

**POLA KOMUNIKASI DAKWAH ORANGTUA TERHADAP ANAK
DALAM MENGURANGI KECANDUAN GAME ONLINE DI
LINGKUMGAN SDN 6 RATOLINDO
KAB TOJO UNA-UNA**



SKRIPSI

*Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Sosial
(S.Sos) Pada Jurusan Komunikasi Dan Penyiaran Islam Fakultas Ushuluddin Adab Dan
Dakwah Universitas Islam Negeri Datokarama Palu*

Oleh:

TASLIM R MAPU
NIM: 18.4.10.0020

**FAKULTAS USHULUDDIN ADAB DAN DAKWAH UNIVERSITAS
ISLAM NEGERI DATOKARAMA PALU**

2022

HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING

skripsi yang berjudul “Pola Komunikasi Dakwah Orangtua Terhadap Anak Dalam Mengurangi Kecanduan *Game Online* di SDN 6 Ratolindo Kab Tojo Una-Una” oleh mahasiswa atas nama TASLIM R. MAPU NIM: 18.41.000.20, mahasiswa Program Komunikasi Penyiaran Islam (KPI) Fakultas Ushulludin Adab dan Dakwah (FUAD) Universitas Islam Negeri (UIN) Datokarama Palu, setelah dengan seksama meneliti dan mengoreksi proposal skripsi yang bersangkutan, maka masing-masing pembimbing memandang bahwa proposal skripsi tersebut telah memenuhi syarat ilmiah untuk diseminarkan.

Palu, 1 Juli 2022 M
1 Dzulhijah 1443 H

PEMBIMBING I,

PEMBIMBING II,



Taufik, S.Sos.L., M.S.I
NIP : 198003182006041003

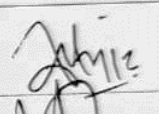


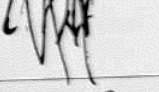



Muhammad Najmudin, M.I.Kom
NIP : 198608142019031002

PENGESAHAN SKRIPSI


Skripsi Saudara TASLIM R MAPU NIM.18.4.10.0020 dengan judul "Pola Komunikasi Dakwah Orangtua Terhadap Anak Dalam Mengurangi Kecanduan Game Online Di Lingkungan Sdn 6 Ratolindo Kabupaten Tojo Una-Una. Yang telah diujikan dihadapan dewan penguji Universitas Islam Negeri (UIN) Datokarama Palu pada tanggal 13 Februari 2023 M, yang bertepatan dengan tanggal 21 Rajab 1444 H dipandang bahwa skripsi tersebut telah memenuhi kriteria penulisan karya ilmiah dan dapat diterima sebagai persyaratan guna memperoleh Gelar Sarjana Sosial (S.Sos) Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam dengan beberapa perbaikan

DEWAN PENGUJI

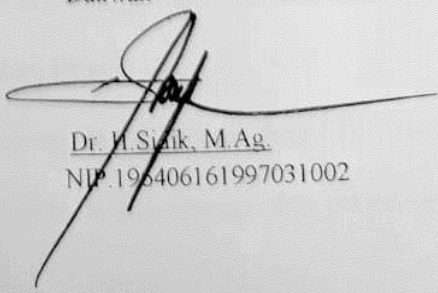
| Jabatan | Nama | Tanda Tangan |
|---------------|---|---|
| Ketua | ANDI MUTIA SARI HANDAYANI, S.Psi.,M.Psi |  |
| Munaqisy I | Dr. ADAM, M.Pd.,M.Si |  |
| Munaqisy II | SAMSINAS, S.Ag.,M.Ag |  |
| Pembimbing I | MUHAMMAD NAJAMUDDIN, S.Sos.,M.I.Kom |  |
| Pembimbing II | TAUFIK, S.Sos.,M.Si |  |

MENGETAHUI :

Ketua Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam


Andi Mutia Sari Handayani, S.Psi.,M.Psi
NIP.198710092018012001

Dekan Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah


Dr. H. Sa'ik, M.Ag.
NIP.196406161997031002

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ، وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ س

يَدِينَا مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِهِ وَاصْحَبِهِ أَجْمَعِينَ. أَمَّا بَعْدُ

Puji syukur Penulis panjatkan kehadiran Allah Swt, yang telah melimpahkan rahmat dan pertolongannya. Sehingga Penulis, dapat menyelesaikan penulisan Skripsi ini. Shalawat dan salam semoga tetap terlimpahkan kepada Nabi Muhammad Saw yang telah menuntun manusia menuju jalan kebahagiaan hidup

di dunia dan di akhirat.

Penyusunan Skripsi ini adalah Pola komunikasi dakwah orangtua terhadap anak dalam mengurangi kecanduan game online di lingkungan SDN 6 Ratolindo kab. Toju Una-Una. Penyusun menyadari bahwa, penyusunan Skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan, bimbingan dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati pada kesempatan ini Penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Teristimewa penulis haturkan ucapan terimakasih kepada Ayahanda Rahmad Mapu, Ibunda Hapsah L Sadu dan seluruh keluarga yang tercinta yang banyak membantu Penulis, baik secara materil, moril dan spiritual sejak dari awal studi hingga tahap penyelesaian studi Penulis.
2. Bapak Prof. Dr. H. Sagaf S. Pettalongi, M.Pd, selaku rektor UIN Datokarama Palu yang telah banyak meluangkan waktu, tenaga dan pikirannya guna meningkatkan kualitas UIN Datokarama Palu yang berada di bawah kepemimpinannya.
3. Bapak Dr. H. Sidik, M.Ag selaku Dekan Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah UIN Datokarama Palu, Bapak Mokh. Ulil Hidayat, S.Ag., M.Fi.I, selaku wakil Wakil Dekan Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah UIN Datokarama Palu Bapak Dr. Syamsyuri, S.Ag., M.Ag,Ibu selaku Wakil Dekan 2 Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah Dr. Hj. Nurhayati, S.Ag., M.Fil.I selaku Wakil Dekan 3 dan kerjasamanya, yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menimba ilmu di UIN Datokarama Palu.
4. Ketua dan Sekretaris Jurusan Komunikasi dan penyiaran Islam, Fakultas Ushuliddin Adab dan Dakwah UIN Datokarama Palu.

5. Bapak Taufik, S.Sos,I, M,S,I. dan Bapak Muhammad Najmuddin S.Sos, M.I.Kom . masing-masing sebagai pembimbing I dan pembimbing II yang telah berupaya memberikan bimbingannya dan arahan dalam rangka menyelesaikan Skripsi ini.
6. Bapak Dr. Adam, M.Pd., M.S.I dan Ibu Samsinas, S.Ag., Ma selaku penguji utama I dan II.
7. Bapak Rifai, SE., MM. selaku kepala perpustakaan UIN Datokarama Palu dan petugas perpustakaan UIN Datokarama Palu yang telah memberikan kesempatan kepada penulis sarta fasilitas berupa berbagai literatur yang dibutuhkan Penulis mengikuti rutinitas akademik.
8. Seluruh Dosen dan Karyawan UIN Datokarama Palu, yang dengan ikhlas memberikan pengajaran dan pelayanan selama Penulis mengikuti rutinitas akademik baik secara bertatap muka, maupun kuliah online (Daring).
10. Daftar Informan telah banyak membantu memberikan data yang dibutuhkan penulis.
11. Seluruh rekan yang telah banyak memberikan sumbangsinya baik materi maupun dorongan moril kepada Penulis, sehingga Skripsi ini dapat terselesaikan.

Akhirnya, kepada semua pihak, Penulis senantiasa mendoakan semoga segala bantuan yang telah diberikan kepada Penulis mendapat balasan yang tak terhingga dari Allah Swt.

Palu, 25 Januari
2023M

03 Jumadil Akhir
1443 H

Peneliti

TASLIM R MAPU
NIM. 18.4.10.0020.

DAFTAR ISI

| | |
|---|------|
| HALAMAN SAMPUL..... | i |
| HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI..... | ii |
| HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING..... | iii |
| HALAMAN PENGESAHAN..... | iv |
| KATA PENGANTAR..... | v |
| DAFTAR ISI..... | viii |
| DAFTAR TABEL..... | xi |
| DAFTAR GAMBAR..... | xii |
| DAFTAR LAMPIRAN..... | xiii |
| ABSTRAK..... | xiv |
| BAB I PENDAHULUAN | |
| A. Latar Belakang Masalah..... | 1 |
| B. Rumusan dan Batasan Masalah..... | 3 |
| C. Tujuan dan Manfaat Penelitian..... | 4 |
| D. Penegasan Istilah..... | 5 |
| E. Garis-garis besar isi..... | 6 |
| BAB II KAJIAN PUSTAKA | |
| A. Penelitian Terdahulu..... | 8 |
| B. Kajian Teori..... | 10 |
| C. Pengertian Pola Komunikasi Dakwah..... | 10 |
| D. Dakwah Islam..... | 13 |
| E. Unsur-unsur Dakwah..... | 15 |
| F. Keluarga dan Anak..... | 20 |
| G. Pengertian Game Online..... | 23 |

BAB III METODE PENELITIAN

| | |
|------------------------------------|----|
| A. Jenis Penelitian..... | 29 |
| B. Lokasi Penelitian..... | 30 |
| C. Kehadiran Penelitian..... | 30 |
| D. Data Dan Sumber Data..... | 31 |
| E. E. Teknik Pengumpulan Data..... | 32 |
| F. Teknik Analisis Data..... | 33 |
| G. Keabsahan Data..... | 35 |

BAB IV HASIL PENELITIAN

| | |
|---|----|
| A. Gambaran Umum..... | 38 |
| 1. Sejarah dan Profil SD Negeri 6 Ratolindo..... | 38 |
| 2. Letak Geografis SD Negeri 6 Ratolindo..... | 40 |
| 3. Visi dan Misi SD Negeri 6 Ratolindo | 40 |
| 5. Keadaan Guru | 41 |
| 6. Keadaan Siswa | 43 |
| 7. Keadaan Sarana Dan Prasarana | 44 |
| B. Hasil Penelitian..... | 48 |
| 1. Pola Komunikasi Dakwah Orangtua Terhadap Anak Dalam mengurangi Kecanduan Game Online Di Lingkungan SD Negeri 6 Ratolindo Kab.Tojo Una Una..... | 48 |
| 2. Faktor Pendukung Dan Penghambat Dalam Pola Komunikasi Dakwah Orangtua Terhadap Anak Dalam Mengurangi Kecanduan Game Online Di Lingkungan SD Negeri 6 Ratolindo Kab.Tojo Una-Una..... | 54 |

BAB V PENUTUP

| | |
|--------------------|----|
| A. Kesimpulan..... | 61 |
| B. Saran..... | 62 |

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

DAFTAR TABEL

- 1. Tabel Data Guru SD Negeri 6 Ratolindo**
- 2. Tabel Data Siswa SD Negeri 6 Ratolindo**
- 3. Tabel Sarana dan Prasarana SD Negeri 6 Ratolindo DAFTAR GAMBAR**
 - 1. Gambar wawancara bersama kepala sekolah**
 - 2. Gambar wawancara bersama guru**
 - 3. Gambar wawancara bersama operator/Tu sekolah**
 - 4. Gambar wawancara bersama bersama orangtua siswa**
 - 5. Gambar wawancara bersama siswa**
 - 6. Gambar gedung sekolah**
 - 7. Gambar pengantaran surat penelitian**
 - 8. Gambar perpustakaan**

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran

- 1. Pedoman Wawancara**
- 2. Data Informan**
- 3. Pengajuan Judul Skripsi**
- 4. Penunjukan pembimbing skripsi**
- 5. Surat izin penelitian**
- 6. Surat keterangan penelitian**
- 7. Dokumentasi**
- 8. Daftar riwayat hidup**

ABSTRAK

Nama Penulis : Taslim R Mapu
Nim : 184100020
Fakultas/Jurusan : Ushuluddin Adab dan Dakwah / KPI
Judul Skripsi : **Pola Komunikasi Dakwah Orang Tua Terhadap Anak Dalam Mengurangi Kecanduan Game Online di Lingkungan SD Negeri 6 Ratolindo.**

Penelitian ini berjudul pola komunikasi dakwah orang tua terhadap anak dalam mengurangi kecanduan *game online* di lingkungan SD Negeri 6 Rarolindo. Komunikasi interpersonal merupakan proses pertukaran informasi antara seseorang dengan orang lain secara tatap muka, seperti halnya yang terjadi dalam komunikasi antara orang tua dengan anak. Penelitian ini dilakukan untuk menjelaskan tentang bagaimana pola komunikasi yang terjadi antara orang tua dengan anak dalam mengatasi pecandu *game online*.

Adapun jenis penelitian ini bersifat lapangan dan memberikan gambaran realitas sesungguhnya yang terdapat di lapangan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini merupakan penelitian kualitatif, dengan menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif yang mengumpulkan data melalui observasi dan wawancara dengan orang tua dari anak yang menjadi pecandu *game online*.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pola komunikasi orang tua terhadap anak pecandu *game online* diantaranya pola komunikasi interpersonal dengan bahasa verbal. Pola komunikasi interpersonal yang dibangun oleh para orangtua dalam mendidik anak terjadi karena kurang pendekatan komunikasi orangtua dengan anak. Didalam sebuah hubungan antara orang tua dengan anaknya yang pecandu *game online* tersebut selalu terjadi kontradiksi di dalam karena keinginan yang berbeda antara orang tua dan anak

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Game online adalah sebuah jenis video permainan yang hanya dapat dijadikan apabila suatu perangkat yang digunakan untuk bermain *game* terhubung dengan jaringan internet, apabila seseorang yang ingin bermain *game online* maka perangkat yang ia miliki itu harus dengan jaringan internet jika tidak terhubung, maka yang akan terjadi *game online* itu tidak dimainkan.¹ Pemain *game online* terdiri dari semua kalangan baik itu pelajar mulai dari SD, SMP, SMA mahasiswa maupun orang dewasa namun yang paling mendominasi adalah kaum pelajar, mereka sering memainkan suatu *game online* dengan berlebihan yang tentunya akan membawa dampak bagi mereka, bahkan tidak sedikit dari mereka yang berubah menjadi pecandu *game* sehingga lupa pada waktu, bahkan lupa pada jati diri mereka. Waktu yang semestinya dipergunakan untuk bermain dengan teman biasanya atau belajar telah disita demi bisa duduk berlama-lama untuk bermain *game*.²

Dampak *game online* tersebut bisa saja mempengaruhi prestasi dan perilaku anak yang mengarah pada perilaku penyimpangan sosial. Banyak anak-anak yang gemar bermain *game* mengalami penurunan prestasi, mengalami

1

masalah dengan gangguan jiwa, dan bahkan terjerumus untuk melakukan tidak kriminal³. Bagaimana di jelaskan dalam jelaskan dalam QS An-nisa ayat 9:

¹ <http://repo.iain-tulungagung.ac.id> (7 Juli 2022)

² Sri Wahyuni, Pengaruh Permainan *Game Online* Terhadap Perilaku Menyimpang Anak SD Inpres Buttatianang II, Rappojawa, Kec. Tallo, Makassar

³ Ibid

اللَّٰلِئَلِيَّتَٰتِ ۗ هُنَّ حَٰفِوٰتٌ لِّعَٰفِ اِصْحٰبِ ذُرِّيَّتِهِنَّ ۗ خَلْفَهُنَّ مِنْ تَرَفِ الْمَنَٰزِلِ
الَّذِيْنَ وَلِيخْشَ وَلِيَقُوْلُوْا سَدِيْدًا قَوْلًا

Terjemahnya: "Dan hendaklah takut kepada Allah orang-orang yang seandainya meninggalkan di belakang mereka anak-anak yang lemah, yang mereka khawatir terhadap (kesejahteraan) mereka. Oleh sebab itu hendaklah mereka bertakwa kepada Allah⁴

Surat an-Nisa ayat 9 tersebut secara jelas menetapkan kehati-hatian dalam urusan anak keturunan yang lemah dan mengkhawatirkan.

Ada seorang anak yang bernama sahrul dan dua teman lainnya mengakibatkan terjadinya lupa batas waktu karena dengan keasyikan bermain sampai orang sudah azan mereka saja masih teriak-teriak bahkan mencaci temannya karena tidak kompak dalam bermain *game online (FreeFire)* dan anak tersebut sudah berapa kali dimarahi oleh orang tua nya. Kecanduan bermain *game online* merupakan salah satu perilaku negatif bagi anak, dan tentunya akan membuat anak menjadi lemah. Banyaknya waktu yang dihabiskan hanya untuk bermain *game online* akan berpengaruh terhadap perilaku anak antara lain malas belajar, bolos sekolah, dan sering telat datang kesekolah. Penyimpangan yang telah dilakukan siswa akibat dari bermain *game online* yaitu berlaku tidak jujur. Kebiasaan tidak jujur ini dilakukan siswa karena masih meminta uang jajan ke orang tua, sehingga jika siswa tidak jujur untuk mengatakan dengan secara langsung kepada orang tua untuk bermain *game online*, tentu orang tua akan sulit.

Cambridge Dictionary berpendapat bahwa kecanduan adalah menyukai sesuatu yang terlalu banyak dan melakukan atau memiliki itu secara berlebihan.⁵ Oleh karena itu *game online* memberikan hiburan bagi siswa dan tantangan untuk memainkannya sehingga menjadi salah satu hal yang sangat di sukai oleh siswa dalam memainkan *game online*. *Game online* merupakan memainkan *game online* dengan secara berlebihan sehingga menjadikan *game online* sebagai fokus utama dan mendapatkan perhatian yang baik dari yang lain tanpa memikirkan hal lain yang akan di kerjakan. Perubahan perilaku siswa yang mengalami kecanduan game online mungkin tidak terasakan oleh diri sendiri, namun dapat dirasakan oleh orang disekitar lingkungan mereka terutama pada orang tua. Pada dasarnya perilaku manusia dibentuk oleh lingkungan sosialnya. Menurut Kartono, perilaku merupakan segala aktivitas, perbuatan, serta penampilan diri seseorang yang dilakukan dalam kehidupan sehari-hari.⁶

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pernyataan latar belakang yang telah dijelaskan di atas, maka rumusan masalah yang akan diteliti adalah

⁴ Kementerian Agama RI (KEMENAG). "Quran Kemenag." *Situs Resmi Kemenag*. <https://quran.kemenag.go.id/> (5 juli 2022)

⁵ <http://researchgate.net>

⁶ <http://repository.uin-suska.ac.id>

1. Bagaimana pola komunikasi dakwah orangtua terhadap anak dalam mengurangi kecanduan *game online* di lingkungan SDN 6 Ratolindo, Kab.Tojo Una-Una?
2. Apa saja faktor penghambat dan pendukung dalam pola komunikasi dakwah orangtua, terhadap anak dalam mengurangi kecanduan *game online* di lingkungan SDN 6 Ratolindo, Kab.Tojo Una-Una?

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang penulis susunan diatas, penelitian bertujuan :

- a. Untuk mengetahui bagaimana pola komunikasi dakwah orang tua terhadap anak dalam mengurangi kecanduan *game online* di lingkungan SDN 6 Ratolindo Kab. Tojo Una-Una.
- b. Untuk mengetahui apa saja faktor penghambat dan pendukung dalam pola komunikasi dakwah orangtua terhadap anak dalam mengurangi kecanduan *game online* di lingkungan SDN 6 Ratolindo Kab. Tojo Una-Una.

2. Manfaat penelitian

Manfaat penelitian ini terdiri atas dua yakni:

a. Manfaat teoritis

Secara umum penelitian ini diharapkan dapat memeberikan dukungan terhadap penelitian yang dilakukan sebelumnya. Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya dan untuk ikut serta dalam melakukan pengembangan ilmu pengetahuan tentang komunikasi dakwah keluarga terhadap anak serta mengembangkan komunikasi dakwah keluarga pada umumnya, dan komunikasi dakwah keluarga terhadap anak khususnya bagi anak di SDN 6 Ratolindo yang kecanduan bermain *game online*.

b. Manfaat praktis

Setiap keluarga mempunyai kewajiban untuk peduli terhadap anaknya, saling membantu jika memang mampu untuk membantu sehingga kehidupan akan lebih berguna. Dengan adanya pola komunikasi dakwah keluarga terhadap anak diharapkan dapat membentuk generasi yang berwawasan dan memiliki semangat belajar.

D. Penegasan istilah

1. Pola Komunikasi Dakwah

Pengertian pola komunikasi merupakan kata yang berasal dari kata pola dan komunikasi. Pola berarti corak, model, sistem, cara kerja, jadi pola komunikasi sama dengan model komunikasi, yaitu rancangan gambaran suatu proses komunikasi secara realistis disesuaikan dengan bentuk-bentuk komunikasi.

Pengertian dakwah itu sendiri Syaikh Ali Makhfudz mendefinisikan dakwah dalam kitabnya *Hidayatul Mursyidin*, dakwah islam yaitu; mendorong manusia agar berbuat kebaikan dan mengikuti petunjuk (hidayah), menyeru mereka berbuat kebaikan dan mencegah mereka dari kemungkaran, agar mereka mendapat kebahagiaan di dunia dan akhirat *Al-wafa Almuttaqin* melanjutkan, sebenarnya dakwah itu sendiri adalah komunikasi, dakwah tanpa komunikasi tidak akan mampu berjalan menuju target target yang diinginkan, demikian komunikasi tanpa dakwah akan kehilangan nilai-nilai ilahi dalam kehidupan. Dari sekian banyak definisi dakwah ada sebuah definisi yang menyatakan bahwa, dakwah adalah proses komunikasi efektif dan kontinyu, yang bersifat umum dan rasional, dengan menggunakan cara-cara ilmiah dan sarana yang efisien, dalam mencapai tujuan-tujuannya. Apabila kita mendengar kata *tabligh* (juru dakwah) terlintas dalam fikiran usaha-usaha yang telah ditempuh kaum muslimin sejak dahulu kala untuk menyiarkan dakwah dan menyampaikan ajaran agama.⁷

2. Game Online

Secara bahasa, game berasal dari bahasa inggris yaitu *games* yang artinya permainan. Dalam bahasan ini, permainan adalah sebuah video yang dapat dimainkan oleh pemain melalui alat permainan seperti komputer atau laptop, *gadget/smartphone* dan konsol. Sedangkan secara terminologi *game online* berasal dari dua kata, yaitu *game* dan *online*. *Game* adalah permainan dan *online* adalah terhubung dengan internet. *Game* adalah aktivitas yang dilakukan untuk fun atau kesenangan, yang memiliki aturan sehingga ada yang menang dan ada yang kalah.⁸

3. SDN 6 Ratolindo

SDN 6 Ratolindo yang terletak di Jl. Almahdali, kelurahan uemalingku kecamatan ratolindo Propinsi Sulawesi tengah yang berstatus negeri yang akreditasnya B.

E. Garis-garis besar Isi

Sebagai awal atau gambaran proposal ini, maka penulis perlu menggunakan garis-garis besar proposal ini yang bertujuan agar menjadi informasi awal terhadap masalah yang akan diteliti. Isi proposal ini terdiri dari tiga bab yang masing-masing bab memiliki pembahasan sendiri sendiri. Untuk mengetahui isi pembahasan dari tiga tersebut, maka dibawah ini akan dikemukakan garis-garis besar dengan uraian sebagai berikut:

⁷ Baydura, "Pola Komunikasi Dakwah Komunitas Aksi (Akademi Sahur Indonesia)." (Skripsi Tidak diterbitkan, Jurusan Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik, UNISMUH Sumatera Utara, Medan, 2020)

⁸ Agung Salim, "Pengaruh *Game Online* Terhadap Perilaku Belajar Mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Alauiddin Makasar, 2016

Bab I pendahuluan yang menjelaskan latar belakang, yakni beberapa hal yang melatar belakangi penulis untuk meneliti dan mengkaji masalah tersebut. Selanjutnya rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, kemudian selanjutnya terdapat pengertian judul yakni penjelasan atas kata dan istilah yang terdapat dalam judul kemudian diartikan secara komprehensif atau menyeluruh serta garis-garis besar proposal.

Bab II, kajian pustaka membahas kajian kajian teoritis yang akan menjadi acuan dalam penelitian ini. Bab ini terdiri dari uraian tentang pengertian, fungsi, unsur dan proses.

Bab III metode penelitian, sebagai syarat mutlak keilmiahan penulisan yang akan penulis lakukan.

Bab IV Hasil Dan Pembahasan: yaitu mencakup pembahasan tentang gambaran umum tentang Pola Komunikasi Dakwah Orang Terhadap Anak dalam mengurangi kecanduan game online dilingkungan Sekolah Dasar Negeri 6 Ratolindo kab. Tojo Una-una.

Bab V Penutup: Pada bab ini berisi penjelasan mencakup pemaparan akhir berupa kesimpulan dan saran

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Penulis tidak menemukan penelitian dengan judul yang sama seperti seperti judul penulis sekarang. Namun penulis mengangkat beberapa penelitian sebagai referensi dalam memperkaya bahan kajian pada penelitian ini dan dan juga dapat melihat perbedaan, persamaan serta kelebihan penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan Berikut merupakan penelitian terdahulu dari beberapa judul skripsi dan jurnal terkait dengan penelitian yang dilakukan penelitian sekarang.

Pada tahun 2021, Nuraeni, NPM 102271105917, dengan judul “ Pola komunikasi interpersonal dalam mebentuk akhlak siswa SMP Muhammadiyah

cereng desa golo,” penelitian ini adalah jenis peneliti yaitu jenis analisis kualitatif, penelitian ini menunjukkan bahwa peran komunikasi interpersonal yang diterapkan dalam proses pembentukan akhlak siswa cukup berhasil, itu dapat dilihat dari perkembangan para siswa serta para guru dalam menyampaikan tata tertib kepada para siswa, bagaimana guru mendampingi siswa secara maksimal serta bagaimana cara beliau menyikapi dan menyelesaikan berbagai macam problem yang terjadi ditengah para siswa.⁹

9

pada tahun 2014, Walem, NPM 1041010042, dengan judul “pola komunikasi dakwah dalam pembinaan akhlak remaja desa sukanrgara kecamatan tanjung bintang lampung selain, berisi tentang bagaimana pola komunikasi da,i dalam pembinaan akhlak remaja. Karena permasalahan diangkat berdasarkan asumsi bahwa teliti adanya indikasi dibentuk moral dikalangan remaja mengakibatkan kurangnya guna remaja terhadap

⁹ Nuraeni Srilestari,” *Peran komunikasi antara interpersonal dalam membentuk akhlak siswa SMP Muhammadiyah Cereng Desa Golo SengangKecamatan Sano Nggoang Kabupaten Manggarai*”, Jurusan Komunikasi Penyiaran Islam, Univrsitas Muhammadiyah Makasar, 2021

orang tua. Penelitian ini adalah analisis kualitatif yaitu guna bagaimana metode seorang komunikator terhadap komunikator dalam pembentukan karakter yang baik¹⁰.

Berdasarkan hasil penelitian pengamatan dengan skripsi sebelumnya, tampak bahwa penelitian hasil akan penulis lakukan dengan penelitian-penelitian sebelumnya dan atas pertimbangan-pertimbangan bahwa pola komunikasi orang tua dan sekolah untuk meningkatkan kualitas kepribadian anak SDN 6 Ratolindo, Kab.tojo una-una. Dalam penelitian ini belum pernah ada penelitian yang berkaitan dengan pola komunikasi dakwah keluarga terhadap anak mengenai game online. Perbedaan penelitian diatas dengan yang dilakukan penulis terletak pada subjek penelitiannya. Sedangkan objek penelitian yaitu keluarga, guru. Adapun jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian kualitatif. Dan penulis hanya membahas tentang pola komunikasi keluarga dan sekolah.

B. Kajian Teori

1. Pengertian Pola Komunikasi Dakwah

Pola komunikasi merupakan hal yang penting bagi kegiatan kelompok, salah satu karakteristik dari hampir semua kelompok adalah bahwa beberapa orang berbicara terlalu banyak dan yang lain terlalu sedikit, situasi sekeliling tampaknya tidak banyak mempengaruhi pola seperti ini. Aspek yang paling menarik dari gejala ini adalah bahwa hal itu berlangsung tanpa peduli seberapa besar ukuran kelompok, tanpa memperhatikan jumlah anggota, komunikasi akan mengikuti pola yang sangat teratur yang dapat disajikan dengan sebuah fungsi logaritma.¹¹¹² Komunikasi juga dapat dikatakan sebagai sebuah proses yang melibatkan individu dalam sebuah hubungan dan interaksi (Rundengan, 2013:

4).¹²

Dakwah adalah sebagai intepretasi konvensional yang umum berlaku pada umat islam. Diartikan secara pragmatis dengan *tabligh* yaitu aktifitas penyampaian ajaran islam baik secara lisan maupun secara tulisan. Konsepsi dakwah bahwa masyarakat adalah sebuah sasaran yang harus diubah baik secara individual atau secara kelompok, kelemahan *Mad'u* adalah suatu kewajiban yang harus diketahui oleh *Da'i* supaya apa yang disampaikan oleh *Da'i* sesuai dengan keadaan.¹³

Dakwah adalah suatu proses penyampaian, ajakan atau seruan kepada orang lain atau kepada masyarakat agar mau memeluk, mempelajari, dan mengamalkan ajaran agama secara sadar, sehingga membangkitkan dan mengembalikan potensi fitri orang itu, dan

¹⁰ Walem, *pola komunikasi dakwah dalam pembinaan akhlak remaja desa sukanegara kecamatan tanjung bintang lampung selatan*, Jurusan komunikasi penyiaran islam IAIN raden intan, Bandar lampung, 2014, hal, 7.

¹¹ Suriati, *Pola Komunikasi Dakwah Islamiyah di Kabupaten Sinjai*, Vol 06 No.1 (Juni

¹²): <http://blasemarang.kemenag.go.id/journal/index.php/smart> (1 Juli 2022) ¹²

Ibid 9

¹³ Ibid

dapat hidup bahagia di dunia dan akhirat. Hakekat yang paling penting adalah adanya keyakinan atau kepercayaan bahwa Allah hanya satu dan tiada satu pun yang dapat menyamai-nya, sehingga mau melaksanakan perintah-nya. Hukum dakwah adalah wajib *a'in*, dalam arti wajib bagi setiap muslim untuk berdakwah sesuai dengan apa yang ia ketahui. Obyek dakwah dengan urutan kepada diri sendiri, keluarga, sanak keluarga dekat atau sanak famili, sebagian kelompok, kepada seluruh umat manusia. Berdakwah perlu menggunakan metode, yaitu cara dakwah yang teratur dan terprogram secara baik agar maksud mengajak melaksanakan ajaran-ajaran agama

Islam dengan baik dan sempurna. Metode dakwahnya dengan Hikmah,

Maw'izhah Hasanah, berdiskusi atau tukar pikiran dengan cara yang baik, menyampaikan sautu kisah, perumpamaan, tanya jawab, dan keteladanan yang baik.¹⁴

Untuk memahami dakwah secara terminologi (istilah), para ahli atau ulama telah memberikan batasan sesuai dengan sudut pandang mereka masing-masing. Dari sekian banyak definisi yang dikemukakan para ahli, beberapa definisi berikut ini dianggap dapat mewakili (*representative*) dari definisi yang ada. 1) Syekh Ali Mahfuzh mendefinisikan dakwah Mendorong (memotivasi) manusia untuk melakukan kebaikan dan mengikuti petunjuk dan menyuruh mereka berbuat makruf dan mencegah dari perbuatan mungkar agar mereka memperoleh

kebahagiaan dunia dan akhirat.¹⁵

2) Menurut A. Hasjmy, dakwah Islamiyah yaitu memiliki kesamaan dengan pengertian *fi sabilillah*, sehingga memiliki implikasi yang sangat luas, karena kemudian A. Hasjmy memaknai dakwah islamiyah sebagai keuniversalan ajaran islam yang meliputi keimanan, sosial, politik, akhlak, kepribadian dan kemanusiaan.¹⁶

3) Menurut M. Arifin, dakwah mengandung pengertian sebagai suatu kegiatan ajakan baik dalam bentuk lisan, tulisan, tingkah laku dan sebagainya yang dilakukan secara sadar dan berencana dalam usaha memengaruhi orang lain baik secara individual maupun secara kelompok agar supaya timbul dalam dirinya suatu pengertian, kesadaran, sikap penghayatan serta pengamalan, terhadap ajaran agama sebagai *massage* yang disampaikan kepadanya tanpa ada unsur unsur paksaan.¹⁷

¹⁴ "UNISMUH," Situs Resmi Universitas Muhammadiyah Surakarta. <https://publikasiilmiah.ums.ac.id/handle/11617/904>. (28 Juni 2022)

¹⁵ Bayudra, *Pola Komunikasi Dakwah Komunitas Aksi*, Jurusan Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, UNISMUH, Sumatera Utara, 2020

¹⁶ <http://s3pi.ummy.ac.id>, (7 Juli 2022)

¹⁷ <http://repository.uinbanten.ac.id>

4) Abdul Munir Mulkan, mengatakan bahwa dakwah adalah mengubah umat dari suatu situasi kepada situasi lain yang lebih baik di dalam segala segi kehidupan dengan tujuan merealisasikan ajaran islam di dalam kenyataan hidup sehari-hari, baik bagi kehidupan seorang pribadi, kehidupan keluarga maupun masyarakat sebagai suatu keseluruhan tata kehidupan bersama.¹⁸

a). Hubungan Pola Komunikasi Dakwah Dengan Bentuk Komunikasi Disini penulis akan mengajak pembaca untuk mengetahui bentuk-bentuk komunikasi terlebih dulu, setelah kita mengetahui bentuk-bentuk komunikasi maka akan kita hubungkan dengan pola komunikasi dakwah. Beberapa pakar komunikasi menyebutkan macam-macam bentuk komunikasi, dan klarifikasi yang mereka buat berbeda satu dengan yang lainnya. Seperti kelompok sarjana komunikasi Amerika yang menulis buku *Human Communication* (1980) membagi komunikasi atas lima macam bentuk, yakni Komunikasi Antarpribadi

(*Interpersonal Communication*), Komunikasi Kelompok Kecil (*Small Group*

Communication), Komunikasi Organisasi (*Organizational Communication*),

Komunikasi Massa (*Massa Communication*), dan Komunikasi Publik (*Public*

Communication).

Komunikasi Publik, dan Komunikasi Massa.¹⁹

b). Pola Komunikasi Dakwah Dengan Proses Komunikasi

Untuk memahami proses komunikasi dapat dilihat dari unsur-unsur yang berkaitan dengan siapa pengirimnya (komunikator), apa yang dikatakan atau yang dikirimkan (pesan). saluran komunikasi apa yang digunakan (media), ditujukan pada siapa (komunikan), dan apa akibat yang akan ditimbulkan (efek).

2. Dakwah Islam

Dalam ilmu komunikasi pesan dakwah adalah *massage*, yaitu simbol-simbol. Dalam literatur berbahasa Arab, pesan dakwah disebut *maudu'ad- da'wah*. Istilah pesan dakwah dipandang lebih tepat untuk menjelaskan, isi dakwah berupa kata, gambar, lukisan dan sebagainya yang diharapkan dapat memberikan pemahaman bahkan perubahan sikap dan perilaku mitra dakwah.²⁰ Pesan dakwah tidak berbeda dengan pokok-pokok ajaran islam. Banyak klasifikasi yang diajukan para ulama dalam

¹⁸ Prof. Dr. H. Abdullah, M.Si, Ilmu Dakwah Kajian Ontologi, Epistemologi, Aksiologi dan Aplikasi Dakwah : (Depok : Kencana), 5-11

¹⁹ Baydura, "Pola Komunikasi Dakwah Komunitas Aksi" (Skripsi Tidak diterbitkan, Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Unismuh Sumatera Utara, Medan, 2020)

²⁰ Guntur Cahyono dan Nibros Hasani, "Youtube: Seni Komunikasi Dakwah dan Media Pembelajaran, (26 April 2019)

memetakan islam. Endang saifuddin anshari yang dikutip Aziz membagi pokok-pokok ajaran islam seperti akidah, syariah, dan akhlak.²¹

Sedangkan menurut darmawan secara etimologi, kata dakwah berasal dari bahasa arab yaitu *da'ad, yad'u*, (دعاء يدعو) *da'watan*, (دا ووطن) yang berarti memanggil, menyeru, mengundang, atau mengajak²². Ajak atau seruan ini bisa dilakukan dengan berbagai hal, dimana salah satunya memanfaatkan media sosial. Media sosial disini yaitu media sosial berbasis video *Youtube*. Dakwah adalah bagian dari proses menyampaikan pengetahuan islam yang biasa dilakukan dengan membentuk kelompok-kelompok pengajian yang ada di lingkungan masyarakat. Pengajian disini biasa dilakukan dengan membuat kelompokkelompok kecil maupun besar.

Pada perkembangan ilmu dakwah, *tabligh* diartikan sebagai bentuk dakwah dengan cara menyampaikan atau menyebar luaskan ajaran islam melalui media mimbar dan media massa (baik elektronik maupun cetak), dengan sasaran orang yang banyak atau khlayak. Pada prinsipnya, *tabligh* bersifat kontinue, artinya kegiatan dakwah yang senantiasa terus menerus harus dilaksanakan dan kaum muslimin yang memiliki kewajiban untuk terus melaksanakan *tabligh* sampai akhir ayat.²²

Selama ini kita bisa melihat proses dakwah ataupun pengajian di media televisi.

Perkembangan media sosial *youtube* memberikan arah baru bagi terciptanya model dakwah yang lain dengan format berbagi link atau video. Pengajian selama ini konvensional membutuhkan ruang dan waktu tertentu, maka dengan *youtube* bisa memungkinkan jamaah untuk mendapatkan konten pengajian kapanpun dan dimanapun. Jamaah juga bisa memilih ustadz atau kyai yang disukai serta tema yang sesuai dengan kebutuhan. *Youtube* memiliki kemampuan menyebarkan konten dakwah atau pengajian keseluruhan dunia dan bisa dilihat banyak kalangan sesuai dengan kebutuhan masing-masing.

3. Unsur-Unsur Dakwah

Unsur-unsur dakwah adalah komponen-komponen yang selalu ada dalam setiap kegiatan dakwah titik unsur-unsur tersebut adalah *Da,i* (pelaku dakwah) *mad,u* (mitra dakwah) *Maddah* (materi dakwah) *wasilah* (media dakwah) *thariqah* (metode) dan *Atsar* (efek dakwah).

a. *Da,i* (pelaku dakwah)

Da,i adalah orang yang melaksanakan dakwah baik lisan maupun tulisan ataupun perbuatan yang baik secara individu, kelompok atau berbentuk organisasi atau lembaga.

Kata *da,i* secara umum disebut dengan mubaligh (orang yang

²¹ Ibid ²² Andy Darmawan, *Ibda'i Bi Nafsika : Tafsir Baru Keilmuwan Dakwah*, (Yogyakarta: Tiara Wacana, 2005). hlm. 35

²² Ibid 9

menyempurnakan agama islam) namun sebenarnya sebutan ini konotasinya sangat sempit masyarakat umum cenderung mengartikan sebagai orang yang menyampaikan ajaran islam melalui lisan seperti penceramah agama, khatib (orang yang berkhotbah), dan sebagainya.

Da'i juga harus tau apa yang disajikan dakwah tentang allah, alam semesta, dan kehidupan, serta yang dihadirkan dakwah untuk memberikan solusi, terhadap problema yang dihadapi manusia, juga metode-metode yang dihadirkannya untuk menjadikan agar pemikiran dan perilaku manusia tidak salah dan tidak melenceng.

b. *Mad'u* (penerima dakwah)

Unsur dakwah yang kedua adalah madu yaitu manusia yang menjadi sasaran dakwah atau manusia penerima dakwah, baik sebagai individu maupun sebagai kelompok, baik manusia yang beragama Islam maupun tidak, ataupun dengan kata lain manusia secara keseluruhan. Sesuai dengan firman Allah QS.

Saba'28:

يَعْلَمُونَ لَ النَّاسِ الْكَثْرَ وَلَكِنَّ وَنَ ذِي رَابِثِي رَالِ لِنَاسِ كَافَّةً
الَّارِ سَلْنَاكَ وَمَا

Terjemahnya: “Dan kami tidak mengutus kamu, melainkan kepada umat manusia seluruhnya sebagai pembawa berita gembira dan sebagai pemberi peringatan tetapi kebanyakan Manusia tiada yang mengetahui”²³ c. *Maddah* (materi dakwah)

Unsur lain selalu ada dalam proses dakwah maddah atau materi dakwah. Ajaran islam yang dijadikan maddah dakwah itu pada garis besarnya dapat di kelompokkan sebagai berikut:

a. Akidah, yang meliputi:

- 1) Iman kepada Allah
- 2) Iman kepada Malaikat
- 3) Iman kepada kitab-kitab nya
- 4) Iman kepada rasul-rasulnya nya
- 5) Iman kepada hari akhir
- 6) Iman kepada qadha dan qadhar

²³ Kementrian Agama RI (KEMENAG).”Quran Kemenag.” *Situs Resmi Kemenag*. <https://quran.kemenag.go.id/> (29 Juni 2022)

b. Syariah, yang meliputi

- 1) Ibadah (dalam arti khas)
- 2) Muamallah

c. Akhlaq, meliputi:

- 1) Akhlaq terhadap khaliq
- 2) Akhlak terhadap makhluk

d. *Wasilah* (media dakwah)

Pada dasarnya dakwah dapat menggunakan berbagai *wasilah* yang dapat merangsang Indra Indra manusia serta dapat menimbulkan Perhatian untuk menerima dakwah titik semakin cepat dan efektif *wasilah* yang dipakai semakin efektif pula upaya pemahaman ajaran Islam pada masyarakat yang menjadi sasaran dakwah media terutama media massa telah meningkatkan intensitas kecapit kecepatan dan jangkauan komunikasi dilakukan umat manusia begitu luas sebelum adanya media massa seperti pers, radio, televisi, internet dan sebagainya. Bahkan dapat dikatakan alat-alat tersebut telah melekat Tak terpisahkan dengan kehidupan manusia di abad ini.

e. *Thariqah* (metode) metode dakwah, adalah jalan atau cara yang dipakai juru dakwah

untuk menyampaikan ajaran materi dakwah (Islam). Surah At-Tahrim(125)

نُسَخَ اِيَّاهُ بِتَلَاِبِ مُهْلِدِاجَوَّ وَنَسَخَلَاَ قَطْعُوْمَلَاَوُ هُمُكُجَلِبِ كَبِرَ لِيْبِيْسَ
تَلَاَ عُدُّا نَيِّدِيْتَهْمَلْبِ مُلَعِ اَوْ هُوَ هِلِيْبِيْسَ نَعِ لَّضَ نَمْبِ مُلَعِ اَوْ هُ كَبِرَ
نَّ اِ

Terjemahnya : “Serulah (manusia) kepada jalan tuhanmu dengan hikmah dan pelajaran yang baik dan bantalah mereka dengan cara yang baik sesungguhnya tuhanmu dialah yang lebih mengetahui tentang siapa yang tersesat dari jalan-nya dialah yang lebih mengetahui orang-orang yang mendapat petunjuk.”²⁴

a. *Bi alhikmah* (kebijaksanaan), yaitu cara-cara penyampaian pesan-pesan dakwah sesuai dengan keadaan penerimaan dakwah. Operasionalisasi metode dakwah bil hikmah dalam penyelenggaraan dakwah dapat berbentuk: ceramah-ceramah pengajian,

²⁴ Kementerian Agama RI (KEMENAG).”Quran Kemenag.” *Situs Resmi Kemenag*.
<https://quran.kemenag.go.id/> (29 Juni 2022)

pemberian santunan kepada anak yatim atau korban bencana alam, pemberian modal, pembangunan tempat-tempat ibadah dan lain sebagainya.

b. *Mau'idzah hasanah*, yaitu nasehat yang baik, berupa petunjuk ke arah kebaikan dengan bahasa yang baik dapat mengubah hati agar nasehat tersebut dapat diterima, berkenan dihati, enak didengar, menyentuh perasaan, lurus pikiran, menghindari sikap kasar dan tidak mencaci/menyebut kesalahan audience sehingga pihak objek dakwah dengan rela hati dan atas kesadarannya dapat mengikuti ajaran yang disampaikan oleh pihak subjek dakwah bukan propaganda yang memaksakan kehendak orang lain.

c. *Mujadalah* atau diskusi apabila dua metode di atas tidak mampu diterapkan, diterapkan objek dakwah mempunyai tingkat kekritisannya tinggi seperti, ahli kitab, orientalis, filosof dan sebagainya. Sayyid qutb menyatakan bahwa dalam menerapkan metode ini perlu diterapkan hak-hak sebagai berikut:

1) Tidak merendahkan pihak lawan atau menjelek-jelekan, mencaci, karena tujuan diskusi untuk mencapai sebuah kebenaran.

2) Tujuan diskusi semata-mata untuk mencapai kebenaran sesuai dengan ajaran Allah.

3. Tetap menghormati pihak lawan sebab setiap manusia mempunyai harga diri.

C. Keluarga Dan Anak

1. Pengertian Keluarga

Keluarga adalah wadah yang sangat penting di antara individu dan grup dan merupakan kelompok sosial yang pertama di mana anak-anak menjadi anggotanya. Dan keluarga adalah tentu yang pertama menjadi tempat untuk mengadakan sosialisasi kehidupan anak-anak. Keluarga merupakan tempat Fitrah yang sesuai dengan keinginan Allah, bagi kehidupan manusia sejak keberadaan Khalifah.

Keluarga merupakan satuan kekerabatan yang sangat mendasar dalam masyarakat titik biasanya terdiri dari ibu bapak dengan anak-anaknya, atau orang yang seisi rumah yang menjadi tanggungannya. Keluarga pasti biasanya disebut keluarga inti, yaitu keluarga yang terdiri atas suami istri dan anak.²⁵

²⁵ Nailin Ni'mah, Pengaruh keharmonisan Dalam Keluarga Terhadap Kesehatan Mental Anak Di Desa Braja Sakti Kecamatan Way Jepara, Kabupaten Lampung Timur, Jurusan Pendidikan Agama Islam IAIN Metro, 2018

a). Hal-hal Dasar Keluarga

1. Bentuk Keluarga

Dalam berbagai kebudayaan yang ada di dunia, setidaknya ada dua bentuk keluarga. Pertama, keluarga batih/inti (*nuclear family*). Kedua, keluarga besar (*extended family*). Keluarga batih merupakan gejala umum dari sebuah keluarga.

Bentuk ini terlihat dari komposisinya yang paling dasar, yakni ada ayah, ibu, dan anak yang kesemuanya sedarah. Bentuk keluarga seperti ini tidak terlalu banyak bergantung kepada keluarga besar. Kondisi keluarga batih membuat mereka mampu mengurus dirinya sendiri dan akan lebih terasa menguntungkan ketika tingkat mobilitas tinggi. Suami atau istri yang bekerja (biasanya jauh dari rumah) untuk bisa meningkatkan kesejahteraan dan status sosial keluarga amat terbantu dengan bentuk keluarga batih ini.

Keluarga besar merujuk pada keluarga inti dengan penambahan anggota keluarga selain anak, semisal paman, bibi, serta orangtua dari pasangan suami istri (pasutri). Kehadiran keluarga besar terjadi karena banyak hal. Yang paling sering ditemukan adalah alasan untuk membantu pengasuhan anak.

2. Pola Keturunan

Tempat tinggal bagi para pasangan baru juga menjadi perhatian titik ada yang mendekat pada keluarga suami atau istri, atau bahkan jauh dari keluarga. Dalam berbagai penelitian tentang tempat tinggal terdapat pola-pola tertentu yang bisa menjadi penanda. setidaknya, ada tiga pola umum dalam penentuan tempat tinggal.

Pertama, patrilokal, yakni keluarga baru tinggal di daerah yang sama dengan kerabat dari garis ayah. Kondisi ini terjadi ketika keluarga dari garis ayah/lelaki dominan dalam aktivitas ekonomi. Umumnya aktivitas ekonomi yang tinggi menghasilkan harta benda yang banyak (atau kaya), sehingga

perempuan/istri ikut pindah ke area tinggal.

Kedua, matrilokal, yaitu keluarga baru tinggal di daerah yang sama dengan kerabat dari garis ibu. Pemilihan tempat tinggal berdasar garis perempuan juga sama dengan garis lelaki. Dominasi perempuan dalam usaha mencari pangan untuk keluarga. Di lain pihak lelaki tidak tinggal jauh dari tempat ia lahir dan cenderung sering membantu keluarga asalnya. Kekhasan lain dari matrilokal, dalam konteks politik, kehidupan politik pada masyarakat yang menganut matrilokal masih sederhana.

Ketiga, neolokal, yakni keluarga baru memilih tinggal di daerah yang sama sekali baru, bukan di daerah kerabat ayah maupun ibu. Umumnya terjadi karena pasangan baru mementingkan kebebasan keluarga batihnya.

3. Fungsi Keluarga

Terdapat dua fungsi dasar keluarga. Pertama adalah masalah seksual. Secara alami tubuh manusia sebagai salah satu mamalia primata memiliki kemampuan

menghasilkan hormon-hormon seks. Bagi manusia yang memiliki seperangkat aturan sosial menjadikan seks sebagai area privat dan dikendalikan oleh masyarakat.

Fungsi kedua adalah pemeliharaan anak. Pemeliharaan anak jika dalam konteks sederhana adalah hanya berkisar pada pemeliharaan fisik, seperti memberi makan, menjaganya dari gangguan luar yang berupa fisik, dan sebagainya. Akan tetapi, ada fungsi lain, yaitu membentuk karakter dan perilaku anak untuk bisa hidup di kalangan yang lebih luas, yakni masyarakat. Untuk itu, proses pemeliharaan anak juga mengandung sosialisasi dan enkulturasi pada anak, secara khusus ditekankan oleh ibu, tetapi bisa juga pada pihak lain semisal nenek, bibi atau kakak.

Sosialisasi dan enkulturasi amatlah tipis perbedaannya. Penekanan sosialisasi pada sesuatu hal yang khusus sengaja diajarkan dan diberi ganjaran, maka kemudian akan terbentuk keterampilan-keterampilan dan karakteristik karakteristik yang bisa mengembangkan individu. Enkulturasi merujuk pada pengembangan secara umum individu untuk bisa beradaptasi dengan norma dan nilai yang berlaku di masyarakat serta tergabung di dalam kelompok budayanya.

4. Peran Orangtua

Orang tua mempunyai peranan yang sangat penting dalam hal memberikan perlindungan dan pemeliharaan terhadap anggota keluarganya. Di dalam ajaran Islam telah dijelaskan dalam surah At-Tahrim ayat 6 yaitu :²⁶

سَأْتِلَاهُ دُودُ قَوْمٍ أَرَانِ مَكِيلَهُ أَوْ مَكْسُوفِنَ أَوْ أَوْقِ أَوْ نَمَّا نَيِّدًا لَا آهِيَّ يَا يٰ

مُهْرَمَ يَا أُمَّ أَلِّ تَوْصِعِي لِّ دَادِشِ ظَلَّ غَ كَ إِ لَمْ آهِي لَعُ تَرَاجِلَاوُ

تَوْرُمُوِّي أُمَّ تَوُّ لَعْفِيَوُ

Terjemahnya : Wahai orang-orang yang beriman peliharalah dirimu dan keluargamu dari api neraka yang bahan bakarnya adalah manusia dan batu; penjaganya malaikat-malaikat yang kasar, dan keras, yang tidak durhaka kepada Allah terhadap apa yang dia perintahkan kepada mereka dan selalu mengerjakan apa yang diperintahkan.²⁷

Dari ayat di atas, dapat dipahami bahwa orang tua bertanggung jawab dalam melindungi keluarga dari api neraka hal ini tentunya dapat dilakukan orang tua dalam hal pendidikan terutama pendidikan agama dalam keluarga titik dalam hal melaksanakan pendidikan terhadap anak-anak maka Orang tua harus berperan sebagai pembimbing dan pemberi motivasi kepada anak-anaknya terhadap segala hal yang berkaitan dengan pendidikan anaknya.

C. Pengertian Game Online

²⁶ Ibid

²⁷ Kementrian Agama RI (KEMENAG).”Quran Kemenag.” *Situs Resmi Kemenag.* <https://quran.kemenag.go.id/> (30 Juni 2022)

1. Game Online

Game online adalah permainan yang biasanya digunakan adalah jaringan internet dan yang sejenisnya serta selalu menggunakan teknologi yang ada saat ini, seperti modem dan koneksi kabel. Arti *game online* dalam bahasa Indonesia adalah permainan daring. Biasanya permainan daring disediakan sebagai tambahan layanan dari perusahaan penyedia jasa online, atau dapat diakses langsung melalui sistem yang disediakan dari perusahaan yang menyediakan permainan tersebut. Sebuah *game online* bisa dimainkan secara bersamaan dengan menggunakan komputer yang terhubung ke dalam sebuah jaringan tertentu.

2. Dampak Bermain Game Online

Dampak secara sederhana bisa diartikan sebagai pengaruh atau akibat. Dalam setiap keputusan yang diambil seorang alasan biasanya mempunyai dampak tersendiri baik dampak positif maupun negatif. Dampak juga bisa merupakan proses lanjutan dari sebuah pelaksanaan pengawasan internal. Menurut *Scott dan Mitchel* dampak merupakan suatu transaksi sosial di mana seseorang atau kelompok orang digerakkan oleh seseorang atau kelompok orang lainnya untuk melakukan kegiatan sesuai dengan harapan. Bermain merupakan cerminan kemampuan fisik, intelektual, emosional, dan sosial dan bermain merupakan media yang baik untuk belajar karena dapat dilakukannya dan mengenal waktu jarak serta suara, bermain juga dilakukan untuk memperoleh kesenangan, tanpa mempertimbangkan hasil akhir dari permainan tersebut.²⁸

a. Dampak positif bermain game online

1. Memicu bertambahnya aktivitas otak

Dampak positif pertama yang bisa dirasakan anak adalah menambah dan mengasah aktivitas otak. Permainan dapat memicu anak untuk konsentrasi tinggi sehingga fokus dalam meraih skor yang lebih tinggi.

2. Melatih sportivitas

Anak menjadi pribadi yang siap untuk menerima kekalahan ketika bertemu musuh. Dengan begitu, kekalahan tidak direspons dengan rasa putus asa atau rendah hati ketika berhadapan dengan kemenangan.

3. Menambah pengetahuan baru

Bermain game online dapat memicu anak untuk belajar sesuatu yang baru. Hal ini karena pengetahuan tidak hanya didapat lewat pelajaran sekolah, karena game online juga dapat memberikan pembelajaran. Contohnya adalah pengetahuan tentang budaya, sejarah, geografi, dan beragam hal lainnya yang menjadi isi dari game tersebut

²⁸ <https://pustakakomunikasi.blogspot.com/2015/11/fungsi-komunikasi-dalamorganisasi.html> (4 Juli 2022)

b. Dampak negatif bermain game online

1. Resiko kesehatan mata

Menatap layar Hp berlama-lama tentu akan berdampak kesehatan mata. Kesehatan mata yang terganggu ini bisa dalam bentuk kelelahan yang dialami mata, muncul atau bertambahnya minus pada mata, sampai gangguan atau kerusakan di saraf mata.

2. Tingkat konsentrasi anak menurun

Bermain game online secara berlebihan atau sampai kecanduan, bisa berdampak pada gangguan konsentrasi anak.

Hal ini karena adanya perubahan pada saraf otak yang membuat konsentrasi anak menurun, sehingga anak gagal fokus serta mudah lupa

3. Komunikasi anak bermasalah

Kecanduan bermain game online bisa membuat anak mengalami kesulitan dalam berkomunikasi.

Dalam hal ini, komunikasi tidak hanya merupakan kegiatan mendengarkan dan merespon ucapan orang lain, tetapi juga membaca ekspresi lawan bicara

4. Anak menjadi lebih agresif

Kecanduan bermain game online yang memiliki unsur kekerasan bisa memicu anak menjadi pribadi yang lebih agresif dan emosi yang tinggi

Game online didefinisikan sebagai game komputer yang dimainkan oleh multi 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 komputer dengan spesifikasi yang memadai dan koneksi dengan internet.²⁹

3. Jenis-Jenis *Game Online*

- a. *Sport game* adalah jenis game yang memungkinkan kalian untuk mengikuti berbagai kegiatan olahraga, mulai dari sepak bola, bola basket, bola voli hingga atletik. Ada

²⁹ Yuli Pebriyanti, "Dampak Bermain Game Online Terhadap Kepribadian Sosial Anak SDN 1 Bahaur Kabupaten Seruyan, (Skripsi Tidak diterbitkan, Jurusan Tarbiyah, Institut Agama Islam Negerti (IAIN) Palangkaraya"

banyak game jenis ini yang bisa kalian mainkan di berbagai perangkat, beberapa contoh *sport game* seperti *Pro Evolution Soccer (PES) 2021*,

Volleyball Champions 3D, *NBA Live* dan masih banyak lagi.³⁰

b. *Mobile legends, game online* yang sering disingkat ML ini dirilis pada tahun 2016 silam, dimana saat ini ML sangat digemari banyak kalangan. Game juga yang bergenre MOBA atau (*Multiplayer Online Battle Arena*) hanya bisa dimainkan dengan menggunakan akses internet. Meski begitu, koneksi internet dan spesifikasi yang dibutuhkan dalam *game online* ini juga tidak terlalu tinggi.

c. Battle Royale

Jenis game populer adalah *battle royale* yang memiliki konsep permainan layaknya *last man standing*. Dimana kamu harus berusaha untuk bertahan hidup hingga permainan berakhir dengan melakukan berbagai aktivitas didalamnya seperti mengeksplorasi area untuk mendapatkan beragam jenis senjata, armor hingga kendaraan sebagai bekal untuk melawan pemain lain.

Jenis game ini sangat menantang karena gear yang disediakan terbatas, bahkan pemain juga dihruskan untuk bergerak menuju safe zone agar tetap aman.

Beberapa jenis game battle royale yang bisa dimainkan seperti PUBG, Apex, dan

Fornite.

d. Casual

Game populer juga adalah *casual* yang menyediakan *gameplay* simple tanpa level *difficulty*. Dimana, kamu memainkan hingga menyelesaikan jenis game ini secara mudah, bahkan dengan rebahan sekalipun jenis game ini akan terasa menyenangkan saat dimainkan karena bisa membuat pemainnya menjadi lebih rileks dari segala kejenuhan.³¹

Apalagi jenis *game* ini biasanya hanya memakan *space* yang sedikit dan dinikmati secara offline adapun beberapa contoh game casual yang bisa menjadi pilihan seperti *candy crush*, *Angry Birds*, dan *Sky Children of The Light*.

e. Music Game

³⁰ <http://telset.id> (6 November 2021)

³¹ <https://eraspace.com> (24 Januari 2023)

Jenis game populer yang satu ini adalah musi game yang berbentuk rhythm game. Dimana setiap pemain ditugaskan untuk mencocokkan ritme lagu yang sedang dimainkan kamu membutuhkan konsentrasi yang tinggi dan jari cekatan untuk mencetak skor tinggi. *Game music* juga bisa berbentuk alat indtrumrn digital yang dapat dimainkan melalui *device-device* terkini. Contoh jenis *game music* adalah *OSU*, *Piano Tiles*, dan *beatstar*

f. Fighting games

Jenis *game* “berantem” atau *Fighting Games* menjadi salah satu dari macam-macam *game* favorit. Jenis permainan ini memungkinkan kalian untuk memilih karakter terbaik dan bertarung dengan pemain lain. Kamu harus mampu melayangkan pukulan dan tendangan dengan tepat agar energi lawan cepat berkurang

Biasanya penentuan pemenang *Fighting Games* ditentukan oleh siapa pertama kali mampu menghabiskan energi lawan. Contoh beberapa *game* jenis *Fighting Games* antara lain, *Tekken 7*, *Mortal Kombat*.³²

g. Adventure Game

Sesuai namanya, jenis game yang satu ini memiliki alur cerita petualangan di dalamnya. Ketika kalian memainkan game ini, kamu diwajibkan untuk bisa bertahan di suatu tempat dengan situasi tertentu. Kalian harus bisa melewati berbagai rintangan, karena kalian tidak dapat kembali ke tahap sebelumnya.³⁴

Biasanya pada game adventure akan memiliki sistem butterfly effects. Artinya, apa yang kalian saat itu, akan mempengaruhi perjalanan kalian di tahap berikutnya, jenis game ini sangat cocok untuk kalian yang punya jiwa petualang dan menyukai hal-hal yang berbau miseri. Beberapa contoh game Adventure yang populer adalah Legend of Zelda Series, Harry Potter.

³² <https://telset.id> (24 Januari 2023)³⁴

ibid

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Agar peneliti menghasilkan suatu produk, bahasan, analisis, atau kesimpulan yang baik dan dapat dipertanggung jawabkan, maka tentu saja harus memperhatikan semua aspek yang mendukung suatu penelitian dapat berjalan dengan baik dan terhindar dari kerancuan." salah satu aspek utama adalah bahwa peneliti tersebut berada dalam kerangka ilmiah dan mempunyai kaidah serta prosedur yang dapat dipertanggung jawabkan³³. Salah satu kerangka ilmiah dan kaidah yang dimaksud adalah dengan menggunakan metode penelitian. Penelitian yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah jenis penelitian kualitatif yakni dengan menggunakan pendekatan yang bersifat studi kasus lapangan yaitu memaparkan berbagai aspek yang menjadi sasaran penelitian. Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini bersifat deskriptif, yaitu prosedur penelitian yang menghasilkan data yang deskriptif berupa gambar, kata-kata tertulis, lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati.

Alasan peneliti menggunakan penelitian kualitatif yaitu pertama, karena waktu dan sumber yang cukup untuk digunakan pada pengumpulan data yang luas di lapangan dan analisis data yang rinci tentang informasi "teks". Kedua, peneliti merasa metode ini lebih mudah untuk digunakan karena peneliti lebih memiliki kemampuan untuk mendeskripsikan suatu kata-kata dibandingkan dengan

30

menggunakan, kata-kata. Olehnya peneliti menggunakan penelitian kualitatif dalam penelitian ini. Penelitian diharapkan untuk mendapatkan fakta-fakta yang berhubungan dengan "pola komunikasi orangtua terhadap anak dalam mengurangi kecanduan *game online* di lingkungan SDN 6 Ratolindo Kab. Tojo Una-Una.

B. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SDN 6 Ratolindo Kab. Tojo Una-Una, Provinsi Sulawesi Tengah, Penulis memilih lokasi sebagai tempat penelitian karena berdasarkan pertimbangan.

SDN 6 Ratolindo merupakan salah satu sekolah yang terletak di desa Saluaba, Kec. Ratolindo, Kab. Tojo Una Una. Penulis telah melakukan observasi tentang keadaan

³³ Restu Kartiko Widi, *Asas metodologi Penelitian* (Yogyakarta: Graha ilmu,2010), 67.

ini, sehingga dirasa tepat untuk melakukan penelitian. Belum ada penelitian sebelumnya tentang masalah ini SDN 6 Ratolindo Kab. Tojo Una-Una

C. Kehadiran Penelitian

Karena penelitian ini bersifat kualitatif, maka kehadiran peneliti dilapangan mutlak adanya sebagai instrument kunci dari suatu penelitian. Peran peneliti dilapangan sebagai partisipasi penuh dan aktif, karena peneliti terjun langsung mengamati dan mendalami informasi-informasi yang mendukung penelitian, melalui beberapa informan dan narasumber yang memberikan datadata autentik seputar masalah yang menjadi objek penelitian.

Berdasarkan pernyataan diatas, bahwa penting kiranya seorang peneliti untuk terjun langsung dilapangan mengamati dan mengumpulkan data secara langsung mengenai pola komunikasi dakwah orangtua terhadap anak dalam mengurangi kecanduan *game online* di lingkungan SDN 6 Ratolindo Kab. Tojo Una-Una agar data yang diperoleh nantinya benar-benar objektif dan sesuai kenyataan yang ada.

D. Data Dan Sumber Data

Data Dan Sumber Data adalah merupakan factor utama penentu

keberhasilan dari suatu penelitian. Penelitian tidak dapat dikatakan ilmiah apabila tidak mempunyai data yang akurat dan autentik. Ibarat pepatah mengatakan bagaimana sayur tan garam, data dan sumber data sangat berpengaruh terhadap keaslian dan kemurnian hasil penelitian, seperti garam yang mampu mempengaruhi rasa dari makanan.

Penelitian ini pun membantu peneliti mengumpulkan data, baik data yang bersifat preimer maupun sekunder, sebagai syarat ilmiahnya penelitian ini. Data preimer seperti yang telah dipaparkan diatas adalah merupakan jenis data yang diperoleh seorang peneliti sebagai instrumen inti melalui pengamatan secara langsung dilapangan. Data preimer dapat dibentuk opini subjek secara individu atau kelompok, dan hasil observasi terhadap karakteristik benda, kajian dan hasil pengujian tertentu.

Data primer disini adalah data yang menunjukkan proses pola komunikasi dakwah orangtua terhadap anak dalam mengurangi kecanduan *game online* di lingkungan SDN 6 Ratolindo, Kab. Tojo Una-Una, yaitu ada data yang diperoleh yaitu melalui dokumentasi dan catatan-catatan yang berkaitan dengan objek penelitian yang menunjukkan gambaran umum. Dalam hal ini data sekundernya adalah dokumen dan catatan-catatan penting yang berkaitan dengan penelitian serta gambaran umum dari SDN 6 Ratolindo, Kab Tojo Una-Una.

E. Teknik Pengumpulan Data

Seperti yang telah dipaparkan diatas, bahwa data adalah merupakan hal yang mutlak harus ada dan penentu dari keberhasilan dari suatu penelitian, serta menjadi syarat sahnya penelitian untuk dikatakan sebagai penelitian ilmiah. Oleh karena itu, data yang diambil harus memenuhi kriteria untuk dijadikan satu data yang akurat, setidaknya data itu dapat dijadikan alat dalam pemecahan masalah.

Adapun teknik pengumpulan data sebagai berikut:

1. Teknik Observasi

Observasi atau pengamatan menurut Emzir adalah perhatian yang terfokus terhadap kejadian, gejala atau sesuatu.³⁴ Jadi, peneliti terjun langsung dilapangan menyaksikan, memperhatikan dan mencatat apa yang menjadi objek penelitian. Dalam hal ini, mengamati secara langsung hal-hal apa saja yang dilakukan pihak sekolah.

Observasi yang dilakukan adalah observasi langsung. Observasi langsung adalah “observasi yang dilakukan secara langsung oleh peneliti terhadap objek yang diselidiki. Adapun objek observasi dalam penelitian ini adalah proses proses pola komunikasi dakwah orangtua terhadap anak dalam mengurangi kecanduan game online di lingkungan SDN 6 Ratolindo, Kab. Tojo Una-Una

2. Teknik Wawancara

Wawancara adalah proses Tanya jawab dalam penelitian yang langsung secara lisan dimana dua orang atau lebih bertatap muka mendengarkan secara langsung informasi-informasi yang dibutuhkan. Wawancara dapat diartikan sebagai interaksi bahasa yang berlangsung antara dua orang dalam situasi saling berhadapan salah seorang, yaitu yang melakukan wawancara meminta informasi ungkapan terhadap orang yang diteliti yang berputar disekitar pendapat dan keyakinannya.³⁵ Adapun target yang diwawancarai adalah orang tua, kepala ibtidaiah, guru bidang studi dan peserta didik.

3. Teknik Dokumentasi

Dokumentasi adalah pengumpulan data dengan menghimpun dokumen penting, guna menunjang kelengkapan data. Peneliti menghimpun sejumlah dokumen resmi berhubungan dengan lokasi penelitian. Data dokumentasi dalam penelitian adalah: Data gambar, data keadaan guru, dan keadaan siswa, data keadaan sarana dan prasarana, data prestasi, dan sebagainya yang berkaitan langsung dengan SDN 6 Ratolindo.

F. Teknik Analisis Data

Setelah sejumlah berhasil dikumpulkan, maka langkah yang harus dilakukan selanjutnya adalah menganalisis data dengan menggunakan beberapa teknik analisis data. Teknik yang digunakan adalah sebagai berikut:

a). Reduksi Data

Data Reduction (Reduksi Data), data yang diperoleh selama melakukan penelitian dikelompokkan berdasarkan sumber data, peneliti mengadakan kegiatan pemusatan perhatian pada penyerdahanaan, pemilihan, dan transformasi data yang muncul dari berbagai catatan lapangan atau observasi, transkrip wawancara, dan

³⁴ Emzir, *Metodelogi Penelitian Kualitatif*(Jakarta : Rajawali Pers, 2010)

³⁵ *Ibid*, 50.

pencermatan dokumen dirangkum serta dipilih hal-hal yang pokok untuk difokuskan pada kesesuaian tujuan penelitian kemudian peneliti menyeleksi beberapa data yang relevan dengan pembahasan sehingga dapat disajikan dalam bentuk narasi yang utuh. Miles dan Huberman dalam Emzir menjelaskan “reduksi data adalah proses pemilihan, pemfokusan, penyederhanaan, abstraksi, dan pentransformasian “data mentah” yang terjadi pada catatan lapangan

tertulis.³⁶

Jadi peneliti menyeleksi semua data yang telah anda gunakan untuk menyaring data yang sesuai dengan penelitian.

b). Penyajian Data

Yaitu menyajikan data yang telah reduksi dalam model-model tertentu untuk menghindari adanya kesalahan penafsiran data tersebut. Data di sajikan secara kualitatif dalam bentuk deskriptif yakni dalam bentuk kata-kata atau kalimat sehingga menjadi narasi yang utuh.

c). Verifikasi Data

Merupakan proses permaknaan terhadap temuan penelitian, dan peneliti menganalisis data mengadakan verifikasi data secara lebih mendalam dengan cara mengevaluasi data atau memeriksa kembali data yang telah disajikan, sehingga penyajian dan pembahasan benar-benar valid dan akurat.

G. Keabsahan Data

Bagian yang tidak kalah pentingnya dalam suatu penelitian adalah pengecekan keabsahan data dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh data yang akurat. Pengecekan keabsahan data juga dibutuhkan untuk mendapatkan validitas dan tingkat kredibilitas data yang diperoleh. Pengecekan keabsahan juga ditujukan agar tidak terjadi keraguan terhadap data yang diperoleh. Selanjutnya untuk melakukan pengecekan keabsahan data yang diperoleh dapat dilakukan dengan beberapa cara diantaranya adalah: Uji *kredibilitas*, Uji *transferability*, pengujian *dependability*, dan pengujian *confirmability*.³⁷

a). Uji Kredibilitas

Uji kredibilitas data atau kepercayaan data hasil penelitian kualitatif antara lain adalah dengan perpanjangan, pengamatan, peningkatan ketekunan dalam

³⁶ Matthew B Milles, and Huberman, *Michael Qualitatif Data analysis*, 1984. Diterjemahkan oleh Emzir.

³⁷ Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantatif dan Kualitatif*(Bandung:Alfabeta, 2010) 270-277

penelitian, dan triangulasi.

a. Perpanjangan

Fungsi perpanjangan pengamatan ialah diharapkan peneliti dan narasumber semakin terbuka dan saling percaya. Perpanjangan pengamatan tersebut untuk menguji kredibilitas penelitian ini, maka sebaiknya di fokuskan pada pengujian terhadap data yang diperoleh. Bila setelah dilakukan pengecekan dilapangan data sudah benar berarti kredibel, maka waktu perpanjangan pengamatan dapat selesai.

b. Meningkatkan ketekunan

Meningkat ketekunan merupakan melakukan pengamatan secara cermat dan berkesinambungan. Cara yang dilakukan dalam meningkatkan ketekunan adalah membaca berbagai referensi buku maupun hasil penelitian atau dokumentasi terkait dengan temuan yang diteliti.

c. Triangulasi

Triangulasi untuk pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara dan berbagai waktu. Triangulasi dibedakan menjadi tiga macam yaitu triangulasi sumber, triangulasi teknik, dan triangulasi waktu. Triangulasi teknik digunakan untuk menguji kredibilitas data dengan mengecek data kepada sumber yang samatetapi dengan teknik yang berbeda. Triangulasi waktu dilakukan dengan pengecekan dengan wawancara, observasi, atau teknik yang lain dalam waktu atau situasi yang berbeda. Triangulasi sumber untuk menguji kredibilitas data dengan cara mengecek data yang diperoleh data melalui beberapa sumber.

b). Uji *Tranferability*

Moleong menyatakan bahwa keterahlian menuntut peneliti agar melaporkan hasil penelitiannya sehingga uraian dilakukan setelah dan secermat mungkin yang menggunakan konteks tempat penelitian diselenggarakan.³⁸

c). Uji *Depandibility*

Uji dependability dalam penelitian kualitatif ditempuh dengan cara melakukan audit terhadap keseluruhan proses penelitian. Audit tersebut dilakukan oleh auditor yang independen atau pembimbing.

³⁸ J. Maleong Lexy, *Metode Penelitian Kualitatif* (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2005)

d). Uji *Confirmability*

Uji confirmability dalam penelitian kualitatif disebut juga objektivitas penelitian. Penelitian dilakukan secara bersamaan melalui audit trial yaitu dengan konsultasi kepada dosen pembimbing mengenai aktivitas peneliti yang dilakukan di lapangan.

Dalam penelitian ini menggunakan triangulasi dengan sumber data teknik. Triangulasi dengan sumber dilakukan dengan cara peneliti mengecek dan menganalisis dan menganalisis data dengan berbagai sumber untuk mengetahui bagaimana kegiatan system manajemen sarana dan prasarana pendidikan yang menjadi sumber data utamanya adalah orang tua/wali murid, guru, peserta didik. Triangulasi teknik dilakukan dengan menguji kredibilitas data dengan mengecek data kepada sumber yang sama tetapi dengan teknik yang berbeda.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Umum

1. Sejarah dan Profil SD Negeri 6 Ratolindo

Sekolah Dasar Negeri 6 Ratolindo berdiri pada tahun 1970. Pada waktu berdirinya SD ini hanya terdapat ruangan saja, 3 ruangan digunakan untuk belajar dan 1 ruang lagi untuk guru. Pada jaman itu pada 4 ruangan dirasa telah cukup untuk kegiatan belajar mengajar, ternyata masih kurang. Oleh karena itu, pada tahun 1974 dibangun lagi 2 ruangan tambahan, ruangan itu digunakan untuk 2 ruangan kelas, dan kepala sekolah Bapak Saelan Kaso, S.Pd.Mpd dan Ibu Mufidah M Latinapa S.Pd, M.Pd, keduanya mantan kepsek. Sekolah yang beralamatkan di pusat kota kecamatan Ampana Kota, kabupaten Tojo Una-una, Provinsi Sulawesi tengah, SD Negeri 6 Ratolindo yang mempunyai lahan yang cukup luas dan dilihat dari letak geografisnya memiliki potensi maju dan berkembang sebagai sekolah maju.

SD Negeri 6 Ratolindo berdiri pada tahun 1970 dengan bangunan sendiri yang di bangun diatas tanah seluas kurang lebih 1911 m² setelah beberapa tahun kemudian SD Negeri 6 Ratolindo sudah beberapa kali mendapatkan bantuan rehabilitas sekolah tahun 1983 menjadi bangunan untuk beberapa rombel dan kantor, dan rehab sekolah kedua pada tahun 2007 penambahan beberapa ruangan kelas dan perpustakaan dan terakhir pada tahun 2015 mandapat bantuan rehab total pembangunan sekolah.

39

SD Negeri 6 Ratolindo merupakan salah satu sekolah imbas di gugus 2 kecamatan Ratolindo. Dan telah diakreditasi dengan predikat B pada tahun 2017.

Adapun profil SD Negeri 6 Ratolindo yaitu sebagai berikut

| | |
|--------------|-------------------------|
| Nama Sekolah | : SD Negeri 6 Ratolindo |
| Alamat | : Jln. Almahdali |
| Kelurahan | : Uemalingku |
| Kecamatan | : Ratolindo |

| | |
|---------------------------------|------------------------------------|
| Kabupaten | : Tojo Una-Una |
| Provinsi | : Sulawesi Tengah |
| Status Sekolah | : Negeri |
| SK Kelembagaan | : - |
| Nomor Statistik sekolah (NSS) | : 10.1.18.03.10.014 |
| Nomor Pokok Sekolah Nasional | : 40203396 |
| Tipe Sekolah | : SD Biasa |
| Tahun Didirikan | : 1970 |
| Status Tanah | : Kepemilikan |
| Luas Tanah Kepala Sekolah | : 1911 m ² |
| Nama | : ASRI AHMAD, S.Pd.SD |
| NIP | : 19710508 200012 1 001 |
| Pendidikan | : S.I |
| No. SK Kepala Sekolah | : 821.29/117/BKPSDMD- B.TU/2022 |
| Masa Kerja Kepala Sekolah | : - |

2. Letak Geografis SD Negeri 6 Ratolindo

SD Negeri 6 Ratolindo memiliki luas tanah 1911 m² yang berdekatan dengan kantor Bupati Kab. Tojo Una-Una, dan memiliki lintang 0 bujur 121 dan perumahan penduduk dengan tingkat kepadatan penduduk yang sangat rendah, situasi keberadaan SD Negeri 6 Ratolindo aman dan tenang dan jauh dari keramaian sehingga aman bagi siswa.

3. Visi, Misi dan Tujuan SD Negeri 6 Ratolindo

a. Visi

Mencerdaskan serta menciptakan siswa-siswi yang berprestasi, beriman, bertakwa dan berbudi pekerti yang luhur, cerdas, dan berwawasan.

b. Misi

1. Terwujudnya siswa yang kompetitif di bidang formal
2. Menghasilkan siswa yang cerdas, terampil, dan kreatif serta berbudi pekerti luhur dan berakhlak mulia
3. Mempersiapkan peserta didik yang berketerampilan serta memiliki norma-norma agama yang di anut

c. Tujuan Sekolah

Sejalan dengan Tujuan Pendidikan Dasar dalam Peraturan Pemerintah No. 19 Tahun 2005 yaitu meletakkan dasar kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan untuk hidup mandiri, dan untuk mengikuti pendidikan lebih lanjut, maka tujuan yang ingin di capai oleh SD Negeri 6 Ratolindo adalah sebagai berikut :

1. Tertanamnya sikap dan perilaku yang santun berdasarkan nilai-nilai budi pekerti
2. Peningkatan nilai ujian sekolah dan ujian nasional
3. Peningkatan Kreatifitas siswa sesuai minat dan bakat

Dalam lingkungan sekolah sangatlah penting dimana setiap kegiatan sekolah tidak terlepas dari pengawasan kepala sekolah, dibalik kelancaran kegiatan yang ada disekolah itu sudah pasti ada kerja sama yang baik antara kepala sekolah dan guru, maupun kepala sekolah dan siswa, bahkan kepala sekolah dan wali siswa.

4. Keadaan guru

Guru merupakan peran penting dalam menghantarkan ilmu pengetahuan kepada siswa dalam perkembangan proses belajar siswa dan siswi disekolah. Guru memahami setiap kebutuhan siswa/siswi yang mereka ajarkan. Selain itu guru juga merupakan pembimbing, mediator, fasilitator, motivator, dan lain sebagainya.

Tenaga pengajar yang ada di SD Negeri 6 Ratolindo telah menetapkan tenaga pengajar yang kompeten dalam bidangnya yang lebih ditekankan pada komitmen masing-masing pengajar, karena yang diperlukan dari dalam diri seseorang pengajar adalah mau menerima dan melaksanakan tanggung jawabnya.

Untuk mengetahui data guru dapat dilihat pada tabel 1 dan tabel 2.

Tabel 1

Data Guru SD Negeri 6 Ratolindo

| No Urut | Nama Lengkap / NIP | L/P | Keuangan Keluarga | Tgl/Thn Lahir | Jabatan | Agama | Pangkat / Golongan | | Kenaikan Gaji / Berkala | Gaji pokok |
|---------|---|-----|-------------------|-------------------------|------------------|-------|--------------------|---------------|-------------------------|------------|
| | | | | | | | Gol | TM T | TMT | Rp |
| 1 | ASRI AHMAD, S.Pd.SD NIP. 197105082000121001 | L | K2 | Ampana 08/05/1971 | Kepala Sekolah | Islam | III/d | 1/04/ 2020 | 1/1/2019 | 3,628,900 |
| 2 | RUSNA, S.Pd NIP.196802201990032005 | P | TK | Uent.A 20/02/1968 | Guru PAI | Islam | IV/b | 1/10/ 2020 | 3/1/2013 | 4,748,500 |
| 3 | RAHMAD, S.Pd NIP.196801212000121007 | L | K2 | Uent.A 24/01/1968 | Guru Kelas | Islam | III/b | 1/10/ 2016 | 12/1/2017 | 3,445,500 |
| 4 | KALSUM S.PINGA A.Ma NIP.197205112007012013 | P | K2 | Dondo 11/05/1972 | Guru Kelas | Islam | III/b | 1/04/ 2022 | 12/1/2016 | 3,340,300 |
| 5 | LISSURYANTI S.HALIBA, S.Pd NIP. 198007222015012002 | P | K2 | Sansarino 22/07/1980 | Guru Kelas | Islam | III/b | 1/04/ 2022 | 1/1/2021 | 3,340,300 |
| 6 | HERLINA HIHIS, A.Ma.Pd NIP.19841229 200801 2 003 | P | K2 | Pasokan 29/12/1984 | Guru Kelas | Islam | III/b | 1/10/ 2021 | 2/1/2017 | 3,445,500 |
| 7 | ILHAM, A.Ma NIP.19840804 201501 1 001 | L | K1 | Ampana 04/08/1984 | Guru Kelas | Islam | II/b | 1/10/ 2019 | 1/1/2018 | 2,743,800 |
| 8 | ABDUL LATIF IBRAHIM NIP. 19700115 201604 1 001 | L | K2 | Gorontalo 15/01/1970 | Guru PJOK | Islam | II/b | 1/04/ 2020 | 1/1/2018 | 2,743,800 |
| 9 | ARFIANI IMRAN, S.Pd | P | - | Parappe 12/09/1987 | Pustakawan | Islam | - | - | - | - |
| 10 | FADLI | L | - | Ampana 28/04/1991 | Operator Sekolah | Islam | - | - | - | - |

Tabel 2

Data Guru Menurut Kualifikasi Pendidikan

| No | Tingkat Pendidikan | Jumlah dan Status Guru | | | | Jumlah | Ket. |
|----|--------------------|------------------------|---|----------------------------|---|--------|------|
| | | Guru Tetap / PNS | | Guru Tidak Tetap / Honorer | | | |
| | | L | P | L | P | | |
| 1 | S2 | - | - | - | - | - | - |
| 2 | S1 | 2 | 2 | - | - | 4 | - |
| 3 | D4 | - | - | - | - | - | - |
| 4 | D3/Sarjana Muda | - | - | - | - | - | - |
| 5 | D2 | 1 | 2 | - | - | 3 | - |

| | | | | | | | |
|---------------|---------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|
| 6 | SPG/SGO | 1 | - | - | - | 1 | - |
| Jumlah | | 4 | 4 | - | - | 8 | - |
| Total | | | | | | | |

5. Keadaan Siswa dan Siswi

Sekolah Dasar Negeri 6 Ratulindo memiliki 108 siswa dan siswi secara keseluruhan dengan jumlah siswa laki-laki yaitu 46 orang dan jumlah perempuan yaitu 62 orang. Untuk mengetahui tentang data siswa dan siswi dapat dilihat pada tabel 3 dan tabel 4.

Tabel 3

Jumlah Siswa dan Rombongan Belajar Tahun 2022/2023

| Kelas | Laki-Laki | Perempuan | Jumlah | Rombel |
|---------------|------------------|------------------|---------------|---------------|
| I | 8 | 9 | 17 | 1 |
| II | 5 | 4 | 9 | 1 |
| III | 9 | 11 | 20 | 1 |
| IV | 6 | 11 | 17 | 1 |
| V | 9 | 15 | 24 | 1 |
| VI | 9 | 12 | 21 | 1 |
| Jumlah | 46 | 62 | 108 | 6 |

Tabel 4

Daya Tampung Siswa Baru 5 Tahun Terakhir

| Tahun Pelajaran | Jumlah Pendaftar | | | Jumlah Diterima | | | Rasio Pendaftar /Diterima |
|------------------------|-------------------------|----------|---------------|------------------------|----------|---------------|----------------------------------|
| | L | P | Jumlah | L | P | Jumlah | |
| 2017 – 2018 | 11 | 10 | 21 | 11 | 10 | 21 | 21 |
| 2018 – 2019 | 8 | 15 | 23 | 8 | 15 | 23 | 23 |
| 2019 – 2020 | 8 | 10 | 18 | 8 | 10 | 18 | 18 |
| 2020 – 2021 | 8 | 9 | 17 | 8 | 9 | 17 | 17 |
| 2021 – 2022 | 4 | 4 | 8 | 4 | 4 | 8 | 8 |

6. Keadaan sarana dan prasarana

Sarana dan prasarana merupakan hal yang penting dalam Pendidikan yaitu sebagai penunjang dalam mencapai tujuan Pendidikan. Sarana dan prasarana diperlukan demi kelancaran dan keberhasilan kegiatan sekolah. Adapun sarana dan prasarana yang ada di Sekolah Dasar Negeri 6 Ratolindo dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 5

Data Fasilitas Sekolah

| No | Jenis Ruangan | Jumlah Ruang | Kondisi | | |
|----|----------------------|--------------|---------|----|----|
| | | | Baik | RR | RB |
| 1 | Ruang Kelas | 6 | 4 | 2 | - |
| 2 | Ruang Perpustakaan | 1 | 1 | - | - |
| 3 | Ruang Tata Usaha | - | - | - | - |
| 4 | Ruang Kepala Sekolah | - | - | - | - |
| 5 | Ruang Guru | - | - | - | - |
| 6 | Ruang Lab. IPA | - | - | - | - |

Tabel 6

Infrastruktur

| No | Jenis Ruangan | Jumlah | Kondisi | | |
|----|---------------------------|--------|---------|----|----|
| | | | Baik | RR | RB |
| 1 | Pagar depan (Timur) | 42 m | √ | - | - |
| 2 | Pagar samping (Selatan) | 92 m | - | - | √ |
| | Pagar samping (Utara) | 81 m | - | - | √ |
| 3 | Pagar belakang (Barat) | 45 m | | | √ |
| 4 | Tiang bendera | 1 | √ | - | - |
| 5 | Reservior / Menara air | - | - | - | - |
| 6 | Bak sampah Permanen | 1 | √ | - | - |
| 7 | Saluran Primer | - | - | - | - |

Tabel 7

Perabot

| No | Jenis Ruangan | Jumlah | Kondisi | | |
|----|-----------------------------|--------|---------|----|----|
| | | | Baik | RR | RB |
| 1 | Ruang Kelas : Meja Kursi | 93 | 46 | 47 | - |
| | | 103 | 46 | 57 | - |

| | | | | | |
|---|---|------------|------------|--------|--------|
| 2 | Ruang Perpustakaan : Meja Kursi | 1 1 | 1 1 | - - | - - |
| 3 | Ruang Tata Usaha | | | | |
| 4 | Ruang Kepala Sekolah : Kursi Lemari | 1 Set 1 | 1 Set 1 | - - | - - |
| 5 | Ruang Guru : Meja Kursi | 6 6 | - - | - - | - - |
| | Lemari | 4 | - | - | - |
| 6 | Ruang Lab. IPA | - | - | - | - |

Tabel 8

Sanitasi dan Air Bersih

| No | Jenis Ruangan | Jumlah | Kondisi | | |
|----|---------------------|--------|---------|----|----|
| | | | Baik | RR | RB |
| 1 | KM / WC Siswa Putra | 1 | √ | - | - |
| 2 | KM / WC Siswa Putri | - | - | - | - |
| 3 | KM / WC Guru | 1 | √ | - | - |

Sumber air bersih beri tanda (√) untuk yang sesuai :

Ada ... √... tidak ada

Catatan : Isi pertanyaan dibawah ini jika anda memilih "Ada" lanjutkan ke pertanyaan dibawah ini jika anda memilih tidak ada.

Tabel 9
Sumber air bersih

| No | Jenis Ruangan | Jumlah | Kondisi | | |
|----|---------------|--------|---------|----|----|
| | | | Baik | RR | RB |

| | | | | | |
|---|----------------------------|---|---|---|---|
| 1 | Sumur dengan pompa listrik | - | - | - | - |
| 2 | Sumur tanpa pompa listrik | - | - | - | - |
| 3 | Ada hujan | - | - | - | - |

h.2 Kuantitas / debit air (pilih salah satu)

Cukup√..... Sedikit/kecil-..... Tidak mengalir-.....

h.3 Kualitas air (pilih salah satu)

Baik√.....Tidak baik (keruh, berbau, dll)-.....

Sumber Listrik (beri tanda √ untuk yang sesuai dan isi angka KVA) PLN

.....√.....KVA PLN 900 KVA

Tabel 10

| No | Fasilitas | Jumlah | Pemanfaatan | | Kondisi | | |
|----|-------------------|--------|-------------|-------|---------|----|----|
| | | | Berfungsi | Tidak | Baik | RR | RB |
| 1 | Lampu TL | 4 | 2 | 2 | - | - | - |
| 2 | Lampu Pijar | - | - | - | - | - | - |
| 3 | Stop Kontak | 8 | 8 | - | - | - | - |
| 4. | Instalasi Listrik | - | - | - | √ | - | - |

Alat Penunjang KBM

Tabel 11

| No | Jenis Alat Peraga | Jumlah | Pemanfaatan | | Kondisi | | |
|----|-------------------|---------|-------------|-------|---------|----|----|
| | | | Berfungsi | Tidak | Baik | RR | RB |
| 1 | Bahasa Indonesia | 2 Paket | √ | - | - | - | - |
| 2 | Matematika | 2 Paket | √ | - | - | - | - |
| 3 | Fisika | - | - | - | - | - | - |
| 4. | Biologi | - | - | - | - | - | - |
| 5. | IPA | 2 Paket | √ | - | - | - | - |
| 6. | Bahasa Inggris | - | - | - | - | - | - |

Alat Mesin Kantor

Tabel 12

| No | Jenis Alat | Jumlah | Pemanfaatan | Kondisi |
|----|------------|--------|-------------|---------|
|----|------------|--------|-------------|---------|

| | | | Berfungsi | Tidak | Baik | RR | R B |
|----|-----------------|---|-----------|-------|------|----|--------|
| 1 | Mesin Ketik | - | - | - | - | - | - |
| 2 | Filling Cabinet | - | - | - | - | - | - |
| 3 | Komputer | 1 | 1 | - | 1 | - | - |
| 4. | Leptop | 3 | 3 | - | 3 | - | - |

Buku

Tabel 13

| No | Jenis | Penerbit | Jumlah Eks | Kurang | Berlebih | Ket. |
|----|------------------|---------------|------------|--------|----------|------|
| 1 | Bahasa Indonesia | Erlangga | 6 | - | - | - |
| 2 | PPKn | Erlangga | 6 | - | - | - |
| 3 | IPA | Maestro | 6 | - | - | - |
| 4 | Matematika | Cempaka Putih | 6 | - | - | - |
| 5 | IPS | Erlangga | 6 | - | - | - |

B. Hasil Penelitian

1. Pola Komunikasi Dakwah Orang Tua Terhadap Anak Dalam Mengurangi

Kecanduan Game Online Di Lingkungan SDN 6 Ratolindo, Kab.Tojo UnaUna.

Penulis melihat bahwa dalam hubungan personal antara orang tua dengan anak pasti terdapat rasa saling tergantung satu sama lain. Rasa saling ketergantungan antara orangtua dan anak menimbulkan kedekatan diantara keduanya. Namun, dalam kedekatan itu, orang tua dan anak memiliki pengalaman, motivasi, dan kepribadian, yang berbeda, sehingga mempengaruhi persepsi mereka tentang berbagai hal. Perbedaan persepsi itulah yang sering kali menimbulkan pertentangan antara orangtua dan anak. Orangtua berusaha untuk melindungi anak-anak mereka dari pengaruh negatif pada kecanduan game online, Namun, di sisi lain, anak ingin rasa tahu lainnya terhadap game online tersebut, meskipun mereka tahu kecanduan dalam bermain game online tersebut itu tidak baik. Tetapi, rasa ingin tahu anak tersebut membuat mereka melanggar kesepatannya dengan orangtua.

Pola komunikasi yang terjalin antara orang tua dengan anak adalah sebuah komunikasi anatar pribadi atau komunikasi interpersonal. Komunikasi anatar pribadi atau komunikasi interperonal sangatlah penting akarena dalam percakapan dengan anggota keluarga harus intensiv dan terus menerus, karena orang tua akan mengetahui perkebangan si anak dan juga dapat mengetahui sampai dimana pengetahuan si anak dan komunikasi ini dilakukan secara jujur dan terbuka.

Penelitian ini pun dilakukan untuk mengetahui bagaimana pada pola komunikasi orangtua dengan anak pecandu game online serta mengatuhui pengalaman dan juga hambatan dalam proses komunikasi orangtua dengan anak pecandu game online. Karena disetiap ikatan keluarga khususnya antara orangtua dengan anak pasti memiliki perbedaan pemikiran yang menimbulkan konflik yang akhirnya merusak keharmonisannya keduanya.

1. Hubungan tidak bersifat linear

Dalam menjalin hubungan kekeluargaan, khususnya hubungan antara orangtua anak, tidaklah selalu berjalan secara harmonis. Sering berjalannya waktu, problematika kehidupan dari setiap individu seing menjadi salah satu penyebab ketegangan terjadi. Didalam hubungan setiap keluarga pasti memiliki masalah masing-masing, dan hubungan antara orangtua dengan anak terkadang berjalan tidak sesuai yang diharapkan orangtua. Hal ini seperti yang dikemukakan oleh ibu wiwin, dalam penelitian ini, yaitu:

“Anak saya akhir-akhir ini, hal yang di tunjukan kepada kami selaku orangtua. Anak saya sering kali membantah bahkan hanya mengikuti keinginan dia saja, apabila keinginannya tidak diikuti, dia akan menunjukan perilaku buruknya seperti, mulai dari tersinggung, tidak mau makan, langsung pergi tanpa pamit atau marah-marah dan biasanya meninggalkan saya saat sedang berbicara. Hal ini seringkali terjadi akhirakhir ini, saat saya melarangnya bermain game, yang bersamaan waktunya dengan jam belajar atau saat mau ulangan dan saat ada saudara datang. Pokoknya kalau sudah main game, kapan pun dan dalam situasi apapun harus tetap dia lakukan. sepertinya anak saya sudah sangat kecanduan dalam bermain game, itu bisa membahayakan dirinya”.³⁹ Selanjutnya ibu Nar yang juga selaku informan dalam penelitian ini, mengemukakan hal yang sama:

³⁹ Wiwin,. Orang Tua Murid, *Wawancara* dirumah , pada tanggal 12 Desembe 2022.

“Anak saya sekarang saat ini susah untuk dinasehati, jika dinasehati oleh saya dia terkesan melawan, namun terhadap ayahnya dia tidak berani. Perkataan saya sering dibantah olehnya, hanya karena saya melarangnya berbuat sesuatu yang tidak baik menurut saya. Sebagai orangtua, saya juga harus bisa mengontrol kegiatan anak. Tapi anaknya susah untuk dinasehati, memang anak sekarang begitu susah menuruti apa kata orang tua. Apalagi anak sudah bermain game, mainnya pun bahkan berjam-jam sampai lupa waktu, bahkan pada saat libur sekolah bisa bermain game dari pagi sampe malam”.⁴⁰

Sedangkan syarifudin, merupakan anak penggemar online mengemukakan bahwa:

“iya, memang saya merasakan akhir-akhir ini sering sekali tidak mau diganggu sama ibu, kadang kalau lagi asik main game, saya kunci kamar agar tidak diganggu. Mungkin yang bikin kesal sama saya, sering diancam mau disita hape saya kak. Saya sering juga berkelahi, marah-marah sama ibu kerana apa yang saya inginkan kadang ibu tidak turuti”.⁴¹

Selain itu menurut Albar Lasodi selaku salah satu anak penggemar game online mengatakan:

“ saya juga kasian sama orangtua saya, tapi saya acuh saja kak, pokoknya kalau saya sudah minta sesuatu, pasti saya minta ke orangtua dan marah kalau tidak dikasih. Untungnya ibu baik sama saya, kalau sama ayahku saya tidak berani, tapi kalau ibu sudah larang, saya juga sering nurut. Tapi, jika saya dipanggil main game sama teman, dan mereka sudah terkumpul semua, saya harus ikut walaupun tidak dikasih uang sama ibu, saya hutang saja sama teman, memang saya sudah rasakan sekarang, maunya main game terus.”⁴²

Hal ini menjelaskan bahwa dalam hubungan kekeluargaan, khususnya orangtua dengan anak hubungan tidak terdiri atas bagian-bagian yang bersifat linear atau satu arah, dimana orangtua yang berusaha mengatur dan mengontrol keinginan anak. Namun, sebaliknya hubungan terdiri dari fluktuasi yang terjadi antara orangtua dengan anak, bahkan pertentangan keinginan ini berdampak pada perilaku anak yang semakin berani melawan orangtua, hanya agar keinginannya dapat dipenuhi oleh orangtuanya.

Setiap orang selalu mempunyai keinginan yang berbeda yang bisa menyebabkan kontradiksi antara orangtua dengan anak nya yang pecandu game online orangtua selalu mengiginkan anak nya mengikuti perkataannya tapi keinginannya berbeda dengan orangtua nya. Misalnya orangtua mengiginkan anaknya setiap hari untuk belajar tetapi keinginan tersebut berbeda dengan keinginan anaknya bermain *game online* dari pada harus menghabiskan waktu untuk belajar sendiri.

Komunikasi yang dilakukan orangtua terhadap anak yaitu komunikasi verbal seperti komunikasi yang intensif antara orangtua dengan anak, maupun komunikasi

⁴⁰ Winarni, Orang Tua Murid, *Wawancara* dirumah , pada tanggal 12 Desember 2022.

⁴¹ Syarifudin, Penggemar Game Online, *Wawancara* di Lapangan Bola, pada tanggal 15 Desember 2022

⁴² Albar Lasodi, Penggemar Game Online, *Wawancara* di Lapangan Bola, pada tanggal 15 desember 2022

nonverbal seperti sikap yang tegas orangtua terhadap anak, sehingga anak tersebut tidak lagi kecanduan dengan game online seperti biasanya dan juga bisa membatasi anak tersebut. Seperti yang dikatakan oleh bapak agung:

“yang saya lakukan seperti membatasi media akses seperti hp, koneksi jaringan Wifi maupun data, dan mencari media belajar yang disukai oleh anak, dari melihat hobinya dan dengan membatasinya dengan mengatur atau mengaktifkan fitur menggunakan mode anak dalam waktu 1x24 jam”⁴³

Selanjutnya yang dikatakan oleh anak dari bapak agung selaku penggemar game online:

“Bapak saya membatasi akses dan sarana saya gunakan seperti, pemakaian pada saat tertentu, memblokir beberapa game tertentu dan setiap ada orangtua mengajak untuk bekerja saya harus ikut, seperti pergi belanja dan mengerjakan beberapa pekerjaan yang diberikan oleh guru saya dan dibantu oleh orangtua saya”.⁴⁴

Dalam sebuah pola komunikasi sering terjadi kontradiksi didalamnya, seperti antara orangtua dengan anak pecandu game online, karena setiap orang merasa memiliki hak individualitas masing-masing sesuai dengan wawancara yang penulis lakukan yaitu bagaimana keterhubungan anak dan bapak juli mengatakan bahwa:

“Sebagai orangtua saya menerapkan peraturan dan hukuman yang ketat dengan anak saya. Yang saya sering lakukan juga pendekatan kepada anak dan bantu dan membantu anak, bersosialisasi dengan teman dan keluarga”.

Selanjutnya tanggapan dari anaknya bapak juli, bahwa:

“Orang tua saya sudah melarang, waktu luangpun juga sudah berkurang dikarenakan pagi waktu pergi sekolah, sore mengaji dan malamnya belajar, makan dan setelah isya waktunya untuk istirahat”⁴⁵

Tentunya, hal ini menjelaskan bahwa dalam pola ini orangtua mengontrol keinginan anak dengan, tetapi dengan sikap yang hangat, ada komunikasi timbal balik antara orangtua dengan anak yang dilakukan secara rasional, memberi tahu hal positif atau negatif, mau mendengarkan keluhan dan perasaan si anak, sehingga anak mau mengungkapkan perasaan apa yang dirasakan, orangtua lebih bersifat sahabat. Pola komunikasi ini merupakan gabungan dari adanya kontrol yang kuat dan dorongan yang positif. Orangtua menjadi peran penting dalam pembentukan kepribadian tingkah laku anak, agar tidak terlalu kecanduan bermain game online yang akan memberikan dampak negatif pada perkembangannya.

⁴³ Agug Pratama, Orang Tua Anak Penggemar Game Online, *Wawancara* melalui whatsapp, pada tanggal 31 januari 2023

⁴⁴ Agug Pratama, Orang Tua Anak Penggemar Game Online, *Wawancara* melalui whatsapp, pada tanggal 31 januari 2023

⁴⁵ Julianto,Orsngtua Anak Penggemar *Game Online*, *Wawancara* Melalui WhatsApp, pada tanggal 31 januari 2023

2. Hidup berhubungan ditandai dengan adanya perubahan

Hidup berhubungan ditandai dengan adanya perubahan. Perubahan dalam hal ini adalah tingkat kedekatan dalam hubungan tersebut akan memengaruhi perubahan dalam cara kebersamaan. Proses atau perubahan kebersamaan suatu hubungan akan berubah sering berjalannya waktu. Hal ini seperti yang dikemukakan oleh ibu wiwin, bahwa:

“saya sadar memang usia seperti ini, anak sudah jarang pada waktunya sama orangtua, kalau sudah main game bisa lupa waktunya dengan keluarga. Kita jadi kurang dekat sama mereka, saya rasa juga, perilaku anak saya yang suka tidak nurut itu, karena saya kurang dekat sama dia, sehingga kalau ada pertentangan, ujung-ujungnya pasti anak marah dan saya diam saja, karena saya juga sudah capek dengan urusan saya”.⁴⁶

Berdasarkan beberapa hasil wawancara diatas maka disimpulkan bahwa didalam kehidupan pasti mengarah kedalam sebuah perubahan dari waktu ke waktu, itu pun terjadi didalam keluarga khususnya orangtua dengan anaknya pecandu game online, adanya perubahan di setiap individu, karena beberapa faktor diantaranya yaitu kesibukan orang tua diluar rumah, dan semakin dewasannya anak yang mempengaruhi kedekatan dengan orang tuannya.

2. faktor penghambat dan pendukung dalam pola komunikasi dakwah orangtua terhadap anak dalam mengurangi kecanduan game online di lingkungan SDN 6 Ratolindo Kab. Tojo Una-Una.

Pola komunikasi dakwah orangtua terhadap anak pecandu game online hambatan dan dorongan, diantara hambatan dan dorongan yang dihadapi dalam komunikasi dakwah orangtua terhadap anak dalam mengurangi kecanduan game online ialah keterbatasan waktu. Berdasarkan hasil wawancara kepada informan yang memenuhi kriteria penulis, ada beberapa faktor penghambat dan pendukung dalam pola komunikasi dakwah orang tua terhadap anak dalam mengurangi kecanduan game online:

1. Faktor penghambat

Dalam setiap karya maupun suatu hal yang ada di dunia ini tidak sesuatu yang sempurna. Begitu pula dalam penulisan skripsi ini. Banyak hal yang masih perlu dikoreksi untuk diperbaiki dan dikembangkan oleh peneliti selanjutnya.

Adapun faktor penghambat yaitu:

a. Keterbatasan waktu

Faktor keterbatasan waktu yang dimaksud adalah kurangnya waktu orangtua berkomunikasi dengan anaknya dikarenakan orangtua yang sibuk dengan pekerjaannya

⁴⁶ Wiwin, . Orang Tua Murid, *Wawancara* dirumah , pada tanggal 12 Desembe 2022.

sehingga ia tidak memiliki waktu banyak untuk berkomunikasi dengan anaknya. Keterbatasan waktu yang dialami orang tua inilah yang menjadi penyebab komunikasi antara orangtua dengan anak terjadi kurang efektif.

b. Kurang kegiatan

Kurang kegiatan yang tidak menyenangkan bagi setiap anak. Dengan tidak

adanya kegiatan maka bermain game online sering jadi pelarian anak-anak. c. Pola asuh

Pola asuh orangtua sangat penting bagi perilaku seseorang. Maka sejak dini orangtua harus berhati-hati dalam mengasuh anaknya. Karena kekeliruan dalam pola asuh maka suatu saat anak akan meniru perilaku orangtuannya. Seperti yang dikatakan ibu wiwin:

“Kita sebagai orangtua itu harus memahami juga karakter anak itu sangat penting dilakukan dalam mendidik anak kita serta didukung oleh pemahaman dengan memberi anak kita perhatian lewat komunikasi yang baik.”⁴⁷

d. Kurang kontrol

Orangtua dengan memanjakan anak dengan fasilitas, efek kecanduan sangat mungkin terjadi. Anak yang tidak terkontrol biasanya akan berperilaku lebih

e. Depresi

Ada beberapa orang anak menggunakan media untuk menghilangkan rasa depresinya, diantaranya bermain game online. Dan dengan rasa nikmat yang ditawarkan game online, maka lama kelamaan akan menjadi kecanduan

f. Kurang perhatian dari orang-orang terdekat

Beberapa orang berfikir bahwa mereka dianggap ada jika mereka mampu menguasai keadaan. Mereka mampu menguasai keadaan. Mereka merasa bahagia jika mendapatkan perhatian dari orang-orang terdekatnya, terutama ayah dan ibu. Dalam rangka mendapatkan perhatian, seseorang akan berperilaku yang tidak menyenangkan hati orangtuannya. Karena dengan berbuat demikian, maka orangtua akan memperingatkan dan mengawasannya.

g. Lingkungan

Faktor lingkungan dimana lingkungan sangat mempengaruhi setiap perilaku dan tingkah anak, pengaruh lingkungan anak yang buruk akan berdampak negatif pada anak itu sendiri. Seperti yang dikatakan oleh ibu Nar yang mengatakan bahwa:

“mungkin karena teman anak yang rata-ratanya main game, jadi anak saya ikut-ikutan jadi kecanduan main game. Jadi saya susah kalau mau didik anak karena

⁴⁷ Wiwin, . Orang Tua Murid, *Wawancara* dirumah , pada tanggal 12 Desembe 2022.

itu tadi dilingkungan yang kurang baik anak jadi suka melawan kalau dibilang, kalau dibilang marah. Kalau seperti itu saya juga bingung mau gimana lagi".⁴⁸

Dari hasil wawancara diatas dapat dilihat dari faktor penghambat ialah faktor lingkungan. Orang tua kesulitan dalam mendidik dan mengajar anak, karena dari lingkungan yang kurang baik akan berdampak buruk bagi perkembangan anak. Dalam hal ini orangtua bertanggung jawab dalam mendidik anak orang tua harus bisa mengajarkan anak dengan ilmu agama dan juga ilmu yang lainnya, agar ketika diluar anak bisa membatasi diri untuk melakukan hal-hal yang baik.

2. Faktor pendukung

Faktor pendukung adalah sebuah faktor yang mempengaruhi atau mendorong suatu kinerja aktivitas dakwah orangtua terhadap anak dalam mengurangi kecanduan bermain *game online*:

a. Komitmen orang tua dirumah

Bapak dan ibu juga harus bekerja sama untuk berkomitmen untuk membatasi anak bermain game. Beritahu pada anak bahwa mereka harus tahu batasan dan aturan dalam bermain *game online*.

Menerapkan komitmen supaya anak-anak terlepas dari hal-hal adiktif tentu tidak melulu dengan dengan cara yang kasar atau menggunakan kekerasan. Pilih perlakuan yang nyaman selama masa transisi sehingga anak-anak tidak merasa kesenangannya dirampas begitu saja.

b. Menemani anak saat bermain game online

Game online memang tidak selalu membahayakan pertumbuhan anak selama dalam pengawasan. Orang tua sangat perlu menemani mereka saat bermain di Hp. Dengan mendampingi anak-anak saat bermain game online, orang tua bisa menghindari anak dari permainan yang memiliki unsur kekerasan atau pornografi Pastikan anak kita memilih permainan yang edukatif sebagai sarana pelajaran yang mendidik tapi juga menghibur

c. Memberikan konsekuensi kepada anak

Orang tua harus tegas melakukan hukuman atau memaksa anak supaya lepas dari Hp selama minimal 3 minggu hingga 3 bulan. Hal ini berguna untuk kebiasaan baru. Apabila anak memerlukan Gadget (Hp) keperluan sekolah, pastikan mereka menggunakannya sesuai kebutuhan dan tidak membuka game online atau lainnya. Jika

⁴⁸ Winarni, Orang Tua Murid, *Wawancara* dirumah , pada tanggal 12 Desember 2022.

anak melanggar, beri konsekuensi dengan tegas tapi tidak memakai kekerasan, salah satunya mempersempit waktu bermain Gadget (Hp).

d. Dukungan dari orangtua

Dukungan yang diberikan orangtua kepada anak terus mensupport anaknya lebih fokus dengan kegiatan keagamaan, agar tidak sering kecanduan bermain game online.

e. Persepsi interpersonal

Faktor pendukung salah satunya persepsi interpersonal maksudnya adalah memberikan makna terhadap komunikasi (anak) yang berupa pesan verbal dan nonverbal. Pesan yang disampaikan oleh orang tua bersifat simple mudah dimengerti Bahasa yang digunakan juga yang muda dipahami. Sehingga anak bisa mengerti dan memudahkan anak untuk menerima pesan-pesan disampaikan oleh orang tuannya.

Orangtua memiliki cara yang tepat dalam menyampaikan pesan-pesan kepada anaknya. Dengan menggunakan pendekatan Bahasa yang santun mudah dimengerti anak mampu memahami dan menerima apa yang disampaikan oleh orangtuanya. Dalam hal ini orangtua bisa mengarahkan anak memberikan pengaruh yang baik dalam mengatasi anak pecandu game online tersebut. Sebagai orang tua harus lebih bisa komunikatif pada saat sedang berkomunikasi dengan anaknya. Sehingga anak memberikan respon yang positif

f. Hubungan interpersonal

Orang tua memberikan rasa saling percaya satu sama lain sehingga hubungan yang terjalin antara si anak dan orang tua berjalan dengan baik, dari hubungan yang baik akan memunculkan sikap terbuka satu sama lain. Seperti halnya yang dikatakan oleh ibu Wiwin mengatakan bahwa:

“saya tipe orang tua yang terbuka dalam segala hal jadi saya berusaha sebisa mungkin untuk berkomunikasi dengan anak ketika ingin menyampaikan sesuatu saya lebih dulu mengeluarkan segala unek-unek. Dari situ saya kasih kesempatan anak juga melakukan hal yang sama jadi anak bersikap terbuka, saya sebagai orang tua jadi lebih mudah untuk memberikan dia masukan dan nasihat,”⁴⁹

Ibu Wiwin mengatakan sebagai orang tua ia selalu terbuka dengan anak dan berusaha sebisa mungkin untuk melakukan komunikasi yang baik kepada anak, ketika anak merasa nyaman otomatis anak akan bersikap kurang peduli sama anak, dan itu berpengaruh kepada anak juga enggan untuk bersikap terbuka dengan orang tua.

g. Konsep diri

⁴⁹ Wiwin, . Orang Tua Murid, *Wawancara* dirumah , pada tanggal 12 Desember 2022

Konsep diri adalah pandangan dan perasaan seseorang tentang dirinya. Dalam mempermudah pada saat proses komunikasi maka orang tua harus memiliki pandangan yang positif. Dimana orang tua disini akan mampu mengatasi masalah, mampu memperbaiki dan berusaha untuk mengubah perilaku anak pecandu game online. Seperti yang dikatakan oleh ibu Nar selaku informan mengatakan bahwa:

“saya selalu menyampaikan pesan yang baik untuk anak beserta contoh-contoh yang nyata, seperti dampak yang terjadi sama anak yang menjadi pecandu, sehingga anak percaya dengan pesan yang saya sampaikan. Saya sebagai orang tua harus punya pandangan positif, orang tua yang terbaik untuk anaknya”⁵⁰

Seperti yang dikatakan ibu Nar pesan yang baik itu disampaikan dengan contoh nyata seperti dampak buruk yang terjadi pada anak pecandu game online, sehingga anak bisa percaya seperti apa yang disampaikan orangtua nya tersebut memang benar adanya. Dengan adanya kepercayaan antara anak dan orang tua maka akan berdampak positif dan memiliki pengaruh yang positif bagi anak terhadap apa yang dikatakan orang tuanya.

Dari pandangan Bapak Rahmad S,Pd salah satu guru di SDN 6 Ratolindo mengatakan bahwa:

“Di lingkungan sekolah SDN 6 Ratolindo ini masih banyak juga siswa kami yang kecanduan bermain game online bahkan ada juga yang sampai lupa waktu biasanya disekolah tidak makan uang jajan mereka dipakai untuk membeli voucher yang seharga 3000Rp bahkan ada juga seharga 5000Rp, ada juga habis pulang sekolah baju sekolah sudah tidak diganti langsung ke tempat Wifi supaya cepat bermain game online tersebut. Dalam hal ini juga kami selaku guru harus selalu memberi arahan atau membimbing mereka karena kami termasuk orangtua mereka ketika berada di sekolah”.⁵¹

⁵⁰ Winarni, Orang Tua Murid, *Wawancara* dirumah , pada tanggal 12 Desember 2022.

⁵¹ Rahmad S.Pd, Guru kelas SD Negeri 6 Ratolindo, *Wawancara* di ruang kelas, pada tanggal 9 Desember 2022.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan uraian dan hasil penelitian ini maka dapat disimpulkan sabagai berikut :

- 1) pola komunikasi orang tua terhadap anak pecandu game online diantaranya pola komunikasi antar pribadi atau pola komunikasi interpersonal. Didalam sebuah hubungan antara orang tua dengan anaknya yang pecandu game online tersebut selalu terjadi kontradiksi di dalam arena keinginan yang berbeda antara orang tua dan anak. Adapun faktor penghambat adalah keterbatasan waktu, kurang kegiatan, pola asuh, kurang kontrol, depresi, kurang perhatian dari orang-orang terdekat dan lingkungan. Sedangkan faktor pendukungnya adalah komitmen orangtua dirumah, menemani anak saat bermain game online, memberikan konsekuensi kepada anak, dukungan dari orangtua, persepsi interpersonal dan hubungan interpersonal.
- 2) Ada beberapa faktor penghambat komunikasi antar pribadi atau komunikasi interpersonal antara orang tua dan anak. Adapun faktor penghambat antara lain: faktor keterbatasan waktu dan lingkungan. Sedangkan faktor pendukung yaitu: persepsi interperasonal, konsep diri dan hubungan interpersonal.

B. Saran kepada orang tua dengan anak pecandu game online disarankan agar orang tua meningkatkan kualitas pendekatan serta meningkatkan kemampuan berkomunikasi kepada anak lebih cepat dalam menerima informasi yang disampaikan orang tua tentang bahaya kecanduan bermain game. Untuk orang tua juga seharusnya memberi solusi yang tepat dan memberi jalan keluar kepada anak agar anak tidak kecanduan pada game, dengan cara dan pendekatan lebih baik, anak juga seharusnya mengisi waktu dengan hal-hal yang lebih positif dan bermanfaat, misalnya mengisi kegiatan eskul disekolah, mengisi kegiatan dengan mengaji, sehingga waktu yang digunakan sehingga waktu yang digunakan lebih bermanfaat dari pada hanya bermain game online berjam-jam

DAFTAR PUSTAKA

“UNISMUH,” Situs Resmi Universitas Muhammadiyah Surakarta.

<https://publikasiilmiah.ums.ac.id/handle/11617/904>. (28 Juni 2022)

Baydura, “*Pola Komunikasi Dakwah Komunitas Aksi (Akademi Sahur Indonesia)*.” (Skripsi Tidak diterbitkan, Jurusan Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik, UNISMUH Sumatera Utara, Medan,2020

Cahyono Guntur dan Nibros Hasani,” *Youtube:Seni Komunikasi Dakwah dan Media Pembelajaran*, (26 April 2019)

Darmawan Andy, Ibdai Bi Nafsika : Tafsir *Baru Keilmuwan Dakwah*,

(Yogyakarta: Tiara Wacana, 2005). hlm. 35

Hidayatullah Madian, <http://esportsnesia.com> (Juli,14,2018)

<http://repository.uinbanten.ac.id>

<http://repository.uin-suska.ac.id>

<http://researchgate.net>

<http://s3pi.umy.ac.id>, (7 Juli 2022)

<http://telset.id> (6 November 2021)

<https://pustakakomunikasi.blogspot.com/2015/11/fungsi-komunikasi-dalam-organisasi.html>(4 Juli 2022)

Kementrian Agama RI (KEMENAG).”Quran Kemenag.” *Situs Resmi Kemenag*. <https://quran.kemenag.go.id/> (5 juli 2022)

Kementrian Agama RI (KEMENAG).”Quran Kemenag.” *Situs Resmi Kemenag*. <https://quran.kemenag.go.id/> (29 Juni 2022)

Kementrian Agama RI (KEMENAG).”Quran Kemenag.” *Situs Resmi Kemenag*. <https://quran.kemenag.go.id/> (29 Juni 2022)

Kementrian Agama RI (KEMENAG).”Quran Kemenag.” *Situs Resmi Kemenag*. <https://quran.kemenag.go.id/> (30 Juni 2022)

Liputan6,” <http://liputan6.com> (Juli 2022)

Ni'mah Nailin, *Pengaruh keharmonisan Dalam Keluarga Terhadap Kesehatan Mental Anak Di Desa Braja Sakti Kecamatan Way Jepara, Kabupaten Lampung Timur*, Jurusan Pendidikan Agama Islam IAIN Metro,2018

Pebriyanti Yuli, “*Dampak Bermain Game Online Terhadap Kepribadian Sosial Anak SDN 1 Bahaur Kabupaten Seruyan*, (Skripsi Tidak diterbitkan, Jurusan Tarbiyah, Institut Agama Islam Negerti (IAIN) Palangkaraya”

Prof. Dr. H. Abdullah,M.Si, Ilmu Dakwah Kajian Ontologi, Epistemologi, Aksiologi dan Aplikasi Dakwah : (Depok : Kencana), 5-11

Salim Agung,"Pengaruh *Game Online* Terhadap Perilaku Belajar

Mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Kegurua

Srilestari Nuraeni, *Peran komunikasi antara interpersonal dalam membentuk akhlak siswa SMP Muhammadiyah Cereng Desa Golo Sengang* Kecamatan Sano Nggoang Kabupaten Manggarai, Jurusan Komunikasi Penyiaran Islam, Universitas Muhammadiyah Makassa, 2021

Suriati, Pola Komunikasi Dakwah Islamiyah di Kabupaten Sinjai, Vol 06

No.1 (Juni 2020): <http://blasemarang.kemenag.go.id/journal/index.php/smart> (1 Juli 2022)

<http://repo.iain-tulungagung.ac.id> (7 Juli 2022)

Vanadianti Estin Lestari,"<http://cekaja.com> (3 Mei 2021)

Wahyuni Sri, *Pengaruh Permainan Game Online Terhadap Perilaku Menyimpang Anak SD Inpres Buttatianang II, Rappojawa, Kec. Tallo, Makassar*

Wiwin,. Orang Tua Murid, *Wawancara* dirumah , pada tanggal 12 Desember 2022.

Winarni, Orang Tua Murid, *Wawancara* dirumah , pada tanggal 12 Desember 2022.

Syarifudin, Penggemar Game Online, *Wawancara* di Lapangan Bola, pada tanggal 15 Desember 2022

Albar Lasodi, Penggemar Game Online, *Wawancara* di Lapangan Bola, pada tanggal 15 Desember 2022

Rahmad S.Pd, Guru kelas SD Negeri 6 Ratolindo, *Wawancara* di ruang kelas, pada tanggal 9 Desember 2022.

Walem, *pola komunikasi dakwah dalam pembinaan akhlak remaja desa sukanegara kecamatan tanjung bintang lampung selatan*, Jurusan komunikasi penyiaran islam IAIN raden intan, Bandar lampung, 2014, hal, 7.

PEDOMAN PENELITIAN

I. PEDOMAN WAWANCARA

1. Sejarah singkat berdirinya SD Negeri 6 Ratolindo ?
2. Visi dan misi SD Negeri 6 Ratolindo?
3. Data tenaga pengajar yang ada di SD Negeri 6 Ratolindo?
4. Data Siswa SD Negeri 6 Ratolindo?

5. Sarana dan prasarana SD Negeri 6 Ratolindo?
6. Bagaimana Pola Komunikasi Dakwah Orangtua Terhadap Anak Dalam Mengurangi Kecanduan Game Online Di Lingkungan SD Negeri 6 Ratolindo Kab.Tojo Una-Una?
7. Apa saja faktor penghambat dan pendukung Pola Komunikasi Dakwah Orangtua Terhadap Anak Dalam Mengurangi Kecanduan Game Online Di lingkungan SD Negeri 6 Ratolindo Kab. Tojo Una-Una?
- 8 Bagaimana problem yang terjadi antara orangtua dan anak dalam mengurangi kecanduan Game Online?
9. Kedekatan Apa Yang Ibu Lakukan Kepada Anak Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online?
10. Faktor Pendukung dan Penghambat Dalam Pola Komunikasi Dakwah Orangtua Terhadap Anak Dalam Mengurangi Kecanduan Game Online Di Lingkungan SD Negeri 6 Ratolindo

II. PEDOMAN OBSERVASI

1. Mengamati tentang keadaan lingkungan SD Negeri 6 Ratolindo
- 2 Mengamati Pengaruhnya *Game Online* Terhadap Murid SD Negeri 6
Ratolindo
3. Mengamati Cara Orangtua Dalam Mengatasi Anak Kecanduan *Game Online*

DATA INFORMAN

| N0 | NAMA |
|-----------|--------------------|
| 1 | Asri Ahmad S.Pd.SD |
| 2 | Pak Rahmad |
| 3 | Ibu Wiwin |
| 4 | Ibu Winarni |
| 5 | Syarif |
| 6 | Aqifa |
| 7 | Pak Agung |
| 8 | Rehan |



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI DATOKARAMA PALU

FAKULTAS USHULUDDIN ADAB & DAKWAH
Jl. Diponegoro No. 23 Telp. 0451-460798 Fax. 0451-460165 Palu 94221
email: humas@uindatokarama.ac.id - website: www.uindatokarama.ac.id

PENGAJUAN JUDUL SKRIPSI

Nama : Taslim R. Mapu NIM : 18.4.10.0020
TTL : Uentanaga Atas, 02 Juli 2001 Jenis Kelamin : Laki-Laki
Jurusan : Komunikasi dan Penyiaran Islam (KPI) Semester : VIII (Delapan)
Alamat : Jl. Tanjubulu HP : 0822 9361 6900
Judul :

Judul I

KOMUNIKASI EFEKTIF ANTARA ORANG TUA DAN ANAK DALAM MEMBIASAKAN IBADAH (STUDI KASUS ANAK DI LINGKUNGAN SDN 6 RATOLINDO KAB. TOJO UNA-UNA


Judul II

POLA KOMUNIKASI DAKWAH ORANG TUA TERHADAP ANAK MENGENAI GAME ONLINE (FREE FIRE) DI SDN 6 RATOLINDO KAB. TOJO UNA-UNA

Judul III

KOMUNIKASI ANTAR PRIBADI USTAD DAN SANTRI ATAU (MURID) DALAM PEMBENTUKAN KARAKTER PADA TAMAN PENGAJIAN NURUL HASANAH KEC. RATOLINDO KAB. TOJO UNA-UNA

Palu, 23 Juni 2022
Mahasiswa,

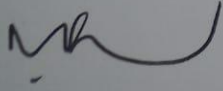

Taslim R. Mapu
NIM. 18.4.10.0020

Telah disetujui penyusunan skripsi dengan catatan :

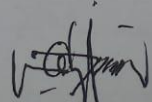
Pembimbing I : TAUFIK, S.Sos.I., M.S.I.

Pembimbing II : MUHAMMAD NAJMUDDIN, S.Sos., M.I.Kom.

a.n. Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik
dan Pengembangan Kelembagaan,


Mokh. Ulil Hidayat, S.Ag., M.Fil.I.
NIP. 19740610 199903 1 002

Ketua Prodi,


Drs. Ibrahim Latepo, M.Sos.I
NIP. 19620410 199803 1 003

KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS USHULUDDIN ADAB & DAKWAH
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) DATOKARAMA PALU
NOMOR : 304 TAHUN 2022
TENTANG
PEMBIMBING SKRIPSI FAKULTAS USHULUDDIN ADAB & DAKWAH
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) DATOKARAMA PALU
TAHUN AKADEMIK 2021/2022
DEKAN FAKULTAS USHULUDDIN ADAB DAN DAKWAH

Menimbang : a. bahwa untuk kelancaran pelaksanaan bimbingan Skripsi Fakultas Ushuluddin Adab & Dakwah Universitas Islam Negeri (UIN) Datokarama Palu, dipandang perlu menerbitkan keputusan pengangkatan pembimbing Skripsi Fakultas Ushuluddin Adab & Dakwah Universitas Islam Negeri (UIN) Datokarama Palu Tahun Akademik 2021/2022, sebagaimana tersebut dalam daftar lampiran keputusan ini.
b. bahwa yang tersebut namanya dalam lampiran keputusan ini dipandang memenuhi syarat untuk diangkat sebagai pembimbing Skripsi Fakultas Ushuluddin Adab & Dakwah Universitas Islam Negeri (UIN) Datokarama Palu Tahun Akademik 2021/2022.

Mengingat : 1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012 Tentang Pendidikan Tinggi;
3. Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013 Tentang Standar Pendidikan Nasional;
4. Peraturan Presiden Nomor 61 Tahun 2021 tentang Universitas Islam Negeri (UIN) Datokarama Palu;
5. Peraturan Menteri Agama Nomor 47 Tahun 2015 Tentang Statuta Institut Agama Islam Negeri Palu;
6. Peraturan Menteri Agama Nomor 30 Tahun 2021 Tentang Susunan Organisasi dan Tata Kerja Universitas Islam Negeri (UIN) Datokarama Palu;
7. Keputusan Rektor Universitas Islam Negeri (UIN) Datokarama Palu Nomor : 456 Un.24/KP.07.6/12/2021 tanggal 27 Desember 2021 tentang Pengangkatan Dekan Fakultas Ushuluddin Adab & Dakwah Universitas Islam Negeri (UIN) Datokarama Palu

MEMUTUSKAN

Menetapkan : PEMBIMBING SKRIPSI FAKULTAS USHULUDDIN ADAB & DAKWAH UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) DATOKARAMA PALU TAHUN AKADEMIK 2021/2022.

KESATU : Menunjuk Saudara :
1. TAUFIK, S.Sos.I., M.S.I.
2. MUHAMMAD NAJMUDDIN, S.Sos., M.I.Kom.
Masing-masing sebagai Pembimbing I dan Pembimbing II bagi mahasiswa :
Nama : Taslim R. Mapu
NIM : 18.4.10.0020
Jurusan : Komunikasi dan Penyiaran Islam (KPI)
Semester : VIII
Tempat/Tgl lahir : Uentanaga Atas, 02 Juli 2001
Judul Skripsi : POLA KOMUNIKASI DAKWAH ORANG TUA TERHADAP ANAK MENGENAI GAME ONLINE (FREE FIRE) DI SDN 6 RATOLINDO KAB. TOJO UNA-UNA

KEDUA : Pembimbing Skripsi bertugas :
1. Memberikan petunjuk yang berkaitan dengan isi draft Skripsi dan naskah Skripsi
2. Memberikan petunjuk perbaikan mengenai materi, metodologi, bahasa dan kemampuan menguasai isi Skripsi.

KETIGA : Segala biaya yang timbul sebagai akibat dikeluarkannya keputusan ini, dibebankan pada dana DIPA Universitas Islam Negeri (UIN) Datokarama Palu Tahun Anggaran 2022.

KEEMPAT : Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dan berakhir setelah seluruh rangkaian kegiatan bimbingan Skripsi telah dilaksanakan.

KELIMA : Segala sesuatu akan diubah dan diperbaiki sebagaimana mestinya, apabila dikemudian hari terdapat kekeliruan dalam penetapan keputusan ini.

Ditentukan di : Palu
Pada Tanggal : 23 Juni 2022



Dr. H. Sa'idi, M.Ag
NIP. 19640616 199703 1 002

Tembusan:
1. Rektor UIN Datokarama Palu;



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI DATOKARAMA PALU

جامعة داتوكاراما الإسلامية الحكومية بالو
STATE ISLAMIC UNIVERSITY DATOKARAMA PALU

FAKULTAS USHULUDDIN ADAB DAN DAKWAH

Jl. Diponegoro No. 23 Palu Telp. 0451-460798 Fax 0451-460165

Website : www.uindatokarama.ac.id, email : humas@uindatokarama.ac.id

Nomor : 1446 /Un.24/F.III/PP.00.9/09/2022
Lampiran : -
Hal : *Izin Penelitian*

Palu, 12 September 2022

Kepada Yth.
Kepala SDN 6 Ratolindo Kab. Tojo Una-Una

di-
Kabupaten Tojo Una-Una

Assalamu'alaikum War. Wab.

Salam silaturahmi kami sampaikan, semoga Bapak beserta seluruh Stafnya senantiasa berada dalam lindungan Tuhan dan sukses menjalankan berbagai aktivitasnya.

Selanjutnya dengan hormat disampaikan bahwa Mahasiswa (i) Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah UIN Datokarama Palu yang tersebut namanya dibawah ini :

N a m a : Taslim R. Mapu
N I M : 18.4.10.0020
Semester : IX (Sembilan)
Jurusan : Komunikasi dan Penyiaran Islam (KPI)
Alamat : Jln. Lalove
No. Hp : 0822 9361 6900

Bermaksud melakukan pengambilan data dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul:
"POLA KOMUNIKASI DAKWAH ORANG TUA TERHADAP ANAK DALAM MENGURANGI KECANDUAN GAME ONLINE DI LINGKUNGAN SDN 6 RATOLINDO KAB. TOJO UNA-UNA".

Dosen Pembimbing :

1. TAUFIK, S.Sos.I., M.S.I.
2. MUHAMMAD NAJMUDDIN, S.Sos., M.I.Kom.

Untuk maksud tersebut, kami bermohon kiranya Bapak dapat mengizinkan untuk mengadakan penelitian di SDN 6 Ratolindo Kab. Tojo Una-Una.

Demikian, atas kerjasama dan koordinasi yang baik di ucapkan terima kasih.



Tembusan :

Rektor UIN Datokarama Palu



PEMERINTAH KABUPATEN TOJO UNA-UNA
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLARAGA
SEKOLAH DASAR NEGERI 6 RATOLINDO

Alamat : Jln. Almahdali Kel. Uemalingku Kec. Ratolindo Kode Pos 94683



Nomor : 422/342.11 /SDN.6/RTL/2022
Lampiran : -
Perihal : Balasan Permohonan Izin Penelitian

Kepada

Yth. Dekan UIN Datokarama Palu

di -

Tempat

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan Surat UIN Datokarama Palu pada tanggal 12 September 2022, Perihal Perizinan tempat Penelitian dalam rangka Penyusunan Skripsi Mahasiswa atas nama **Taslim R. Mapu**.

Perlu kami sampaikan beberapa hal sebagai berikut :

1. Pada prinsipnya kami tidak keberatan dan dapat mengizinkan pelaksanaan penelitian tersebut di tempat kami.
2. Izin Penelitian diberikan semata-mata untuk keperluan akademik.

Demikian Surat Balasan dari kami.

Ratolindo, 17 Oktober 2022

Kepala Sekolah,

ASRI AHMAD, S.Pd.SD

NIP. 19710508 200012 1 001

Dokumentasi





DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. IDENTITAS DIRI Nama :
Taslim R Mapu

Tempat Tanggal Lahir : Uentanaga Atas, 2 Juli 2001

Agama : Islam

Fakultas : Ushuluddin Adab dan Dakwah

Jurusan : Komunikasi dan Penyiaran Islam

NIM : 18.4.01.0020

Alamat : Jln. Lolove

B. IDENTITAS ORANG TUA

1. Ayah

- a. Nama : Rahmad
- b. pekerjaan : PNS
- c. Pendidikan Terakhir : SLTA/SEDERAJAT
- d. Alamat : Uentanaga Atas

2. Ibu

- a. Nama : Hapsa L. Sadu
- b. Pekerjaan : Mengurus Rumah Tangga
- c. Pendidikan Terakhir : SD/SEDERAJAT
- d. Alamat : Uentanaga Atas

C. PENDIDIKAN:

1. SDN 8 Ratolindo
2. SMP 1 Ratolindo
3. SMK Informatika Komputer Ampana Kota

D. PENGALAMAN ORGANISASI

1. Kader Himpunan Mahasiswa Jurusan (HMJ) Komunikasi dan Penyiaran Islam (KPI)
UIN Datokarama Palu Periode 2018-2019
2. Risma Nurul Hasanah
3. Senat Mahasiswa UIN Datokaramah Palu 2020

