

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi digital yang pesat membawa dampak signifikan dalam kehidupan anak-anak dan remaja, salah satunya melalui fenomena *Game Online*. Kecanduan *Game Online* pada anak menjadi suatu masalah yang semakin mengkhawatirkan di era digital saat ini. Anak usia sekolah terutama usia 7-12 tahun, banyak yang mengalami peningkatan dalam bermain *Game Online*, yang ditandai dengan durasi waktu bermain yang sangat lama, bahkan mencapai 4-5 jam perhari atau lebih dari 30 jam per minggu<sup>1</sup>. Kondisi ini menjadi parah karena kurangnya control diri pihak orang tua terhadap penggunaan gadget, sehingga anak-anak bebas bermain tanpa batas waktu setelah aktivitas belajar selesai. Kecanduan *Game Online* menyebabkan dampak negatif yang signifikan seperti, menurunnya minat belajar, memiliki sikap malas untuk bersekolah, sulit konsentrasi, dan berkurangnya partisipasi dalam aktivitas sosial maupun keluarga<sup>2</sup>.

---

<sup>1</sup> Jubaidah Hasibuan and Aisyah Anggreni, "Fenomena Kecanduan *Game Online* Pada Remaja," *Learning Society: Jurnal CSR ...* 3, no. 1 (2022): 20–28.

<sup>2</sup> Andi Asywid Nur et al., *Fenomena Kecanduan Game Online Di Kalangan Remaja Pedesaan ( Studi Kasus Dua Desa Di Sulawesi Selatan )*, 2022, 391–402, <https://doi.org/10.47709/educendikia.v2i2.1690>.

Faktor penyebab kecanduan *Game Online* tidak hanya berasal dari diri anak itu sendiri, seperti kurangnya kontrol diri dan rasa penasaran, tetapi juga dipengaruhi oleh pola asuh orang tua yang kurang optimal, lingkungan sekitar, juga pengaruh teman sebaya. Orang tua yang sibuk bekerja dengan waktu yang panjang sering tidak mampu mengawasi anaknya secara maksimal, sehingga anak lebih leluasa bermain *Game Online* tanpa pembatasan yang jelas<sup>3</sup>. Tidak hanya mempengaruhi kesehatan mental, tetapi juga mendorong perkembangan perilaku negatif pada anak. Meskipun tidak banyak kasus, namun sering ditemukan pemain yang melakukan tindakan curang, seperti mencuri identitas pemain lain dengan berbagai cara seperti mengambil uang virtual, ataupun melucuti perlengkapan yang mahal milik pemain lainnya. Dampak negatif lainnya berupa pencurian waktu dimana anak-anak rela membolos sekolah demi bermain *Game Online*. Selain itu interaksi sosial dalam dunia *Game Online* seringkali diwarnai dengan penggunaan kata-kata kasar dan kotor<sup>4</sup>.

Perkembangan anak pada masa usia dini sekitar 2-6 tahun hingga usia sekolah dasar 6-12 tahun merupakan periode krusial yang sangat menentukan kualitas tumbuh kembang anak, baik secara fisik, kognitif, sosial-moral, maupun emosional. Periode ini bisa disebut dengan periode emas<sup>5</sup>. Dalam hal ini, anak yang ideal merupakan anak yang bisa melewati tahapan perkembangan

---

<sup>3</sup> Mochamad Fajar, *Kecanduan Game Online Pada Remaja*, 3, no. 3 (n.d.): 3995–4001.

<sup>4</sup> Erlangga Aji Kurniawan, "Upaya Orang Tua Muslim Dalam Mengatasi Dampak Buruk *Game Online* Pada Anak Melalui Penanaman Nilai-Nilai Agama Di Pekon Banjarsari Kecamatan Talang Padang Kabupaten Tanggamus" (UIN Raden Intan Lampung, 2022).

<sup>5</sup> Rahmad Maulana and Eva Imania Eliasa, "Eksplorasi Ciri Khas Dan Tugas Perkembangan Anak Usia Dini (2-6 Tahun): Implikasi Fisik, Kognitif, Dan Sosio-Emosi Dalam Pendidikan Dan Pengasuhan," *EDUCATIONAL : Jurnal Inovasi Pendidikan & Pengajaran* 4, no. 4 (2024): 239–52, <https://doi.org/10.51878/educational.v4i4.3404>.

sesuai dengan usianya, yang mencakup perkembangan aspek fisik, kognitif, sosial, moral maupun emosional. Untuk mencapai hal tersebut, maka dibutuhkan lingkungan yang sangat mendukung baik dari keluarga maupun sekolah, serta pola pengasuhan yang tepat dan stimulasi bertahap sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak. Lingkungan yang kondusif dan pola pengasuhan yang benar sangat penting dalam membantu anak melewati masa emas tumbuh kembang, sehingga anak mampu membentuk karakter, kendali diri, dan kebiasaan yang sehat.

Anak usia 2-6 tahun seharusnya mengalami perkembangan pesat pada motorik kasar dan halus mereka. Mulai dari berjalan, menggenggam sesuatu, dan menggambar. Mulai ada kemajuan kognitif berupa kemampuan pemecahan suatu masalah, serta terbentuknya empati dan interaksi sosial awal melalui bermain dan eksplorasi lingkungan<sup>6</sup>. Memasuki usia sekolah dasar pada usia 6-12 tahun perkembangan berlangsung pada aspek fisik yang terjadi pada tubuhnya dan kondisi motoriknya mulai berkoordinasi dengan tubuhnya, perkembangan kognitif mulai berpikir logis dan analitis, perkembangan sosial-emosionalnya mulai merasa mandiri dan mulai memahami nilai-nilai moral<sup>7</sup>. Pada tahap ini anak mulai mampu menggunakan logika dalam memecahkan suatu masalah nyata dan meningkatkan daya ingatnya, perhatian serta mulai ada peningkatan dalam bahasanya.

---

<sup>6</sup> Ibid.

<sup>7</sup> Ibid.

Orang tua sangat berperan krusial dalam pencegahan dan penanganan kecanduan *Game Online* pada anak, terutama jika dikaitkan dengan pendekatan *Parenting* islam yang menekankan nilai-nilai agama dan pembinaan karakter. Orang tua berfungsi sebagai pengawasan utama yang dapat memberikan batasan waktu dalam bermain game, memilihkan jenis *Game* yang sesuai dan tidak menimbulkan adiksi yang tinggi, serta mendampingi anak saat menggunakan gadgetnya agar anak tidak terjerumus dalam kecanduan<sup>8</sup>. Dalam konteks *Parenting* islam, peran orang tua tidak hanya sebatas pengawasan fisik saja, melainkan juga pembinaan spiritual dan moral yang menanamkan nilai-nilai keimanan, disiplin, dan tanggung jawab. Melalui komunikasi yang baik dan memberikan kasih sayang, orang tua dapat membimbing anak untuk mengalihkan perhatian dari *Game Online* ke aktivitas positif seperti beribadah, belajar, dan berinteraksi sosial secara sehat. Pendampingan ini bersifat penting agar anak memahami dampak negatif kecanduan *Game* dan mampu mengendalikan diri sesuai dengan ajaran islam.

Metode *Parenting* islam berakar dari sumber utama yakni Al-Qur'an dan Sunnah, yang memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan moral anak sesuai nilai-nilai keislaman<sup>9</sup>. Menurut Robiansyah, *Islamic Parenting* dirancang sebagai upaya membimbing keluarga agar hidup selaras dengan ajaran islam, menekankan pada peran orang tua sebagai pendidik yang sadar

---

<sup>8</sup> Dheri Hermawan dan Wahid Abdul, *Peran Orang Tua Dalam Mencegah Anak Kecanduan Bermain Game Online Di Era Digital*, 2, no. 5 (2021): 778–89.

<sup>9</sup> Maulana and Eliasa, "Eksplorasi Ciri Khas Dan Tugas Perkembangan Anak Usia Dini (2-6 Tahun): Implikasi Fisik, Kognitif, Dan Sosio-Emosi Dalam Pendidikan Dan Pengasuhan."

dengan nilai religius<sup>10</sup>. Secara umum, maksud dari *Parenting* islam adalah untuk menjadikan orang tua sebagai pendidik utama yang sadar spiritual dan moral, serta mampu menghadirkan dampak positif bagi anak. Sedangkan tujuan dari *Parenting* islam yaitu menghasilkan generasi yang beriman, berakhlak mulia, serta berperan aktif dalam membangun keluarga dan masyarakat yang berlandaskan nilai-nilai qur'ani dan sunnah. Metode yang digunakan meliputi keteladanan, nasehat, pembiasaan, perhatian maupun pengawasan, serta hukuman dan harapan.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Iqbal Bafadal (2021) yang meneliti tentang “*Parenting* Islam dalam Menekan Kecanduan *Game Online* pada Remaja”. Pada penelitian ini subjeknya merupakan remaja yang memiliki durasi waktu bermain *Game* harian mencapai 3-18 jam. Pendekatan pada penelitian ini menggunakan metode kualitatif yang mengambil data dengan cara interview, observasi dan dokumentasi. Pada penelitian tersebut mendapatkan hasil bahwa metode pengasuhan islami berupa keteladanan, kebiasaan, nasihat, perhatian, dan hukuman yang efektif dalam mengurangi ketergantungan bermain *Game Online*<sup>11</sup>. Berdasarkan penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa, terlalu lama dalam bermain *Game* dapat menimbulkan bahaya kecanduan, maka dari itu peran orang tua dalam metode *Parenting* islam sangat diperlukan oleh subjek untuk mencegah terjadinya kecanduan *Game Online*.

---

<sup>10</sup> Firman Robiansyah et al., “Islamic Parenting Dalam Mendidik Anak Di Era Modern Menurut Perspektif Islam,” *Jurnal Wanita Dan Keluarga* 5, no. 1 (2024): 79–92, <https://doi.org/10.22146/jwk.13672>.

<sup>11</sup> Iqbal Bafadal, “Parenting Islam Dalam Menekan Kecanduan *Game Online* Pada Remaja,” *Jurnal Penelitian Keislaman* 17, no. 1 (2021): 21–38, <https://doi.org/10.20414/jpk.v17i1.3470>.

Dengan metode keteladanan, nasihat, perhatian, maupun hukuman bisa menjadikan subjek dalam mengurangi kebiasaan bermain gamenya.

Fenomena dilapangan menunjukkan bahwa beberapa anak usia sekolah dasar di Dusun Bandem mengalami peningkatan dalam bermain *Game Online*. Mereka cenderung menggunakan waktu luangnya setelah pulang sekolah untuk bermain game. Umumnya orang tua di wilayah tersebut menyadari dampak negatif bermain *Game Online*. Namun, tingkat pengawasan dan kontrol orang tua masih sangat beragam, terutama faktor pekerjaan, keterbatasan pemahaman teknologi, dan kurangnya alternatif kegiatan yang bersifat positif di rumah.

Disisi lain, sebagian orang tua sudah mencoba untuk menerapkan nilai-nilai islam dalam pengasuhan. Seperti dengan memberikan contoh yang baik, membiasakan anak untuk ibadah dan belajar, memberi nasihat jika anak mulai ada peningkatan dalam bermain gamenya. Kecanduan *Game Online* pada anak usia dini sangat mengganggu perkembangan mereka. *Parenting* islam di nilai efektif karena membentuk karakter anak sejak kecil. Penelitian sebelumnya lebih banyak menyoroti kecanduan *Game Online* pada remaja, usia anak-anak (7-12 tahun) belum banyak dikaji secara mendalam. Padahal usia ini merupakan fase penting dalam pembentukan karakter anak.

Focus penelitian ini untuk mengkaji bagaimana bentuk dan implementasi metode *Parenting* islam yang dilakukan oleh orang tua dalam mencegah perilaku kecanduan *Game Online* pada anak usia anak-anak, serta pada efektivitas pendekatan tersebut dalam membentuk kontrol diri dan

kebiasaan sehat anak dalam menggunakan teknologi digital. Sehingga focus ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai peran dan strategi orang tua dalam menerapkan metode *Parenting* islam sebagai bentuk pencegahan terhadap kecanduan *Game Online* pada usia anak-anak. Berdasarkan penjelasan diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Metode *Parenting* Islam dalam Mencegah Kecanduan *Game Online* pada Anak-Anak Usia 7-12 Tahun”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pemaparan yang telah disampaikan diatas, dirumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana penerapan metode *Parenting* islam dalam mencegah kecanduan *Game Online* pada anak-anak usia 7-12 tahun?
2. Apa saja kendala dan faktor pendukung dalam penerapan metode *Parenting* islam?

## **C. Tujuan Penelitian**

Terdapat beberapa tujuan sebagai berikut :

1. Mengetahui penerapan metode *Parenting* islam dalam mencegah kecanduan *Game Online* pada anak-anak usia 7-12 tahun.
2. Mengidentifikasi kendala dan faktor pendukung penerapan metode *Parenting* islam dalam mencegah kecanduan *Game Online* pada anak.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan masalah diatas, terdapat manfaat penelitian antara lain :

##### **1. Secara Teoritis**

Diharapkan penelitian ini dapat menambah literatur ilmiah mengenai *Parenting* islam dalam mencegah kecanduan *Game Online* pada anak. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada perkembangan ilmu pendidikan maupun sosial, khususnya dalam bidang bimbingan dan konseling islam. Penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi dasar untuk penelitian selanjutnya yang lebih mendalam mengenai kecanduan *Game Online* dan dampaknya pada anak-anak serta metode aktif untuk mencegahnya.

##### **2. Secara Praktis**

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