

**DAMPAK PENGASUHAN ORANGTUA PECANDU GAME
ONLINE TERHADAP TUMBUH KEMBANG ANAK
PERSFEKTIF PARENTING DAN PSIKOLOGI
(Studi Kasus Kecamatan Summersari Kabupaten Jember)**

SKRIPSI

diajukan kepada Universitas Islam Negeri
Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
Gelar Sarjana Hukum (S.H.)
Fakultas Syariah
Program Studi Hukum Keluarga



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

Oleh :

Syagaf Muhammad Sa'ad
NIM. 204102010090

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS SYARIAH
NOVEMBER 2024**

**DAMPAK PENGASUHAN ORANGTUA PECANDU GAME
ONLINE TERHADAP TUMBUH KEMBANG ANAK
PERSFEKTIF PARENTING DAN PSIKOLOGI
(Studi Kasus Kecamatan Summersari Kabupaten Jember)**

SKRIPSI

diajukan kepada Universitas Islam Negeri
Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
Gelar Sarjana Hukum (S.H.)
Fakultas Syariah
Program Studi Hukum Keluarga

Oleh :

Syaghaf Muhammad Sa`ad
NIM : 204102010090

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R
Disetujui Pembimbing



Dr. Busri vanti. M. A. g
NIP. 1971061 099803 2 002

**DAMPAK PENGASUHAN ORANGTUA PECANDU GAME
ONLINE TERHADAP TUMBUH KEMBANG ANAK
PERSFEKTIF PARENTING DAN PSIKOLOGI
(Studi Kasus Kecamatan Sumpersari Kabupaten Jember)**

SKRIPSI

Telah diuji dan disetujui untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
gelar Sarjana Hukum (S.H.)

Fakultas Syariah
Program Studi Hukum Keluarga


Hari : Rabu


Tanggal : 6 November 2024

Tim Penguji

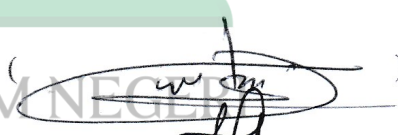
Ketua

Sekretaris


Inayatul Anisah, S., M. Hum
Nip.19760210 200912 2 000


Rina Suryanti, S. H. I. M. Sy
Nip.19880111 202012 2 006

Anggota :

1. Dr. H. Ahmad Junaidi, M. Ag. ()

2. Dr. Hj. Busriyanti, M. Ag. ()

Menyetujui

Dekan Fakultas Syariah



Dr. Wildani Hafni, M. A
NIP. 19911107 201801 1 004

MOTTO

كُلُّكُمْ رَاعٍ وَكُلُّكُمْ مَسْئُولٌ عَنْ رَعِيَّتِهِ الْإِمَامُ رَاعٍ وَمَسْئُولٌ عَنْ رَعِيَّتِهِ وَالرَّجُلُ رَاعٍ فِي أَهْلِهِ وَهُوَ
مَسْئُولٌ عَنْ رَعِيَّتِهِ وَالْمَرْأَةُ رَاعِيَةٌ فِي بَيْتِ زَوْجِهَا وَمَسْئُولَةٌ عَنْ رَعِيَّتِهَا

“Setiap orang adalah penjaga atas apa yang dipercayakan kepadanya, dan akan dimintai pertanggungjawaban atas hal tersebut. Seorang pemimpin bertanggung jawab atas apa yang dipimpinnya, dan akan dimintai pertanggungjawaban. Seorang pria bertanggung jawab atas keluarganya dan akan ditanya mengenai kewajibannya. Demikian juga, seorang wanita bertanggung jawab atas rumah tangga suaminya dan akan dimintai pertanggungjawaban atas apa yang menjadi tugasnya.” (HR. Al-Bukhari)



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

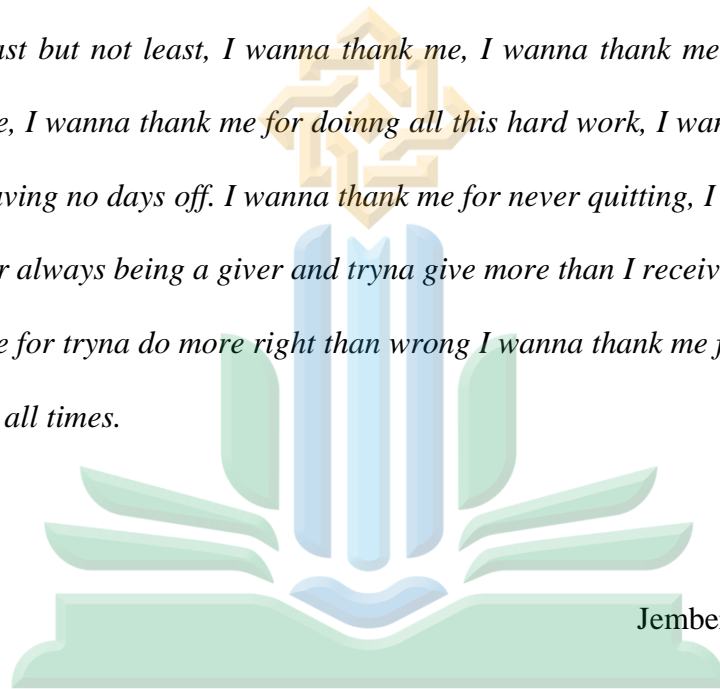
PERSEMBAHAN

Segala puji bagi Allah SWT atas nikmat-Nya yang melimpah sehingga penulisan skripsi ini dapat terselesaikan dengan sukses. Penulis mendedikasikan skripsi ini untuk:

1. Kepada ayahku tersayang, Sa'adi, yang meski tak hadir mendampingi perjalanan pendidikanku, tetap menjadi sosok yang kusayangi dalam hidupku. Saya bersyukur telah sampai di titik ini dan menyelesaikan pekerjaan ini, yang saya harap dapat membawa kebanggaan bagi mediang ayah saya. Semoga Allah memberi mereka tempat terhormat di akhirat, Aamiin
2. Kepada ibu saya, Elok Inayati, yang dukungannya sangat berarti sepanjang hidup dan perjalanan akademis saya. Kasih sayang yang tak tergoyahkan, kesabaran, serta dukungan moril dan materil sangat berarti dalam membantu saya menyelesaikan studi di UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember. Tujuanku adalah membuatmu bangga dan memberimu kebahagiaan. Semoga Allah memuliakan kalian berdua di dunia dan di akhirat, Amiinn.
3. Kepada keluarga besar saya, termasuk kakak laki-laki saya Zayyan Farras Taqi Muhammad Sa'ad, serta adik-adik saya Ghassani Syarafina Addin dan Ghassani Majdina Addin, saya ucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya atas doa dan semangat kalian yang sangat membantu dalam membantu saya menyelesaikan skripsi ini.

4. Kepada teman-teman kuliah saya Hanip, Ayat, Cholil, dan Eca, terima kasih atas dukungannya dan telah bersedia mendengarkan keluh kesah saya selama proses ini. Kepada sahabat-sahabat HMI Alfatih, terima kasih atas humor, kegembiraan, dan ilmu yang telah kalian bagikan selama empat tahun terakhir.

5. *Last but not least, I wanna thank me, I wanna thank me for believing in me, I wanna thank me for doinng all this hard work, I wanna thank me for having no days off. I wanna thank me for never quitting, I wanna thank me for always being a giver and tryna give more than I receive. I wanna thank me for tryna do more right than wrong I wanna thank me for just being me at all times.*



Jember ,31 Maret 2024

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ Syaghaf M. Sa`ad
J E M B E R

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan Alhamdulillah, segala puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT. Berkat rahmat dan hidayah-Nya, skripsi berjudul "Dampak Pengasuhan Orang Tua Pecandu Game Online Terhadap Tumbuh Kembang Anak Perspektif Parenting dan Psikologi (Studi Kasus Kecamatan Sumpersari Kabupaten Jember)" ini dapat diselesaikan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi di Jurusan Hukum Keluarga, Fakultas Syariah, Universitas Islam Negeri Kiai Achmad Siddiq Jember. Perjalanan panjang dalam penyusunan skripsi ini tidak lepas dari berbagai hambatan. Namun, berkat doa dan usaha, penulis berhasil menyelesaikannya. Oleh karena itu, dengan penuh kerendahan hati, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Hepni, S.Ag., M.M. selaku Rektor UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
2. Bapak Dr. Wildani Hefni, M.A selaku Dekan Fakultas Syariah UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
3. Ibu Dr. Busriyanti, M.Ag., selaku Wakil Dekan dan juga Dosen Pembimbing skripsi yang telah memberikan arahan serta bimbinganya dalam proses penyusunan skripsi ini.
4. Ibu Inayatul Anisah, S.Ag., M.Hum selaku Ketua Program Studi Hukum Keluarga Fakultas Syariah.
5. Dr.Ishaq, M.Ag. selaku Dosen Pembimbing Akademik saya yang telah membantu dalam proses penyusunan skripsi

6. Segenap dosen Fakultas Syariah yang telah memberikan banyak ilmu dan wawasan.
7. Segenap keluarga besar saya terutama kepada Ibu saya Elok Inayati terimakasih telah senantiasa memberikan motivasi dalam hidup, do`a, semangat, serta cinta kasih sayang yang tak terhingga agar penulis dapat menyelesaikan masa pendidikannya.

Sebagai manusia biasa yang tidak mempunyai kesempurnaan karena kata kesempurnaan hanya milik Allah SWT, Penulis menyadari skripsi ini jauh dari kata sempurna Karena keterbatasan kemampuan yang dimiliki oleh penulis, oleh karena itu atas kesalahan dan kekurangan dalam penulisan skripsi ini, penulis memohon maaf. Tetapi penulis berharap dapat memberikan manfaat bagi setiap yang membacanya.

Jember, 31 Maret 2024

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R Syaghaf M. Sa`ad

ABSTRAK

Syaghaf Muhammad Sa`ad, 2004 : *Dampak Pengasuhan Orang Tua Pecandu Game Online Terhadap Tumbuh kembang Anak Perspektif Parenting Dan Psikologi (Studi Kasus Di Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember.)*

Kata Kunci : Game Online, Pengasuhan, Perspektif Parenting

Pengaruh pengasuhan orang tua yang kecanduan game online terhadap perkembangan anak di Kecamatan Sumbersari, Kabupaten Jember mengacu pada bagaimana kebiasaan bermain game orang tua memengaruhi gaya pengasuhan yang digunakan dalam keluarga, yang pada akhirnya mempengaruhi pertumbuhan anak. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengeksplorasi jenis pengasuhan yang diadopsi oleh orang tua yang kecanduan game online dan memeriksa dampaknya terhadap perkembangan anak dari perspektif fiqh hadlanah dan psikologis

Isu inti yang akan diselidiki adalah: 1) Bagaimana gaya pengasuhan orang tua yang kecanduan game online di Sumbersari, Jember, mengenai anak-anaknya? 2) Apa dampak orang tua yang kecanduan game online terhadap tumbuh kembang anak dari perspektif parenting, dan psikologi?

Tujuan dari penelitian ini adalah: 1) Untuk mengeksplorasi dan menganalisis bagaimana gaya pengasuhan mempengaruhi perilaku anak yang orang tuanya kecanduan game online. 2) Mengidentifikasi strategi pengasuhan yang dapat membantu memitigasi efek negatif kecanduan game online terhadap tumbuh kembang anak dari sudut pandang fiqh hadlanah, dan psikologi.

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan empiris, berkonsentrasi pada pengumpulan dan analisis data dari situasi dunia nyata. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah triangulasi, dan analisis data dilakukan secara induktif atau kualitatif. Desain penelitian yang dipilih untuk penelitian ini adalah pendekatan studi kasus.

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa di era digital, di mana game online telah lazim di mainkan di Kabupaten Sumbersari, dua gaya pengasuhan utama diamati: 1) Gaya pengasuhan yang diterapkan orang tua kepada anaknya di era digital, terutama dengan pengaruh game online yang meluas di Kabupaten Sumbersari, dapat dikategorikan menjadi dua jenis: pola asuh yang demokratis dan permisif. 2) Dampak pada orang tua yang kecanduan game online, dari segi perkembangan fisik, tidak menunjukkan efek negatif yang signifikan. Namun, dalam perkembangan kognitif, ada dampak negatif yang nyata, seperti keterlambatan kemampuan kognitif—kesulitan menghafal huruf dan angka, ketidakmampuan membedakan warna, dan beberapa kasus keterlambatan berjalan, berbicara, gagap, dan kurangnya motivasi dalam belajar, yang menyebabkan kegagalan dalam maju ke kelas berikutnya. Perkembangan psikososial juga berpengaruh, dengan anak-anak merasa tidak diawasi dan tidak aman karena kurangnya bimbingan orang tua.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
PENGESAHAN.....	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR	vii
ABSTRAK.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
A. Konteks Penelitian	1
B. Fokus Penelitian.....	8
C. Tujuan Penelitian	8
D. Manfaat Penelitian	9
E. Definisi Istilah.....	9
F. Sistematika Pembahasan	11
BAB II.....	13
KAJIAN PUSTAKA.....	13
A. Penelitian Terdahulu	13
B. Kajian Teori	22
BAB III	38
METODE PENELITIAN.....	38
A. Jenis dan Pendekatan.....	38
B. Lokasi Penelitian.....	38
C. Subyek Penelitian.....	38
D. Teknik Pengumpulan Data.....	40
E. Analisa Data	42
F. Keabsahan Data.....	44

G. Tahapan Penelitian	45
BAB IV	46
PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS	46
A. Gambaran Obyek Penelitian	46
B. Penyajian Data dan Analisis.....	47
1. Pola Asuh Orangtua Pecandu Game Online Terhadap Tumbuh Kembang Anak Di Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember.....	47
2. Dampak Orangtua Yang Kecanduan Game Online Terhadap Tumbuh Kembang Anak Perspektif Parenting.....	52
C. Pembahasan Temuan.....	56
1. Pola Asuh Orang Tua Pecandu Game Online Terhadap Tumbuh Kembang Anak Di Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember	56
2. Dampak dari orangtua kecanduan game online terhadap tumbuh kembang anak dari perspektif parenting	63
BAB V.....	76
PENUTUP.....	76
A. Kesimpulan	76
B. Saran.....	77
DAFTAR PUSTAKA	79

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR TABEL

Tabel 1 - Tabel Persaman dan Perbedaan Penelitian 21



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Parenting terdiri dari dua istilah: "pola" dan "pengasuhan anak". Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, "pola" mengacu pada model, sistem, atau cara operasi, sedangkan "pengasuhan anak" melibatkan pemeliharaan, perawatan, pendidikan, membimbing, membantu, dan melatih, di antara tanggung jawab lainnya. Selain itu, Nasution dan Nurhalijah mendefinisikan "orang tua" sebagai mereka yang bertanggung jawab untuk mengelola tugas keluarga atau rumah tangga, yang biasa disebut sebagai ayah dan ibu dalam kehidupan sehari-hari¹ Gunarsa menjelaskan bahwa "Parenting pada dasarnya adalah metode atau pendekatan yang dipilih oleh pendidik untuk mengajar anak-anak mereka, mencakup bagaimana pendidik berinteraksi dengan dan memperlakukan siswa mereka."² Dalam konteks ini, pendidik mengacu pada orang tua, khususnya ayah, ibu, atau wali. Casmini, seperti dikutip oleh Palupi, menjelaskan bahwa parenting mengacu pada bagaimana orang tua memperlakukan, mendidik, membimbing, mendisiplinkan, dan melindungi anak-anak mereka selama perkembangan mereka menuju kedewasaan, dengan tujuan membentuk norma masyarakat. Menurut Thoha, "Mengasuh anak adalah pendekatan paling efektif yang dapat diambil orang tua dalam

¹ Nasution dan Nurhalijah, *Peranan orangtua dalam peningkatan prestasi belajar anak*, BPK Guna Mulia, Jakarta (2009), Hlm 1-3

² Singih D. Gunarsa, *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*, PT PBK Gunung mulia, Jakarta, 2008, Hlm 2-6

mendidik anak-anak mereka, mencerminkan rasa tanggung jawab mereka terhadap mereka." Menurut Kohn, seperti dikutip oleh Thoha, parenting mengacu pada cara orang tua berinteraksi dengan anak-anaknya. Hal ini dapat diamati melalui berbagai aspek, seperti bagaimana orang tua menetapkan aturan untuk anak-anaknya, bagaimana mereka memberikan hadiah dan hukuman, bagaimana mereka menegaskan otoritas, perhatian yang mereka berikan, dan respon mereka terhadap kebutuhan dan keinginan anak.³ Oleh karena itu, parenting mengacu pada metode yang digunakan untuk mendidik anak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa parenting adalah proses interaktif antara orang tua dan anak, meliputi kegiatan seperti mengasuh, mendidik, membimbing, dan mendisiplinkan, yang bertujuan untuk mendukung perkembangan anak menuju kedewasaan, baik melalui sarana langsung maupun tidak langsung.

Ada berbagai perbedaan dalam mengkategorikan pengasuhan dan mendidik anak, terlepas dari kesamaan mereka. Perbedaan ini meliputi:

Ada tiga jenis utama gaya pengasuhan anak:

1. Pola Asuh Otoriter: Gaya ini ditandai dengan aturan ketat dan tuntutan tinggi, dengan orang tua memaksakan harapan mereka sendiri pada anak-anak mereka dan membatasi otonomi mereka.
2. Pola Asuh Demokratis: Pendekatan ini melibatkan pengakuan dan menghargai kemampuan anak-anak, memungkinkan mereka lebih mandiri

³ Kustiah Sunarty, *Pola Asuh Orang Tua dan kemandirian Anak*, (Makasar: Edukasi Mika Grafika, 2015), 7.

dan mendorong mereka untuk tidak sepenuhnya bergantung pada orang tua mereka.

3. Permissive Parenting: Ditandai dengan pendekatan yang lebih santai, gaya ini melibatkan pemberian kebebasan yang signifikan kepada anak-anak dan memperlakukan mereka sebagai orang dewasa, memungkinkan mereka untuk bertindak sebagian besar sesuai keinginan mereka.

Gaya pengasuhan dikategorikan menjadi empat jenis:

1. Pola Asuh Otoriter: Gaya ini ditandai dengan ketegasan dan hukuman. Orang tua mengharapkan anak-anak untuk mengikuti instruksi mereka dan menghargai kerja keras dan usaha. Orang tua otoriter memaksakan batasan dan kontrol yang jelas atas anak-anak mereka dengan komunikasi verbal yang minimal.
2. Pola Asuh Otoritatif: Pendekatan ini mendukung kemandirian anak sambil mempertahankan batasan dan kontrol. Ini memungkinkan komunikasi terbuka, dan orang tua memberikan kehangatan dan dukungan, mengasuh anak-anak mereka.
3. Pengasuhan yang Lalai: Gaya ini melibatkan kurangnya keterlibatan dalam kehidupan anak. Anak-anak dengan orang tua yang lalai mungkin merasa bahwa orang tua mereka memprioritaskan aspek lain dalam kehidupan mereka daripada hubungan mereka dengan anak.
4. Pengasuhan yang Memanjakan: Pendekatan ini melibatkan keterlibatan aktif dengan anak-anak tetapi dengan batasan minimal. Orang tua yang

memanjakan membiarkan anak-anak mereka memiliki kebebasan yang signifikan untuk melakukan apa pun yang mereka inginkan.⁴

Menurut Yatim dan Irwanto, orang tua menggunakan tiga metode berbeda untuk mendidik anak-anak mereka:

1. Pola Asuh Otoriter: Gaya ini ditandai dengan aturan ketat yang diberlakukan oleh orang tua, dengan kebebasan terbatas untuk anak-anak. Orang tua menegakkan harapan mereka dan sering menggunakan hukuman fisik ketika aturan dilanggar.
2. Pola Asuh Demokratis: Pendekatan ini menampilkan komunikasi terbuka antara orang tua dan anak-anak. Aturan ditetapkan melalui kesepakatan bersama, dan anak-anak didorong untuk mengungkapkan pendapat, perasaan, dan keinginan mereka sambil belajar mempertimbangkan sudut pandang orang lain.
3. Permissive Parenting: Gaya ini ditandai dengan memberikan kebebasan kepada anak-anak untuk bertindak sesuai dengan keinginan mereka sendiri. Orang tua tidak menetapkan aturan atau memberikan bimbingan, menyerahkan semua keputusan kepada anak tanpa masukan orang tua.⁵

Meskipun berbagai bentuk pengasuhan berbeda, elemen intinya seringkali serupa. Misalnya, gaya pengasuhan yang berorientasi pada orang tua, otoriter, dan otoriter berfokus pada penggunaan kontrol yang ketat, disiplin, dan tuntutan untuk kepatuhan. Sebaliknya, pengasuhan yang otoritatif atau demokratis menyoroti sikap terbuka dan komunikatif antara

⁴ B.Hurlock,Elizabeth.(1995).Perkembangan Anak Jilid II.Jakarta: Erlangga.

⁵ Yatim, D.I. dan Irwanto. 1991 . Kepribadian, Keluarga, dan Narkotika : Tinjauan Sosial Psikologis. Jakarta Penerbit : Arcan.

orang tua dan anak-anak. Di sisi lain, gaya pengasuhan seperti Neglectful, Indulgent, child-centered, permisif, dan laissez-faire ditandai dengan campur tangan minimal, memungkinkan anak-anak kebebasan yang cukup besar, dan seringkali orang tua mengakomodasi semua keinginan anak. Di antara berbagai gaya pengasuhan yang dibahas, tiga gaya utama sering diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Menurut para ahli seperti Hurlock, gaya ini adalah pengasuhan otoriter, pengasuhan demokratis, dan pengasuhan permisif.⁶

Survei Asosiasi Penyelenggara Layanan Internet Indonesia (APJII) mengungkapkan bahwa jumlah pengguna internet di Indonesia mencapai 215,63 juta selama 2022-2023. Ini merupakan peningkatan 2,67% dari periode sebelumnya 210,03 juta pengguna. Jumlah pengguna tersebut menyumbang 78,19% dari populasi Indonesia yang berjumlah 275,77 juta. Khususnya, penetrasi internet di Indonesia telah meningkat setiap tahun, tumbuh dari 64,8% pada tahun 2018 menjadi 73,7% pada tahun 2019 dan 2020.⁷

Antara 2021–2022, penetrasi internet di Indonesia naik menjadi 77,02%, dan selanjutnya meningkat menjadi 80% pada 2022–2023. Hal ini menunjukkan meningkatnya kemahiran dalam penggunaan internet di kalangan penduduk Indonesia. Di antara aplikasi internet paling populer di Indonesia, game online menempati peringkat ketujuh, mengikuti email, pesan instan, situs jejaring sosial, mesin pencari, berita online, dan blog. Data tentang pengguna internet aktif menunjukkan bahwa sekitar 6 juta orang, atau

⁶ Rifa Hidayah, *Psikologi Pengasuhan Anak*, (Malang: UIN Malang Press, 2009), 23.

⁷ <http://www.apjii.or.id>, di akses pada Tanggal 17 Desember 2023 Pada pukul 20:11 WIB.

sekitar 10% pengguna internet, secara aktif terlibat dalam game online, yang berarti mereka bermain hampir setiap hari atau memiliki akses internet reguler. Selain itu, jumlah gamer online pasif diperkirakan sekitar 15 juta.⁸

Pengguna game online saat ini bukan hanya anak-anak. Menurut data dari Entertainment Software Association (ESA), usia rata-rata seorang gamer adalah 35 tahun. Mayoritas gamer online berusia antara 18 dan 35 tahun, terdiri dari 29% dari semua pengguna. Orang berusia 18 hingga 35 tahun membentuk sekitar 27%, mereka yang berusia 36 hingga 49 tahun menyumbang sekitar 18%, dan individu berusia 50 tahun ke atas mewakili sekitar 26%.

Ketika orang dewasa yang memiliki ponsel menjadi kecanduan game online, mereka mungkin mengabaikan tanggung jawab keluarga dan kehilangan keterampilan sosial mereka. Meskipun game online dapat menjadi mekanisme koping bagi mereka yang mengalami depresi atau stres berat, mereka juga memiliki efek negatif, termasuk:

1. Kesehatan Mata: Waktu layar yang lama dapat berdampak negatif pada kesehatan mata, yang menyebabkan gejala seperti ketegangan mata, memburuknya penglihatan, atau kerusakan pada saraf optik. Dalam kasus yang parah, bahkan bisa mengakibatkan kebutaan.
2. Penurunan Tingkat Konsentrasi: Game online yang berlebihan atau adiktif dapat berdampak negatif pada fungsi otak, yang menyebabkan masalah konsentrasi. Perubahan saraf otak mengakibatkan berkurangnya fokus,

⁸ “Pengguna Internet Indonesia Tembus 213 Juta Orang hingga awal 2023”, Databoks, Desember 17, 2023, <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2023/09/20/pengguna-internet-di-indonesia-tembus-213-juta-orang-hingga-awal-2023>

menyebabkan individu yang kecanduan game online berjuang untuk mempertahankan perhatian dan memori.

3. Gangguan Psikologis: Pecandu game online sering mengalami kesulitan dalam mengendalikan emosi mereka karena perubahan fungsi otak, yang mengganggu kemampuan mereka untuk mengelola perilaku impulsif. Bahkan jika mereka tidak lagi menemukan kesenangan dalam permainan, mereka mungkin tidak dapat berhenti karena kehilangan kendali diri.

Orang tua harus memprioritaskan hak anak-anak atas keselamatan, cinta, dan perhatian, karena pengabaian oleh orang tua yang sibuk dapat berbahaya. Pengasuhan adalah tanggung jawab orang tua, masyarakat, dan negara untuk memastikan hak-hak ini terpenuhi. Dalam banyak kasus, memberdayakan anak-anak dan memenuhi hak-hak mereka adalah investasi sosial, dengan manfaatnya menjadi jelas di masa depan. Oleh karena itu, mengenali dan memenuhi hak-hak anak sejak dini sangat penting untuk mengamankan masa depan yang lebih baik. Perkembangan anak hingga dewasa secara signifikan dibentuk oleh kualitas pengasuh mereka.

Penelitian yang dilakukan oleh penulis di kecamatan Summersari kabupaten Jember ini, penulis mendapatkan beragam fakta dan data yang merujuk pada parenting orangtua terhadap anak yang kecanduan bermain game online dimana anak yang menjadi korban bisa tertular kecanduan bermain game online, bahkan ditemukan juga salah satu anak yang suka menonton video porno dibawah umur, atau menjadikan sifat anak yang kurang sopan terhadap orangtua atau orang yang lebih tua darinya. Dari sini

sudah terlihat bahwasanya perilaku ini sangatlah bertentangan atau melanggar norma norma kaidah islam atau *Parenting* itu sendiri, Perilaku tersebut dapat dipengaruhi oleh pola asuh orangtua pecandu game online.

Maka dari itu berdasarkan fakta dan data diatas penulis ingin mengangkat judul skripsi dengan judul “Pola Asuh Orangtua Pecandu Game Online Terhadap Tumbuh Kembang Anak Perspektif Parenting Dan Psikologi (Studi kasus Kecamatan Sumpalsari Kabupaten Jember).”

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang dijelaskan oleh peneliti, fokus penelitian adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pola pengasuhan orang tua yang kecanduan game online di Sumpalsari, Jember?
2. Bagaimana dampak dari orangtua yang kecanduan game online terhadap tumbuh kembang anak dari perspektif Parenting, dan Psikologi?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk bermanfaat bagi peneliti dan pembaca. Tujuannya adalah:

1. Memahami dan menganalisis pengaruh gaya parenting terhadap perilaku anak dengan kecanduan game online.
2. Untuk mengidentifikasi strategi pengasuhan yang dapat membantu mengurangi efek negatif kecanduan game online pada tumbuh kembang anak dari perspektif Parenting dan psikologis.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Dapat membantu mengidentifikasi efek psikologis spesifik pada anak-anak yang dibesarkan di lingkungan di mana orang tua kecanduan game online, termasuk dampaknya pada kesejahteraan emosional, kognitif, dan sosial mereka.
2. Dapat berkontribusi pada bidang psikologi perkembangan dengan memeriksa peran dan pengaruh lingkungan keluarga, terutama gaya pengasuhan anak, terhadap perkembangan anak. Penelitian ini dapat membuka jalan untuk studi lebih lanjut tentang faktor lingkungan yang mempengaruhi pertumbuhan psikologis anak.

E. Definisi Istilah

1. Game Online

Game online adalah video game yang membutuhkan koneksi internet untuk mengakses, baik melalui modem atau jaringan kabel. Game-game ini biasanya ditawarkan sebagai layanan tambahan oleh penyedia internet atau diakses melalui platform yang disediakan oleh pengembang game. Game online memungkinkan banyak pemain untuk bermain secara bersamaan di komputer atau perangkat yang terhubung ke jaringan yang sama.⁹

⁹ Mengenal Game Online: Pengertian, Industri, Sejarah hingga Jenisnya <https://dailysocial.id/post/mengenal-game-online-pengertian-industri-sejarah-hingga-jenisnya>, di akses pada tanggal 14 Desember 2023 pada pukul 20:24.

2. Orang Tua

Menurut Noer Aly, orang tua adalah orang dewasa yang memikul tanggung jawab mendidik anak-anaknya. Secara alami, selama tahap awal kehidupan, anak-anak terutama dikelilingi oleh ibu dan ayah mereka, dan melalui merekalah anak-anak pertama kali mulai mengalami pendidikan.¹⁰

3. Parenting

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, hadhanah didefinisikan sebagai "mengasuh anak", yang terdiri dari dua komponen: "pengasuh" dan "anak". Kata pengasuh berasal dari pelinur, yang berarti menjaga atau melindungi. Sementara itu, pengasuhan mengacu pada proses, metode, atau tindakan perawatan, pemeliharaan, dan pendidikan. Dengan demikian, hadhanah mengacu pada pendidikan dan pengasuhan anak-anak sejak lahir hingga mereka mampu mengurus diri mereka sendiri.¹¹

4. Anak

Anak dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) didefinisikan sebagai seseorang yang belum dewasa, atau keturunan dari orang tua. Anak juga dapat merujuk kepada orang yang masih berada dalam masa perkembangan fisik, mental, dan emosional. Di sisi lain, anak juga bisa merujuk kepada sesuatu yang menjadi penyelesaian atau hasil dari suatu permasalahan. Dalam konteks keluarga, anak juga merupakan tanggungan dari orang tua yang perlu diurus dan dibesarkan dengan baik.

¹⁰ Hery Noer Aly, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta: Logos, 1999), 87.

¹¹ Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 1989), 661.

5. Psikologi

Psikologi dapat didefinisikan secara sederhana sebagai ilmu yang mempelajari hubungan antara individu dan perilaku mereka. Ini karena perilaku mewakili interaksi antar manusia. Dengan kata lain, psikologi adalah studi tentang perilaku manusia. Manusia dianggap sebagai makhluk yang paling tinggi, tanpa makhluk lain yang diciptakan oleh Tuhan yang lebih sempurna daripada manusia.¹²

F. Sistematika Pembahasan

Dalam penulisan proposal ini, penulis menyusun konten secara sistematis sebagai berikut:

Bagian pertama meliputi halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, halaman moto, halaman dedikasi, kata pengantar, dan daftar isi.

Bagian kedua terdiri dari konten utama, dibagi menjadi beberapa bab:

BAB I: PENDAHULUAN, yang menguraikan seluruh isi tesis, termasuk latar belakang, perumusan masalah, tujuan penelitian, signifikansi penelitian, dan definisi istilah kunci untuk memberikan konteks kepada pembaca untuk penelitian.

BAB II: Tinjauan Literatur: Bab ini mencakup penelitian sebelumnya dan studi teoritis yang relevan dengan topik penelitian, menganalisisnya dalam konteks subjek penelitian yang sedang diselidiki.

¹² Salito W. Sarwono, *Pengantar Psikologi Umum*, (Jakarta: Rajawali Pers 2009), 1.

BAB III: Hasil Penelitian dan Pembahasan: Bab ini menyajikan dan menjelaskan prosedur penelitian, termasuk pendekatan teoritis, lokasi penelitian, subjek, metode analisis data, validitas data, tahapan penelitian, dan struktur diskusi.

BAB III: Metode Penelitian: Bab ini memberikan penjelasan rinci tentang metode penelitian yang digunakan, termasuk jenis dan pendekatan penelitian, teknik pengumpulan data, metode analisis data, validitas data, dan tahapan penelitian.

BAB IV: Pembahasan. Bab ini memberikan jawaban dan tanggapan terhadap masalah penelitian seperti yang dirumuskan, dengan fokus pada penanganan masalah utama yang diidentifikasi dalam penelitian.

BAB V: Kesimpulan. Bab ini menyajikan kesimpulan yang ditarik dari penelitian yang dilakukan, termasuk rekomendasi dari peneliti. Ini merangkum temuan keseluruhan dan memberikan wawasan dan saran terkait dampak kecanduan game online terhadap tumbuh kembang anak, baik dari perspektif Fiqh Hadlanah maupun psikologis.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Penelitian sebelumnya mengacu pada penelitian yang dilakukan oleh peneliti lain yang meneliti objek dengan persamaan dan perbedaan. Tujuannya adalah agar peneliti saat ini menyoroti dan menjelaskan persamaan dan perbedaan ini dalam kaitannya dengan objek studi mereka.

Di bawah ini adalah contoh penelitian sebelumnya:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Mohamad Syamit Rahmawan (2022) thesis yang berjudul “Pola Asuh Orang Tua Kepada Anak Di Era Digital Perspektif Hukum Keluarga Islam Serta Implikasinya Terhadap Perilaku Anak (Studi Kasus Di Desa Ledokombo Kecamatan Ledokombo Kabupaten Jember)”

Dalam penelitian ini, peran orang tua sangat penting sebagai pendidik utama anak-anaknya. Orang tua memikul tanggung jawab yang signifikan, termasuk perawatan, pengasuhan, perlindungan, dan pemberian pengetahuan dan keterampilan. Islam menggarisbawahi bahwa anak-anak adalah berkah dari Allah, membutuhkan perlakuan dan pendidikan yang layak sejalan dengan ajaran agama. Keluarga, sebagai unit fundamental masyarakat, memainkan peran kunci dalam membentuk kepribadian anak-anak. Orang tua memegang wewenang dan tanggung jawab atas pendidikan anak-anak mereka, termasuk

pengembangan karakter moral dan kepatuhan terhadap norma masyarakat. Di era digital saat ini, orang tua bertanggung jawab atas perkembangan fisik dan psikologis anak-anak mereka. Dampak media sosial dan teknologi harus dipantau dengan cermat untuk memastikan bahwa anak-anak mengembangkan perilaku positif. Dalam ajaran Islam dan kerangka hukum, pengasuhan anak melibatkan perkembangan fisik, spiritual, dan intelektual. Penggunaan smartphone yang berlebihan dapat menyebabkan masalah kesehatan dan mengganggu perilaku sosial. Oleh karena itu, orang tua harus membatasi penggunaan gadget dan berperan aktif dalam membimbing anak untuk menggunakan teknologi dengan bijak.¹³

Di era digital, lingkungan sangat mempengaruhi perilaku anak. Orang tua harus mengatur penggunaan gadget anaknya sambil memberikan kasih sayang dan pengawasan, meskipun sibuk dengan pekerjaan.

Penelitian di Desa Ledokombo mengungkapkan masalah seperti kecanduan game online, merokok, perilaku tidak sopan, dan pernikahan di bawah umur. Parenting memainkan peran penting dalam membentuk perilaku anak, dan pendidikan yang tepat sangat penting untuk mencegah efek negatif di era digital ini.

Kesamaan dengan penelitian ini terletak pada diskusi tentang gaya pengasuhan anak, menyoroti bagaimana pengasuhan orang tua berdampak signifikan pada masa depan anak. Namun, perbedaannya

¹³ Mohamad Syamit Rahmawan, *Pola Asuh Orang Tua Kepada Anak Di Era Digital Perspektif Hukum Keluarga Islam Serta Implikasinya Terhadap Perilaku Anak (Studi Kasus Di Desa Ledokombo Kecamatan Ledokombo Kabupaten Jember)*, (Skripsi UIN KHAS Jember, 2022).

terletak pada metode penelitian yang digunakan, karena penelitian ini memanfaatkan penelitian empiris yang dilakukan di Desa Ledokombo, Kecamatan Kalisat, Kabupaten Jember.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Rizky Anggraini (2018) skripsi yang berjudul “Dampak Pengasuhan Orang Tua Yang Kecanduan Game Online Terhadap Perkembangan Anak.”

Jumlah pengguna game online di Indonesia meningkat 5-10% setiap tahunnya, terbukti dengan semakin banyaknya game center di berbagai kota. Ekspansi pesat game online didorong oleh kemajuan teknologi, memungkinkan lebih dari 100 orang untuk bermain secara bersamaan. Genre yang paling populer adalah Role Playing Games (RPG), terhitung sekitar 50-60% pemain, diikuti oleh genre lain seperti aksi, balap, kasual, simulasi, MOBA, FPS, penembak, olahraga, dan strategi. Data dari Entertainment Software Association (ESA) menunjukkan bahwa rata-rata gamer berusia 35 tahun, dengan 29% berusia 18-35 tahun, 27% di bawah 18 tahun, 18% berusia 36-49 tahun, dan 26% berusia 50 tahun ke atas. Orang dewasa yang kecanduan game online dapat berdampak negatif pada peran mereka dalam keluarga dan keterampilan sosial mereka. Contohnya terjadi di Patangpuluhan, Yogyakarta, di mana seorang anak berusia 4 tahun menjadi korban pelecehan seksual karena kelalaian orang tua yang terlalu asyik bermain game online. Pengasuhan yang buruk, yang berasal dari tidak adanya peran dan fungsi keluarga, dapat

menyebabkan masalah seperti pengabaian dan kenakalan anak. Pergeseran pola pengasuhan di Indonesia telah menimbulkan konsekuensi negatif, seperti yang ditunjukkan oleh kasus di Patangpuluhan, yang menyoroti bahaya kecanduan game online pada anak-anak. Oleh karena itu, penting bagi orang tua, masyarakat, dan negara untuk melindungi hak-hak anak sejak dini, karena ini berfungsi sebagai investasi sosial dengan manfaat jangka panjang.¹⁴

Kesamaan dengan penelitian tersebut di atas adalah meneliti dampak orang tua yang kecanduan game online terhadap perkembangan anak-anak mereka. Sebagai pendidik pertama dalam kehidupan anak, orang tua harus memberikan bimbingan yang tepat sejak usia dini. Jika orang tua mengabaikan anak-anak mereka demi game online, anak-anak mungkin meniru perilaku mereka, yang dapat berdampak negatif pada masa depan mereka. Perbedaan dalam penelitian ini adalah menggunakan metode penelitian empiris dan lebih berfokus pada efek game online daripada menekankan gaya pengasuhan anak.

3. Penelitian dilakukan oleh Refri Rais Sadewa (2022) dengan skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Frekuensi Game Online dan Pola Asuh Orang Tua Terhadap Perilaku Keagamaan di desa Salaman”.

¹⁴ Rizky Anggraini, *Dampak Pengasuhan Orang Tua Yang Kecanduan Game Online Terhadap Perkembangan Anak*, (Skripsi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2018).

Dalam penelitian ini, peneliti mendasarkan temuan pada alasan objektif yang diambil dari wawancara dengan orang tua di Desa Salaman. Orang tua berbagi bahwa anak mereka telah menjadi kecanduan bermain game online, dan meskipun jadwal kerja mereka sibuk, mereka berjuang untuk mengendalikan perilaku anak mereka. Saran orang tua sering diabaikan, dan anak bahkan akan menjadi kesal ketika diminta untuk berhenti menggunakan smartphone untuk bermain game. Selain efek sosial, perilaku anak juga mencerminkan pengabaian terhadap kewajiban agama, seperti mengabaikan sholat wajib. Para peneliti menekankan pentingnya orang tua terus memberikan bimbingan dan arahan dalam menanamkan nilai-nilai agama pada anak. Ada kekhawatiran tentang potensi efek negatif pada pertumbuhan, perkembangan, dan perilaku beragama anak karena terlalu banyak waktu yang dihabiskan untuk bermain game online. Nilai-nilai agama yang kuat diakui sangat penting untuk memastikan ketaatan agama anak-anak, yang dapat tercermin dalam komitmen mereka terhadap praktik ibadah seperti doa dan pengajian, serta partisipasi dalam kegiatan keagamaan lainnya. Sebaliknya, kurangnya nilai-nilai agama dapat menyebabkan berkurangnya ketaatan, terbukti dalam kurangnya disiplin anak-anak dalam ibadah dan perilaku mereka secara keseluruhan sebagai siswa.¹⁵

¹⁵ Refri Rais Sadewa, *Pengaruh Penggunaan Frekuensi Game Online dan Pola Asuh Orang Tua Terhadap Perilaku Keagamaan di desa Salaman*. (Skripsi Universitas Muhammadiyah Magelang, 2022).

Persamaan dan perbedaan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: kedua penelitian meneliti dampak psikologis dan agama dari game online, yang bertujuan untuk menyeimbangkan aspek duniawi dan spiritual. Perbedaan utamanya adalah bahwa penelitian sebelumnya menggunakan kerangka teoritis Pendidikan Agama Islam, sedangkan penelitian saat ini berfokus pada perspektif Fiqh Hadlanah dan Psikologi.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Iqbal Bafadal dan Hilda Safriani (2021) dengan jurnal yang berjudul “Parenting Islam Dalam menekan Kecanduan Game Online Pada Remaja”.

Dalam penelitian ini, penulis berfokus pada isu kecanduan game online di kalangan remaja. Penelitian ini menekankan penerapan metode pengasuhan Islam sebagai cara untuk mengatasi kecanduan game online remaja. Pendekatan kualitatif digunakan, memanfaatkan wawancara, observasi, dan dokumentasi yang relevan untuk menangkap kondisi dan fenomena kecanduan game online remaja dalam situasi kehidupan nyata. Temuan menunjukkan bahwa remaja sering menghabiskan 3 hingga 18 jam setiap hari bermain game online, yang mengganggu aktivitas mereka yang lain. Pengasuhan yang tidak efektif memungkinkan anak-anak memiliki kebebasan yang berlebihan untuk terlibat dalam game online. Sebaliknya, penerapan metode pengasuhan Islam yang efektif dapat membantu mengurangi kecanduan dan ketergantungan pada game online dengan

menggunakan pendekatan seperti memberi contoh, membangun kebiasaan, memberikan nasihat, memberikan perhatian, dan menerapkan disiplin.¹⁶

Penelitian ini memiliki kesamaan dengan studi di atas dengan membahas dampak atau konsekuensi dari kecanduan game online. Namun, berbeda dalam fokusnya pada anak-anak dan remaja secara khusus dan menggunakan metode penelitian kualitatif.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Julian Firdaus (2018) dengan jurnal yang berjudul “Pelaksanaan Kewajiban Orang tua Terhadap Anak Pecandu Game On-Line Di Jalan Salak Raya Kota Bengkulu Dalam Perspektif Hukum Islam.”

Penelitian ini membahas beberapa isu: 1. Hak dan tanggung jawab orang tua sehubungan dengan anak yang kecanduan game online. 2. Perspektif hukum Islam tentang anak yang kecanduan game online di Kafe Internet BM di Jalan Salak Raya, Kota Bengkulu. Studi ini menggunakan metode deskriptif kualitatif untuk penelitian lapangan, menggunakan data yang dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi dengan informan yang dipilih melalui purposive sampling. Temuan menunjukkan bahwa hak dan tanggung jawab orang tua tidak sepenuhnya terpenuhi karena faktor-faktor seperti jadwal kerja yang sibuk, yang mengakibatkan kurangnya perhatian dan

¹⁶ Iqbal Bafadal Dan Hilda Safriani, *Parenting Islam Dalam menekan Kecanduan Game Online Pada Remaja*, Jurnal Penelitian Keislaman Vol. 17 No. 01, 2021, 31-366. <https://journal.uinmataram.ac.id/index.php/jpk/article/view/3470>.

pengabaian anak-anak. Selain itu, anak-anak diharapkan untuk berperilaku hormat dan mengikuti bimbingan orang tua mereka. Mereka tidak diizinkan untuk tidak menghormati mereka. Setiap anak memiliki kewajiban dan tanggung jawab terhadap orang tua mereka, yang telah merawat dan mendidik mereka sejak kecil hingga dewasa. Anak-anak juga didorong untuk menjunjung tinggi hak orang tua mereka dan menjaga moral yang baik sebagai bagian dari tugas mereka untuk menunjukkan kebaikan dan rasa hormat kepada orang tua mereka.¹⁷

Kesamaan antara penelitian terletak pada fokus mereka pada pengasuhan anak, menekankan bahwa mendidik anak-anak adalah tanggung jawab utama menjadi orang tua yang baik dan tepat. Perbedaan dalam penelitian ini adalah penekanannya pada karakter dan perilaku anak dalam dinamika keluarga.

Dalam konteks ini, kesamaan dengan penelitian sebelumnya terletak pada pemeriksaan konsep pengasuhan orang tua dan tingkat kecanduan game online yang berlebihan, yang menyoroti bimbingan orang tua yang tepat dan efektif. Perbedaan utamanya adalah bahwa sebagian besar peneliti fokus pada dampak kecanduan game online pada anak-anak. Beberapa penelitian mengeksplorasi tantangan yang dihadapi oleh orang tua yang sibuk bekerja di luar rumah, sementara yang lain hanya berfokus pada dampak pengasuhan dari perspektif hukum Islam. Sementara itu,

¹⁷Julian Firdaus, *Pelaksanaan Kewajiban Orang tua Terhadap Anak Pecandu Game On-Line Di Jalan Salak Raya Kota Bengkulu Dalam Perspektif Hukum Islam*, Qiyas: Jurnal Hukum Islam dan Peradilan, 2018, 209-214.

penelitian ini menganalisis dampak parenting dari perspektif fiqh Hadlanah dan psikologi.

Tabel
Tabel Persamaan dan Perbedaan Penelitian

No.	Nama, Judul Penelitian, Tahun	Persamaan	Perbedaan
1	Mohamad Syamit Rahmawan, "Pola Asuh Orang Tua Kepada Anak Di Era Digital Perspektif Hukum Keluarga Islam Serta Implikasinya Terhadap Perilaku Anak (Studi Kasus Di Desa Ledokombo Kecamatan Ledokombo Kabupaten Jember)", 2022	Kesamaan antara penelitian ini dan yang lain adalah bahwa keduanya mengeksplorasi bagaimana pengasuhan orang tua memainkan peran penting dalam membentuk masa depan anak, karena pendekatan orang tua terhadap pengasuhan secara signifikan memengaruhi perkembangan anak mereka.	Perbedaannya juga terletak pada metode penelitian yang digunakan oleh peneliti, yaitu melakukan penelitian empiris di Desa Ledokombo, Kecamatan Kalisat, Kabupaten Jember.
2.	Rizky Anggraini, "Dampak Pengasuhan Orang Tua Yang Kecanduan Game Online Terhadap Perkembangan Anak.",2018	Kesamaan dengan penelitian yang disebutkan di atas adalah bahwa penelitian ini membahas pengaruh orang tua yang kecanduan game online pada perkembangan anak-anak mereka.	Perbedaan dari penelitian ini adalah bahwa peneliti menerapkan metode penelitian empiris dan lebih menekankan pada dampak game online, daripada berfokus pada gaya pengasuhan anak.
3.	Refri Rais Sadewa,	Kesamaan	Bedanya,

	“Pengaruh Penggunaan Frekuensi Game Online dan Pola Asuh Orang Tua Terhadap Perilaku Keagamaan di desa Salaman, 2022.	penelitian terletak pada mengkaji dampak psikologis dan agama dari game online, yang bertujuan untuk mencapai keselarasan yang seimbang antara aspek duniawi dan spiritual.	penelitian ini memanfaatkan kerangka teoritis Pendidikan Agama Islam, sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti mendekati topik dari perspektif Fiqh Hadlanah dan Psikologi.
4.	Iqbal Bafadal dan Hilda Safriani, “Parenting Islam Dalam menekan Kecanduan Game Online Pada Remaja”,2021	Kesamaan dengan penelitian di atas adalah keduanya membahas dampak atau konsekuensi dari kecanduan game online.	Bedanya, para peneliti di atas lebih fokus pada anak remaja dan menggunakan metode penelitian kualitatif.
5.	Julian Firdaus, “Pelaksanaan Kewajiban Orang tua Terhadap Anak Pecandu Game On-Line Di Jalan Salak Raya Kota Bengkulu Dalam Perspektif Hukum Islam.”, 2018	Faktor umum dalam penelitian ini adalah eksplorasi pengasuhan orang tua untuk anak-anak.	Perbedaan dalam penelitian ini adalah lebih menekankan pada sifat dan perilaku anak dalam kaitannya dengan orang tua mereka.

B. Kajian Teori

1. Pengertian Game online

Game online menurut Kim dalam Azis adalah game atau permainan dimana banyak orang yang dapat bermain pada waktu yang sama dengan melalui jaringan komunikasi online. Selanjutnya Winn dan Fisher mengatakan *multiplayer* online game merupakan

pengembangan dari game yang dimainkan satu orang, dalam bagian yang besar, menggunakan bentuk yang sama dan metode yang sama serta melibatkan konsep umum yang sama seperti semua game lain perbedaannya adalah bahwa untuk *multiplayer* game dapat dimainkan oleh banyak orang dalam waktu yang sama.

Game online didefinisikan menurut Burhan sebagai game komputer yang dimainkan oleh muti pemain melalui internet. Biasanya disediakan sebagai tambahan layanan perusahaan penyedia jasa online atau dapat diakses langsung dari perusahaan yang mengkhususkan menyediakan game. Dalam memainkan game online terdapat dua perangkat penting yang harus dimiliki yaitu seperangkat computer dengan spesifikasi yang menandai dan koneksi dengan internet.

Kecanduan game online merupakan salah satu jenis bentuk kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang lebih dikenal dengan internet addictive disorder. Seperti yang disebutkan Young yang menyatakan bahwa internet dapat menyebabkan kecanduan, salah satunya adalah *computer game addiction* (berlebihan dalam bermain game).

a) Jenis jenis game online

Game online terbagi menjadi dua jenis yaitu web based game dan text based game. Web based games adalah aplikasi yang diletakkan pada server di internet dimana pemain hanya perlu

menggunakan akses internet dan browser untuk mengakses games tersebut. Jadi tidak perlu install atau patch untuk memainkan gamenya. Namun seiring dengan perkembangan, ada beberapa fitur yang perlu download untuk memainkan sebagian game, seperti Java Player, Flash Player, maupun Shockwave Player, yang biasanya diperlukan untuk tampilan grafis game tersebut. Selain itu, game seperti ini juga tidak menuntut spesifikasi komputer yang canggih, tidak lag dan membutuhkan bandwidth yang besar. Selain itu, sebagian besar web based game adalah gratis.

Pembayaran hanya diperlukan untuk fitur-fitur tambahan dan mempercepat perkembangan account pada game tersebut. Sedangkan text based game bisa dibilang sebagai awal dari web based games. Text based games sudah ada sejak lama, dimana saat sebagian komputer masih berspekifikasi rendah dan sulit untuk memainkan game-game dengan grafis wah, sehingga dibuatlah game-game dimana pemain hanya berinteraksi dengan teks-teks yang ada dan sedikit atau tanpa gambar. Memang setelah masa tersebut, text based games hampir tidak pernah dilirik lagi oleh para gamers, namun pada akhir-akhir ini, mulai marak text based games yang beredar yang sekarang kita kenal sebagai web based game. Tentu saja dengan format yang lebih modern, grafis diperbanyak dan dipercantik, menggunakan koneksi internet dan developer game yang makin kreatif.

2. Parenting

Pada *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, pengasuhan berarti hal (cara, perbuatan, dan sebagainya) mengasuh. Di dalam mengasuh terkandung makna menjaga, merawat, mendidik, membimbing, membantu, melatih, memimpin, mengepaloi, dan menyelenggarakan. Sri Lestari mengungkapkan istilah asuh sering dirangkaikan dengan asah dan asih menjadi *asah-asih-asuh*. Mengasah berarti melatih agar memiliki kemampuan atau kemampuannya meningkat. Mengasih berarti mencintai dan menyayangi. Dengan rangkaian kata *asah-asih-asuh*, maka pengasuhan anak bertujuan untuk meningkatkan atau mengembangkan kemampuan anak dan dilakukan dengan dilandasi rasa kasih sayang tanpa pamrih.

Menurut Jerome Kagan, seorang psikolog perkembangan, mendefinisikan pengasuhan (*parenting*) sebagai serangkaian keputusan tentang sosialisasi pada anak, yang mencakup apa yang harus dilakukan oleh orang tua/ pengasuh agar anak mampu bertanggung jawab dan memberikan kontribusi sebagai anggota masyarakat, termasuk juga apa yang harus dilakukan orang tua/ pengasuh ketika anak menangis, marah, berbohong, dan tidak melakukan kewajibannya dengan baik.

Berns dalam jurnal instruksional psikologi menyebutkan bahwa pengasuhan merupakan sebuah proses interaksi yang berlangsung terus - menerus dan mempengaruhi bukan hanya bagi

anak tetapi juga bagi orang tua. Senada dengan Berns, Brooks dalam jurnal yang sama juga mendefinisikan pengasuhan sebagai sebuah proses yang merujuk pada serangkaian aksi dan interaksi yang dilakukan orang tua untuk mendukung perkembangan anak.

Apabila kata *parenting* didefinisikan maka akan membentuk sebuah arti yaitu keahlian dalam mengasuh anak yang dilakukan dengan serangkaian aksi dan interaksi. *Parenting* membuat kesadaran pengasuhan yang diikuti oleh kesediaan melakukan peneraan diri (*self-assessment*). Dengan melakukan peneraan diri, orang tua akan dapat mengukur seberapa kadar kontrol dan penerimaan yang dilakukan terhadap anak. Dengan memiliki kesadaran pengasuhan, maka pelaksanaan tugas pengasuhan anak yang menghabiskan waktu dan melelahkan tidak terasakan sebagai beban.

Beberapa definisi tentang pengasuhan tersebut menunjukkan bahwa konsep parenting mencakup beberapa pengertian pokok, antara lain: pengasuhan bertujuan untuk mendorong pertumbuhan dan perkembangan anak secara optimal, baik secara fisik, mental, maupun sosial. Parenting merupakan sebuah proses interaksi yang terus menerus antara orang tua dengan anak. Dan parenting sebagai sebuah proses interaksi dan sosialisasi, proses pengasuhan tidak bisa dilepaskan dari sosial budaya dimana anak dibesarkan.

Berikut adalah beberapa Fungsi Parenting :

Parenting mempunyai fungsi yang penting dalam tumbuh

kembang anak sehingga anak merasa bahwa orang tua selalu ada di saat anak membutuhkan. Ada empat fungsi utama parenting, yakni membentuk kepribadian anak, membentuk karakter anak, membentuk kemandirian anak, dan membentuk akhlak anak. Ke empat fungsi tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

1) Membentuk Kepribadian Anak

Pola asuh yang diberikan orang tua kepada anak akan mempengaruhi proses pembentukan kepribadian anak. Anak yang hidup di dalam keluarga dengan pola asuh demokratis akan membentuk kepribadian anak yang baik sedangkan anak yang hidup dengan pola asuh otoriter akan terbentuk dengan kepribadian keras dan pemberontak.

2) Membentuk Karakter Anak

Pembentukan karakter anak sangat dipengaruhi pola asuh yang diberikan orang tua. Anak yang berkarakter baik tumbuh di dalam lingkungan keluarga yang harmonis dan memiliki jalinan komunikasi dua arah.

3) Membentuk Kemandirian anak

Anak yang tumbuh dengan kemandirian diperoleh dari cara pengasuhan orang tua yang mengasah kemandiriannya sejak dini. Misalnya di saat balita diperbolehkan makan sendiri meskipun makanan berceceran. Anak-anak juga dapat diberikan kesempatan untuk mengemukakan pendapatnya di dalam

keluarga.

4) Membentuk Akhlak Anak

Akhlak anak yang baik dapat terbentuk dari cara pengasuhan orang tua yang memperkenalkan agama, kesopanan, budi pekerti dan tingkah laku yang baik sejak dini. Anak cenderung memperhatikan tingkah laku orang tua sehari-hari dan menirunya.

3. Psikologi

Banyak pakar dan peneliti memberikan definisi terkait psikologi, secara bahasa psikologi berasal dari bahasa Yunani terdiri dari dua kata *psyche* dan *logos*. *Psyche* sendiri adalah jiwa sedangkan *logos* adalah ilmu, dengan demikian psikologi adalah ilmu jiwa, namun jiwa dalam hal ini tidak bisa diukur secara fisik sebagai contoh ketika seseorang ditanya jiwa berada dimana, maka jawabannya beragam ada yang mengatakan di kepala, tubuh atau kaki. Sehingga jiwa sulit untuk dipelajari secara langsung, namun dipelajari lewat ekspresi atau perilaku. Dalam hal ini dijelaskan dari beberapa Ahli terkait dengan definisi psikologi Anak, Sebagai berikut:

Piaget menyebutkan "Psikologi anak adalah cabang dari ilmu psikologi yang mempelajari perkembangan intelektual dan kognitif individu dari masa bayi hingga dewasa."

Freud menyebutkan "Psikologi anak adalah bagian dari ilmu psikologi yang mempelajari perkembangan psikologis seseorang sejak

masa bayi hingga masa remaja, dengan menekankan pada periode kanak-kanak."

Lawrence menyebutkan "Psikologi anak adalah cabang ilmu psikologi yang mempelajari perkembangan moral dan etika seseorang dari masa bayi hingga dewasa, dengan menekankan pada periode kanak-kanak dan remaja."

Davidoff menyebutkan, Psikologi perkembangan adalah cabang psikologi yang mempelajari perubahan dan perkembangan struktur jasmani, perilaku, dan fungsi mental manusia yang dimulai sejak terbentuknya makhluk itu melalui pembuahan hingga menjelang mati.

Lenner menyebutkan, Psikologi perkembangan sebagai pengetahuan yang mempelajari persamaan dan perbedaan fungsi – fungsi psikologis sepanjang hidup , Menurut Monks, Knoers dan Haditono, Psikologi perkembangan adalah suatu ilmu yang lebih mempersoalkan faktor – faktor umum yang mempengaruhi proses perkembangan (perubahan) yang terjadi dalam diri pribadi seseorang dengan menitik beratkan pada relasi antara kepribadian dan perkembangan.

Menurut Kartono, Psikologo anak merupakan suatu ilmu yang mempelajari tingkahlaku manusia yang dimulai dengan periode masa bayi, masa pemain, masa sekolah, masa remaja, sampai periode adolesense menjelang dewasa.

Encyclopedia International, Psikologi perkembangan adalah suatu cabang dari psikologi yang menyetengahkan pembahasan tentang 2015/ARCH/FT-UAJY Page81 perilaku anak secara historis titik berat pembahasannya pada penganalisaan elemen – elemen perilaku anak yang dimungkinkan akan menjadi syarat terbentuknya perilaku dewasa yang kompleks.

Semua ahli ini memiliki pendekatan yang berbeda-beda dalam mempelajari perkembangan anak, namun mereka semua sepakat bahwa psikologi anak mempelajari perkembangan individu dari masa bayi hingga dewasa.

Perkembangan anak mencakup berbagai aspek, secara umum perkembangan anak mencakup perkembangan fisik, sosial, emosi, dan kognitif, Dr. Masganti Sit, Para psikolog menyatakan anak-anak mengalami beberapa periode perkembangan. Menurut Hurlock ada lima tahap perkembangan anak. Pertama, periode prenatal yaitu periode konsepsi sampai lahir. Kedua, periode bayi mulai dari kelahiran sampai akhir minggu kedua. Ketiga, akhir minggu kedua sampai masa akhir tahun kedua. Keempat, awal masa kanak-kanak dua tahun sampai enam tahun. Kelima, akhir masa anak-anak, enam sampai sepuluh atau dua belas tahun. Populasi anak memiliki rentang yang sangat luas mulai dari janin, anak bayi sampai anak remaja (usia 18 tahun). Pada setiap tingkatan usia anak, memiliki karakteristik yang berbeda-beda sehingga penyampaian informasi maupun pemberian bantuan psikologis dalam

kegiatan dukungan psikososial sangat perlu untuk disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak.

Aspek-aspek yang mencakup perkembangan anak antara lain:

- a. Aspek perkembangan motorik atau aspek yang berkaitan dengan fungsi gerak tubuh.
- b. Aspek kognitif atau aspek yang berhubungan dengan daya pikir serta kemampuan akademik .
- c. Aspek bahasa yaitu aspek yang meliputi kemampuan untuk berkomunikasi secara verbal maupun non verbal .
- d. Aspek sosial yakni aspek yang berhubungan dengan kemampuan menjalin hubungan dengan orang lain dan memahami etika yang berlaku di masyarakat
- e. Aspek emosi yakni aspek yang berhubungan dengan regulasi perasaan sesuai dengan situasi yang sedang terjadi.

Faktor faktor yang mempengaruhi perkembangan psikologis:

- a) Faktor internal

Faktor internal adalah segala sesuatu yang ada dalam diri individu yang keberadaannya mempengaruhi dinamika perkembangan. Faktor intrinsik tersebut meliputi faktor fisik, faktor psikologis, dan faktor kematangan fisik (genetik) dan psikologis, serta perbedaan ras/etnis.

Anak-anak dari ras tertentu, seperti ras Eropa, memiliki kaki yang lebih panjang daripada anak-anak ras Mongolia.

perempuan lebih cepat dewasa daripada pria. perempuan umumnya tumbuh lebih cepat daripada pria selama pubertas, dan pria sebaliknya setelah pubertas. Adanya kelainan genetik dan kromosom dapat mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak, seperti yang terjadi pada anak down syndrome.

b) Faktor Eksternal

Faktor eksternal adalah segala sesuatu di luar diri individu yang keberadaannya mempengaruhi dinamika perkembangan. Faktor eksternal meliputi, namun tidak terbatas pada: faktor sosial, faktor budaya, faktor lingkungan fisik, dan faktor lingkungan non fisik.

Dengan demikian, perkembangan tidak dipengaruhi oleh satu faktor saja, melainkan oleh banyak faktor yang saling berhubungan. Berikut adalah beberapa faktor yang mempengaruhi perkembangan individu:

a) Asas Reproduksi

Menurut prinsip ini, keterampilan (prestasi) seorang ayah atau ibu tidak dapat diwariskan kepada anak-anaknya. Sifat tingkah laku, atau sifat yang diwariskan dari tetua kepada keturunannya, bersifat reproduktif murni, yaitu mereka menciptakan kembali apa yang telah ada pada hasil persilangan benih, dan tidak didasarkan pada tingkah laku kerabat yang mereka peroleh melalui pembelajaran atau pengaruhnya. dalam berinteraksi dengan lingkungan.

b) Asas Variasi

Pewarisan sifat dari orang tua kepada anaknya berbeda-beda baik kuantitas maupun kualitasnya. Padahal, komposisi gen pada saat pembuahan berbeda pada ayah dan ibu. Oleh karena itu, ada beberapa perbedaan sifat dan karakteristik perilaku individu saudara kandung meskipun mereka berasal dari ayah dan ibu yang sama. Ada kemungkinan bahwa saudara yang lebih tua mungkin lebih mirip dengan sifat dan sifat perilaku ayahnya, sedangkan saudara yang lebih muda mungkin lebih mirip dengan sifat dan sifat perilaku ibunya, atau sebaliknya.

c) Asas Regresi Filial

Terjadinya penurunan sifat atau sifat perilaku kedua orang tua pada anaknya, disebabkan oleh gaya Arik yang menarik dalam kesatuan ayah dan ibu, sehingga sebagian kecil dari sifat ayah dan sebagian kecil dari sifat ibu. Manakah perbandingan sifat ayah dan ibu yang lebih besar? Itu sangat tergantung pada daya tarik watak turun-temurun masing-masing.

d) Asas Jenis Menyilang

Menurut prinsip ini, apa yang diwariskan oleh masing-masing orang tua kepada anak-anaknya mempunyai sasaran menyilang jenis. Seorang anak perempuan memiliki lebih banyak sifat dan perilaku daripada ayahnya, sedangkan seorang

anak laki-laki memiliki lebih banyak sifat dan perilaku daripada ibunya.

Orang tua memegang peranan yang sangat penting dalam mendukung perkembangan intelektual anak. Belajar memahami, sabar dan selalu memberi contoh adalah hal penting yang harus ibu ingat. Namun, ingatlah untuk tetap teguh dalam kedisiplinan agar memiliki landasan yang kokoh untuk membentuk karakter nantinya.

4. Kecanduan Game Online

Menurut Griffiths dan Kuss seseorang dikatakan kecanduan apabila memenuhi minimal tiga dari enam kriteria, yaitu sebagai berikut :

- a) *Salience* : menunjukkan dominasi aktivitas bermain game dalam pikiran dan tingkah laku.
- b) *Euphoria* : mendapatkan kesenangan dalam aktivitas bermain
- c) *Conflict* : pertentangan yang muncul antara orang yang kecanduan dengan orang-orang yang ada di sekitarnya (*external conflict*) dan juga dengan dirinya sendiri (*internal conflict*) tentang tingkat dari tingkah laku yang berlebihan.
- d) *Tolerance* : aktivitas tersebut mengalami peningkatan secara progresif selama rentang periode untuk mendapatkan efek kepuasan.

- e) *Withdrawal* : menarik diri atau menghentikan aktivitas bermain game online. Dengan menghentikan aktivitas tersebut, gejala yang akan ditimbulkan adalah munculnya perasaan cemas, gelisah atau tidak menyenangkan pada saat tidak melakukan aktivitas bermain game online.
- f) *Relapse and Reinstatement* : kecenderungan untuk melakukan pengulangan terhadap pola-pola awal tingkah laku addictive atau bahkan menjadi lebih parah walaupun setelah bertahun-tahun hilang dan dikontrol. Kecenderungan untuk mengulang bermain game online menunjukkan ketidakmampuan untuk berhenti secara utuh dari aktivitas bermain game online.

Kecanduan game online adalah ketergantungan atau kondisi terikat yang sangat kuat secara fisik dan psikologis terhadap permainan game online, dan jika hasrat untuk memainkan game online tidak terpenuhi maka akan menimbulkan perasaan terhukum atau perasaan tidak menyenangkan bagi remaja yang bersangkutan. Dengan ketergantungan terhadap game online, remaja yang bersangkutan akan memperoleh kesenangan, kenyamanan serta keasyikan tersendiri sehingga frekuensi dan durasi dalam bermain game online akan terus meningkat dari waktu ke waktu, bahkan akan membuat semuanya tidak terkontrol, yang salah satunya berdampak pada situasi antisosial.

Kecanduan ini dapat dikategorikan menjadi tiga tingkatan:

- 1) Kecanduan ringan, Ditandai dengan bermain game online selama sekitar 30 menit per hari, disertai dengan gaya hidup yang tidak teratur dan kurangnya motivasi secara umum.
- 2) Kecanduan sedang, Melibatkan bermain game selama kurang lebih tiga hingga empat jam sehari, mengakibatkan kesulitan berkonsentrasi, mengantuk, dan peningkatan sensitivitas emosional.
- 3) Kecanduan berat, Pada tahap ini, bermain game menjadi fokus utama, dengan durasi bermain yang diperpanjang hingga lima jam atau lebih. Individu sering mengalami pemutusan hubungan sosial yang signifikan dan mungkin menghabiskan sejumlah besar uang hanya untuk game online.¹⁸

Kecanduan game online dapat memengaruhi individu di lima bidang utama: kesehatan, akademik, kehidupan sosial, keuangan, dan psikologi. Efek negatif dari kecanduan menjadi jelas ketika individu menghabiskan waktu berlebihan bermain game online – seringkali hingga lima jam sehari – dan terus berpikir tentang game, bahkan ketika tidak aktif bermain. Kecanduan ini cenderung membayangi aktivitas dan tanggung jawab lain. Dampak buruk dihasilkan dari intensitas dan durasi permainan yang tidak terkendali. Bermain game online selama tiga jam atau lebih dapat menyebabkan kecanduan, yang memiliki

¹⁸ R. Kusumawati, yolivia Irna Aviani, Yosi Molina, "Perbedaan Tingkat Kecanduan (Adiksi) Game Online Pada Remaja Ditinjau Dari Gaya Pengasuhan," Jurnal RAP UNP, Vol. 8, No. 1 (Mei 2017): 88 – 99.

beberapa konsekuensi negatif. Kecanduan ini dapat mengakibatkan isolasi sosial dari keluarga, prestasi akademik yang buruk, berkurangnya aktivitas fisik, kelelahan, dan penurunan kesehatan secara keseluruhan.¹⁹



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

¹⁹ Novrialdi E, Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya, (Buletin Psikologi, 2019), 27,148.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan

Penelitian yang dilakukan adalah penelitian hukum empiris, yang melibatkan pengumpulan data empiris berdasarkan perilaku manusia. Ini termasuk perilaku verbal yang diperoleh melalui wawancara dan perilaku aktual yang diamati secara langsung. Penelitian empiris juga digunakan untuk memeriksa hasil dari tindakan manusia, seperti artefak fisik dan catatan yang diarsipkan.²⁰

B. Lokasi Penelitian

Dalam penelitian ini, penulis akan melakukan penelitian di Kecamatan Sumpalsari, Kabupaten Jember. Berdasarkan informasi dari masyarakat, beberapa rumah tangga dilaporkan kecanduan game online, mengabaikan keluarganya yang mempengaruhi tumbuh kembang anak. Oleh karena itu, penulis menggunakan penelitian lapangan, di mana peneliti langsung mengunjungi lokasi yang dipilih sebagai lokasi penelitian.

C. Subyek Penelitian

Untuk menyederhanakan identifikasi sumber data, penulis membaginya menjadi dua kategori:

²⁰ Nur Solikin, Pengantar Metodologi Penelitian Hukum, (Pasuruan: CV Penerbit Qiara Media, 2019), 126

1. Sumber Data Primer

Data primer dalam penelitian ini berasal dari penelitian hukum, di mana data dikumpulkan melalui penelitian empiris yang dilakukan di dalam masyarakat.²¹ Sumber data primer dikumpulkan dari lapangan melalui observasi, dokumentasi, dan wawancara. Pengamatan dilakukan melalui wawancara di Kecamatan Summersari, Kabupaten Jember. Peneliti juga mengumpulkan data berupa dokumentasi dari lokasi penelitian. Dalam hal ini, peneliti memperoleh informasi dan melakukan wawancara langsung dengan:

- a. Masyarakat Kecamatan Summersari Kabupaten Jember
- b. Tetangga dari keluarga yang menjadi objek penelitian

2. Sumber Data Sekunder

Data sekunder mengacu pada informasi tambahan yang diperoleh secara tidak langsung. Data ini bersumber dari dokumen seperti jurnal dan penelitian yang dilakukan oleh orang lain.²²

Berdasarkan pemahaman tersebut, penulis akan mengumpulkan data dari sumber-sumber seperti:

- a. Kitab-kitab,
- b. Buku-buku ilmiah,
- c. Jurnal
- d. Ebook

²¹ Muktifajar & Yulianto Achmad, *Dualisme penelitian hukum Normatif dan Empiris*, (Yogyakarta Puataka belajar) 192

²² Abdullah Boedi dan Ahmad Saebani, *Metode Penelitian Ekonomi Islam*, (Bandung: Pustaka Setia, 2014), 54.

- e. Skripsi Terdahulu
- f. Serta literatur perpustakaan yang sesuai dengan tema judul penelitian yang penulis teliti.

D. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi adalah aspek penting dari penelitian kualitatif, memungkinkan peneliti untuk secara sistematis menangkap dan merefleksikan aktivitas dan interaksi subjek mereka. Semua yang diamati dan didengar dapat didokumentasikan dan dicatat dengan cermat, selama selaras dengan tema penelitian dan isu-isu yang sedang diteliti.²³

Kebutuhan akan pengamatan muncul karena memungkinkan peneliti untuk secara langsung menganalisis dan secara sistematis mendokumentasikan perilaku individu atau kelompok, memberikan pandangan komprehensif tentang masalah yang sedang dipelajari.

Selain itu, peneliti dapat mengamati subjek secara visual, sehingga lebih mudah untuk memastikan validitas data. Namun, pengamat harus menghindari subjektivitas untuk menjaga akurasi data. Lebih baik jika pengamatan dilakukan oleh orang lain, sehingga keandalannya dapat diuji dengan membandingkan konsistensi hasil dari pengamat yang berbeda.

²³ Farida Nugrahani, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Surakarta: 2014), 132.

Tahap observasi ini melibatkan penilaian umum terhadap aspek-aspek yang berkaitan dengan masalah penelitian. Setelah ini, area fokus utama, batasan objek, dan prosedur perekaman diidentifikasi. Selama observasi, peneliti harus memanfaatkan persepsi sensorik yang tajam, terutama penglihatan dan pendengaran, bersama dengan pengetahuan mereka, untuk mengamati subjek tanpa memengaruhi aktivitas atau peristiwa yang sedang dipelajari.

2. Wawancara

Wawancara adalah percakapan dengan tujuan tertentu. Ini melibatkan dua pihak: pewawancara, yang mengajukan pertanyaan, dan orang yang diwawancarai, yang memberikan jawaban atas pertanyaan-pertanyaan tersebut²⁴

Wawancara adalah interaksi antara dua individu yang bertujuan untuk bertukar informasi dan ide melalui format tanya jawab, yang memungkinkan makna diturunkan dari data yang dikumpulkan.

Dalam penelitian ini, penulis melakukan komunikasi langsung melalui wawancara dengan beberapa warga atau anggota masyarakat di Kecamatan Sumpalsari, Kabupaten Jember.

3. Dokumentasi

Dokumentasi dapat berupa catatan tertulis, gambar, atau karya penting lainnya. Dokumen yang dipilih harus sangat kredibel. Teknik ini memungkinkan peneliti untuk bekerja dengan sampel yang besar,

²⁴ Lexy J. Moleong, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2007), 186.

dan data yang dikumpulkan tidak dipengaruhi oleh kehadiran peneliti, tidak seperti teknik wawancara.

Dalam penelitian ini, penulis mengumpulkan data melalui berbagai materi seperti gambar atau dokumen yang berkaitan dengan masyarakat yang diteliti.

E. Analisa Data

Penelitian hukum ini menggunakan metode analisis data kualitatif dengan menguraikan isu-isu hukum yang ditemukan melalui tinjauan pustaka, memanfaatkan peraturan yang berkaitan dengan masalah yang sedang diperiksa. Setelah data terkumpul sepenuhnya, langkah selanjutnya adalah analisis data. Analisis data melibatkan penyederhanaan informasi menjadi bentuk yang lebih mudah dikelola dan ditafsirkan. Selama fase ini, data akan diproses untuk mengungkap temuan yang menjawab pertanyaan penelitian yang diajukan.

Metode analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif. Data primer dan sekunder dianalisis menggunakan pendekatan deduktif, meneliti dampak pengasuhan bagi pecandu game online terhadap tumbuh kembang anak dari perspektif fiqh Hadlanah dan psikologi. Setelah mengumpulkan data, itu dianalisis sesuai kebutuhan untuk memastikannya menyeluruh dan akurat. Analisis melibatkan pengurangan dan kategorisasi

data yang dikumpulkan, mengaturnya ke dalam segmen yang relevan untuk interpretasi lebih lanjut.²⁵

1. Reduksi data

Reduksi data mengacu pada proses memilih, memfokuskan, menyederhanakan, mengabstraksikan, dan mengubah data mentah yang diperoleh dari catatan lapangan. Dalam penelitian ini, penulis akan berkonsentrasi dan menyederhanakan catatan lapangan dari wawancara dan dokumentasi, memastikan bahwa hanya data yang relevan yang ditekankan untuk analisis lebih lanjut.

2. Penyajian data

Penyajian data melibatkan pengorganisasian serangkaian informasi dengan cara yang memungkinkan kesimpulan ditarik dan tindakan yang harus diambil. Hal ini memungkinkan seorang analis untuk mengamati apa yang terjadi dan memutuskan apakah akan membuat kesimpulan atau melanjutkan analisis lebih lanjut, berdasarkan wawasan yang diberikan oleh presentasi. Dalam penelitian ini, penulis menyajikan hasil wawancara dan dokumentasi secara terorganisir untuk memudahkan proses ini.

3. Penarikan kesimpulan

Menarik kesimpulan adalah bagian integral dari proses analitis. Ini melibatkan verifikasi temuan selama penelitian. Penulis memperoleh kesimpulan dari analisis data wawancara dan dokumentasi

²⁵ Lexy J. Moleong, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2007), 288.

yang dikumpulkan dari pedagang dan penjual di Kecamatan Sumpalsari, Kabupaten Jember.

F. Keabsahan Data

Memastikan validitas data sangat penting untuk menjaga kepercayaan dan akurasi ilmiah. Untuk memverifikasi validitas data, peneliti menggunakan teknik triangulasi, yang melibatkan pemeriksaan ulang data baik sebelum dan sesudah analisis untuk memastikan akurasi.²⁶ Menurut Nasution, triangulasi melibatkan penggunaan berbagai metode seperti wawancara, observasi, dan dokumentasi untuk memvalidasi data.

Studi ini menggunakan triangulasi sumber untuk menilai kredibilitas informasi dengan memverifikasi data yang dikumpulkan dari berbagai sumber. Triangulasi sumber melibatkan perbandingan dan evaluasi kembali keandalan informasi yang diperoleh melalui waktu dan metode yang berbeda. Pendekatan ini dapat dicapai melalui beberapa cara, antara lain²⁷:

1. Membandingkan temuan dari satu manuskrip penelitian dengan yang lain
2. Mengevaluasi perspektif literatur terhadap masalah penelitian yang sedang dipelajari.
3. Menilai masalah penelitian dalam kaitannya dengan dokumen yang relevan.

²⁶ Nusa Putra, *Metode Penelitian Kualitatif Pendidikan* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2012), 103.

²⁷ Lexy J Moloeng, *Metode Penelitian Kualitatif* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2002), 331.

G. Tahapan Penelitian

Tahap penelitian ini mencakup semua kegiatan yang dilakukan oleh peneliti, termasuk tahap Pra-penelitian, Selama Penelitian, dan Pasca-penelitian.

a. Tahap Pra-Penelitian

Tahap awal ini melibatkan persiapan untuk proses penelitian. Tugas termasuk merancang kerangka penelitian, memilih topik penelitian, berfokus pada masalah penelitian, mendapatkan izin yang diperlukan, memilih lokasi penelitian, memilih informan, dan menentukan jenis dan pendekatan penelitian.

b. Tahap penelitian

Selama fase ini, peneliti mulai menganalisis berbagai data dan materi hukum untuk dimasukkan dalam laporan.

c. Tahap Pasca Penelitian

Pada tahap akhir ini, peneliti menyusun data yang terkumpul untuk menyusun laporan penelitian, menarik kesimpulan dan membuat rekomendasi berdasarkan temuan.

BAB IV

PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS

A. Gambaran Obyek Penelitian

Sumbersari adalah sebuah kecamatan yang terletak di Kabupaten Jember, Provinsi Jawa Timur, Indonesia. Awalnya dikenal sebagai Kecamatan Jember, pada tahun 1976 dibagi menjadi tiga kecamatan: Summersari, Patrang, dan Kaliwates. Summersari merupakan bagian dari Kota Jember, ibu kota Kabupaten Jember. Nama "Summersari" berasal dari "Sumberan", yang sebelumnya terbagi menjadi tiga dusun: Ngemplak, Sumberan Kidul, dan Sumberan Lor. Dusun-dusun ini kemudian digabung menjadi desa Summersari. Sebelum tahun 1945, luas Desa Summersari diperluas dengan memasukkan Desa Sentaan dari sektor selatan hingga sawah dekat SD Ngadimerto.

Kecamatan Summersari merupakan salah satu dari 31 kecamatan di Kabupaten Jember. Terletak di jantung Kota Jember, terdiri dari tujuh desa: Kranjingan, Wirolegi, Karangrejo, Kebonsari, Summersari, Tegalgede, dan Antirogo. Secara geografis, berbatasan dengan Kecamatan Patrang di utara, Kecamatan Kaliwates di barat, Kecamatan Pakusari di timur, dan Kecamatan Ajung dan Mayang di selatan. Distrik ini meliputi area seluas 37,05 km² dan terletak pada ketinggian rata-rata 98 meter di atas permukaan laut. Dengan jumlah penduduk kurang lebih 133.724 jiwa, Kabupaten Summersari terdiri dari 66.267 laki-laki dan 67.457 perempuan.

B. Penyajian Data dan Analisis

Pada sub-bab ini, data penelitian yang terkumpul akan disajikan dan dianalisis untuk menjelaskan temuan. Bagian berikut merinci berbagai data yang dikumpulkan dari lapangan, dikategorikan berdasarkan konteks, subjek, dan lokasi.

1. Pola Asuh Orangtua Pecandu Game Online Terhadap Tumbuh Kembang Anak Di Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember

Dengan kemajuan teknologi, orang tua telah mengembangkan berbagai pendekatan untuk mengelola tumbuh kembang anak-anak mereka. Gaya pengasuhan ini dapat memiliki efek positif dan negatif. Dampak positif muncul ketika orang tua secara efektif menggunakan teknologi dan mengatur waktu mereka dengan baik. Sebaliknya, efek negatif terjadi ketika orang tua mengabaikan anak atau keluarganya untuk bermain game online secara berlebihan, berpotensi membahayakan kesehatan dan kesejahteraan mereka sendiri jika mereka tidak mengatur waktu bermain game mereka dengan tepat.

Peneliti bertujuan untuk menyelidiki bagaimana pengasuhan orang tua yang kecanduan game online mempengaruhi tumbuh kembang anak-anak mereka di Kabupaten Sumbersari. Penelitian ini berdasarkan wawancara dengan keluarga Ibu N, seorang pedagang mie ayam pinggir jalan dengan dua anak, Putri dan Siroj, yang sama-sama duduk di bangku sekolah dasar, dan suaminya, Pak Rafly, seorang tukang las yang dianggap kecanduan game online. Ibu N membagikan wawasan berikut:

“Iya mas kalok kata saya peran orang tua dalam mengasuh anak itu penting mas apa lagi saya sebagai seorang ibu, soalnya saya ngerasakan sendiri gimana anak saya tumbuh dari kecil sampek sekarang itu cek berdampaknya mas. Suami saya aja setiap harinya main game terus kadang lupa sama tanggung jawabnya sebagai suami dan juga orangtua bagi kedua anaknya. Anak saya aja sekarang juga hampir ikut ikutan main game online pas mau berangkat sekolah dan pas pulang sekolahnya itu, pernah juga mau bolos sekolah karna main game sama bapaknya tapi gak saya bolehin mas. tapi tetep mas saya sebagai orang tua tetep mengontrol anak saya juga saya tetep sayng sama suami saya mas .”²⁸

Bapak R selaku suami mengatakan:

“Saya sebagai bapak ya pasti harus bertanggung jawab mas soal mendidik atau mengasuhan anak. saya kadang jugak nyuruh belajar anak saya tapi malah ikut main sama saya, ya sudah saya suruh ikut mas hehe. Saya biasanya main itu kalok waktu kosong mas pas lagi gak ada kerjaan. Jadi dari sore sampek magrib, setelah isyak main lagi sampek jam sepuluh mentok jam dua belas itu kalok kalah. Kadang ya istri ngomel ngomel tpi ya tetep aja saya main mas dari pada saya main cewek kan mending main game haha. Tapi tetep mas saya sebagai bapak sosok kepala dalam keluarga tetep bertanggung jawab yang penting anak bisa sekolah, istri bisa belanja, keluarga bisa makan ya alhamdulillah sudah mas.”²⁹

Sama seperti yang dikatan oleh pasangan bapak L dan ibu

B yang setiap harinya bekerja sebagai barista di salah satu sebuah *café* dan juga ibu B selaku istrinya yang tidak bekerja atau dianggap sebagai

ibu rumah tangga. Pendidikan terakhir bapak L yaitu sampai dibangku

SMA saja sedangkan istrinya ibu B hanya sampai dibangku SMP dan

tidak melanjutkan ke bangku SMA karena finansial ekonomi keluarga

yang tidak mencukupi untuk lanjut ke Pendidikan selanjutnya yaitu

SMA. Dari hasil wawancara dari ibu B beliau menyatakan bahwa:

²⁸ Ibu N Diwawancarai oleh Pwnulis, Summersari, Kabupaten Jember, 5 Maret 2024

²⁹ Bapak R, Diwawancarai Oleh Penulis, Summersari, Kabupaten Jember, 5 Maret 2024

“ Kalok saya mas yang Namanya orang tua pasti sayang banget sama anaknya apalagi seorang ibu. Setiap harinya saya selalu ngasih yang terbaik buat anak saya apalagi anak saya masih kecil masih TKB masih ga tau apa apa jadi saya sebagai orang tua harus ngasih Pelajaran yang baik buat anak saya. Saya takut pas besar nanti anak saya jadi anak yang durhaka gak mau patuh sama orang tuanya, apa lagi kalok masalah pergaulan saya tetep perhatikan anak saya jangan sampek salah pergaulan.”³⁰

Wawancara dengan bapak L Suami Ibu B Beliau juga mengatakan :

“Ya terserah istri saya mas mau di apakan anak saya orang saya sebagai suami kerjanya cuman cari uang sama menyayangi keluarga biar keluarga tetep hidup bisa makan, bisa sekolah pokoknya keluarga aman ya saya gas kan hahaha. Pokoknya kalok masalah anak biar istri saya yang jaga sama ngerawat saya cuman dukung aja cari nafkah. Kalok main game online itu saya main Mobile Legend dari habis duhur sampek gak nentu mas biasanya sampek asar soalnya kalok kalah saya gak puas mas turun ranked saya ntar, kalok saya udah main game itu pokoknya jangan ada yang ganggu. Tpi tetep mas saya kadang luangin waktu buat keluarga meskipun itu sedikit.”³¹

Peneliti mewawancarai lagi pada salah satu orangtua dalam keluarga lainya yang diduga kecanduan bermain game online yaitu keluarga ibu D beliau adalah sosok ibu rumah tangga yang tidak bekerja karna tidak di bolehkan oleh suaminya, dan juga suami dari ibu D yaitu bapak A yang bekerja sebagai tukang fotocopy atau percetakan. Mereka dikaruniai seorang anak laki laki yang masih duduk di bangku kelas 6 SD, menurut pemaparan ibu D terkait pola asuh orangtua pecandu game online terhadap tumbuh kembang anak beliau menjelaskan bahwa :

“ Saya bukan orang yang suka mengekang seseorang mas apalagi ngekang suami saya. Saya paham kondisi suami saya

³⁰ Ibu B, Diwawancarai Oleh Penulis, Summersari, Kabupaten Jember, 8 Maret 2024

³¹ Bapak L, Diwawancarai Oleh Penulis, Summersari, Kabupaten Jember, 8 Maret 2024

seperti apa dan saya percaya suami saya gak bakal aneh aneh kok dia jugak sosok orang yang bertanggung jawab apalagi sama anak saya dia syang banget mas dia ada waktunya main game ada waktunya juga buat keluarga. Menurut saya orang tua yang kecanduan game online belum tentu lupa dengan tanggung jawabnya sebagai orang tua. Suami saya aja kalok main game itu tau watu mas.”³²

Lalu saya mewawancarai bapak A sebagai kepala rumah tangga dari ibu D beliau berkata :

“menurut saya kehadiran seorang ayah itu sangat penting mas bagi tumbuh kembang anak. Sosok ayah adalah sosok yang paling diperlukan bagi anak, saya ngajarin anak saya itu bagaimana caranya dia bisa hidup mandiri tanpa bantuan orangtua, karna yang saya takutkan Ketika saya dan istri saya sudah meninggal anak saya gak bisa apa apa dan jadi sampah di lingkungannya saya gak pingin itu terjadi pada anak saya maka dari itu saya selalu hadir jikalau keluarga ataupun anak saya membutuhkan. Kalok soal masalah main game itu saya tau waktu mas, saya main game waktu anak saya atau istri saya sudah tidur baru saya main game online kira kira 3 jaman itu mas.”³³

Sentimen yang sama dibagikan oleh informan lain, pasangan yang diidentifikasi sebagai Tuan A dan Nyonya S, yang memiliki dua anak, D dan A. Tuan A bekerja sebagai pencuci sepeda motor dan mengambil berbagai pekerjaan serabutan, sementara Nyonya S dipekerjakan sebagai pembantu rumah tangga. Kedua orang tua memiliki tingkat pendidikan yang rendah, hanya menyelesaikan sekolah menengah. Anak sulung mereka, D, berusia 13 tahun dan saat ini duduk di kelas 2 SMP di sekolah setempat, sedangkan anak bungsu mereka, A, duduk di kelas 5 SD. Mengenai pendekatan pengasuhan mereka, Ibu R mencatat bahwa mereka memberi anak-anak mereka kebebasan yang

³² Ibu D, Diwawancarai oleh Penulis, Sumbersari, Kabupaten Jember, 16 Mei 2024

³³ Bapak A, Diwawancarai Oleh Penulis, Sumbersari, Kabupaten Jember, 16 Mei 2024

cukup besar di bidang-bidang seperti pendidikan dan interaksi sosial, yang mencerminkan pengaruh kecanduan mereka sendiri terhadap game online.

“Saya kalok sama anak saya itu yang penting dia bisa makan sekolah aja itu sudah cukup mas. Gak usah muluk muluk dia harus gini harus gitu gak suka saya mas nanti anak saya jadi introvert. Mangkanya saya terserah anak saya mas.”³⁴

Wawancara dengan suami dari Ibu S Yaitu bapak B yang menyatakan :

“Ya pokok intinya anak saya bahagia saya juga bahagia. Saya sama kayak istri saya mas gak mau ngegang takutnya anak saya jadi lemah, jadi anak mama di buly sama temen temenya ntar ha ha.”
(Sambil ketawa kecil).³⁵

Pak N dan Ibu S adalah orang tua dari satu anak bernama I. Pak N menjalankan toko kelontong bernama Toko Madura, sedangkan Ibu S adalah ibu rumah tangga. Kedua orang tua baru menyelesaikan pendidikan sekolah menengah pertama. Anak mereka, saya, saat ini duduk di kelas 3 SMP. Menurut Ibu S, rencana mereka adalah agar saya menikah setelah lulus SMP. Dia menyebutkan bahwa mereka berniat untuk mencari dispensasi pernikahan karena status saya di bawah umur, yang akan bertentangan dengan Undang-Undang Perkawinan. Selama wawancara dengan Ibu S tentang pengasuhan di era digital, dia membagikan hal berikut:

“Tergantung anaknya si mas saya sama suami udah sepakat gak bakal ngegang anak saya. Dia mau sekolah dimana saya setuju aja mas yang penting saya sudah mencukupi kemauanya dia.

³⁴ Ibu S, Diwawancarai Oleh Penulis, Summersari, Kabupaten Jember, 11 Juni 2024

³⁵ Bapak A, Diwawancarai Oleh Penulis, Summersari, Kabupaten Jember, 14 Juni 2024

Kalok pergaulan juga saya sudah yakin anak saya udah tau mana yang baik mana yang buruk tpi ya tetep saya sebagai orang tua ya tetep mengawasi.”³⁶

Lalu peneliti mewawancarai bapak N selaku suami, beliau mengatakan :

“Kalok urusan mengasuh anak mas saya nurut apa kata istri saya mas. Saya kan kerja jugak mas gak terlalu bisa bagi waktu sama anak saya. Pokoknya saya ngasih tau istri saya buat ngurus anak yang baik. Pokoknya bagi bagi pekerjaan dah.”³⁷

Dari wawancara dengan kelima pembicara, peneliti menentukan bahwa setiap responden menggunakan gaya pengasuhan yang berbeda. Secara khusus, Pak R dan Pak A (pembicara pertama dan ketiga) sama-sama menggunakan pendekatan pengasuhan demokratis, yang memungkinkan anak-anak bebas dalam memilih mereka sambil memberikan bimbingan dan saran dari orang tua. Sebaliknya, pembicara ketiga, keempat, dan kelima menggunakan pengasuhan permisif, yang ditandai dengan pengawasan dan perhatian yang minimal diberikan kepada anak-anak.

2. Dampak Orangtua Yang Kecanduan Game Online Terhadap Tumbuh Kembang Anak Perspektif Parenting

Orang dewasa yang kecanduan game online dapat berdampak negatif pada peran keluarga dan keterampilan sosial mereka, terutama jika mereka disibukkan dengan ponsel mereka. Pengawasan orang tua yang lemah karena jadwal sibuk mereka dapat membuat anak terpapar berbagai

³⁶ Ibu S, Diwawancarai Oleh Penulis, Summersari, Kabupaten Jember, 3 Juli 2024

³⁷ Bapak N, Diwawancarai Oleh Penulis, Summersari, Kabupaten Jember, 9 Juli 2024

risiko. Oleh karena itu, sangat penting bagi orang tua untuk lebih memperhatikan hak-hak anak-anak mereka, termasuk keselamatan, cinta, dan kasih sayang mereka. Merupakan tanggung jawab orang tua, masyarakat, dan negara untuk memastikan hak-hak ini terpenuhi. Memenuhi hak-hak anak dan memberdayakan mereka adalah investasi sosial jangka panjang, dengan manfaat menjadi jelas hanya beberapa tahun kemudian. Untuk mengamankan masa depan yang lebih baik bagi anak-anak, perhatian dan pemenuhan hak-hak mereka sejak usia dini sangat penting. Pengasuhan yang efektif secara signifikan memengaruhi lintasan perkembangan anak hingga dewasa. Pengasuhan yang positif, bersama dengan lingkungan yang mendukung dan penerimaan masyarakat, membantu membangun konsep diri yang kuat pada anak-anak. Di Indonesia, perubahan dalam praktik pengasuhan anak keluarga telah menyebabkan berbagai masalah. Interaksi dan peran keluarga yang tidak memadai dapat menyebabkan masalah seperti penelantaran dan kenakalan anak. Akibatnya, anak-anak mungkin merasa diabaikan dan diremehkan.

Dari wawancara yang dilakukan, wawasan kunci muncul, termasuk pengalaman yang dibagikan oleh keluarga Mr. R dan Mrs. N. Menurut catatan Nyonya N:

“Menurut saya game online itu bahaya mas, soalnya yang saya alamin sendiri itu anak saya sama suami say aitu kalok sudah kalah marah marah gak jelas. Terus anak saya yang masih kecil itu sudah berani bentak orangtuanya habis itu meso meso juga. Saya mau marahin suami saya juga saya takut mas kadang orang yang kecanduan bermain game online itu juga lupa waktu.”³⁸

³⁸ Ibu N, Diwawancarai Oleh Penulis, Summersari, Kabupaten Jember, 5 Maret 2024

Lalu menurut Bapak R beliau mengungkapkan :

“kalok saya main game itu cuman buat hilangin stress aja mas, biasanya kalok udah stress saya main game itu sudah. orang anak saya juga suka kok.”³⁹

Dan dilain keluarga yaitu dari pasangan suami istri Ibu B beliau mengatakan:

“Saya gak tau game sama sekali mas juga main game aja saya gak pernah sama sekali kok mas. Pokonya yang penting anak saya itu sekolah cari ilmu biar bisa sukses banggain orang tuanya mas sudah cukup itu aja yang saya pingin.”⁴⁰

Bapak L mengungkapkan bahwa :

“Game online itu banyak manfaatnya mas jangan salah menilai kalok game online itu buruk, salah satunya itu ngilangin stress terus melatih kekompakan juga mas. Anak saya aja di kasih game aja udah diem gak rewel lagi. Kalok rewel rasanya sumpek mas hehe.”⁴¹

Lalu Informan yang terakhir yaitu ibu D ketika peneliti melakukan wawancara beliau mengungkapkan:

“Saya ngak terlalu paham mas soal game online cuman kalok saya liat suami saya main game online itu kayaknya ngk terlalu bahaya si mas tergantung orangnya yang main. Kadang suami saya main sama temen temenya itu juga kayak happy happy aja mas gak ada yang bahayanya. Suami saya juga gak pernah main di depan anaknya, kalok udah waktunya sama keluarga gak pernah main game mas.”⁴²

Wawancara dengan bapak A selaku suami ibu D beliau mengatakan:

“Setiap hari mas saya main game. Menurut saya game online itu ada bahayanya ada enggakya bahayanya itu kalok udah gak tau waktu mas baru itu bahaya apalagi sama tumbuh kembang anak saya. Saya kalok udah main sama anak saya gak pernah pegang hp,

³⁹ Bapak R, Diwawancarai Oleh Penulis, Sumbersari, kabupaten Jember, 5 Maret 2024

⁴⁰ Ibu B, Diwawancarai Oleh Penulis, Sumbersari, kabupaten Jember, 8 Maret 2024

⁴¹ Bapak L, Diwawancarai Oleh Penulis, Sumbersari, kabupaten Jember, 8 Maret 2024

⁴² Ibu D, Diwawancarai Oleh Penulis, Sumbersari, kabupaten Jember, 16 Mei 2024

baru kalok sudah tidur saya mulai main mas. Nah kalok manfaatnya itu bisa ngilangin stress apalagi kalok udah main sama temn temen saya serasa hilang masalah saya mas hehe.”⁴³

Informan keempat yakni Ibu S mengatakan :

“berpengaruh mas soalnya suami saya aja kalok main game itu gak bisa di ganggu mas, kalah dikit marah marah. Kadang saya di salahkan kadang juga anak saya ikut kena marah. Pernah saya negur waktu itu tapi malah saya yang kena. Yaudah mas dari pada cekcok mending saya diem aja nurut suami, wong dia masih inget kok sama tanggungjawabnya.”⁴⁴

Wawancara dengan Bapak A selaku suami dari Ibu S beliau mengatakan :

“ banyak orang yang bilang game itu bahaya,game itu bikin gila, was wes wos gak percaya gituan saya mas orang saya maingame juga enak gak bikin stress. Malah kalok saya di suruh berhenti ya tetep main. Meskipun istri saya yang nyuruh ya tetep main saya bodo amat, loss.”⁴⁵

Lalu informan ke lima yakni Keluarga dari Ibu S Saat wawancara beliau mengungkapkan bahwa :

“Berpengaruh mas apalagi sama anak saya mas sering ikut ngomong jorok gara gara ayahnya sering bilang jorok pas main game, mangkanya anak saya ikut ketularan bapaknya. Sering saya di panggil kesekolah gara gar aitu. Kalok gak berantem ya ngomong jorok.”⁴⁶

Bapak N selaku suami mengatakan :

“Game online itu banyak manfaatnya mas, jangan salah samean. Dampaknya se paling kalok kalah jadi turun rank saya ha ha.orang anak saya aja juga main gapapa ko sampek sekarang sehat sehat aja.”⁴⁷

⁴³ Bapak A, Diwawancarai Oleh Penulis, Summersari, kabupaten Jember, 16 Mei 2024

⁴⁴ Ibu S, Diwawancarai Oleh Penulis, Summersari, Kabupaten Jember, 11 Juni 2024

⁴⁵ Bapak A, Diwawancarai Oleh Penulis, Summersari, Kabupaten Jember, 14 Juni 2024

⁴⁶ Ibu S, Diwawancarai Oleh Penulis, Summersari, Kabupaten Jember, 3 Juli 2024

⁴⁷ Bapak N, Diwawancarai Oleh Penulis, Summersari, Kabupaten Jember, 9 Juli 2024

Berdasarkan hasil wawancara, peneliti menentukan bahwa orang tua yang kecanduan game online berdampak signifikan terhadap perkembangan anak-anak mereka. Orang tua memainkan peran penting dalam membimbing pertumbuhan anak-anak mereka, dan pengabaian dapat menyebabkan masalah psikologis dan berpotensi berkontribusi pada perilaku bermasalah.

C. Pembahasan Temuan

Peneliti mengeksplorasi temuan penelitian dalam kaitannya dengan teori yang dijelaskan sebelumnya, sementara juga membahas pergeseran fokus penelitian berdasarkan penyajian dan analisis data yang diberikan. Pembahasan komprehensif tentang hasil penelitian disajikan di sini:

1. Pola Asuh Orang Tua Pecandu Game Online Terhadap Tumbuh Kembang Anak Di Kecamatan Sumpalsari Kabupaten Jember

Parenting mengacu pada upaya yang dilakukan oleh orang tua dalam membesarkan, merawat, dan mendidik anak-anaknya. Keluarga berfungsi sebagai lingkungan pendidikan pertama, di mana orang tua memainkan peran penting dalam membentuk perilaku anak mereka.

Setiap orang tua menginginkan anaknya tumbuh dengan perilaku yang baik, kebajikan yang kuat, karakter yang mulia, dan menjadi sumber kebanggaan. Dengan demikian, orang tua masing-masing memiliki strategi dan metode mereka sendiri untuk mendidik anak-anak mereka, yang mengarah pada karakteristik yang bervariasi dalam gaya pengasuhan anak.

Selain itu, tanggung jawab orang tua terhadap anak-anak mereka dituangkan dalam Undang-Undang No. 35 Tahun 2014, yang mengubah Undang-Undang No. 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak. Pasal 4 menyatakan: "Setiap anak memiliki hak untuk hidup, tumbuh, berkembang, dan berpartisipasi dengan tepat sesuai dengan martabat manusia, serta dilindungi dari kekerasan dan diskriminasi."

Namun, dengan kemajuan pesat zaman modern, perubahan signifikan di dunia tidak dapat dihindari. Di era digital saat ini, sangat mudah bagi orang untuk mengakses berita, game, dan menikmati berbagai kenyamanan. Namun, hal ini juga membawa dampak negatif, seperti game online yang menghabiskan waktu orang tua dan anak, perjudian online, dan bahkan video pornografi yang mudah diakses, yang semuanya menimbulkan risiko serius bagi tumbuh kembang anak.

Sejalan dengan penjelasan di atas, peran orang tua sangat penting dalam membentuk perkembangan anaknya di masa depan.

Orang tua perlu lebih memperhatikan dalam mengawasi anak-anak mereka, memberikan perhatian penuh, mengajarkan perilaku positif, dan mengecilkan hati perilaku negatif. Selain itu, orang tua harus memupuk komunikasi yang baik dengan anak-anak mereka, menghindari meremehkan atau menyalahkan mereka atas tindakan negatif, menahan diri untuk tidak memberikan penilaian sewenang-

wenang, dan menghindari membandingkan anak-anak mereka dengan orang lain.

Dari penelitian yang dilakukan pada beberapa keluarga di Kecamatan Sumbersari, Jember, peneliti mengidentifikasi dua gaya pengasuhan yang dominan: pola asuh demokratis dan permisif.

Keluarga Pak R dan Nyonya N, serta keluarga Pak A dan Ibu D, keduanya menunjukkan penerapan gaya pengasuhan yang demokratis. Pendekatan ini memungkinkan anak bebas dalam berbagai aspek kehidupan.

Seperti yang dijelaskan Stewart dan Koch, gaya pengasuhan ini memprioritaskan kesejahteraan anak-anak sambil tetap menawarkan bimbingan dan saran bila perlu. Orang tua yang mengadopsi pendekatan ini cenderung memiliki pola pikir rasional, menghindari menempatkan ekspektasi yang berlebihan pada anak-anak mereka.

Mereka biasanya membiarkan anak-anak mereka membuat pilihan dan keputusan mereka sendiri.⁴⁸

Menurut Dariyo, pola asuh yang demokratis meliputi pemberian kebebasan, pemberian apresiasi, bimbingan, pengertian, perhatian, dan kasih sayang dari orang tua. Pendekatan ini ditandai dengan sikap reseptif dari orang tua, yang menawarkan responsif dan

⁴⁸ Dian Novita dan Muman Hendra Budiman, "Pengaruh Pola Pengasuhan Orang tua dan Proses Pembelajaran di Sekolah Terhadap Tingkat Kreativitas Anak Prasekolah 4-5 Tahun", No 2, (September 2015), 103

perhatian yang tinggi terhadap kebutuhan anak-anak mereka sambil menerapkan kontrol dan batasan yang tepat.⁴⁹

Syaiful juga mencatat bahwa pola asuh demokratis dianggap sebagai salah satu jenis pengasuhan terbaik. Ini mendukung kebebasan anak-anak tetapi memastikan bahwa kebebasan ini diimbangi dengan bimbingan yang bijaksana dari orang tua.⁵⁰

Berdasarkan temuan penelitian, dapat disimpulkan bahwa teori-teori yang disampaikan oleh para ahli selaras dengan praktik yang diamati di lapangan, terutama mengenai prosedur dan strategi yang digunakan orang tua dalam membesarkan anaknya.

Sebaliknya, gaya pengasuhan responden kedua ditandai dengan minimnya pengawasan dan perhatian terhadap tumbuh kembang anak-anak mereka.

Ini sejalan dengan deskripsi Stewart dan Koch tentang pengasuhan permisif, di mana orang tua memberikan sedikit pengawasan, memungkinkan anak-anak lebih banyak kebebasan tanpa pengawasan yang ketat. Meskipun orang tua seperti itu mungkin hangat dan penuh kasih sayang, mereka sering menghindari teguran atau menegakkan aturan.

Shapiro juga mencatat bahwa pengasuhan permisif melibatkan pendekatan pasif terhadap pendidikan. Orang tua yang permisif sering

⁴⁹ Arsyah Fuadi, Hubungan Persepsi Pola Asuh Demokratis Orang Tua Dengan Komunikasi Interpersonal Antara Remaja Dan Orang Tua, (Surakarta, 2012), 10

⁵⁰ Arsyah Fuadi, Hubungan Persepsi Pola Asuh Demokratis Orang Tua Dengan Komunikasi Interpersonal Antara Remaja Dan Orang Tua, 11

kali menempatkan lebih sedikit tuntutan pada anak-anak mereka dan tidak menetapkan tujuan yang jelas, sebaliknya percaya bahwa anak-anak akan berkembang secara alami sesuai dengan kecenderungan mereka.⁵¹

Peran kedua orang tua, tidak hanya ibu tetapi juga ayah, sangat penting dalam membesarkan anak. Kehadiran kedua orang tua yang seimbang mendukung perkembangan psikologis yang sehat pada anak. Seperti yang dikatakan Nabi Muhammad, "Seorang pria adalah pemimpin keluarganya dan bertanggung jawab atas kepemimpinannya. Demikian juga, seorang wanita adalah pemimpin di rumahnya dan bertanggung jawab atas kepemimpinannya." (HR Al-Bukhari Muslim).

Teori ini sejalan dengan temuan peneliti, yang mengungkapkan kurangnya pengawasan atas perilaku anak, disiplin yang tidak memadai dari orang tua, dan kurangnya kepedulian terhadap perkembangan dan interaksi sosial anak-anak mereka.

Di era kontemporer, telah terjadi penurunan moral di kalangan anak-anak dan generasi muda, menjadikan pengasuhan Islam sebagai solusi potensial. Membentuk karakter pada anak-anak selama tahun-tahun awal mereka sangat penting, karena periode ini dianggap sebagai zaman keemasan. Keberhasilan pengasuhan selama ini adalah kunci perkembangan anak menjadi individu yang sopan, yang pada akhirnya akan berkontribusi pada kesuksesan mereka di masa remaja dan

⁵¹ Fenty Zahara, "Pengendalian Emosi Ditinjau Dari Pola Asuh Orangtua Pada Siswa Usia Remaja Di SMA Utama Medan", (Skripsi, Medan, 2018), 59

dewasa, dan membantu mereka menjadi aset berharga bagi keluarga, masyarakat, dan iman mereka. Menurut Drajat, pola asuh Islam mencakup pendekatan yang komprehensif untuk mengasuh, mendidik, membimbing, dan membiasakan anak, berdasarkan ajaran Al-Qur'an dan Sunnah Nabi SAW. Parenting bertujuan untuk mengembangkan kompetensi spesifik pada anak. Orang tua harus menyadari pertumbuhan anak-anaknya, yang meliputi keyakinan spiritual, nilai-nilai moral, perkembangan fisik, keterampilan motorik, kemampuan akademik, dan keterampilan sosial-emosional, semuanya didukung oleh pendidikan Islam. Menurut Sunnah Rasulullah SAW, ada empat tahapan dalam mendidik anak:

Usia 0-6 tahun: Selama tahap ini, Nabi SAW menyarankan untuk menunjukkan kasih sayang, cinta, dan kepedulian yang tak terbatas kepada anak-anak. Penting untuk memperlakukan setiap anak secara setara dan menghindari hukuman fisik, bahkan sebagai bentuk disiplin. Pendekatan ini membantu anak-anak mengembangkan ikatan yang lebih dekat dengan orang tua mereka. Anak-anak di tahun-tahun awal merasa aman ketika mereka tahu orang tua mereka selalu hadir.

Untuk anak usia 7-14 tahun, orang tua harus fokus menanamkan disiplin dan tanggung jawab. Seperti yang disarankan dalam hadits Abu Daud: "Perintahkan anak-anakmu untuk shalat ketika mereka berusia tujuh tahun, dan mendisiplinkan mereka karena mengabaikan shalat ketika mereka berusia sepuluh tahun, dan pisahkan

tempat tidur mereka jika mereka tidur bersama." Disiplin ini dimaksudkan bukan untuk menghukum tetapi untuk berfungsi sebagai pengingat, mendorong anak-anak untuk bertanggung jawab, terutama dalam praktik doa mereka. Tahap ini sangat penting untuk membentuk karakter dan moral mereka sesuai dengan prinsip-prinsip Islam.

Untuk anak usia 15-21 tahun: Selama tahap pemberontakan ini, orang tua harus mendekati anak-anak mereka sebagai teman. Terlibat dalam komunikasi rutin tentang minat dan pengalaman mereka. Jadilah pendengar yang suportif daripada menggunakan teguran. Lingkungan rumah yang positif dapat mengurangi keinginan mereka untuk mencari kesenangan di tempat lain.

Untuk anak-anak berusia 21 tahun ke atas: Tahap ini melibatkan pemberian kepercayaan penuh dan kebebasan kepada anak-anak untuk membuat keputusan mereka sendiri. Orang tua harus memantau pilihan mereka, menawarkan nasihat, dan terus berdoa untuk kesejahteraan mereka, memastikan bahwa tindakan mereka dibimbing dengan benar. Dengan demikian, membesarkan dan mendidik anak-anak sejalan dengan ajaran Islam dan Sunnah adalah jalan yang disukai Allah untuk melindungi mereka dari siksaan neraka. Tunjukkan kasih sayang dengan menghabiskan waktu bermain dengan mereka.

2. Dampak dari orangtua kecanduan game online terhadap tumbuh kembang anak dari perspektif parenting

Orang tua dengan jadwal sibuk sering kali kesulitan memenuhi semua kebutuhan anak-anak mereka, termasuk memberikan perawatan yang memadai, memenuhi kebutuhan, dan memberikan kasih sayang. Selain bekerja, banyak orang tua menghabiskan banyak waktu untuk gadget, termasuk game online. Berikut adalah dampak kecanduan game online terhadap pengasuhan dan dampaknya terhadap tumbuh kembang anak di Kecamatan Summersari, Kabupaten Jember:

1) Siroj (11 Tahun)

a. Perkembangan Fisik

Menurut teori Elizabeth B. Hurlock, perkembangan fisik Siroj berkembang secara normal. Saat lahir, beratnya hampir 4 kg dan, pada usia 11 tahun, beratnya sekitar 42 kg, selaras dengan harapan perkembangan. Tingginya meningkat dari sekitar 40 cm saat lahir menjadi sekitar 136 cm sekarang. Secara fisik, Siroj berkembang secara normal dengan tubuh, lengan, dan kakinya tumbuh dengan mantap, meskipun kepalanya tetap relatif besar sebanding dengan tubuhnya. Dia dalam keadaan sehat dan relatif tinggi dibandingkan dengan rekan-rekannya. Seperti yang dicatat Santrock, pada usia 11 tahun, anak-anak biasanya mendapatkan kepercayaan diri dalam aktivitas fisik seperti memanjat, berlari, dan bersaing dengan teman sebaya

dan orang tua.⁵² Siroj adalah anak aktif yang suka berlari, melompat, dan memanjat pohon di sekitar rumah mereka. Dia masih sangat bergantung pada orang tuanya untuk banyak tugas, termasuk berpakaian dan menanggalkan pakaian. Meskipun dia bisa melepas celana dan T-shirtnya, dia berjuang dengan kemeja berkancing. Pada usia 11 tahun, Siroj diharapkan telah mengembangkan keterampilan motorik halus untuk mengancingkan pakaiannya, tetapi dia belum menguasainya. Selain kegiatan sekolahnya, Siroj juga menghabiskan waktu bermain game di smartphone orang tuanya setiap hari.

b. Perkembangan Kognitif

Dari segi perkembangan kognitif, Siroj berkembang seperti yang diharapkan untuk usianya. Dia termasuk dalam kategori anak yang aktif, menunjukkan sifat-sifat yang dijelaskan oleh Piaget untuk tahap pra-operasional. Pemikirannya egosentris, berpusat pada perspektifnya sendiri, dan ditandai dengan imajinasi dan kreativitas yang kuat.⁵³ Dia sering mengajukan pertanyaan tentang semua yang dia lihat, dan orang tuanya sering menganggap pertanyaannya yang terus-menerus menantang, karena dia terus-menerus mencari jawaban. Siroj menunjukkan kreativitas yang luar biasa; Misalnya, dia dapat mengubah selebar kertas yang digulung menjadi "sate"

⁵² Rifa hidayah, Psikologi Pengasuhan Anak, (Malang, UIN Malang Press, 2009), 23

⁵³ Hidayah, Psikologi Pengasuhan Anak, 27

darurat, yang mencerminkan pemikiran imajinatifnya. Siroj juga menggunakan kotak kardus untuk mengipasi "sate", menunjukkan kreativitas lebih lanjut. Namun, dia berjuang untuk menghafal dan mengenali warna, dengan hanya hitam yang diingat secara konsisten. Dia sering meniru ucapan orang tuanya, dan bahasanya sendiri cenderung tidak sesuai dengan usianya, termasuk kata-kata seperti "" (anjing), "", dan "Raze" (anus). Siroj mengalami kesulitan membedakan antara tindakan dan bahasa yang baik dan buruk. Meskipun menunjukkan perkembangan bahasa yang cepat dari paparan percakapan orang tua dan sekitarnya, dia sering menggunakan bahasa yang kasar dan kasar. Selain itu, ego Siroj yang tinggi membuatnya sulit untuk mengelola perilakunya. Siroj masih menghadapi keterlambatan dalam belajar karena bimbingan orang tua yang tidak memadai dan kurangnya pemahaman tentang pentingnya mendukung perkembangannya dan berinteraksi dengannya dengan tepat.

c. Perkembangan Psikososial

Dalam hal perkembangan psikososial, Siroj terutama berbicara bahasa Jawa, yang menyebabkan dia kesulitan dalam memahami bahasa Indonesia, bahkan ketika maknanya sudah tidak asing lagi dalam bahasa Jawa. Misalnya, dia mengasosiasikan kata "gelap" dengan "peteng" dalam bahasa

Jawa. Pertanyaan yang sering ditanya sering disambut dengan tanggapan negatif dari orang tuanya, yang menganggap rasa ingin tahunya berlebihan dan mengganggu. Umpan balik yang tidak memadai ini membatasi pengetahuannya. Meskipun Siroj menunjukkan ego yang kuat, dia sangat pemalu dan pendiam di sekitar rekan-rekannya. Siroj sering bertindak ketika permintaannya tidak terpenuhi, menanggapi dengan kemarahan dan air mata. Dia sering bereaksi negatif ketika diminta untuk menyelesaikan tugas, mengklaim bahwa dia tidak dapat melakukannya atau tidak tahu di mana segala sesuatunya, tanpa melakukan upaya apa pun untuk mencari. Siroj cepat marah jika segala sesuatunya tidak berjalan sesuai keinginannya dan cenderung menentang orang dewasa dan berbicara kasar kepada orang lain. Di rumah, dia terutama bermain dengan adiknya, dan dia cenderung memusuhi teman sebaya. Menurut teori, anak-anak biasanya menghabiskan lebih banyak waktu dengan teman sebaya mereka, tetapi interaksi Siroj dengan teman dan orang lain sangat kasar dan tidak pantas.

Ketika dihadapkan dengan anak nakal, Siroj sering menanggapi dengan kasar, dipengaruhi oleh dorongan orang tuanya untuk membalas. Orang tuanya sering menggunakan hukuman fisik, yang membuat Siroj meniru perilaku ini, seperti

mencubit, memutar tangan orang lain, dan memukul saat berhadapan dengan perilaku buruk.

2) Erina (2tahun)

a. Perkembangan Fisik

Secara fisik, tubuh Erina normal tanpa cacat yang terlihat, dan memiliki kulit berwarna coklat. Tubuhnya cukup kurus, dengan tinggi 88 cm yang tergolong tinggi untuk anak seusianya. Beratnya sekitar 11 kg. Menurut teori Elizabeth B Hurlock, tinggi badan Erina sejalan dengan ekspektasi perkembangan anak seusianya, karena tinggi badannya berkisar antara 32 dan 34 inci. Erina sering menderita gejala mirip flu seperti demam, pilek, dan batuk, mengalami penyakit ini hampir setiap minggu. Meski jarang mengunjungi dokter, ia menerima obat yang dijual bebas jika gejalanya menetap selama beberapa hari. Biasanya, anak mulai bisa berdiri mandiri pada usia 11 bulan, berjalan dengan satu tangan dipegang pada usia 1 tahun, dan berjalan tanpa bantuan pada usia sekitar 13 bulan. Pada usia 18 bulan, mereka biasanya dapat menaiki tangga tanpa bantuan dan menarik mainan di lantai. Pada usia dua tahun, mereka seharusnya sudah bisa mengambil benda dari lantai tanpa terjatuh dan berlari atau berjalan mundur.⁵⁴ Perkembangan berjalan Erina tertunda; dia mulai berjalan pada usia 1 tahun 8

⁵⁴ Hidayah, Psikologi Pengasuhan Anak, 32

bulan dan masih agak goyah, tidak dapat berlari dengan cepat. Dia masih merasa takut dan tidak mampu naik dan turun tangga tanpa bantuan. Pidatonya tidak lancar, ditandai dengan jeda yang panjang dan pengucapan yang tidak jelas, dan dia hanya dapat mengucapkan hingga tiga suku kata. Ketika dia mencoba berlari, dia sering tersandung kakinya sendiri dan terjatuh. Erina tidak bisa berjalan mundur dan lebih memilih berbalik dan berjalan lurus. Dia sering mengompol di malam hari dan memakai popok di siang hari. Selain itu, Erina kesulitan menyeimbangkan diri dengan satu kaki, yang biasa terjadi pada usianya, meskipun ia bisa melempar bola dengan ayunan rendah tanpa terjatuh. Meski tinggi badannya di atas rata-rata teman-temannya, Erina cukup kurus dengan perut buncit. Perkembangan fisiknya tidak berjalan mulus, antara lain karena orang tuanya tidak memberikan latihan atau dorongan yang konsisten untuk berjalan, sehingga menyebabkan kurangnya motivasi.

b. Perkembangan Kognitif

Daya tanggap Erina cukup baik; dia akan mendekati dan mengambil item ketika diminta. Dia bisa melempar dan memindahkan benda di sekitarnya tetapi masih kesulitan menangkapnya. Pidatonya belum lancar; dia bisa mengucapkan dua atau tiga kata secara bersamaan, meski pengucapannya

tidak jelas. Dia bisa memanggil orang tuanya dengan nama, tapi ketika mencoba mengucapkan lebih dari beberapa suku kata, dia merasa kesulitan dan sering menggunakan kata-kata tunggal untuk kebutuhannya, seperti "ndong" (membawa), "maem" (makan), atau "makanan ringan ." Erina belajar huruf dan angka dari tetangganya dan dapat melafalkan angka hingga 6 dengan benar, meskipun dia masih ragu dengan kegunaan praktisnya. Menurut teori perkembangan kognitif, anak usia dua tahun ditandai dengan perkembangan bahasa dan peniruan. Erina dapat mengucapkan beberapa kata, meskipun tidak jelas, dan dia menunjukkan manipulasi simbolis, seperti menggunakan ember mandi bayi sebagai tempat tidur darurat. Namun, karena orang tuanya kecanduan game online, pengetahuannya terhadap kosa kata yang tepat dan pengajaran yang tepat menjadi terbatas, sehingga menyebabkan dia meniru bahasa yang kasar dan tidak pantas.

c. Perkembangan Psikososial

Erina bertekad untuk mendapatkan apa yang diinginkannya dengan caranya sendiri. Ketika ia dilarang bermain-main dengan sesuatu, ia akan merengek dan menangis sekeras-kerasnya hingga tuntutannya dipenuhi. Dia sering marah, terutama saat dia bertengkar soal mainan dengan adiknya, dan percaya bahwa semua yang diberikan oleh orang

tuanya adalah miliknya secara eksklusif, sehingga adiknya tidak diperbolehkan meminjam atau menggunakan barang-barang tersebut. Erina sangat sensitif dan mudah menangis; dia menjadi kesal jika orang tuanya meninggalkannya atau jika dia tidak bisa bermain. Meskipun kecenderungannya untuk marah dan perilaku manja, dia juga cukup berani namun tetap pemalu dan pemalu di sekitar orang asing. Erina cenderung mengandalkan bantuan orang lain, karena dia memilih untuk tidak melakukan sesuatu sendiri dan sering meminta bantuan untuk mendapatkan apa yang diinginkannya.

3) Figo (11 Tahun)

a. Perkembangan Fisik

Figo tampak normal secara fisik tetapi sangat kurus untuk anak seusianya. Dengan tinggi 141 cm dan berat 28 kg, ia lebih kecil dibandingkan rekan-rekannya. Meski begitu, Figo adalah anak yang energik dan aktif, sering melakukan aktivitas fisik bersama teman-temannya. Meskipun ia menyukai olahraga, minatnya saat ini telah beralih ke bermain game online dan menggunakan konsol game, sehingga ia menghabiskan lebih sedikit waktu di luar ruangan. Rutinitas Figo termasuk sering berkunjung ke persewaan PS sepulang sekolah, meski sesekali ia ikut pertandingan sepak bola. Namun, gaya bermainnya yang kasar seringkali membuat orang lain terluka, dan Figo terkadang

mengungkapkan rasa frustrasinya dengan menendang teman-temannya, yang berujung pada seringnya menangis dan mengeluh selama pertandingan.

b. Perkembangan Kognitif

Ketika Figo mulai bersekolah, dia menunjukkan keengganan untuk belajar dan hanya belajar ketika diberi pekerjaan rumah. Tanpa pekerjaan rumah, dia menghindari belajar sama sekali. Figo gagal naik ke kelas tiga dan tetap duduk di kelas empat meski usianya sudah kelas lima. Prestasi akademisnya lemah di semua mata pelajaran, dengan nilai yang sering kali hanya memenuhi kriteria kelulusan minimum dan sering kali mendapat nilai merah di rapornya. Selain itu, Figo sering bolos sekolah karena sakit, meskipun ketidakhadirannya sering kali disebabkan oleh kurangnya motivasi. Bahasa Figo terhadap rekan-rekannya tidak pantas, karena dia mengutuk mereka dengan kata-kata seperti "Asu", "Bajingani", dan "Kampret" ketika keadaan tidak berjalan sesuai keinginannya. Pengabaian orang tuanya menyebabkan ia berperilaku kasar dan kurang disiplin, karena ia terbiasa bertindak tanpa mempertimbangkan orang lain.

c. Perkembangan Psikososial

Menurut Erickson, anak usia 6-11 tahun berada pada tahap rajin/rajin versus rendah diri, dimana mereka umumnya

termotivasi untuk belajar dan mengerjakan tugas sekolah.⁵⁵ Berbeda dengan Figo yang kurang motivasi dan tidak terpacu untuk belajar. Kurangnya pengawasan dan dorongan dari keluarga menyebabkan Figo tertinggal dalam perkembangannya. Meskipun Figo memiliki beberapa teman dan melakukan aktivitas seperti bersepeda atau menungganginya bersama mereka, perilakunya yang kasar dan seringnya menggunakan bahasa yang tidak pantas telah membuat orang tua teman-temannya melarang interaksi dengannya. Pengabaian orang tua Figo mendorongnya mencari perhatian melalui kenakalan. Terlepas dari perilakunya, orang tuanya tetap acuh tak acuh. Figo lebih suka menghabiskan waktu bersama teman dan pengasuhnya daripada orang tuanya, sering kali menanyakan sesuatu kepada pengasuhnya daripada ibu atau ayahnya. Hiburan favoritnya adalah bermain PS, yang membuatnya sering meminta uang. Jika tidak menerimanya, Figo bisa saja menangis, marah, atau bahkan mencuri uang orang tuanya.

4) Fauzan (9 Tahun)

a. Perkembangan Fisik

Fauzan memiliki tinggi sekitar 135 cm dan berat 25 kg.

Menurut teori perkembangan, tinggi badannya sesuai untuk

⁵⁵ Bagong Suyanto, Masalah Sosial Anak, (Jakarta : Kencana Prenada Media Group, 2010). 9

anak berusia 8 tahun, tetapi berat badannya di bawah kisaran ideal untuk usianya. Fauzan tampak kurus dan berpakaian buruk, sering kali mengenakan pakaian usang dan tidak pas. Makanannya tidak dipantau dengan baik, biasanya terdiri dari apa pun yang tersedia dan seringkali kurang variasi. Ibu atau pengasuhnya jarang menyiapkan makanan pilihannya. Fauzan juga cukup lambat saat bermain dengan rekan-rekannya, yang menyebabkan jarang undangan untuk bergabung. Kecepatan pemrosesannya yang lambat sering membuat anak-anak lain frustrasi, dan dia sering jatuh sakit, menyebabkan dia sering bolos sekolah.

b. Perkembangan Kognitif

. Menurut Elizabeth B. Hurlock, anak-anak di usia sekolah dasar biasanya menunjukkan kemajuan dalam memperluas kosakata mereka, meningkatkan keterampilan percakapan mereka, dan memahami ucapan orang lain dan isinya.⁵⁶ Namun, Fauzan yang berusia 8 tahun menunjukkan keterlambatan dalam kemampuan percakapannya meskipun memiliki pemahaman tentang pidato. Ketika Fauzan berusia 7 tahun, dia mengalami gagap, yang berkontribusi pada keterlambatannya masuk ke sekolah dasar dan kesulitan berbicara yang berkelanjutan. Perolehan kosakatanya masih tertinggal, membutuhkan latihan

⁵⁶ Suyanto, Masalah Sosial Anak, 14

bertahap dan berkelanjutan karena gagapnya. Selain itu, Fauzan menghadapi tantangan dengan membaca, karena ia jarang menerima latihan membaca dan berbicara dari orang tuanya dan sering belajar secara mandiri tanpa bimbingan formal. Fauzan kerap mencoba membaca teks yang ditemuinya untuk meningkatkan kemampuan membacanya sendiri. Terlepas dari upayanya, dia masih membutuhkan banyak waktu untuk memadukan kata-kata. Di sekolah, Fauzan berjuang secara akademis dan menghadapi tantangan di semua mata pelajaran, matematika adalah mata pelajaran yang paling sulit baginya. Dia memiliki masalah dengan perhitungan dan memecahkan masalah matematika. Fauzan jarang mencari bantuan atau belajar di luar pekerjaan rumahnya, seringkali hanya mengandalkan pemahamannya sendiri. Orang tuanya jarang memberikan bimbingan untuk studinya, dan Fauzan biasanya menghabiskan waktu luangnya dengan bermain atau menonton TV daripada belajar.

c. Perkembangan Psikososial

Pengalaman Fauzan berbeda dengan interaksi masa kecil pada umumnya karena ia lebih sering ditemani oleh pengasuhnya dibandingkan bermain dengan teman sebayanya. Berbeda dengan kakak laki-lakinya, Fauzan sangat pendiam dan lebih banyak menghabiskan waktu di rumah dibandingkan

berinteraksi dengan anak-anak lain. Fauzan menjelaskan, ia jarang diajak bergabung dengan teman-teman kakaknya dan biasanya hanya tinggal sendirian di rumah sementara sang kakak bermain. Meski memahami permainan yang dimainkan, namun gerakannya lambat dan tidak terkoordinasi. Interaksi sosial Fauzan hanya sebatas dengan teman kakak laki-lakinya, dan ia tidak memiliki teman sebaya. Dinamika ini membuat Fauzan menjalankan tugas atau mengerjakan tugas untuk anak yang lebih besar agar penerimaannya tetap terjaga. Sayangnya, paparan tersebut mengandung pengaruh negatif, seperti menonton konten yang tidak pantas dan meniru bahasa kasar. Fauzan juga berjuang untuk mencapai kemerdekaan; dia sangat bergantung pada pengasuh atau kakak laki-lakinya untuk aktivitas sehari-hari seperti berpakaian, mandi, makan, dan memakai sepatu.

Kesimpulan yang ditarik adalah bahwa orang tua bertanggung jawab penuh atas perkembangan anak-anak mereka. Namun, penelitian di beberapa keluarga di Kecamatan Summersari, Kabupaten Jember mengungkapkan bahwa orang tua ini sering gagal mematuhi pedoman dan tanggung jawab Dari Ajaran Parenting ini.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan mengenai dampak pengasuhan oleh pecandu game online terhadap tumbuh kembang anak, dari perspektif fiqh Hadlanah dan psikologi pada studi kasus Kabupaten Sumbersari

1. Gaya pengasuhan yang diterapkan orang tua kepada anaknya di era digital, terutama dengan pengaruh game online yang meluas di Kabupaten Sumbersari, dapat dikategorikan menjadi dua jenis: pola asuh yang demokratis dan permisif. Pola asuh demokratis adalah gaya di mana orang tua mengizinkan anak-anak untuk membuat pilihan mereka sendiri, sambil tetap mempertahankan pengawasan. Di sisi lain, pengasuhan permisif lebih pasif, menawarkan kebebasan kepada anak-anak dengan pengawasan minimal. Orang tua yang menggunakan gaya ini cenderung tidak menegur atau memberikan bimbingan yang ketat. Di Kecamatan Sumbersari, Kabupaten Jember, pengasuhan permisif lebih umum dilakukan oleh keluarga.

2. Dampak pada orang tua yang kecanduan game online, dari segi perkembangan fisik, tidak menunjukkan efek negatif yang signifikan. Namun, dalam perkembangan kognitif, ada dampak negatif yang nyata, seperti keterlambatan kemampuan kognitif—kesulitan menghafal huruf dan angka, ketidakmampuan membedakan warna, dan beberapa kasus keterlambatan berjalan, berbicara, gagap, dan kurangnya motivasi dalam

belajar, yang menyebabkan kegagalan dalam maju ke kelas berikutnya. Perkembangan psikososial juga berpengaruh, dengan anak-anak merasa tidak diawasi dan tidak aman karena kurangnya bimbingan orang tua.

B. Saran

Berdasarkan temuan dan diskusi dalam penelitian ini, peneliti menawarkan beberapa saran:

1. Orang tua harus lebih selektif dalam mengelola kemajuan teknologi dan informasi di era digital, terutama terkait game online, yang dapat menyebabkan kecanduan jika dimainkan secara berlebihan. Dengan demikian, orang tua perlu menyeimbangkan waktu luangnya dengan keluarga. Keberhasilan dan kebahagiaan anak mencerminkan keberhasilan dan kebahagiaan orang tua. Anak-anak juga menjadi harapan untuk masa depan, mampu meningkatkan kehidupan ke depan. Oleh karena itu, orang tua harus memenuhi tanggung jawabnya dalam membesarkan anak-anaknya, menjaga martabat, keyakinan, jiwa, kecerdasan, dan kekayaan mereka.
2. Untuk mengatasi kecanduan game online pada orang tua, sangat penting bagi keluarga untuk menjaga komunikasi terbuka tentang perasaan mereka dan efek dari kecanduan. Menetapkan batasan waktu bermain game, berpartisipasi dalam kegiatan keluarga, mendorong hobi baru, dan mempromosikan rutinitas yang seimbang adalah langkah penting. Menawarkan dukungan emosional, menghindari kritik keras, dan menggunakan teknologi untuk mengelola waktu layar dapat membantu

menghentikan kebiasaan ini. Selain itu, mencari informasi yang relevan dan memberikan panutan positif dapat membantu membimbing mereka menuju perilaku yang lebih sehat.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Al, Tridonanto dan Beranda Agency. *Mengembangkan Pola Asuh Demokratis*. Jakarta: Elex Media Komputindo, 2014.
- Aly, Hery Noer. *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Logos, 1999.
- Anisa. Kontribusi Pola Asuh.
- Boedi, Abdullah dan Ahmad Saebani. *Metode Penelitian Ekonomi Islam*. Bandung: Pustaka Setia, 2014.
- Darwis, Rizal. *Fiqh Anak di Indonesia*. IAIN Amai Gorontalo, 2010.
- D.I, Yatim dan Irwanto. *Kepribadian, Keluarga, dan Narkotika : Tinjauan Sosial Psikologis*. Jakarta Penerbit : Arcan, 1991.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka, 1989.
- E, Novrialdi. Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 2019.
- Elizabet, B.Hurlock. *Perkembangan Anak Jilid II*. Jakarta: Erlangga, 1995.
- Fajar, Mukti dan Yulianto Achmad. *Dualisme Penelitian Hukum Empiris & Normatif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010.
- Fuadi, Arsyah. *Hubungan Persepsi Pola Asuh Demokratis Orang Tua Dengan Komunikasi Interpersonal Antara Remaja Dan Orang Tua*. Surakarta, 2012.
- Ghazali, Syeikh Muhammad. *Tafsir Tematik: Dalam Al-Qur'an* (Jakarta: Gaya Media Pratama, 2004).
- Ghazaly, Abdul Rahman. *Fikih Munakahat*. Jakarta: Prenanda Media, 2013.
- Gunarsa, Singgih D. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Jakarta: PT PBK Gunung Mulia, 2008.
- Hidayah, Rifa. *Psikologi Pengasuhan Anak*. Malang: UIN Malang Press, 2009.
- Kurniawati, Vivi. *Pengasuhan Anak*. Jakarta Selatan: Rumah Fiqih Publishing, 2018.

- Maimun. Psikologi Pengasuhan Mengasuh Tumbuh Kembang Anak dengan Ilmu. Mataram:Sanabi, 2017.
- Moelog, Lexy J. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2007.
- Nur Solikin, Pengantar Metodologi Penelian Hukum, (Pasuruan: CV Penerbit Qiara Media, 2019),
- Musa, Muhammad Yusuf. *Fiqih al-Kitab was-Sunnah*. Mesir: Dar alKitab al-Araby, 1954.
- Nasution dan Nurhalijah. *Peranan Orang Tua Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Anak*. BPK Jakarta: BPK Guna Mulia, 2009.
- Nugrahani, Farida. *Metode Penelitian Kualitatif*. Surakarta: 2014.
- Putra, Nusa. *Metode Penelitian Kualitatif Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2012.
- Redaksi. *Encyclopedia Islam*. Jakarta: Ichtiar Baru Van Hoeve, 1993.
- Sarong, Hamid. *Hukum Perkawinan Islam Di Indonesia*. Banda Aceh: Penerbit Pena, 2010.
- Sarwono, Salito W. *Pengantar Psikologi Umum*. Jakarta: Rajawali Pers, 2009.
- Shihab, M. Quraish. *Tafsir Al-Mishbah: Pesan, Kesan dan Keserasian Al-Qur'an*. Jakarta: Lentera Hati, 2002.
- Sunarty, Kustiah. *Pola Asuh Orang Tua dan Kemandirian Anak*. Makasar: Edukasi Mika Grafika, 2015.
- Suyanto, Bagong. *Masalah Sosial Anak*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group, 2010.
- Suyanto. *Masalah Sosial Anak*.
- Syaik Hasan, *Fikih Keluarga* (Jakarta: Pustaka Al-Kautsar, 2005), 391.
- Thoha, Chatib. *Kapita Selektta Pendidikan Islam*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 1996.

Skripsi

- Amaliati, Siti. *Konsep Tarbiyatul Aulad Fi Al-Islam Abdullah Nashih Ulwan Dan Relevansinya Dengan Pendidikan Islam Untuk Kids Jaman Now*. Skripsi UIN Surabaya, 2019.
- Anggraini, Rizky. *Dampak Pengasuhan Orang Tua Yang Kecanduan Game Online Terhadap Perkembangan Anak*. Skripsi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2018.
- Anisa, Siti. *Kontribusi Pola Asuh Orang tua terhadap Kemandirian Siswa Kelas II SMA Negeri 1 Balapulang Kabupaten Tegal Tahun Pelajaran 2004/2005*. Skripsi, Universitas Negeri Semarang, 2011.
- Rahmawan, Mohamad Syami. *Pola Asuh Orang Tua Kepada Anak Di Era Digital Perspektif Hukum Keluarga Islam Serta Implikasinya Terhadap Perilaku Anak (Studi Kasus Di Desa Ledokombo Kecamatan Ledokombo Kabupaten Jember)*. Skripsi UIN KHAS Jember, 2022.
- Sadewa, Refri Rais. *Pengaruh Penggunaan Frekuensi Game Online dan Pola Asuh Orang Tua Terhadap Perilaku Keagamaan di desa Salaman*. Skripsi Universitas Muhammadiyah Magelang, 2022.
- Zahara, Fenty. *Pengendalian Emosi Ditinjau Dari Pola Asuh Orangtua Pada Siswa Usia Remaja Di SMA Utama Medan*, Skripsi, Medan, 2018.

Jurnal

- Baflda, Iqbal Dan Hilda Safriani, *Parenting Islam Dalam menekan Kecanduan Game Online Pada Remaja*, Jurnal Penelitian Keislaman Vol. 17 No. 01, 2021. <https://journal.uinmataram.ac.id/index.php/jpk/article/view/3470>.
- Firdaus, Julian. *Pelaksanaan Kewajiban Orang tua Terhadap Anak Pecandu Game On-Line Di Jalan Salak Raya Kota Bengkulu Dalam Perspektif Hukum Islam*, Qiyas: Jurnal Hukum Islam dan Peradilan, 2018.
- Kusumawati, R, Yolivia Irna Aviani, Yosi Molina, *Perbedaan Tingkat Kecanduan (Adiksi) Game Online Pada Remaja Ditinjau Dari Gaya Pengasuhan*. Jurnal RAP UNP, Vol. 8, No. 1 Mei 2017.
- Novita, Dian dan Muman Hendra Budiman. *Pengaruh Pola Pengasuhan Orang tua dan Proses Pembelajaran di Sekolah Terhadap Tingkat Kreativitas Anak Prasekolah 4-5 Tahun*. No 2, September 2015.
- Novita, Budiman. *Pengaruh Pola Pengasuhan Orang tua dan Proses Pembelajaran di Sekolah Terhadap Tingkat Kreativitas Anak Prasekolah 4-5 Tahun*.

Internet

<http://www.apjii.or.id>, di akses pada Tanggal 17 Desember 2023 Pada pukul 20:11 WIB.

Pengguna Internet Indonesia Tembus 213 Juta Orang hingga awal 2023. Databoks. 17 Desember 2023.

<https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2023/09/20/pengguna-internet-di-indonesia-tembus-213-juta-orang-hingga-awal-2023>

Mengenal Game Online: Pengertian, Industri, Sejarah Hingga Jenisnya <https://dailysocial.id/post/mengenal-game-online-pengertian-industri-sejarah-hingga-jenisnya>, di akses pada tanggal 14 Desember 2023 pada pukul 20:24.

Wikipedia, Pengertian Pola Asuh, (Sumber: <http://id.wikipedia.org>).

Desy, Suarsini. Pola Asuh Orang Tua Januari 10, 2024

<https://dessysuar.blogspot.com/2013/03/pola-asuh-orang-tua.html,2013>

Wawancara

Ibu N Diwawancarai oleh Pwnulis, Sumpersari, Kabupaten Jember, 5 Maret 2024.

Bapak R, Diwawancarai Oleh Penulis, Sumpersari, Kabupaten Jember, 5 Maret 2024.

Ibu B, Diwawancarai Oleh Penulis, Sumpersari, Kabupaten Jember, 8 Maret 2024.

Bapak L, Diwawancarai Oleh Penulis, Sumpersari, Kabupaten Jember, 8 Maret 2024.

Ibu D, Diwawancarai oleh Penulis, Sumpersari, Kabupaten Jember, 16 Mei 2024.

Bapak A, Diwawancarai Oleh Penulis, Sumpersari, Kabupaten Jember, 16 Mei 2024.

Ibu S, Diwawancarai Oleh Penulis, Sumpersari, Kabupaten Jember, 11 Juni 2024.

Bapak A, Diwawancarai Oleh Penulis, Sumpersari, Kabupaten Jember, 14 Juni 2024.

Ibu S, Diwawancarai Oleh Penulis, Sumpersari, Kabupaten Jember, 3 Juli 2024.

Bapak N, Diwawancarai Oleh Penulis, Sumpersari, Kabupaten Jember, 9 Juli 2024.

Ibu N, Diwawancarai Oleh Penulis, Sumpersari, Kabupaten Jember, 5 Maret 2024.

Bapak R, Diwawancarai Oleh Penulis, Sumpersari, kabupaten Jember, 5 Maret 2024.

Ibu B, Diwawancarai Oleh Penulis, Sumpersari, kabupaten Jember, 8 Maret 2024.

Bapak L, Diwawancarai Oleh Penulis, Sumpersari, kabupaten Jember, 8 Maret 2024.

Ibu D, Diwawancarai Oleh Penulis, Sumpersari, kabupaten Jember, 16 Mei 2024.

Bapak A, Diwawancarai Oleh Penulis, Sumpersari, kabupaten Jember, 16 Mei 2024.

Ibu S, Diwawancarai Oleh Penulis, Sumpersari, Kabupaten Jember, 11 Juni 2024.

Bapak A, Diwawancarai Oleh Penulis, Sumpersari, Kabupaten Jember, 14 Juni 2024.

Ibu S, Diwawancarai Oleh Penulis, Sumpersari, Kabupaten Jember, 3 Juli 2024.

Bapak N, Diwawancarai Oleh Penulis, Sumpersari, Kabupaten Jember, 9 Juli 2024.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R



LAMPIRAN - LAMPIRAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Syaghaf M. Sa'ad
NIM : 204102010090
Prodi/Jurusan : Hukum Keluarga
Instansi : Universitas Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Dengan ini menyatakan bahwa isi Skripsi dengan judul **“Dampak Penhasuhan Orangtua Pecandu Game Online Terhadap Tumbuh Kembang Anak Perspektif Fikih Hadlanah Dan Psikologi (Studi Kasus Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember)”** ini adalah hasil penelitiannya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat , untuk di pergunakan dengan semestinya

Jember, 4 Oktober 2024

Saya menyatakan



Syaghaf M. Sa'ad
NIM. 204102010082

UNIVERSITAS ISLAM JEMBER
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

MATRIX PENELITIAN

JUDUL	VARIABEL	SUB VARIABEL	INDIKATOR	SUMBER DATA	METODE PENELITIAN	KONTEKS PENELITIAN
1	2	3	4	5	6	7
Dampak Pengasuhan Orangtua Pecandu Game Online Terhadap Tumbuh Kembang Anak Perspektif Parenting Dan Psikologi (Studi kasus Kecamatan Summersari Kabupaten Jember)	Dampak Pengasuhan Orangtua Pecandu Game Online Terhadap Tumbuh Kembang Anak Perspektif Parenting Dan Psikologi (Studi kasus Kecamatan Summersari Kabupaten Jember)	1.Gaya pengasuhan orang tua yang kecanduan game online di Summersari Jember 2.Dampak kecanduan game online terhadap tumbuh kembang anak dari perspektif Fiqh Hadlanah,	- Dampak - Pengasuhan Terhadap anak - Parenting - Psikologi	- 5 Keluarga yang orangtuanya kecanduan bermain game online di kecamatan Summersari Jember	- Jeneis penelitian Empiris -Pendekatan penelitian Sosiologi hukum - Pengumpulan data : Wawancara dan dokumentasi - Analisis Data : Reduksi data, Penyajian data dan penarikan kesimpulan. -Keabsahan data: Teknik triangulasi Sumber.	1.Bagaimana gaya pengasuhan orang tua yang kecanduan game online di Summersari, Jember? 2.Apa dampak kecanduan game online terhadap tumbuh kembang anak dari perspektif Fiqh, Hadlanah, dan Psikologi?

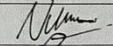
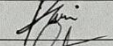

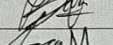


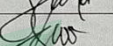
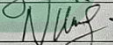
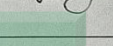
JURNAL PENELITIAN

Nama : Syaghaf. M Sa`ad

Nim : 204102010090

Fakultas/ Prodi : Syariah/ Hukum Keluarga

Judul Skripsi : Dampak Pengasuhan Orangtua Pecandu Game Online Terhadap Tumbuh Kembang Anak Perspektif Fiqih Hadlanah Dan Psikologi (Studi Kasus Kecamatan Sumpalsari Kabupaten Jember)

No.	Tanggal	Kegiatan	Informasi	Tanda Tangan
1.	5 Maret 2024	wawancara	Ibu Nurliza	
2.	5 Maret 2024	wawancara	Bapak Rafly	
3.	8 Maret 2024	Wawancara	Bapak Luqman	
4.	8 Maret 2024	wawancara	Ibu Balqis	
5.	16 Mei 2024	wawancara	Bapak Azam	
6.	16 Mei 2024	wawancara	Ibu Dania	
7.	11 Juni 2024	wawancara	Ibu Sima	
8.	14 Juni 2024	wawancara	Bapak Dafa	
9.	3 Juli 2024	wawancara	Ibu Sonia	
10.	9 Juli 2024	wawancara	Bapak Nidros	
11.				
12.				
13.				
14.				
15.				
16.				
17.				
18.				

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

PEDOMAN WAWANCARA

Wawancara dengan beberapa keluarga di kecamatan Sumpalsari Jember

1. Bagaimana Anda mendeskripsikan gaya pengasuhan Anda? (misalnya, otoriter, demokratis, permisif)
2. Bagaimana pandangan anda tentang pengasuhan orang tua terhadap anak?
3. Bagaimana Anda biasanya mendisiplinkan anak Anda?
4. Seberapa sering Anda berkomunikasi dengan anak Anda atau keluarga?
5. Bagaimana pandangan anda tentang game online?
6. Apakah anda sering bermain game online?
7. Seberapa sering anda bermain game online?
8. Ada berapa game online yang anda mainkan?
9. Bagaimana Anda menanggapi ketika anak Anda menghabiskan terlalu banyak waktu bermain game online?
10. Apakah Anda pernah bermain game online dengan anak Anda? Seberapa sering?
11. Apakah menurut Anda game online bermanfaat atau berbahaya?
12. Apakah anak anda mengalami gangguan psikis?



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS SYARIAH

Jl. Mataram No. 1 Mangli, Jember, Kode Pos 68136 Telp. (0331) 487550 Fax (0331) 427005
e-mail: syariah@uinkhas.ac.id Website: www.fsyariah.uinkhas.ac.id



No : B-1385/ Un.22/ 4/ PP.00.9/05/ 2024

2 Mei 2024

Hal : Permohonan Izin Penelitian

Yth : Kepala Kelurahan Sumpersari
Di Tempat

Diberitahukan dengan hormat bahwa untuk penyelesaian Program Sarjana Strata Satu di Fakultas Syariah Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, Mohon berkenan kepada Bapak/Ibu pimpinan untuk memberikan izin kegiatan lapangan kepada mahasiswa berikut :

Nama : Syaghaf Muhammad Sa'ad
NIM : 204102010090
Semester : 8 (Delapan)
Prodi : Hukum Keluarga
Judul Skripsi : Dampak Pengasuhan Orangtua Pecandu Game Online Terhadap Tumbuh Kembang Anak Perspektif Fiqih Hadlanah Dan Psikologi (Studi Kasus kecamatan Sumpersari jember)

Demikian surat permohonan ini, atas perhatian dan kerjasamanya, disampaikan terimakasih.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER



Dekan,

[Signature]
Wildan Hefni,



DOKUMENTASI



Wawancara dengan Ibu N



Wawancara dengan bapak R



Wawancara dengan bapak L



Wawancara dengan Ibu B



Wawancara bapak A dan ibu D



Wawancara bapak A



Wawancara bapak N

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BIODATA PENULIS



DATA DIRI

Nama : Syaghaf Muhammad Sa`ad
 Tempat, Tanggal lahir : Jember, 31 Maret 2001
 NIM : 204102010090
 Fakultas : Syari`ah
 Program Studi : Hukum Keluarga
 Alamat : Jl. Imam bonjol XVI/218 Lingkrajan, Kaliwates
 Telp : 087722213409

RIWAYAT PENDIDIKAN FORMAL DAN NON FORMAL

1. TK Alfurqan Jember
2. SD Alfurqan Jember
3. SMP Daarul ukuwwah Malang
4. MA Darussolah Jember
5. UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember