ABSTRAK

Skripsi dengan judul "Metode *Parenting* Islam dalam Mencegah Kecanduan *Game Online* pada Anak – Anak Usia 7-12 Tahun" ini ditulis oleh Nabila Rahma Sania, NIM 126306211029, dengan pembimbing Febranti Putri Navion, M. Pd.

Kata Kunci : *Parenting* Islam, *Game Online*, Anak – Anak (7-12 Tahun)

Kecanduan *Game Online* pada anak usia 7-12 tahun merupakan masalah serius di era digital, ditandai dengan durasi bermain yang sangat lama mencapai 4-5 jam per hari atau lebih dari 30 jam per minggu. Kondisi ini diperparah oleh kurangnya kontrol orang tua terhadap penggunaan gawai, menyebabkan anak-anak bebas bermain tanpa batasan waktu. Hal ini menimbulkan dampak negatif signifikan, termasuk menurunnya minat belajar, kemalasan bersekolah, kesulitan konsentrasi, serta gangguan kesehatan fisik seperti masalah penglihatan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan metode *Parenting* Islam dalam mencegah kecanduan *Game Online* pada anak usia 7-12 tahun serta mengidentifikasi kendala dan faktor pendukung dalam penerapannya. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis studi pustaka yang dipadukan dengan studi kasus. Lokasi penelitian di Dusun Bandem, Desa Kendal, Kecamatan Kendal, Kabupaten Ngawi, Jawa Timur, dipilih secara purposive. Data primer diperoleh melalui wawancara mendalam dengan orang tua yang menerapkan metode *Parenting* Islam, sedangkan data sekunder diperoleh dari literatur relevan. Analisis data dilakukan secara induktif dengan teknik reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Keabsahan data diuji menggunakan triangulasi sumber, teknik, dan waktu.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode *Parenting* Islam efektif mengurangi kecanduan *Game Online* melalui lima pendekatan: (1) keteladanan (*Uswah Hasanah*) dengan mencontohkan perilaku positif dalam ibadah dan keseharian, (2) pembiasaan (al-'adah) melalui rutinitas keagamaan dan pembatasan waktu bermain *Game* dengan jadwal ketat, (3) nasihat (*Mauidzah Hasanah*) yang disampaikan secara lembut mengenai dampak negatif *Game Online*, (4) perhatian (al-mulahadzah) dengan meluangkan waktu berkualitas bersama anak, dan (5) hukuman edukatif (*Tadib*) seperti pengurangan hak istimewa disertai penjelasan. Faktor pendukung keberhasilan meliputi lingkungan sosial keagamaan yang kuat, kesadaran orang tua akan pentingnya pendidikan agama, dan keterlibatan langsung orang tua terutama ibu. Kendala yang dihadapi antara lain kurangnya pemahaman mendalam tentang konsep *Parenting* Islam secara konseptual, pengaruh kuat lingkungan digital dan teman sebaya, serta inkonsistensi dalam penerapan sanksi edukatif.

ABSTRACT

The Thesis entitled “Islamic *Parenting* Methods in Preventing Online Gaming Addiction in Children Aged 7-12 Years” Author Nabila Rahma Sania, NIM 126306211029, Advisor Febranti Putri Navion, M. Pd.

Keywords: Islamic *Parenting*, Online Games, Children (7-12 Years)

Online gaming addiction among children aged 7-12 years is a serious issue in the digital era, characterized by excessively long play durations of 4-5 hours per day or more than 30 hours per week. This condition is exacerbated by a lack of parental control over gadget usage, allowing children unrestricted play without time limits. This leads to significant negative impacts, including decreased interest in learning, school laziness, concentration difficulties, and physical health issues such as vision problems.

This research aims to identify the application of Islamic *Parenting* methods in preventing online gaming addiction in children aged 7-12 years, as well as the challenges and supporting factors in their implementation. The study employs a qualitative approach combining literature review and case studies. The research location in Dusun Bandem, Kendal Village, Kendal Subdistrict, Ngawi Regency, East Java, was selected purposively. Primary data were obtained through in-depth interviews with parents applying Islamic *Parenting* methods, while secondary data came from relevant literature. Data analysis was conducted inductively using data reduction, presentation, and conclusion drawing techniques. Data validity was tested through source, method, and time triangulation.

The results show that Islamic *Parenting* methods effectively reduce online gaming addiction through five approaches: (1) role modeling (*Uswah Hasanah*) by exemplifying positive behavior in worship and daily life, (2) habituation (al-'adah) via religious routines and strict *Game* play time limits, (3) gentle advice (*Mauidzah Hasanah*) on the negative impacts of online games, (4) attention (al-mulahadzah) by spending quality time with children, and (5) educational punishment (*Tadib*) such as reducing privileges with explanations. Supporting factors for success include a strong religious social environment, parental awareness of religious education's importance, and direct parental involvement, especially from mothers. Challenges include insufficient deep conceptual understanding of Islamic *Parenting*, strong influences from digital environments and peers, and inconsistencies in applying educational sanctions.

الملخص

أُعدت هذه الرسالة بعنوان ,,طرق التربية الإسلامية في منع إدمان ألعاب الفيديو عبر الإنترنت لدى الأطفال في سن 7-12 عامًا'' بواسطة نبيلة رحمة سانيا، رقم الطالب 1263062110 29، برعاية فبرنتي بوترى نيفيون، م. بيد.

الكلمات المفتاحية :.التربية الإسلامية، ألعاب الفيديو عبر الإنترنت-، الأطفال (712 عامًا)

يُعد إدمان ألعاب الفيديو عبر الإنترنت لدى الأطفال في سن 7-12 عامًا مشكلة خطيرة في عصر الرقمنة، يتميز بمدة لعب طويلة تصل إلى 4-5 ساعات يوميًا أو أكثر من 30 ساعة أسبوعيًا. يفاقم هذا الوضع نقص السيطرة الأبوية على استخدام الأجهزة، مما يؤدي إلى لعب الأطفال بحرية دون قيود زمنية. ويُسبب ذلك آثارًا سلبية كبيرة، بما في ذلك انخفاض الاهتمام بالدراسة، والكسل في الذهاب إلى المدرسة، وصعوبة التركيز، ومشكلات صحية جسدية مثل اضطرابات الرؤية.

تهدف هذه الدراسة إلى معرفة تطبيق طرق التربية الإسلامية في منع إدمان ألعاب الفيديو عبر الإنترنت لدى الأطفال في سن 7-12 عامًا، وتحديد العوائق والعوامل المساندة في تطبيقها. اعتمدت الدراسة على النهج النوعي من نوع دراسة المكتبة المدموجة مع دراسة حالة. تم اختيار موقع الدراسة في قرية باندیم، قرية كيندال، منطقة كيندال، مقاطعة نغاوي، جاوة الشرقية، بطريقة هادفة. حُصل على البيانات الأولية من خلال مقابلات عميقة مع الآباء الذين يطبقون طرق التربية الإسلامية، بينما جاءت البيانات الثانوية من الأدبيات ذات الصلة. أُجري تحليل البيانات بطريقة استقرائية باستخدام تقنيات تقليص البيانات، وعرضها، واستخلاص الاستنتاجات. تم اختبار صحة البيانات باستخدام الثلاثية في المصادر، والتقنيات، والزمن.

أظهرت نتائج الدراسة أن طرق التربية الإسلامية فعالة في تقليل إدمان ألعاب الفيديو عبر الإنترنت من خلال خمسة مداخل: (1) التقويم الحسن (القدوة الحسنة) بتجسيد السلوكيات الإيجابية في العبادة والحياة اليومية، (2) التعود (العادة) من خلال الروتين الديني وتقييد وقت اللعب بجدول صارم، (3) النصيحة الحسنة (الموعظة الحسنة) التي تُقدم بلطف حول الآثار السلبية لألعاب الفيديو، (4) الرعاية (الملاحظة) بتخصيص وقت نوعي مع الطفل، و(5) العقاب التأديبي (التأديب) مثل تقليص الامتيازات مع الشرح. تشمل العوامل المساندة للنجاح البيئة الاجتماعية الدينية القوية، ووعي الآباء بأهمية التعليم الديني، ومشاركة الآباء المباشرة خاصة الأمهات. أما العوائق فتشمل نقص الفهم العميق لمفاهيم التربية الإسلامية مفهوميًا، وتأثير البيئة الرقمية والأقران القوي، وعدم الثبات في تطبيق العقوبات التأديبية.