

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ وَعَلَى آلِهِ وَاصْحَابِهِ أَجْمَعِينَ

Puji syukur sedalam-dalamnya penulis panjatkan ke hadirat Allah swt. karena dengan izin-Nya lah, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat dan salam tidak lupa penulis kirimkan kepada junjungan Nabi Muhammad saw, serta segenap keluarga dan sahabat yang telah memperjuangkan agama Islam.

Dalam penelitian dan penulisan skripsi ini, penulis tidak terlepas dari berbagai hambatan dan kesulitan yang pada dasarnya memberikan hikmah tersendiri bagi penulis. Oleh karenanya, penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak akan selesai tanpa adanya bantuan dari pihak-pihak lain, baik berupa moril maupun materil. Maka penulis menyampaikan mengucapkan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya, kepada:

1. Teristimewa kepada kedua orang tua, yakni Asri dan St. Aisyah yang tercinta, yang telah mendidik dengan penuh kasih sayang dan doa yang selalu mengiringi langkah penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini. Serta adik-adik saya yang selalu memberi dukungan.
2. Bapak Prof. Dr. A. Nuzul, S. H., M. Hum. selaku Rektor IAIN Bone, Ibu Dr. Wardana, S. Ag., M. Pd. I. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah, Bapak Drs. M. Yahya, M. Ag. selaku Ketua Program Studi PAI IAIN Bone dan seluruh jajarannya yang telah mendidik, membina dan memberikan fasilitas bagi penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak DR. RIDHWAN, S.Ag., M.Ag selaku pembimbing I dan Bapak Drs. KM. H. IDRIS RASYID, M.Pd.I selaku pembimbing II, yang dengan rela

meluangkan waktunya untuk membimbing dan memberikan petunjuk selama penulisan berlangsung hingga menyelesaikan skripsi ini.

4. Bapak selau kepala madrasah, Bapak Aswar Swandi, S.Pd. Ibu Evi Kristanti, S.Pd. dan para pegawai serta siswa kelas VII A dan B MTs Baytul Mukarommah yang telah memberikan fasilitas, waktu, tempat, dan data-data yang dibutuhkan dalam skripsi ini.
5. Ibu Mardhaniah, S. Ag., S. Hum., M. Si selaku Kepala Perpustakaan IAIN Bone beserta seluruh jajarannya yang telah memberikan bantuan informasi melalui buku-buku perpustakaan dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.
6. Sahabat seperjuangan khususnya PAI 4 angkatan 2018 yang senantiasa mendukung dalam penyelesaian studi ini. Serta Sahabat saya khususnya Egha Sahyani dan Andi Nila Tenri Abeng yang senantiasa dan tak henti-hentinya memberikan bantuan dan semangat hingga penyelesaian skripsi ini.

Semoga semua pihak yang telah membantu dalam penulisan skripsi ini mendapatkan pahala di sisi Allah swt. dan penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat, khususnya bagi para akademisi. *Aamiin*.

Watampone, 18 Februari 2022

Penulis,

Iffa Hulawaliah
NIM. 0218096

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN SKRIPSI	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
PENGESAHAN SKRIPSI	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
ABSTRAK	xii
TRANSLITERASI	xiv
BAB I: PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Definisi Operasional	7
D. Tujuan dan Kegunaan Penelitian	9
E. Tinjauan Pustaka	11
F. Kerangka Pikir	14
G. Metode Penelitian	15
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Faktor Pemicu Kebiasaan Bermain <i>Game Online</i>	
1. Pengertian <i>Game Online</i>	27
2. Macam-Macam <i>Game Online</i>	28
3. Faktor Pemicu Kebiasaan Bermain <i>Game Online</i>	32

B. Dampak Kebiasaan Bermain <i>Game Online</i>	
1. Dampak Positif	35
2. Dampak Negatif	37
C. Peran Orang Tua dalam Mencegah Kecanduan <i>Game Online</i>	
1. Pengertian Orang Tua	38
2. Tugas dan Tanggung Jawab Orang Tua	39
3. Kecanduan <i>Game Online</i>	41
4. Kriteria Kecanduan <i>Game online</i>	42
5. Dampak Negatif Kecanduan <i>Game Online</i>	44
6. Peran Orang Tua dalam Mencegah Kecanduan <i>Game Online</i>	46
a. Pendampingan	47
b. Pengawasan	47
c. Komunikasi Terbuka	48
7. Kecanduan <i>Game Online</i> Ditinjau dari Perspektif Islam	48
BAB III HASIL PENELITIAN	
A. Faktor Pemicu Kebiasaan Bermain <i>Game Online</i> pada Siswa Kelas VII di Mts Baytul Mukarramomah	50
B. Dampak yang Ditimbulkan dari Kebiasaan Anak Bermain <i>Game Online</i> pada Siswa Kelas VII di Mts Baytul Mukarramomah	62
C. Peran Orang Tua dalam Mencegah Kecanduan <i>Game Online</i> pada Siswa Kelas VII di Mts Bytul Mukarromah	76
BAB IV PENUTUP	
A. Simpulan	89
B. Saran	91
DAFTAR RUJUKAN	92

LAMPIRAN- LAMPIRAN
RIWAYAT HIDUP

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	: Kisi-Kisi Instrumen Penelitian	21
-----------	----------------------------------	----

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Kerangka Fikir	14
Gambar 2.1 <i>Mobile Legends</i>	28
Gambar 2.2 <i>PUBG</i>	29
Gambar 2.3 <i>Free Fire</i>	30
Gambar 2.4 <i>Clash Of Clans</i>	31

ABSTRAK

Nama : Iffa Hulawaliah
Nim : 02181096
Fakultas : Tarbiyah
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul Skripsi : Peran Orang Tua dalam Mencegah Kecanduan *Game Online* pada Siswa Kelas VII MTs Baytul Mukarromah Kelurahan Bulu Tempe Kecamatan Tanete Riattang Barat Kabupaten Bone.

Penelitian ini membahas tentang Peran Orang Tua dalam Mencegah Kecanduan *Game Online* pada Siswa Kelas VII MTs Baytul Mukarromah Kelurahan Bulu Tempe Kecamatan Tanete Riattang Barat Kabupaten Bone. Hal yang penting di kaji dalam skripsi ini yakni untuk mengetahui faktor pemicu kebiasaan bermain *game online* pada siswa, untuk mengetahui dampak yang ditimbulkan dari kebiasaan bermain *game online* pada siswa, dan untuk mengetahui upaya orang tua dalam mencegah kecanduan *game online* pada siswa kelas VII MTs Baytul Mukarromah.

Penulis dalam penelitian ini menggunakan pendekatan paedagogik dan pendekatan psikologis. Dengan menggunakan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan analisis kualitatif dengan tiga tahap yaitu tahap reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: faktor pemicu kebiasaan bermain *game online* pada siswa kelas VII MTs Baytul Mukarramomah, yaitu: faktor internal meliputi: keinginan yang kuat dari diri remaja untuk memperoleh nilai yang tinggi dalam bermain *game online*, rasa bosan yang dirasakan remaja ketika berada di rumah atau di sekolah, ketidakmampuan mengatur prioritas untuk mengerjakan aktivitas penting, kurangnya *self control* dalam diri remaja, sedangkan faktor eksternal meliputi: lingkungan yang kurang terkontrol, kurang memiliki hubungan sosial yang baik, kurangnya perhatian dari orang-orang terdekat. Dampak yang ditimbulkan dari kebiasaan anak bermain *game online* pada siswa kelas VII MTs Baytul Mukarramomah yaitu: dampak positif meliputi: meningkatkan kemampuan konsentrasi, meningkatkan kemampuan motorik siswa, menghilangkan stress, menambah jalinan pertemanan, melatih kerjasama tim, sedangkan dampak negatif meliputi: menimbulkan adiksi kecanduan yang kuat, mendorong melakukan hal negatif, berbicara kasar dan kotor, terbengkalainya kegiatan didunia nyata, perubahan pola makan dan istirahat. Upaya orang tua dalam mencegah kecanduan *game online* pada siswa kelas VII di MTs Baytul Mukarromah yaitu: pendampingan meliputi: orang tua mendampingi anaknya yang sedang menggunakan gadget, mengarahkan anak untuk membuka hal-hal yang sesuai dengan tahap perkembangannya, orang tua juga harus memberi batasan waktu untuk anak dalam menggunakan gadget. Pengawasan meliputi: tidak membiarkan anak menggunakan gadget tanpa adanya pengawasan dari orangtua, tidak memberikan bantuan saat anak kesulitan memainkan *game online*, membiasakan anak untuk tidur secara teratur, selektif dalam memilih teman bermain anak saat di luar rumah. Komunikasi terbuka meliputi: menjelaskan dengan baik kepada anak dampak kecanduan bermain *game online*, menjelaskan tujuan orang tua memberi batasan dalam bermain *game online*, membangun komitmen dan menjaga komunikasi yang baik dengan anak-anak.

Implikasi penelitian diharapkan semua pihak baik di lingkungan keluarga maupun yang berada di lingkungan sekolah dapat bekerjasama dalam mencegah kecanduan *game online* pada siswa, sebab dampak dari kecanduan tersebut berakibat pada lima aspek, antara lain aspek kesehatan, aspek psikologis, aspek akademik, aspek sosial, dan aspek keuangan.

DAFTAR TRANSLITERASI DAN SINGKATAN

A. *Transliterasi Arab-Latin*

Daftar huruf bahasa Arab dan transliterasinya kedalam huruf Latin berdasarkan Surat Keputusan Bersama (SKB) Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan R.I., masing-masing Nomor: 158 Tahun 1987 dan Nomor: 0543b/U/1987 sebagai berikut:

1. Konsonan

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
	Ba	B	Be
	Ta	t	Te
			es (dengan titik di atas)
	Jim	j	Je
			ha (dengan titik di bawah)
	Kha	kh	kadan ha
	Dal	d	De
	al	Z	zet (dengan titik di atas)
	Ra	r	Er
	Zai	z	Zet
	Sin	s	Es
	Syin	sy	Es dan ye
	ad		es (dengan titik di bawah)
	ad		de (dengan titik di bawah)
	a		te (dengan titik di bawah)
	za	z	zet (dengan titik di bawah)
	'ain	'	Apostrof terbalik
	Gain	g	Ge
	Fa	f	Ef
	Qaf	q	Qi
	Kaf	k	Ka
	Lam	l	El
	Mim	m	Em
	Nun	n	En

	Wau	w	We
هـ	Ha	H	Ha
	Hamzah	'	Apostrof
	Ya	Y	Ye

Hamzah () yang terletak di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda. Jika terletak di tengah atau di akhir, maka ditulis dengan tanda (').

2. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri atas vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong. Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
	<i>Fathah</i>	A	A
	<i>Kasrah</i>	I	I
	<i>Dammah</i>	U	U

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
اِي	<i>Fathah dan y '</i>	Ai	a dan i
اُو	<i>Kasrah dan wau</i>	Au	a dan u

Contoh:

كَيْفَ : *kaifa*

هَوْلٌ : *hauila*

3. Maddah

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf,

transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Harkat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
اَ ... اِ ...	<i>Fathah</i> dan <i>alif</i> <i>y</i> ’		a dan garis di atas
اِ ... اِ	<i>Kasrah</i> dan <i>y</i> ’	I	i dan garis di atas
	<i>Dammah</i> dan <i>wau</i>		u dan garis di atas

Contoh:

قِيلَ : qilā

يَمُوتُ : yam tu

1. T ’ marb ah

Transliterasi untuk *t ’ marb ah* ada dua, yaitu: *t ’ marb ah* yang hidup atau mendapat harakat *fat ah*, *kasrah*, dan *ammah*, transliterasinya adalah [t]. Sedangkan *t ’ marb ah* yang mati atau mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah [h].

Kalau pada kata yang berakhir dengan *t ’ marb ah* di ikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al-* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *t ’ mar b ah* itu ditransliterasikan dengan ha (h). Contoh:

: rau ah al-a f l

المَدِينَةُ الْفَاضِلَةُ : al-madinah al-f ilah

2. Syaddah (Tasydid)

Syaddah atau *tasydid* yang \bar{g} dalam system tulisan Arab di lambangkan dengan

: *al-nau'*

5. Penulisan Kata Arab yang Lazim Digunakan dalam Bahasa Indonesia

Kata, istilah atau kalimat Arab yang di transliterasi adalah kata, istilah atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah atau kalimat yang sudah lazim dan menjadi bagian dari perbendaharaan bahasa Indonesia, atau sering ditulis dalam tulisan bahasa Indonesia, atau lazim digunakan dalam dunia akademik tertentu, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi di atas. Misalnya, kata al-Qur'an (dari *al-Qur' n*), alhamdulillah, dan munaqasyah. Namun, bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab, maka harus ditransliterasi secara utuh.

6. Lafz al-Jal lah ()

Kata "Allāh" yang di dahului partikel seperti huruf *jar* dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai *mu filaih* (frasa nominal), di transliterasi tanpa huruf hamzah. Contoh: دِينُ اللَّهِ *dinull h* بِلَّهِ *bill h*.

B. Daftar Singkatan

Beberapa singkatan yang dibakukan adalah:

Swt. = *Sub nah wata' l*

Saw. = *allall hu 'Alaihiwasallam*

A.S. = *'Alaihi Al-Sal m*

H = Hijrah

M = Masehi

SM	=	Sebelum Masehi
l.	=	Lahir tahun (untuk orang yang masih hidup saja)
w.	=	Wafat tahun
QS .../...: 4	=	QS al-Ahzab/33: 21 atau QS al-Maidah/5: 2
HR	=	Hadis Riwayat
t.d.	=	Tidak ada data penerbit
t.t.	=	Tidakada tempat penerbitan
t.p.	=	Tidak ada nama penerbit
t.th.	=	Tidak ada tahun penerbitan
dkk.	=	Dan kawan-kawan