos sekolah tersebut dilakukannya lantaran hanya tidur sepanjang waktu pembelajaran sebab dimalam harinya ia bermain *game online*

¹³ Dheri Hermawan and Wahid Abdul Kudus, "Peran Orang Tua Dalam Mencegah Anak Kecanduan Bermain Game Online Di Era Digital," *Jurnal Pendidikan Indonesia* 2, no. 05 (2021): 778–89.

¹⁴ "Addictive behaviour," accessed May 29, 2024, <https://www.who.int/health-topics/addictive-behaviour>.

hingga shubuh.¹⁵ Sang nenek tidak mengerti tentang dampak fatal bermain *game* untuk itu diperlukan peran orang tua yang dapat memantau perkembangan anaknya.

Berdasarkan wawancara penulis bersama salah satu warga di Kampung Dua Ratus berinisial RU, seorang ibu rumah tangga di Kampung Dua Ratus, menceritakan tantangan yang dihadapinya dalam mengasuh anaknya. Kesibukannya berjualan membuat hubungan dengan anaknya kurang intensif. Ia sering lupa menyiapkan makanan untuk anaknya, sementara suaminya sering tidur saat berada di rumah, sehingga semua urusan rumah tangga menjadi tanggung jawabnya. RU merasa sedih melihat pergaulan anaknya yang tidak bisa menjaga ucapannya dan kebiasaannya bergadang bermain *game online* hingga larut malam, baik sendiri maupun bersama teman-temannya. Akibatnya, anaknya sulit dibangunkan untuk sekolah pada pagi hari, dan membuat ia harus memarahi anaknya. Kekhawatirannya semakin bertambah karena ia pun kerap kali mendapat teguran dari guru sekolah anaknya tentang performa akademiknya yang semakin menurun. Terkadang jika anaknya memiliki PR akan dikerjakan olehnya bila ada waktu luang atau meminta orang lain untuk mengerjakan PR anaknya, sebab ia pun meragukan kemampuan anaknya dan mengklaim bahwa anaknya tidak bisa menyelesaikan tugas PR tersebut.

Wawancara selanjutnya dilakukan dengan salah satu anak kelas 4 SD berinisial ML, ia mengatakan bahwa orang tuanya telah bercerai dan saat ini ia

¹⁵ Kompas Cyber Media, "Siswa SD Kecanduan Game Online hingga 4 Bulan Bolos Sekolah, Nenek: Bangunnya Sore, Tidur Subuh," KOMPAS.com, November 21, 2019, <https://regional.kompas.com/read/2019/11/21/09431731/siswa-sd-kecanduan-game-online-hingga-4-bulan-bolos-sekolah-nenek-bangunnya>.

tinggal bersama nenek dan kakeknya, ia pun menjelaskan dalam sehari ia bisa memainkan *game online* sebelum berangkat sekolah dilanjut setelah pulang sekolah hingga larut malam. Terkadang ia sulit bangun pagi sebab waktu tidurnya digunakan untuk bermain *game online*. Tak jarang hal tersebut membuatnya cukup sering membolos sekolah hingga mendapat teguran dari gurunya. Lebih lanjut, ia pun akan merasa kesal dan marah jika nenek dan kakeknya membangunkannya ketika masih mengantuk.

Dalam hal ini, menunjukkan bahwa parenting sangat berpengaruh terhadap tumbuh kembang anaknya, baik perkembangan emosional, perilaku, maupun kognitifnya. Orang tua harus lebih *aware* lagi terhadap apa yang menjadi tugas dan tanggung jawabnya.

Stereotipe yang cenderung menekankan tanggung jawab merawat, mengasuh, dan mendidik anak sejak dini kepada seorang ibu sangat kuat di masyarakat. Pandangan bahwa wanita tidak perlu mengejar pendidikan tinggi karena akan bekerja di rumah, mengurus anak, dan suami adalah pandangan yang tidak sepenuhnya benar. Wanita yang akan menjadi ibu berhak mendapatkan pendidikan setinggi mungkin, karena seorang ibu adalah guru pertama bagi anaknya setelah lahir, yang akan memberikan pendidikan karakter, moral, dan kecerdasan lainnya.¹⁶ Oleh karena itu,

¹⁶ Jauzaa Hayaah Kusnandar and Farid Pribadi, "ANALISIS PERUBAHAN POLA ASUH ORANG TUA DI ERA DIGITAL," *Kronik : Journal of History Education and Historiography* 6, no. 1 (2022).

anak merupakan tugas dan tanggung jawab kedua orang tuanya tanpa menitikberatkan kepada satu pihak saja.

Islam sendiri pun memiliki prinsip dan metode khusus dalam mendidik anak. Dalam Islam, anak memiliki peran yang sangat penting. Anak merupakan amanah dari Allah SWT kepada kita. Sebagai titipan-Nya, anak adalah harapan masa depan. Mereka kelak akan menjadi penjaga dan pemimpin masa depan agama dan bangsa. Oleh karena itu, kita berkewajiban untuk mendidik mereka agar menjadi generasi unggul dan tangguh di masa depan. Lebih dari itu, Allah SWT memerintahkan orang tua untuk menjauhkan anak-anak dari api neraka. Untuk memenuhi kewajiban tersebut, kita harus mendidik anak sesuai dengan perintah Allah dan teladan dari Rasulullah SAW.¹⁷

Menurut Kohn Parenting adalah sikap orang tua dalam interaksinya dengan anak, yang dapat dilihat dari cara mereka menetapkan aturan, memberikan hadiah dan dukungan, memberikan perhatian, serta merespon keinginan anak.¹⁸ Mengasuh berarti mendidik, membimbing, dan merawat anak. Didalamnya termasuk mengurus kebutuhan makan, minum, pakaian, kebersihan, dan segala aspek yang diperlukan sampai anak mampu melaksanakan kebutuhannya sendiri.

¹⁷ Dwi Aminatus Sa'adah, Misbahul Huda, and Ratna Ekowati, "Parenting Pola Asuh Anak Ala Rasulullah pada Walimurid di TK Ihyaul Ulum," *STRATEGI: Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat* 4, no. 2 (n.d.).

¹⁸ Ulin Nafiah, Hani Adi Wijono, and Nurul Lailiyah, "Pola Asuh Orang Tua Perspektif Pendidikan Islam," *Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaan* 1, no. 2 (2021): 155–74.

Mendidik dan membimbing anak adalah kewajiban bagi seorang Muslim karena anak merupakan amanat yang harus dipertanggungjawabkan oleh orang tua. Pernyataan ini didasarkan pada hadits Rasulullah SAW yang diriwayatkan oleh Al-Baihaqi dan Ath-Thabrani: Dari Abu Hurairah R.A mengatakan bahwasannya Rasulullah SAW mengatakan: "Sesungguhnya setiap anak dilahirkan dalam keadaan fitrah (suci), orang tuanyalah yang menjadikan anak tersebut Yahudi, Nasrani, atau Majusi." Hadits ini berarti bahwa kesuksesan atau masa depan anak sangat bergantung pada bagaimana orang tua mendidik dan mengasuhnya.¹⁹

Parenting Islami sangat relevan digunakan saat ini sebagaimana dibuktikan dalam penelitian yang dilakukan oleh Iqbal B dan Hilda S yang dilakukan pada remaja di daerah Taman Pagesangan Kota Mataram menunjukkan hasil penelitian penerapan parenting Islami yang maksimal oleh orang tua dapat mengurangi kecanduan dan ketergantungan terhadap game online melalui metode keteladanan, pembiasaan, nasihat, perhatian, dan pemberian hukuman.

Berdasarkan permasalahan diatas, penulis tertarik untuk meneliti lebih lanjut dalam rangka penyelesaian tugas skripsi dengan judul “Parenting Islam Dalam Menangani Kecanduan Game Online Pada Anak di Kampung Dua Ratus Kota Bekasi”

¹⁹ Amanda Puspa Sapitri et al., “LANGKAH MENDIDIK ANAK DAN MENGAMALKAN AJARAN ISLAM,” *Jurnal Multidisipliner Bharasumba* 1, no. 03 (July 29, 2022): 364–72, <https://doi.org/10.62668/bharasumba.v1i03.228>.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan dapat diidentifikasi permasalahan yang terjadi, antara lain:

1. Adanya bentuk dan tingkat kecanduan game online pada anak di Kampung Dua Ratus, Kota Bekasi
2. Kurangnya pengawasan orang tua pada anak mengenai game online
3. Kurangnya pengetahuan orang tua mengenai parenting Islami
4. Kurangnya pertanggung jawaban orang tua terhadap anak yang mengalami kecanduan game online
5. Kurangnya pendekatan dan pengasuhan pada anak yang mengalami kecanduan game online.

C. Batasan Masalah

Penulis memiliki rencana untuk membatasi permasalahan agar penelitian ini lebih terfokus dan pembahasannya tidak melebar luar dari topiknya, yaitu pembatasan masalah ini terarah hanya pada aspek pembahasan mengenai parenting Islami dalam mengatasi kecanduan game online pada anak di Kampung Dua Ratus Kota Bekasi. Fokus penelitian ini yaitu terhadap 5 keluarga yang memiliki anak dengan kecanduan game online di Kampung Dua Ratus, khususnya masyarakat yang tinggal di RT. 03/RW. 05. Batasan usia anak yang akan diteliti yaitu usia 6-12 tahun berada pada tahap pendidikan dasar.

D. Rumusan Masalah

Setelah identifikasi masalah dan pembatasan masalah di atas yang telah dipaparkan, maka perumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana penerapan Parenting Islami dalam Mengatasi Kecanduan Game Online Pada Anak di Kampung Dua Ratus, Kota Bekasi?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dalam penelitian ini antara lain:

1. Untuk mengetahui penerapan Parenting Islami dalam Mengatasi Kecanduan Game Online Pada Anak di Kampung Dua Ratus, Kota Bekasi

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan masalah diatas, terdapat manfaat penelitian, antara lain:

1. Secara Teoritis

Diharapkan penelitian ini dapat menambah literatur ilmiah mengenai peran Parenting Islam dalam mengatasi kecanduan game online pada anak. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada perkembangan ilmu pendidikan, khususnya dalam bidang pendidikan agama islam. Penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi dasar untuk penelitian-penelitian selanjutnya yang lebih mendalam mengenai kecanduan game online

dan dampaknya pada anak-anak serta metode-metode efektif untuk mengatasinya

2. Secara Praktis

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan wawasan dan panduan bagi orang tua dalam menerapkan prinsip-prinsip Parenting Islam untuk mengatasi dan mencegah kecanduan game online pada anak-anak mereka. Diharapkan juga hasil penelitian ini dapat membantu pendidik dalam memahami dampak kecanduan game online pada performa akademik dan perilaku siswa, serta menyediakan strategi intervensi yang efektif, serta meningkatkan kesadaran masyarakat umum tentang pentingnya keseimbangan penggunaan teknologi khususnya pengguna game online guna menciptakan generasi muda yang sehat, cerdas, dan berkarakter.

G. Kajian Terdahulu yang Relevan

Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Zakkiya Zahro Munita (2021) dalam skripsinya yang berjudul "Peran Orang Tua dalam Mengatasi Kecanduan Game Online pada Anak di Desa Jeblogan Kecamatan Paron Kabupaten Ngawi" Jurusan Bimbingan Penyuluhan Islam Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Ponorogo. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pendampingan orang tua dalam menangani kecanduan game online pada anak menghasilkan anak yang tidak lagi kecanduan, lebih bertanggung jawab ketika diminta mengerjakan sesuatu, dan menjadi mandiri

dalam menyelesaikan tugas-tugasnya. Persamaan penelitian yang dikaji terletak pada variable terikat yaitu kecanduan game online pada anak. Sedangkan perbedaannya yaitu terletak pada lokasi dan penelitian disini membahas tentang peran orang tua sedangkan penulis membahas tentang pola asuh orang tua atau parenting.²⁰

Kedua, Penelitian yang dilakukan oleh Nining Siti Hamidah, dkk (2022) dalam artikel yang berjudul "Prophetic Parenting: Konsep Ideal Pola Asuh Islami" Vol. 1, No. 2 yang diterbitkan pada (Jurnal Multidisipliner Kapalamada). Hasil penelitian ini membahas mengenai bagaimana konsep pola asuh prophetic parenting yang ideal dengan bahasan pengertian dari prophetic parenting, aspek pengasuhan dalam prophetic parenting, tahapan pengasuhan dalam prophetic parenting dan metode pendidikan dalam prophetic parenting. Persamaan penelitian ini terdapat yaitu mengenai konsep parenting Islami dan perbedaannya terdapat pada variabel terikat yang diteliti.²¹

Ketiga, Penelitian yang dilakukan oleh Iqbal Bafadal dan Hilda Safriani (2021) dalam jurnal yang berjudul "Parenting Islam dalam Menekan Kecanduan Game Online pada Remaja" Vol. 17, No. 1 yang diterbitkan pada jurnal (Jurnal Penelitian Keislaman). Hasil penelitian menunjukkan bahwa Pola asuh Islami yang konsisten dapat mengurangi kecanduan game dan mempengaruhi perilaku anak,

²⁰ Zakkiya Zahro Munita, "Peran Orang Tua Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online Pada Anak Di Desa Jeblogan Kecamatan Paron Kabupaten Ngawi" (diploma, IAIN Ponorogo, 2021), <https://etheses.iainponorogo.ac.id/16929/>.

²¹ Nining Siti Hamidah et al., "PROPHETIC PARENTING: KONSEP IDEAL POLA ASUH ISLAMIS," *Jurnal Multidisipliner Kapalamada* 1, no. 02 (June 14, 2022): 245–53, <https://doi.org/10.62668/kapalamada.v1i02.179>.

namun metode yang tidak maksimal dapat memperparah ketergantungan anak terhadap game online. Perbedaan penelitian ini terletak pada objek yang diteliti.²²

Keempat, Penelitian yang dilakukan oleh Niluh Nadiasih (2021) dalam jurnal yang berjudul "Pentingnya Peran Orang Tua Dalam Mengawasi Anak Terhadap Game Online" Vol. 1, No. 3 yang diterbitkan pada jurnal (*Antropocene : Jurnal Penelitian Ilmu Humaniora*). Hasil penelitian ini mengungkapkan beberapa strategi yang diterapkan orang tua untuk mengatasi kecanduan game online pada anak. Jurnal ini memiliki perbedaan dimana penelitian ini membahas tentang mengawasi anak sedangkan penulis membahas tentang mengatasi kecanduan game pada anak.²³

Kelima, Penelitian yang dilakukan oleh Marsanda Claudia P dan Triana Lestari (2021) dalam jurnal yang berjudul "Pengaruh Game Online Terhadap Perkembangan Emosi dan Sosial Anak Sekolah Dasar" Vol. 5, No.1 yang diterbitkan pada (*Jurnal Pendidikan Tambusai*). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengaruh game online dapat menimbulkan perkembangan emosi dan perkembangan sosial yang negatif pada anak seperti mudah emosi, lebih agresif dan kurang berinteraksi terhadap orang-orang disekitarnya. Penelitian ini memiliki perbedaan pada variabel terikat yang diteliti.²⁴

²² Iqbal Bafadal, "Parenting Islam dalam Menekan Kecanduan Game Online pada Remaja," *JURNAL PENELITIAN KEISLAMAN* 17, no. 1 (June 28, 2021): 21–38, <https://doi.org/10.20414/jpk.v17i1.3470>.

²³ Niluh Nadiasih, "Pentingnya Peran Orang Tua Dalam Mengawasi Anak Terhadap Game Online," *Antropocene : Jurnal Penelitian Ilmu Humaniora* 1, no. 3 (2021): 90–96, <https://doi.org/10.56393/antropocene.v1i3.423>.

²⁴ Pareswara and Lestari, "Pengaruh Game Online Terhadap Perkembangan Emosi Dan Sosial Anak Sekolah Dasar."

Keenam, penelitian yang dilakukan oleh Rini Trinasya A dan Rita Nofianti (2024) dalam jurnal yang berjudul “Mindful Parenting: Perspektif Orang Tua dalam Pengasuhan Positif untuk Anak Usia Dini” Vol. 7, No. 2 yang diterbitkan pada (Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kesadaran orang tua dalam menerapkan pola pengasuhan positif meningkatkan hubungan yang aman dan nyaman dengan anak. Pola ini, mencakup lima dimensi kesadaran (mendengarkan, tidak menghakimi, sabar, bijaksana, dan belas kasih), penting untuk komunikasi yang baik dan keharmonisan keluarga. Perbedaan penelitian ini terletak pada variabel bebas yang diteliti.²⁵

Ketujuh, penelitian yang dilakukan oleh Mertika dan Dewi Mariana (2020) dalam jurnal yang berjudul “Fenomena Game Online di Kalangan Anak Sekolah Dasar” Vol. 3, No. 2 yang diterbitkan pada (Jurnal of Education Review and Research). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa game online memiliki dampak positif dan negatif, mempengaruhi moral, karakter, dan kesehatan anak. Perbedaan penelitian ini terletak pada variabel bebas yang diteliti.²⁶

Kedelapan, penelitian yang dilakukan oleh Ambar Mita S dan Kamsih Astuti (2020) dalam jurnal yang berjudul “Hubungan Antara Kontrol Diri dengan Kecanduan Game Online Pada Siswa” Vol. 2, No. 6 yang diterbitkan pada jurnal (Syntax Idea). Hasil penelitian ini menunjukkan hubungan negatif antara kontrol diri

²⁵ Rini Trinasya Audy and Rita Nofianti, “MINDFUL PARENTING: PERSPEKTIF ORANG TUA DALAM PENGASUHAN POSITIF UNTUK ANAK USIA DINI,” *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP)* 7, no. 2 (March 13, 2024): 3521–27, <https://doi.org/10.31004/jrpp.v7i2.26548>.

²⁶ Mertika and Mariana, “Fenomena Game Online Di Kalangan Anak Sekolah Dasar.”

dan kecanduan game online: semakin tinggi kontrol diri, semakin rendah kecanduan game online pada siswa, dan sebaliknya. Penelitian ini memiliki perbedaan pada variabel bebas yang diteliti.²⁷

Kesembilan, Penelitian yang dilakukan oleh Dheri Hermawan dan Wahid Abdul K (2021) dalam jurnal yang berjudul “Peran Orang Tua dalam Mencegah Anak Kecanduan Bermain Game Online di Era Digital” Vol. 2, No. 5 yang diterbitkan pada (Jurnal Pendidikan Indonesia). Hasil penelitian menunjukkan bahwa peran orang tua sangat penting dalam pertumbuhan anak. Mencegah anak kecanduan gadget dan game online yaitu orang tua perlu melakukan pendampingan, pengawasan, dan menjaga komunikasi yang terbuka. Jurnal ini memiliki perbedaan pada konteks mencegah kecanduan *game online* dan objek penelitian.²⁸

Kesepuluh, penelitian yang dilakukan oleh Dwi Aminatus S, dkk (2023) dalam jurnal yang berjudul “Parenting Pola Asuh Anak Ala Rasulullah pada Walimurid di TK Ihyaul Ulum” Vol. 4, No. 2 yang diterbitkan pada jurnal (Strategi: Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat). Hasil penelitian menunjukkan bahwa diperlukan kegiatan parenting ala Rasulullah SAW agar wali murid TK Ihyaul Ulum Desa Ngambeg, Kec. Pucuk, Kab. Lamongan dapat menerapkan pola asuh Rasulullah pada anak-anak mereka. Penelitian ini memiliki perbedaan pada penelitian

²⁷ Ambar Mita Sari and Kamsih Astuti, “Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Kecanduan Game Online Pada Siswa,” *Syntax Idea* 2, no. 6 (June 20, 2020): 1–8, <https://doi.org/10.46799/syntax-idea.v2i6.336>.

²⁸ Hermawan and Kudus, “Peran Orang Tua Dalam Mencegah Anak Kecanduan Bermain Game Online Di Era Digital.”

yang dilakukan penulis yang terletak pada variabel bebas yang dileliti dan lokasi peneliti.²⁹

H. Sistematika Penulisan

Agar diperoleh suatu penelitian yang sistematis, maka penulis menguraikan rincian setiap bab termasuk sub bab di dalamnya. Rincian tersebut adalah sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Bab pertama berupa pendauluan, bagian pendahuluan ini berisi tentang latar belakang masalah, idenfikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kajian terdahulu, dan sistematika penulisan mengenai kecanduan game online pada anak di Kampung Dua Ratus, Kota Bekasi dan parenting Islami sebagai upaya mengatasi kecanduan tersebut.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab kedua dalam penelitian ini merupakan menguraikan tentang tinjauan pustaka, kerangka pemikiran dan riview studi terdahulu yang diambil dari beberapa para ahli tentang kecanduan game online dan parenting Islami.

BAB III : METODE PENELITIAN

²⁹ Sa'adah, Huda, and Ekowati, "Parenting Pola Asuh Anak Ala Rasulullah pada Walimurid di TK Ihyaul Ulum."

Bab ketiga ini berisi tentang jenis penelitian kualitatif, tempat penelitian di Kampung Dua Ratus Kota Bekasi, waktu penelitian yang dilaksanakan pada bulan Agustus-Oktober 2024, data yang diambil dari beberapa cara yaitu berupa wawancara, observasi dan dokumentasi. Sumber data yang diambil dari orang tua dan anak yang memiliki kecanduan game online.

BAB IV : ANALISIS DAN HASIL PENELITIAN

Bab ini menguraikan tentang gambaran bab IV yang diambil dari analisis observasi yaitu berupa profil Kampung Dua Ratus, latar belakang orang tua, bentuk dan dampak kecanduan game online serta penerapan parenting Islami dalam mengatasi kecanduan game online pada anak.

BAB V : PENUTUP

Bab terakhir, berisi mengenai kesimpulan, saran yang dapat diberikan sehubungan dengan penelitian dan keterbatasan penelitian.