

**KOMUNIKASI DAKWAH ORANG TUA KEPADA ANAK YANG KECANDUAN GAME
ONLINE DI DESA DUSUNAN KECAMATAN TINOMBO KABUPATEN PARIGI
MOUTONG SULAWESI TENGAH**



SKRIPSI

*Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana
Sosial(S.sos) pada Jurusan Komunikasi Penyiaran Islam
Fakultas Dakwah Dan Komunikasi Islam
UIN Datokarama Palu*

Oleh

**MOHAMMAD SAUGI
NIM: 18.4.10.0010**

**JURUSAN KOMUNIKASI PENYIARAN ISLAM
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI ISLAM
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) DATOKARAMA PALU**

2024

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Dengan penuh kesadaran, penyusun yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa skripsi ini benar adalah hasil karya penyusun sendiri. Jika di kemudian hari terbukti bahwa ia merupakan duplikat, tiruan, plagiat, atau dibuat oleh orang lain, sebagian atau seluruhnya maka skripsi dan gelar yang diperoleh karenanya batal demi hukum

Palu, 16 Februari 2025
Penyusun,

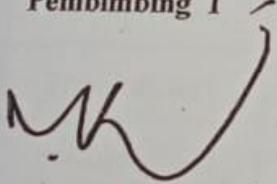
Mohammad Saugi
Nim. 18.4.10.0010

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi yang berjudul “Komunikasi Dakwah Orang Tua Kepada Anak Yang Kecanduan Game Online Di Desa Dusunan Kecamatan Tinombo Kabupaten Parigi Moutong Sulawesi Tengah” oleh Mohammad Suagi NIM 18.4.10.0010, mahasiswa Jurusan Komunikasi Penyiaran Islam Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah Universitas Islam Negeri (UIN) Datokarama Palu. Setelah dengan sesama meneliti dan mengoreksi skripsi yang bersangkutan, maka masing-masing pembimbing memandang bahwa skripsi tersebut telah memenuhi syarat penulisan ilmiah untuk diseminarkan.

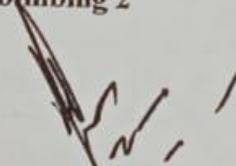
Palu 21 Desember 2024 M
15 Jumada al-Awwal 1446 H

Pembimbing 1



Mokh. Ulil S. Ag., M.Fil.I
NIP.19740610199931002

Pembimbing 2

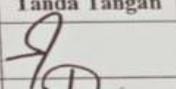
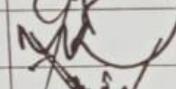
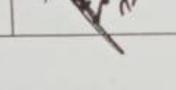
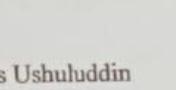


Fitriningsih, S.S., S.Pd., M.Hum
NIP.198506222015032002

PENGESAHAN SKRIPSI

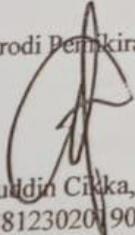
Skripsi saudara Mohammad Saugi, Nim: 18.4.10.0010 dengan judul "Komunikasi Dakwah Orang Tua Kepada Anak Yang Kecanduan Game Online di Desa Dusunan Kecamatan Tinombo Kabupaten Parigi Moutong Sulawesi Tengah" yang diujikan dihadapan dewan penguji Fakultas Dakwah dan Komukasi Islam (FDKI), Universitas Islam Negri (UIN) Palu pada tanggal 11 Februari 2025 M yang bertepatan dengan 12 Syaban 1446 H. Dipandang bahwa skripsi tersebut telah memenuhi karya ilmiah dan dapat diterima sebagai persyaratan guna memperoleh Gelar Sarjana Sosial (S.Sos) Jurusan Komunikasi Penyiaran Islam dengan beberapa perbaikan.

DEWAN PENGUJI

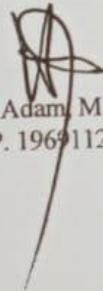
Jabatan	Nama	Tanda Tangan
Ketua	Mursyidul Haq Firmansyah, M. Phil	
Munaqasyah I	Dr. Adam, M.Pd., M.Si	
Munaqasyah II	Dr. Hairuddin Cikka, S.Kom.I., M.Pd.I	
Pembimbing I	Mokh. Ulil Hidayat, S.Ag., M.Fil.I	
Pembimbing II	Fitriningsih, S.S., S.Pd., M.Hum.	

Mengetahui:

Ketua Prodi Pemikiran Politik Islam,


Dr. Hairuddin Cikka, S.Kom.I., M.Pd.I.
NIP. 198812302019031005

Dekan Fakultas Ushuluddin
Adab dan Dakwah


Dr. Adam, M.Pd., M.Si
NIP. 1969112311995031005

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ
الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ. وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ
وَالْمُرْسَلِينَ سَيِّدِنَا مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِهِ وَاصْحَابِهِ أَجْمَعِينَ. أَمَّا بَعْدُ

Puji dan syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah Swt. karena berkat rahmat dan hidayah-Nya, sehingga skripsi ini berhasil diselesaikan sesuai dengan target waktu yang telah direncanakan. Shalawat serta salam penulis persembahkan kepada Nabi besar Muhammad Saw, beserta segenap keluarga dan para sahabatnya yang telah mewariskan berbagai macam hukum sebagai pedoman umat-Nya.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penyusunan Skripsi ini masih banyak mendapat bantuan moral maupun moril dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengungkapkan banyak terima kasih kepada:

1. Kedua orang tua tercinta yaitu, Ayahanda Ahmad N S.Pd dan Ibunda Ence S.Pd.I yang selalu memberikan Nasihat, semangat dan kasih sayang dalam membesarkan dan mendidik penulis hingga akhirnya penulis dapat menyelesaikan Studi di perguruan tinggi UIN Datokarama Palu ini, dan tak terkecuali kepada saudara-saudara beserta keluarga besar saya yang telah memberikan dukungan selama proses penyelesaian Studi.
2. Bapak Prof. Dr. KH. Lukman S. Thahir, M.Ag selaku Rektor UIN Datokarama Palu, Bapak Dr. Hamka, S.Ag., M.Ag selaku Wakil Rektor I, Bapak Prof. Dr. Hamlan, M.Ag selaku Wakil Rektor II, dan Bapak Dr. H.

Faisal Attamimi, S.Ag., M.Fil.I selaku Wakil Rektor III. Serta segenap unsur pimpinan UIN Datokarama Palu yang telah memberikan kebijakan selama ini kepada penulis dalam berbagai hal.

3. Bapak Dr. Adam, M.Pd., M.Si Selaku Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi Islam. Bapak Mohk. Ulil Hidayat, S.Ag., M.Fil.I Selaku Wakil Dekan I Bidang Akademik, Peng organisasi, Kemahasiswaan dan Alumni Ibu Nurwahiah Alimudin, S.Ag., M.A. selaku Wakil Dekan II Bidang Administrasi Umum Perencanaan dan Keuangan,
4. Seluruh Dosen Fakultas Dakwah dan Komunikasi Islam, kepada seluruh dosen KPI terutama kepada Bapak Dr. Hairuddin Cikka, S.Kom.I., M.Pd.I. Selaku Ketua Prodi Jurusan Komunikasi Penyiaran Islam yang telah banyak membantu Penulis selama berada di lingkungan Prodi Komunikasi Penyiaran Islam
5. Bapak Mohk. Ulil Hidayat, S.Ag., M.Fil.I. Selaku Pembimbing I yang telah memberikan arahan dan masukan kepada Penulis dan membimbing Penulis dengan baik. Sehingga penulis bias menyelesaikan Skripsi.
6. Ibu Fitriingsih, S.S., S.Pd., M.Hum. Selaku Pembimbing II yang dengan Ikhlas telah membimbing Penulis dalam menyusun Skripsi hingga selesai sesuai dengan yang di harapkan.
7. Kepada Masyarakat Dusunan Yang sudah memberikan kesempatan kepada Penulis untuk menjadi informan dalam penelitian yang penulis lakukan. Di Desa Dusunan
8. Teman-teman Jurusan Komunikasi Penyiaran Islam khususnya teman kelas

yang tercinta KPI-1, teman-teman PPL, teman-teman KKN dan teman-teman pada umumnya baik senior maupun junior di FDKI yang telah banyak memberikan masukan, nasehat, motivasi untuk terus berjuang dalam menuntut ilmu dan mengamalkannya hingga sampai pada akhir penyelesaian.

9. Sahabat terbaik Penulis, Fit Mawali, Widya Cahyani, Muhammad Ali faradila, Muhammad Iqbal, Muhammad Reza, Haidar, Tri Almuqhdas, Muhammad Fizal, Muhammad Fahrul dan Ahmad Didin. Yang menjadi peranan penting Penulis dalam proses perkuliahan samapai di tahap ini.

10. Siti Nur Aisyah dan Mufidah Rahmah selaku kakak dan adik penulis yang telah memberi suport dan dukungan material serta moril kepada penulis.

Penulis menyadari bahwa Skripsi ini masih banyak kekurangan, untuk itu kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan. Atas doa, dukungan, dorongan, dan keikhlasan yang diberikan kepada Penulis dalam menyelesaikan Skripsi ini semoga akan mendapatkan balasan yang setimpal dari Allah Swt.

Amin ya rabbal allamin Wallahumusta'an

Assalamu Alaikum Wr. Wb.

Palu, 16 Februari 2025 M
17 Syaban 1446 H

Penulis

Mohammad Saugi
Nim: 18.4.10.0010

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
ABSTRAK	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	8
C. Batasan Masalah.....	8
D. Tujuan Penelitian.....	8
E. Manfaat Penelitian.....	8
F. Penegasan Istilah.....	10
G. Sistematika Penulisan.....	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA	12
A. Penelitian Terdahulu.....	12
B. Kajian Komunikasi Antar Pribadi.....	14
C. Dampak Game Online Terhadap Perilaku Anak.....	16

D. Peran Orang Tua Terhadap Perilaku Anak.....	17
E. Definisi Komunikasi.....	23
F. Ciri-ciri Anak kecanduan Game Online dan anak yang tidak kecanduan Game Online.....	26
BAB III METODE PENELITIAN.....	32
A. Pendekatan dan Desain Penelitian.....	32
B. Lokasi Penelitian.....	34
C. Kehadiran Penelitian.....	34
D. Data dan Sumber Data.....	34
E. Teknik Pengumpulan Data.....	37
F. Teknik Analisis Data.....	38
G. Pengecekan Keabsahan Data.....	39
BAB IV HASIL DAB PEMBAHASAN.....	43
A. Gambaran Umum Desa Dusunan.....	43
B. Pemain Game Online Di Desa Dusunan.....	47
C. Komunikasi Dakwah Orang tua kepada Anak yang Kecanduan Game Online.....	60
BAB V KESIMPULAN.....	69
A. Kesimpulan.....	69
B. Implikasi Penelitian.....	69
DAFTAR PUSTAKA.....	71
LAMPIRAN-LAMPIRAN	
DAFTAR RIWAYAT HIUP	

DAFTAR TABEL

1. Nama Kepala Desa Dusunan
2. Batas Wilayah Desa
3. Orbitas
4. Penduduk Berdasarkan Usia

DAFTAR GAMBAR

- 1. Foto bersama Kepala Desa Dusunan**
- 2. Foto bersama Masyarakat Desa Dusunan**
- 3. Foto bersama Ibu Rumahtangga**

DAFTAR LAMPIRAN

1. Surat Izin Penelitian
2. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian
3. Daftar Informan
4. Dokumentasi
5. Pedoman Wawancara
6. Daftar Riwayat Hidup

ABSTRAK

Nama : Mohammad saugi
Nim : 184100010
Judul Skripsi : Komunikasi Dakwah Orang tua Kepada anak yang Kecanduan game Online didesa Dusunan Kecamatan Tinombo Kabupaten parigi Mautong

Komunikasi dakwah yang dilakukan oleh orang tua memiliki peranan penting untuk memberikan pemahaman, arahan, dan pengawasan kepada anak berdasarkan nilai-nilai serta norma-norma ajaran Islam. Hal ini bertujuan menciptakan keluarga yang harmonis di masa depan. Dengan menjalankan kehidupan sesuai ajaran Islam, kebahagiaan di dunia dan akhirat dapat tercapai. Penelitian ini berfokus pada bagaimana orang tua melakukan komunikasi dakwah kepada anak-anak yang kecanduan game online di Desa Dusunan, Kecamatan Tinombo, Kabupaten Parigi Moutong. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memahami peran komunikasi dakwah orang tua dalam menangani remaja yang kecanduan game online.

Metode Penelitian Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian lapangan (field research) dengan metode kualitatif deskriptif. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa remaja mulai mengenal game online dari pengaruh teman sebaya. Kurangnya pengawasan orang tua terhadap aktivitas bermain game online menyebabkan anak sulit mengontrol diri hingga akhirnya mengalami kecanduan. Hal ini memicu perubahan perilaku negatif. Dalam mengatasi masalah ini, orang tua melakukan komunikasi dakwah melalui nasihat yang disampaikan secara bijaksana serta mendorong anak untuk berpartisipasi dalam kegiatan yang lebih bermanfaat, sehingga intensitas bermain game online dapat dikurangi.

Hasil Penelitian Hasil penelitian menunjukkan bahwa komunikasi dakwah yang dilakukan oleh orang tua berhasil mengurangi fokus anak terhadap game online sekaligus memengaruhi perilaku mereka ke arah yang lebih positif. Dengan demikian, komunikasi dakwah yang diterapkan oleh orang tua terbukti efektif dalam menangani remaja yang kecanduan game online. Kata Kunci: Komunikasi Dakwah, Kecanduan, Game Online

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Manusia merupakan makhluk sosial yang hidup berkelompok saling membutuhkan satu sama lain. Sebagai makhluk sosial dan hidup berkelompok dalam kehidupam sehari-sehari, tentu tidak luput dari namanya berinteraksi, sehingga maksud dan tujuan yang mau disampaikan dapat terwujud. Dalam hal ini manusia memiliki dan kepentingan yaitu kepentingan pribadi dan kepentingan masyarakat.

Komunikasi dalam kehidupan sehari-hari memegang peranan yang penting. Karena setiap saat semua orang atau kelompok sudah tentu melakukan interaksi. Bila tidak ada komunikasi maka yang akan terjadi dalam kehidupan adalah ketidak harmonisan maupun ketidak harmonisan. Memang setiap orang akan memiliki pemikiran dan pendapat yang berbeda-beda, tetapi ide tersebut bisa dipersatukan melalui komunikasi bila tetap berbeda maka itu menjadi suatu hal yang biasa didalam demokrasi.

Komunikasi adalah Proses menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima atau audiens, baik melalui simbol maupun lambang, dengan tujuan agar pesan tersebut dapat dipahami oleh masyarakat serta diharapkan dapat memengaruhi sikap dan perilaku mereka.¹

Orang tua adalah komponen keluarga yang berdiri dari ayah dan ibu,

¹ Ety Nur Inah, "Peran Komunikasi dalam Pendidikan," jurnal Al-Ta'dib, vol. 6 no. 1 (Januari 2013), 177. <https://ejournal.iainkendari.ac.id/al-tadib/article/view/299>.

merupakan hasil dari sebuah ikatan perkawinan yang sah dapat membentuk sebuah keluarga. Sedangkan keluarga merupakan keluarga komponen yang paling utama dan pertama dikenal anak, bertanggung jawab untuk mendidik, mengasuh dan membimbing anak-anaknya untuk mencapai tahapan tertentu yang menghantarkan anak untuk siap dalam kehidupan masyarakat.

Hal ini sejalan dengan apa yang dikemukakan para ahli berikut ini samsul nizar mengatakan, bahwa keluarga (lingkungan rumah tangga), pada umumnya merupakan lembaga pertama dan utama dikenal anak. Hal ini disebabkan, karena kedua orang tuanyalah orang yang pertama dikenal dan diterimanya pendidikan, bimbingan, perhatian dan kasih sayang yang terjalin antara kedua orang tua dengan anak-anaknya, merupakan basis yang ampuh bagi pertumbuhan dan perkembangan psikis serta nilai-nilai sosial dan religius pada diri anak didik.

komunikasi merupakan proses interaksi antara dua orang atau lebih serta beberapa unsur yang terkait seperti sumber dan penerima untuk membangun sebuah kebersamaan, mencapai tujuan bersama dan saling memahami satu sama lain.²

Di Indonesia, minat terhadap game online merambah seluruh lapisan usia, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Namun game online sangatlah menyenangkan akan tetapi jika kita mengetahui cara memainkannya, game online akan memberikan afek kecanduan bagi pemainnya. Ini dikarenakan dari segi permainannya, game online memiliki fitur yang menarik, berisi gambar-gambar, animasi-animasi yang mendorong anak bahkan orang dewasa tertarik bermain

² Rahmawati, Muragmi, "Pola Komunikasi Dalam Keluarga," Jurnal Al-Munzir, vol. 11. no. 2 (November 2018) 164. <https://ejournal.iainkendari.ac.id/al-munzir/article/view/1125>.

game.

Meskipun bermain game adalah unsur yang penting untuk perkembangan seseorang diusia anak-anak, tetap saja yang namanya bermain secara berlebihan sangat tidak bagus untuk mereka. Anak-anak adalah mereka yang sifatnya mudah terpengaruh dan cenderung mengalami perubahan. Perubahan tersebut mencakup perubahan fisik dan perubahan emosional yang tercermin dalam sikap tingkah laku. bermain game telah menjadi salah satu hiburan paling populer didunia ini, jauh mengungguli bentuk-bentuk permainan dan hiburan anak lainnya. Hal ini terjadi karena game menawarkan banyak pilihan, dimana para pemain game diajak untuk menghadapi dilema moral, interaksi sosial, dan memecahkan berbagai masalah yang sering kali terjadi dalam kehidupan nyata, sehingga mereka selalu ingin bermain game, dan akhirnya menjadi kecanduan game.

Anak-anak didesa Dusunan rata-rata sudah bisa menggunakan smartpone/hp. Bahkan diusia 7 tahun saja sudah bisa menggunakan hp. Adapun faktor penyebabnya adalah timbulnya rasa penasaran ketika melihat seseorang bermain hp, kemudian meminta hp tersebut dan berperan seolah-olah bisa menggunakannya. Ada juga dengan sengaja diajarkan bermain game, tujuannya adalah untuk mendiarkannya ketika menangis. Tentu ini sangat tidak baik, diusia yang baru menginjak 7 tahun sudah diajarkan bermain game karena afeknya tentu anak akan ketagihan bermain hp.³

³ Ilhamsyah, “Efek Kecanduan game online bagi komunikasi interpersonal anak didesa Pebenaan Kecamatan Keritang, Kabupaten Indragiri Hilir Riau,” jurnal Mauizoh, vol.8 no. 2, 2023. 10.

Ditengah pesatnya perkembangan teknologi digital, game online telah menjadi salah satu bentuk hiburan yang sangat populer dikalangan remaja. Namun fenomena ini juga membawa tantangan besar berupa resiko kecanduan game yang dapat mempengaruhi berbagai aspek kehidupan remaja, termasuk kesehatan mental, akademik, dan hubungan sosial mereka. Kecanduan game online sering kali berhubungan dengan penurunan kualitas hidup dan kesejahteraan remaja yang memerlukan perhatian diberbagai pihak, termasuk keluarga.

Keluarga sebagai unit sosial pertama dan terdekat dengan remaja, memainkan peran krusial dalam bentuk perilaku dan pola pikir mereka. Dalam konteks pencegahan kecanduan game online, komunikasi keluarga menjadi salah satu aspek yang sangat penting dan strategis . komunikasi yang efektif antara orang tua dan anak membangun kepercayaan, membuka saluran diskusi tentang penggunaan media sosial, dan menetapkan batasan yang sehat.

Namun banyak orang tua yang menghadapi kesulitan dalam berkomunikasi secara efektif mengenai penggunaan game online dengan anak-anak mereka kurangnya pengetahuan tentang bagaimna mengatur waktu bermain game. Kekurangan strategi alsm mengelola interaksi digital dan keterbatasan dalam memahami dinamika dalam dunia game online sering kali mengakibatkan komunikasi yang itdak produktif. Ini dapat menyebabkan ketegangan dan konflik, serta mengurangi kemungkinan intervensi yang efektif dalam mencagah kecanduan.⁴

⁴ Siska Putri, "Peran Komunikasi Keluarga dalam Memberantas Kecanduan Game Online pada Remaja," Skripsi tidak diterbitkan, jurusan komunikasi dan Penyiaran Islam, Universitas Islam Negeri Aceh 2024.

Persoalan muncul ketika kepemimpinan yang diterapkan oleh orang tua tidak mampu menciptakan suasana kehidupan keluarga yang kondusif. Suasana kehidupan keluarga yang tidak kondusif itu, misalnya sering terjadi konflik antara orang tua dan anak. Implikasinya adalah renggangnya hubungan antara orang tua dan anak. Kesenjangan demi kesenjangan sering terjadi. Komunikasi yang baik pada akhirnya sulit diciptakan. Inilah awal kehancuran hubungan antara orang tua dan anak dalam keluarga. Kegagalan orang tua dalam mendidik anak yang selama ini terjadi, bukan tidak mungkin disebabkan komunikasi yang dibangun berlandaskan kesenjangan tanpa memperhatikan sejumlah etika komunikasi. Padahal etika komunikasi sangat penting dalam rangka mengakrabkan hubungan orang tua dengan anak. Komunikasi yang bagaimana pun bentuknya harus memperhatikan etika komunikasi. Sebab hanya dengan memperhatikan etika komunikasi itulah yang harmonis, dapat dibangun dalam rangka mendidik anak dalam keluarga.⁵

Permainan daring, yang juga dikenal sebagai game online, adalah salah satu hiburan paling populer di dunia, termasuk di Indonesia. Permainan ini memanfaatkan koneksi internet untuk menghubungkan server dan pengguna. Menurut Boden Heimer, game online didefinisikan sebagai hiburan yang memungkinkan pemain terhubung melalui teknologi jaringan, sehingga permainan dapat dimainkan secara fleksibel dan bersama-sama dalam sebuah kelompok di seluruh dunia. Game ini juga menawarkan visualisasi gambar yang menarik sesuai

⁵ Syaiful Bahri Djamilah, *Pola Komunikasi orang tua dan anak dalam keluarga*, (Jakarta, PT Rineka Cipta, 2004), h. 5

dengan keinginan pemain, dan pemahaman ini didukung sepenuhnya oleh perangkat gadget sehari-hari, seperti smartphone dan laptop.

Semakin banyaknya pengemban semakin banyak game online yang dirilis, semakin banyak pula pola pengguna yang menikmati permainan tersebut, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Kecanduan dalam bermain game online seringkali menjadi akibat dari meningkatnya jumlah pengguna gadget yang bermain game. Ciri-ciri kecanduan dalam permainan ini adalah keputusan untuk terus bermain daripada menyelesaikan tugas lainnya. Hal ini tentu dapat menyebabkan perilaku menunda-nunda dalam mengerjakan tugas. Sebagai seorang pelajar, tugas atau pekerjaan merupakan kewajiban yang harus diselesaikan sesuai dengan tenggat waktu yang diberikan.

Hal ini dapat menimbulkan berbagai dampak yang terlihat pada kondisi psikologis maupun fisik seseorang. Dampak fisik yang sering terjadi adalah rasa nyeri pada bagian tubuh tertentu akibat terlalu lama bermain game, yang kemudian dapat menyebabkan penyakit. Sementara itu, dampak psikologis yang sering muncul adalah peningkatan emosi yang mudah meledak dan kesulitan dalam mengontrolnya, yang disebabkan oleh seringnya mengalami kekalahan saat bermain game.⁶

Aktivitas bermain pada anak tentu menjadi aktivitas yang sangat menyenangkan. Sejak dahulu berbagai macam permainan telah ada untuk memenuhi kebutuhan hiburan untuk anak. Seriring dengan majunya teknologi,

⁶ Ranti Kartika Putri, "Pola Komunikasi Orang Tua Pada Anak Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online Di Desa Securai Pangkalan Brandan Kecamatan Babalan Kabupaten Langkat," skripsi tidak diterbitkan. Jurusan Ilmu Komunikasi, Universitas Medan Area Medan 2021.

dapat kita temukan dengan mudah berbagai macam penyediaan layanan game online. Dengan teknologi yang semakin canggih tersebut juga menjadi menarik di perbincangkan di khalayak umum. Skarang baik dikota maupun desa hampir setiap kelurahan dapat kita jumpai dengan mudah jasa waring menyediakan internet. Hal tersebut disebabkan karena jumlah konsumen pengguna jasa tersebut. Sebagian besar penggunaanya adalah anak-anak yang masih mengeyam pendidikan.

Perilaku bermain game pada anak dimulai dari rasa ingin tahu an pergaulan dari teman-temannya. Mereka memainkan game online sebagai media rekreasi bagi anak. Orang tua yang belum mengerti tentang perilaku bermain game online, perubahan sosial dan psikososial dalam kehidupan anak setelah bermain game online, mereka tidak mengetahui dampak negatif yang muncul akibat kecanduan game online. Memilih permainan yang tidak sesuai dengan tahapan perkembangan anak mengakibatkan tertanggungnya pertumbuhan dan perkembangan anak. Anak menjadi beba dan tidak terkontrol perilakunya karena kurangnya wawasan orang tua mengenai dampak dari game online. Dengan demikian, peneliti ingin menggali lebih dalam lagi.⁷ Penelitian tersebut dengan judul “Komunikasi Dakwah Orang Tua kepada Anak yang Kecanduan Game Online di Desa Dusunan Kecamatan Tinombo Kabupaten Parigi Moutong Sulawesi Tengah.”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka dapat dirumuskan pokok permasalahan, sebagai berikut.

⁷ Zakkiya Zahro Munita, “Peran Orang Tua Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online Pada Anak Di Desa Jeblogan Kecamatan Paron Kabupaten Ngawi,” Skripsi tidak diterbitkan, Jurusan Bimbingan Penyuluhan Islam, Institut Agama Islam Negeri (Iain) Ponorogo 2021

1. Bagaimana permainan game online di lokasi penelitian?
2. Bagaimana komunikasi dakwah orang tua kepada anak yang kecanduan game online di desa dusunan.?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk memahami proses penilaian diri dan komunikasi dalam keluarga dengan anak kecanduan game online.

D. Manfaat Penelitian

Diharapkan hasil penelitian ini mampu memberikan manfaat, diantaranya:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan dan solusi bagi masyarakat, serta berkontribusi sebagai sumber informasi untuk pengembangan ilmu pengetahuan terutama tentang komunikasi dakwah orang tua kepada anaknya yang kecanduan game sehingga membuat anak tersebut lupa dengan pendidikan.

2. Manfaat Praktis

Dari segi praktis, hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi terhadap :

a. Bagi penulis

1) Untuk meningkatkan wawasan dan pemahaman penulis tentang komunikasi antarpribadi dalam lingkungan keluarga. Terutama dalam hal komunikasi antara orang tua dan anak yang mengalami kecanduan game online.

2) Mendorong penulis untuk terus berupaya mendalami ilmu pengetahuan, atau dengan kata lain, menjalani proses pembelajaran sepanjang hayat.

b. Untuk institusi

Menyediakan kontribusi berupa teori atau konsep kepada lembaga untuk memperkaya wawasan dan menjadi acuan dalam penerapan komunikasi antarpribadi. terutama dalam konteks komunikasi dakwah antara orang tua dan anak yang mengalami kecanduan game, atau kajian yang memiliki relevansi serupa serupa..

c. Bagi pembaca

Dapat memberikan kontribusi positif dalam rangka menyediakan informasi tentang komunikasi antar pribadi dalam keluarga yang terdapat anak pecandu game online kepada masyarakat atau pembaca. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan masukan untuk menambah pengetahuan dan memberi informasi untuk tujuan penelitian selanjutnya.

E. Penegasan Istilah

Memberikan kontribusi teoritis atau konsep bagi lembaga untuk menambah wawasan dan referensi dalam komunikasi antarpribadi yang diterapkan, khususnya dalam komunikasi dakwah orang tua kepada anak yang kecanduan game, atau penelitian yang relevan.

1. Komunikasi Onong affendy, Memberikan kontribusi teoritis atau konsep bagi lembaga untuk menambah wawasan dan referensi dalam komunikasi antarpribadi yang diterapkan, khususnya dalam komunikasi dakwah orang tua kepada anak yang kecanduan game, atau penelitian yang relevan oprasionalnya.⁸

⁸ Onong uchjana effendy.2007.*ilmu komunikasi teori dan praktek.bandung*: remaja rosdakarya.C.ke-21.hlm.32.

2. orangtua sebagai “jembatan” Memberikan kontribusi teoritis atau konsep bagi lembaga untuk menambah wawasan dan referensi dalam komunikasi antarpribadi yang diterapkan, khususnya dalam komunikasi dakwah orangtua kepada anak yang kecanduan game, atau penelitian yang relevan.⁹
3. Game onlines adalah game atau permainan dimana banyak orang yang dapat bermain pada waktu yang sama dengan melalui jaringan komunikasi online, Komputer hanya bisa dipakai untuk 2 orang saja untuk bermain game. Lalu muncullah komputer dengan kemampuan *time sharing* sehingga pemain yang bisa memainkan game tersebut bisa lebih banyak dan tidak harus berada disuatu ruangan yang sama (*Multiplayer Games*).

Kehadiran game online di tengah laju teknologi yang sangat canggih ini banyak membawa pengaruh besar terhadap perkembangan pribadi dan adaptasi pada remaja, bahkan banyak dari remaja yang berubah menjadi pecandu game online sehingga lupa akan jadi dirinya sebagai remaja yang normal. Ketergantungan game online yang dialami para remaja, dapat mempengaruhi aspek sosial remaja dalam menjalani kehidupan sehari-hari, karena banyaknya waktu yang dihabiskan di dunia maya mengakibatkan remaja kurang berinteraksi dengan orang lain dalam dunia nyata.

Hal ini tentunya mempengaruhi kegiatan sosial yang biasa dilakukan oleh kebanyakan orang lain. Kecanduan merupakan perilaku ketergantungan pada suatu hal yang disukai di kesempatan yang sama. Suatu individu dapat dikatakan

⁹ Nofha Rina, *Pembentukan Konsep Diri Anak Melalui Komunikasi Dakwah* (Skripsi tidak diterbitkan, jurusan ilmu Hukum, universitas Gaja Madah, 2016)

mengalami kecanduan apabila dalam satu hari melakukan kegiatan yang sama berulang kali sebanyak lima kali atau bahkan lebih.¹⁰

F. Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan pemahaman dan penyusunan proposal, disusun sistematika penulisan yang jelas. Berikut adalah sistematika penulisan proposal ini:

BAB 1 : Pendahuluan berfungsi sebagai pengantar yang mencakup latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kajian penelitian terdahulu, dan sistematika penulisan. Kerangka pendahuluan ini akan memandu pembaca untuk memahami secara keseluruhan setiap pembahasan di bab-bab selanjutnya.

BAB II : Landasan teori mencakup kajian mengenai komunikasi, komunikasi antarpribadi, definisi orang tua dan anak, serta pembahasan tentang kecanduan game online.

BAB III : Metode penelitian mencakup pendekatan dan jenis penelitian, waktu serta lokasi penelitian, informan penelitian, profil informan, sumber data, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, dan teknik untuk memastikan keabsahan data.

BAB IV : Hasil penelitian yang terdiri dari gambar umum Desa Dusunan Kecamatan Tinombo, peran komunikasi dakwah orang tua terhadap anak yang kecanduan game online

BAB V : berisikan penutup terdiri dari kesimpulan dan saran-saran dari

¹⁰ Kecanduan1 Andri Arif Kustiawan, Jangan Suka Game Online: Pengaruh Game Online Dan Tindak Pencegahan (Magetan: CV. AE Media Grafika, 2018) 5-7.

penulis.

BAB II PEMBAHASAN

A. Penelitian Terdahulu

Dalam bagian permulaan bab ini akan dipaparkan tentang penelitian-penelitian sebelumnya yang relevan dengan judul yang dipilih. Sebelumnya ada beberapa studi yang telah dilakukan yang berkaitan dengan topik penelitian ini sebagai berikut:

1. Siska Putri, dalam penelitiannya berjudul “Peran Komunikasi Keluarga dalam memberantas Kecanduan Game Online pada Remaja.” Tujuan dalam penelitian ini untuk mengetahui peran komunikasi keluarga dalam memberantas kecanduan game online, tujuan penelitian ini adalah untuk memahami tantangan yang dihadapi keluarga dalam menerapkan komunikasi yang efektif untuk mengatasi kecanduan game online. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui cara menilai diri sendiri melalui pengalaman, yang mencakup kelebihan dan kekurangan pada anak yang kecanduan game online, serta pola komunikasi transaksional antara orang tua dan anak yang kecanduan game tersebut. Persamaan dengan penelitian sebelumnya sama membahas kecanduan game online. Sedangkan perbedaan pada penelitian tidak membahas dakwah orang tua.¹¹
2. Ranti Kartika Putri, dalam penelitiannya berjudul “Pola Komunikasi Orang Tua Pada Anak dalam mengatasi Kecanduan Game Online Di Desa Securai

¹¹ Siska Putri, “Peran Komunikasi Keluarga dalam Memberantas Kecanduan Game Online pada Remaja,” Skripsi tidak diterbitkan, jurusan komunikasi dan Penyiaran Islam, Universitas Islam Negeri Aceh 2024.

Pangkalan Brandan Kecamatan Babalan Kabupaten Langkat. Tujuan dalam penelitian ini untuk dapat mengetahui bentuk dari pola komunikasi yang dilaksanakan para orang tua kepada anaknya ketika bermain game online. Sedangkan tujuan penelitian yang peneliti teliti Untuk memahami cara menilai diri sendiri melalui pengalaman, yang mencakup kelebihan dan kekurangan pada anak yang kecanduan game online, serta pola komunikasi transaksional antara orang tua dan anak yang kecanduan game tersebut. Persamaan dalam penelitian ini membahas kecanduan game online, sedangkan perbedaan pada penelitian sebelumnya tidak membahas dakwah.¹²

3. Zakkiya Zahro Munita, dalam penelitian berjudul “Peran Orang Tua Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online Pada Anak Di Desa Jeblogan Kecamatan Paron Kabupaten Ngawi.” Tujuan pada penelitian ini untuk mengetahui bentuk perilaku anak yang mengalami kecanduan Game Online di Desa Jeblogan Kecamatan Paron Kabupaten Ngawi. Sedangkan tujuan penelitian yang peneliti teliti untuk memahami cara mengevaluasi diri dengan melihat pengalaman, termasuk kelebihan dan kekurangan pada anak yang kecanduan game online, serta menggali pola komunikasi transaksional antara orang tua dan anak tersebut. Persamaan dalam penelitian ini membahas kecanduan game online. Sedangkan perbedaan pada penelitian

¹² Ranti Kartika Putri, “Pola Komunikasi Orang Tua Pada Anak Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online Di Desa Securai Pangkalan Brandan Kecamatan Babalan Kabupaten Langkat,” skripsi tidak diterbitkan. Jurusan Ilmu Komunikasi, Universitas Medan Area Medan 2021.

sebelumnya tidak membahas komunikasi dakwah.¹³

B. Kajian Komunikasi Antar Pribadi

1. Komunikasi Interpersonal

Komunikasi interpersonal secara umum adalah komunikasi antara orang-orang secara tatap muka, masing-masing orang yang terlibat dalam komunikasi tersebut saling mempengaruhi persepsi lawan komunikasinya. Bentuk khusus komunikasi interpersonal ini adalah komunikasi diadik. De Vito berpendapat bahwa komunikasi interpersonal adalah komunikasi yang terjadi diantara dua orang yang telah memiliki hubungan yang jelas, yang terhubung dengan beberapa cara. Jadi komunikasi interpersonal misalnya komunikasi yang terjadi antara ibu dengan anak, dokter dengan pasien, dua orang.

Beberapa Ahli Komunikasi menjelaskan apa itu Komunikasi Interpersonal salah satunya Deddy Mulyana menjelaskan komunikasi interpersonal adalah komunikasi antara orang-orang yang bertatap muka, memungkinkan setiap pesertanya menangkap reaksi orang lain secara langsung, baik secara verbal atau non verbal. Komunikasi Interpersonal ini adalah komunikasi yang melibatkan hanya dua orang, seperti suami istri, dua sejawat, dua sahabat dekat, guru-murid dan sebagainya. Selain komunikasi Interpersonal merupakan model komunikasi yang paling efektif, komunikasi interpersonal adalah komunikasi manusia yang diungkapkan Tubbs dan Moss. Peristiwa komunikasi masi dua orang mencakup

¹³ Zakkiya Zahro Munita, "Peran Orang Tua Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online Pada Anak Di Desa Jeblogan Kecamatan Paron Kabupaten Ngawi," Skripsi tidak diterbitkan, Jurusan Bimbingan Penyuluhan Islam, Institut Agama Islam Negeri (Iain) Ponorogo 2021

hampir semua komunikasi informal dan basabasi, percakapan sehari-hari yang kita lakukan sejak saat kita bangun pagi sampai kembali ke tempat tidur. Komunikasi diiduk juga merupakan komunikasi yang mencakup hubungan antar manusia yang paling erat, misalnya komunikasi antara dua orang yang saling menyayangi.

Hal ini disebabkan oleh komunikasi interpersonal yang dianggap sebagai model komunikasi paling efektif, sehingga metode ini juga dinilai paling baik untuk menjangkau klien dalam proses penggalan informasi. Melalui interaksi langsung secara tatap muka, setiap individu yang terlibat dapat dengan mudah memahami respons lawan bicara, baik itu positif maupun negatif.¹⁴

Interaksi yang terjadi antara orang tua dan anak yang menggunakan gadget dapat disebut sebagai komunikasi interpersonal. Melalui komunikasi ini, orang tua memiliki kemampuan untuk membimbing anak menuju arah yang lebih baik. Komunikasi interpersonal, menurut peneliti, adalah proses komunikasi antara dua individu, yaitu orang tua dan anak pengguna gadget, dengan tujuan membantu anak mengembangkan sikap yang lebih positif agar terhindar dari dampak negatif penggunaan gadget. Dalam penelitian ini, fokus utama adalah pada proses komunikasi interpersonal antara orang tua dan anak yang kecanduan gadget, termasuk bentuk-bentuk komunikasi verbal dan nonverbal yang digunakan oleh keduanya saat berinteraksi.¹⁵

2. Orang Tua

¹⁴ Citra Anggraini, "Komunikasi Interpersonal." Jurnal Multi disiplin De hasen, vol. 1 no. 3 Juli 2022, 337. <https://jurnal.uni-ved.ac.id/index.php/mude/article/download/2611/2124/>

¹⁵ Ibid., 338

Orang tua adalah orang yang mempunyai amanat dari Allah swt untuk mendidik anak dengan penuh tanggung jawab atas perkembangan dan kemajuan anak dan dengan kasih sayang. Orang tua dalam hal ini terdiri dari keluarga, ayah, ibu serta saudara adik dan kakak. Meskipun orang tua pada dasarnya dibagi menjadi tiga, yaitu orang tua kandung, orang tua asuh, dan orang tua tiri. Tetapi semua hal tersebut diartikan sebagai keluarga.¹⁶

C. Dampak Game Online Terhadap Perilaku Anak

Game online semakin digemari oleh berbagai kalangan, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Dampak globalisasi dengan cepat memengaruhi anak-anak yang berada dalam masa bermain. Permasalahan utama bukan terletak pada keberadaan game online itu sendiri, tetapi pada ketergantungan terhadap aktivitas bermain game ini. Game online bersifat adiktif atau menimbulkan kecanduan, sehingga anak-anak cenderung menghabiskan banyak waktu untuk bermain, yang dapat berdampak negatif pada keseimbangan aktivitas mereka.

Sebagian besar anak-anak di Indonesia saat ini sudah akrab dan mampu menggunakan teknologi internet yang canggih. Berdasarkan survei yang dilakukan oleh Emarketer pada tahun 2014, jumlah pengguna internet di Indonesia mencapai 83,7 juta orang, dengan 30 juta di antaranya merupakan anak-anak berusia 10-19 tahun. Fenomena ini seharusnya tidak lagi mengejutkan masyarakat Indonesia, mengingat kenyataan bahwa internet telah menjadi bagian yang sangat melekat dalam kehidupan anak-anak masa kini.

Game yang saat ini menjadi kekhawatiran bagi para orang tua adalah game

¹⁶ Ibid

yang mengandung unsur kekerasan. Jenis game seperti ini sangat beragam dan dapat berdampak negatif pada perkembangan anak, terutama dalam memicu perilaku agresif.¹⁷

Seperti yang kita ketahui, game online saat ini sedang populer dikalangan anak-anak maupun remaja. Meskipun game online membawa dampak positif, tetapi game online justru membawa dampak negatif bagi anak dan remaja.

Game online dapat berdampak negatif pada perkembangan bahasa anak dan sering menjadi tantangan bagi orang tua serta guru dalam proses pendidikan. Hal ini terjadi karena game online berpotensi menimbulkan kecanduan pada anak dan remaja. Bahkan, WHO telah mengklasifikasikan kecanduan game online sebagai salah satu gangguan mental yang dapat membuat anak lebih mudah marah.

Beragam fitur menarik yang dapat dimainkan kapan saja dan di mana saja saat waktu luang menjadi salah satu alasan mengapa game online semakin diminati oleh anak-anak. Terlebih lagi, di masa pandemi, ketika hampir semua aktivitas dilakukan di rumah. Namun, kecanduan game online justru dapat memberikan dampak negatif pada kondisi dan perkembangan anak. Dalam bermain game online, anak-anak sering kali menggunakan bahasa yang kasar dalam percakapan, yang pada akhirnya dapat memengaruhi perkembangan bahasa mereka.¹⁸

D. Peran Orang Tua Terhadap Pendidikan Anak

Setiap anggota keluarga memiliki peran dan fungsi masing-masing.

¹⁷ Nur Sukma Putri Hasibuan, "Studi Kasus Dampak Game Online Terhadap Perilaku Agresif Anak Di Kab Padang Lawas Sumatera Utara." *Jurnal Pendidikan dan Anak Usia Dini* ., vol. 2 no. (1 Juni 2022). 2. <https://jurnal.uinsyahada.ac.id/index.php/alathfal/article/download/5130/3648>. (18 November 2024.)

¹⁸ Ibid., 5

Didalam keluarga antara ayah dan ibu memiliki peran atau fungsinya masing-masing. Peran seorang ayah dalam keluarga sangat besar peran ayah selain sebagai suami, tetapi juga untuk menafkahi keluarga, ayah juga sebagai kepala keluarga yang bertanggung jawab penuh pada keadaan keluarganya. Sedangkan peran seorang ibu adalah menjadi seorang istri, mengurus rumah tangga serta mendidik anaknya. Maka dari itu ibu memiliki tanggung jawab yang pertama dan utama terhadap anak. Fungsi keluarga adalah merawat, memelihara dan melindungi anak dalam rangka sosialisasinya agar mampu mengendalikan diri dan berjiwa sosial.

Pendidikan pada anak merupakan bekal bagi anak untuk menghadapi masa depan, oleh karena itu para orang tua harus memperhatikan pendidikan anaknya. Pendidikan merupakan hal yang penting dalam kehidupan, terutama bagi kehidupan anak sebagai generasi penerus bangsa. Baik atau buruknya keadaan anak pada waktu dewasa nanti tergantung pendidikan yang ia dapatkan sewaktu masih kecil, terutama pendidikannya disekolah maupun pendidikan yang diberikan oleh orang tua.

Pendidikan dalam hal ini tidak terbatas pada pendidikan apa saja yang diberikan, misalnya mengajarkan kebiasaan baik, sopan santun, pendidikan keagamaan, dan pendidikan disekolah. Semua hal yang terkait didalam rumah tangga dan keluarga seperti perasaan, perilaku dan pergaulan ibu bapak dirumah akan banyak mempengaruhi kondisi baik buruknya seorang anak. Didalam keluarga memiliki peran yang sangat penting bagi proses pendidikan anak.¹⁹

¹⁹ Arsyad, "*Peran Orang Tua Terhadap Pendidikan Anak (Studi Desa Mantang Besar Kabupaten Bintan)*." Jurnal Pendidikan, vol. 1 no. 1 Juni 2017. 8.

Peran orang tua dalam pendidikan anak sangatlah penting untuk kita ketahui sebab pendidikan anak adalah tanggung jawab Bersama antara sekolah dan keluarga. Orang tua memiliki peran yang sangat penting dalam mendukung perkembangan dan keberhasilan pendidikan anak-anak mereka. Kolaborasi yang kuat antara rumah dan sekolah dapat memberikan lingkungan yang kondusif bagi pertumbuhan akademik, emosional, dan sosial anak. Inilah peran orang tua dalam Pendidikan anak:

1. Membangun lingkungan belajar yang positif di rumah

Peran orang tua dengan membangun lingkungan belajar yang positif di rumah, orang tua dapat menciptakan lingkungan belajar yang positif di rumah dengan menyediakan tempat yang tenang dan nyaman untuk anak-anak belajar, mendukung kebiasaan membaca, memberikan akses ke bahan pembelajaran yang relevan, dan mendorong waktu yang teratur untuk tugas sekolah. Dalam lingkungan yang kondusif ini, anak-anak dapat mengembangkan kebiasaan belajar yang baik dan merasa didukung dalam perjalanan Pendidikan mereka.

2. Komunikasi yang terbuka antara orang tua dan guru

Komunikasi yang terbuka dan berkelanjutan antara orang tua dan guru sangat penting. Orang tua perlu menjalin hubungan yang baik dengan guru untuk memahami perkembangan anak, tantangan yang dihadapi, dan kemajuan yang dicapai. Melalui pertemuan orang tua-guru, laporan perkembangan, atau sarana komunikasi lainnya, orang tua dapat mengetahui apa yang sedang dipelajari anak mereka di sekolah dan berkolaborasi dengan guru dalam mendukung pembelajaran anak di rumah.

3. Mendukung keterlibatan dalam kegiatan sekolah

Orang tua dapat aktif terlibat dalam kegiatan sekolah, seperti pertemuan orang tua, acara olahraga, pentas seni, atau kegiatan sukarela. Dukungan dan partisipasi orang tua dalam kegiatan sekolah membantu memperkuat ikatan antara rumah dan sekolah, serta memberikan contoh yang positif bagi anak tentang pentingnya pendidikan.

4. Memantau dan mendorong kemajuan akademik

Orang tua perlu memantau dan mendorong kemajuan akademik anak-anak mereka. Mereka dapat melibatkan diri dalam tugas rumah, mengajukan pertanyaan tentang apa yang sedang dipelajari, membantu anak-anak mengatasi kesulitan belajar, serta memberikan pujian dan dorongan yang sesuai. Dengan memberikan perhatian aktif terhadap Pendidikan anak, orang tua dapat membantu mempertahankan motivasi dan mengembangkan kepercayaan diri anak.

5. Membangun Nilai

Pendidikan tidak hanya tentang penguasaan pengetahuan dan keterampilan, tetapi juga tentang pembentukan nilai dan etika yang kuat. Nilai dan etika memainkan peran penting dalam membentuk karakter individu dan membantu mereka menjadi warga yang bertanggung jawab dan berkontribusi positif dalam masyarakat. Membangun nilai dan etika dalam Pendidikan melibatkan peran aktif orang tua dan sekolah dalam mengajarkan dan mendorong praktik nilai-nilai yang positif. Melalui kolaborasi yang erat antara orang tua dan sekolah, anak-anak akan merasakan bahwa mereka didukung secara penuh dalam perjalanan Pendidikan mereka. Hal ini dapat meningkatkan motivasi, kepercayaan diri, dan prestasi

akademik mereka. Dengan memahami pentingnya peran mereka dalam Pendidikan anak, orang tua dapat memaksimalkan potensi anak-anak mereka dan membantu mereka meraih kesuksesan di sekolah dan dalam kehidupan secara keseluruhan.²⁰

E. Definisi Komunikasi

Komunikasi pada dasarnya, komunikasi adalah interaksi antara satu individu dengan individu lainnya, di mana simbol-simbol pesan digunakan secara efektif, terutama dalam konteks komunikasi antar manusia yang menggunakan bahasa. Berdasarkan hubungan (relation), komunikasi antarpribadi dapat diartikan sebagai komunikasi yang terjadi antara dua orang yang memiliki hubungan yang stabil dan jelas. Komunikasi didefinisikan sebagai proses pengiriman dan penerimaan pesan antara dua orang atau sekelompok kecil individu, dengan melibatkan efek tertentu serta umpan balik yang terjadi secara langsung.

Berdasarkan perspektif komponensial yang mengacu pada model komunikasi Harold Lasswell, komunikasi antarpribadi memiliki beberapa komponen sebagai berikut: Umpan balik dapat bersifat positif jika memberikan manfaat, negatif jika merugikan, dan netral jika tidak memberikan dampak yang signifikan. Selain umpan balik dari orang lain, kita juga menerima umpan balik dari diri sendiri, berupa suara hati atau refleksi pribadi. Umpan balik ini membantu kita untuk mengevaluasi dan memperbaiki diri. Dalam proses komunikasi, terdapat tiga dimensi konteks utama, yaitu:

- a. Dimensi fisik merujuk pada lokasi atau tempat di mana komunikasi terjadi.

²⁰ Anugra Dewi, "Peran Orang Tua dalam Pendidikan," [https://fkip.umsu.ac.id/peran-orang-tua-dalam-pendidikan-anak,\(diakses](https://fkip.umsu.ac.id/peran-orang-tua-dalam-pendidikan-anak,(diakses). (01 Mei 2024).

- b. Dimensi sosial psikologis mencakup hal-hal seperti status hubungan antara orang-orang yang terlibat dalam komunikasi, misalnya apakah hubungan tersebut akrab atau tidak, norma dan nilai budaya, serta apakah komunikasi itu bersifat formal atau informal, serius atau tidak serius.
- c. Dimensi temporal merujuk pada pesan tertentu yang sesuai dengan urutan peristiwa komunikasi. Ketiga dimensi konteks ini saling terhubung dan mempengaruhi satu sama lain.²¹

Tujuan Komunikasi ialah saling komunikasi memberi kita kesempatan untuk berbicara tentang diri kita sendiri. Dengan berbicara dengan orang lain, kita dapat lebih mengenal dan memahami diri kita, termasuk sikap dan perilaku kita. Dengan menceritakan tentang diri kita kepada orang lain, kita akan mendapatkan perspektif baru mengenai diri kita dan memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang sikap serta perilaku kita. Pada kenyataannya, persepsi kita sebagian besar terbentuk dari apa yang telah kita pelajari tentang diri kita sendiri dan dari orang lain melalui komunikasi antarpribadi. Nilai, kepercayaan, dan harapan-Harapan kita sebagai individu lebih dipengaruhi oleh komunikasi langsung daripada oleh informasi yang diperoleh melalui media massa. Membangun dan menjaga hubungan menjadi lebih berarti. Sebagai makhluk sosial, manusia cenderung mencari dan menjalin hubungan dengan orang lain untuk berbagi perasaan, mengungkapkan keluhan, menyampaikan isi hati, dan sebagainya.

²¹ Muya Syaroh Iwanda Lubis, "Komunikasi Antar pribadi Guru Dan Siswa Dalam Mencegah Kenakalan Remaja." Jurnal Network Media vol.3 no. 1. <https://jurnal.dharmawangsa.ac.id/index.php/junetmedia/article/download/870/82>. (19 November 2024.)

Dalam komunikasi antarpribadi, kita sering berusaha untuk mengubah sikap dan perilaku orang lain. Contohnya, kita mungkin ingin orang lain mencoba makanan tertentu, membaca buku tertentu, atau mendengarkan musik tertentu. Singkatnya, kita sering menghabiskan waktu untuk membujuk orang lain melalui komunikasi antar pribadi.²²

Oleh karena itu, efek merupakan salah satu elemen penting dalam komunikasi untuk menilai apakah komunikasi yang diinginkan berhasil atau tidak. Komunikasi antar pribadi, sebagai bentuk perilaku, dapat berubah dari sangat efektif menjadi sangat tidak efektif. Pada suatu waktu, komunikasi bisa berjalan dengan buruk, sementara di waktu lain bisa menjadi lebih baik.

Peran keluarga memandu anak dengan pendidikan dan Kebudayaan. Kedua orang tua wajib memelihara dan mendidik anak-anak mereka sebaik-baiknya. Kewajiban orangtua Kewajiban ini tetap berlaku hingga anak tersebut menikah atau mampu mandiri, dan kewajiban tersebut terus berlanjut meskipun hubungan perkawinan antara orangtua berakhir.

Oleh karena itu, ayah dan ibu adalah orangtua pertama yang memberikan pendidikan kepada anak-anak mereka, selain itu, orangtua juga bertanggung jawab untuk merawat dan mendampingi anak-anak mereka hingga mereka tumbuh dewasa atau menjadi mandiri.

Orang tua yang efektif adalah orang tua yang tidak memaksakan harapan dan ambisi mereka kepada anak-anak, melainkan memberikan ruang yang luas untuk perkembangan individualitas anak dan penemuan jati diri mereka. Orang

²² Ibid

tua yang efektif adalah mereka yang telah bertindak dan bersikap sedemikian rupa sehingga anak-anak merasa memiliki posisi yang sangat penting di dalam keluarga.

Orangtua bersikap lebih demokratis, memberikan ruang bagi perbedaan antara mereka dan anak-anak, sambil juga memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk bertanya dan menjelaskan alasan di balik izin atau larangan tertentu diizinkan.²³

Tanggung jawab Orang tua terhadap Setiap anak pada dasarnya dilahirkan dengan potensi dan kebutuhan untuk berkembang secara psikologis. Selain itu, setiap anak juga membawa fitrah. Oleh karena itu, setiap anak memiliki potensi nilai-nilai kepribadian yang akan berkembang sesuai dengan pengaruh lingkungannya. Dengan demikian, perhatian orangtua sangat berperan penting bagi masa depan anak-anak mereka.

Orang tua Dalam sebuah rumah tangga, orangtua adalah pemimpin, dan sebagai pemimpin, mereka harus mempersiapkan diri serta keluarganya agar anak-anak mereka dapat berkembang dengan baik. Meskipun anak mengikuti pendidikan yang tinggi, hal itu tidak menjamin terbentuknya karakter baru setelah mereka kembali ke lingkungan keluarga. Pendidikan di luar keluarga hanya bersifat sementara Orang Tua Bijaksana, Anak Bahagia.

Menggabungkan pendidikan dalam keluarga dengan pendidikan dari lembaga pendidikan. Anak adalah amanah dari Allah SWT kepada orang tuanya, dengan jiwa yang suci dan murni. Jika sejak kecil ia dibiasakan untuk dididik dan

²³ Ibid. 6

dilatih secara terus-menerus, maka ia akan tumbuh dan berkembang menjadi pribadi yang baik. Anak sangat berharga dalam keluarga karena merupakan bagian yang tak ternilai, oleh karena itu orangtua seharusnya memberikan teladan yang baik dalam membimbing dan memperhatikannya dengan penuh perhatian.

Oleh karena itu, tidak bisa disangkal bahwa keluarga adalah fondasi dan pusat pendidikan utama bagi anak. Keluarga adalah tempat pertama anak-anak menerima pendidikan, berinteraksi dengan berbagai bentuk komunikasi, dan mendapatkan kehidupan emosional. Kepribadian anak pertama kali terbentuk dalam keluarga, yang tentunya merupakan hasil bimbingan dari orangtua mereka sendiri.²⁴

Menurut Hasbullah tanggung jawab orangtua atau keluarga terhadap anak adalah:

- a. Keluargalah yang menjadi tempat pertama anak dididik untuk mulai mengenal kehidupannya. Setiap keluarga harus memahami bahwa anak lahir dan tumbuh dalam lingkungan keluarga yang akan membentuk perkembangan dirinya hingga ia akhirnya melepaskan diri dari ikatan keluarga. Lembaga pendidikan keluarga memberikan pengalaman pertama yang sangat penting dalam perkembangan pribadi anak.
- b. Menciptakan kehidupan emosional yang sehat bagi anak, suasana dalam keluarga harus dipenuhi dengan rasa cinta, kasih sayang, dan simpati yang sesuai, serta lingkungan yang aman, damai, dan saling percaya. Melalui pendidikan keluarga, kebutuhan emosional anak akan kasih sayang dapat

²⁴ Ibid.

dipenuhi dan berkembang dengan baik.

- c. Pendidikan moral yang ditanamkan dalam keluarga merupakan fondasi utama bagi pembentukan nilai-nilai moral anak, yang umumnya tercermin dalam sikap dan perilaku orangtua sebagai teladan yang dapat ditiru oleh anak.²⁵

F. Ciri-ciri anak yang kecanduan game online dan anak tidak kecanduan game online

1. Ciri-ciri anak Kecanduan Game Online

- a. Waktu bermain game berlebihan

Anak menghabiskan banyak waktu untuk bermain game, bahkan hingga berjam-jam tanpa henti, mengabaikan aktivitas lain seperti belajar, tidur, atau berinteraksi dengan keluarga dan teman.

- b. Mengabaikan Tanggung jawab

Anak cenderung mengabaikan tugas-tugas sekolah, pekerjaan rumah, atau kewajiban lainnya karena terlalu fokus pada game

- c. Perubahan Perilaku

Anak bisa menjadi lebih mudah marah atau frustrasi jika tidak bisa bermain game. Mereka juga mungkin menunjukkan perilaku agresif, terutama jika diminta berhenti bermain.

- d. Gangguan Tidur

Anak yang kecanduan game sering kali tidur larut malam atau mengalami gangguan tidur karena terus bermain game hingga larut.

- e. Penurunan Kualitas Sosial

²⁵ Ibid.,8

Anak yang kecanduan game biasanya lebih jarang berinteraksi dengan teman-teman di kehidupan nyata dan cenderung lebih fokus pada hubungan dengan karakter dalam game.

f. Mengabaikan Kesehatan Fisik

Anak yang kecanduan game sering kali mengabaikan makan dengan benar, kurang olahraga, atau mengalami masalah kesehatan fisik akibat kurang gerak.

g. Kesulitan Menghentikan Bermain

Anak sering merasa tidak bisa berhenti bermain game, bahkan ketika sudah diberi waktu tertentu atau ada konsekuensi negatif.

h. Gangguan Emosional

Anak mungkin merasa cemas, tertekan, atau depresi ketika tidak dapat mengakses game atau ketika game terganggu.²⁶

Sedangkan pada ciri-ciri anak tidak Kecanduan Game Online

1) Pengaturan Waktu yang Seimbang

Anak yang tidak kecanduan game dapat mengatur waktu dengan baik antara bermain game, belajar, tidur, berolahraga, dan berinteraksi sosial.

2) Tetap Bertanggung Jawab

Anak tetap menyelesaikan kewajiban akademis atau tanggung jawab rumah dengan baik, seperti belajar dan membantu pekerjaan rumah.

3) Berinteraksi dengan Teman dan Keluarga

Anak yang tidak kecanduan game memiliki waktu untuk bermain dengan teman-teman di dunia nyata dan berinteraksi secara sosial dengan keluarga atau orang lain.

4) Kesehatan Fisik yang Baik

²⁶ Masyhuri, "Kecanduan Game Online pada Remaja," jurnal Journal of Education Research, vol. 7 no. 2 2023. 22. <https://jer.or.id/index.php/jer/article/download/1273/820/6937>.

Anak aktif bergerak dan menjaga kesehatan tubuhnya dengan berolahraga, makan dengan baik, dan memiliki tidur yang cukup.

5) Kemampuan Mengontrol Diri

Anak bisa mengontrol keinginannya untuk bermain game dan tahu kapan harus berhenti, terutama jika ada kewajiban lain atau setelah batas waktu yang ditentukan.

6) Tidak Mengalami Gangguan Emosional

Anak yang tidak kecanduan game tidak menunjukkan kecemasan atau perubahan perilaku yang signifikan jika tidak dapat bermain game.

7) Memiliki Minat dan Aktivitas Lain

Anak yang tidak kecanduan game memiliki banyak minat dan kegiatan lain yang mereka nikmati, seperti olahraga, membaca, atau hobi lainnya.²⁷

Dengan demikian, game online juga bisa memberikan pengaruh kecanduan game online yang mana memberikan dampak negatif atau bahaya bagi anak yang mengalaminya. Dampak yang akan muncul akibat kecanduan game online meliputi lima aspek, antara lain aspek kesehatan, aspek psikologis, aspek akademik, aspek sosial, dan aspek keuangan.

1. Aspek kesehatan

Ialah kecanduan game online mengakibatkan kesehatan remaja menurun. Remaja yang kecanduan game online memiliki daya tahan tubuh yang lemah akibat kurangnya aktivitas fisik, kurang waktu tidur, dan sering terlambat makan. Berdasarkan informasi yang diperoleh, beberapa anak memang kurang tidur karena sering bermain game online hingga pukul 01.00 atau bahkan pagi dengan teman-temannya, meskipun dilakukan di rumah masing-masing. Selain daya tahan tubuh yang menurun akibat kurang tidur dan kurangnya aktivitas fisik, hal ini juga

²⁷ Ibid.

berdampak pada kerusakan mata. Salah satu remaja yang menggunakan kacamata terbukti mengalami peningkatan angka minus yang signifikan dalam dua tahun terakhir sejak ia kecanduan game online.

2. Aspek psikologis

Jumlah adegan dalam game online yang menampilkan tindakan kriminal dan kekerasan, seperti perkelahian, perusakan, dan pembunuhan, secara tidak langsung telah memengaruhi alam bawah sadar remaja, sehingga mereka mulai menganggap bahwa kehidupan nyata sama seperti yang ada di dalam game online tersebut. Ciri-ciri anak akibat pengaruh game online, yakni mudah marah, emosional, dan mudah mengucapkan kata-kata kotor. Hal ini tidak dapat dipungkiri, berdasarkan apa yang diamati bahwa para remaja yang memiliki kecanduan terhadap game online dominan memiliki emosional yang tidak stabil, mudah marah pastinya, dan terkadang mudah mengucapkan kata-kata kotor.

Terlihat bahwasannya, disaat mereka disuruh berhenti memainkan game online untuk makan atau aktivitas lainnya, nada bicara yang mereka keluarkan adalah nada bicara yang naik, seperti orang yang tidak terima untuk memberhentikan permainan game nya, dan terlihat menjadi lebih sensitif, dengan kata lain disaat ada orang becanda kepadanya disaat dia memainkan game online, maka dia akan membalas dengan kemarahan. Dan kata-kata kotor yang mereka keluarkan biasanya terdengar disaat mereka sedang main bareng (mabar), kemudian mendapatkan lawan yang membuat mereka emosi, maka sudah dapat dipastikan kata-kata kotor akan mereka lontarkan.

1. Aspek akademik.

Usia remaja berada pada usia sekolah yang memiliki peran sebagai siswa di sekolah. Kecanduan game online dapat membuat performa akademiknya yang seharusnya sangat ideal untuk mempelajari pelajaran di sekolah justru lebih sering

digunakan untuk menyelesaikan misi dalam game online. Daya konsentrasi remaja pada umumnya terganggu sehingga kemampuan dalam menyerap pelajaran yang disampaikan guru tidak maksimal.

Berdasarkan data yang didapat bahwa memang benar adanya setelah remaja mengalami kecanduan terhadap game online, remaja menjadi memiliki gangguan dalam hal performa akademiknya. Gangguan ini disebabkan karena kurangnya aktivitas belajar yang dilakukan oleh remaja, karena waktunya dihabiskan hanya untuk bermain game online, pikiran untuk belajar sudah bukan menjadi prioritas apalagi semenjak pembelajaran daring, yang dilakukan dirumah tanpa harus mereka pergi ke sekolah, sehingga disaat itu juga mereka memiliki banyak kesempatan untuk meluangkan sepuh waktunya untuk bermain game online, yang dipastikan dapat menyebabkan turunnya performa akademik remaja.

2. Aspek sosial.

Beberapa gamer merasa menemukan identitas diri mereka saat bermain game online, terutama melalui keterikatan emosional dengan avatar yang mereka ciptakan, yang membuat mereka tenggelam dalam dunia fantasi buatan mereka sendiri. Hal ini dapat menyebabkan hilangnya kontak dengan dunia nyata dan berkurangnya interaksi sosial. Meskipun ada peningkatan sosialisasi di dunia maya, tetapi pada saat yang sama, terjadi penurunan sosialisasi dalam kehidupan nyata. Remaja yang terbiasa dengan dunia digital sering kali kesulitan saat harus bersosialisasi di dunia nyata. Sikap Ciri-ciri remaja yang kecanduan game online antara lain adalah sikap antisocial, enggan untuk berinteraksi dengan masyarakat, keluarga, serta teman-teman.

Dalam kegiatan bermain game online, remaja seringkali melakukan mabar (main bareng), namun yang menjadi perhatian utama adalah kenyataan bahwa interaksi sosial mereka sangat terbatas, terutama dengan orang yang bukan teman

bermain mereka.

Sebagai contoh, ketika tetangga lewat, mereka cenderung fokus bermain game online dan mengabaikan kebiasaan saling menyapa, yang menunjukkan adanya kurangnya interaksi sosial di kalangan remaja yang kecanduan game online. Apalagi saat mereka bermain bersama (mabar), perhatian mereka sepenuhnya tertuju pada permainan, tanpa membahas hal-hal yang seharusnya menjadi topik penting bagi mereka sebagai generasi penerus bangsa. Setelah selesai bermain bersama, mereka biasanya langsung pulang karena game telah berakhir, yang menunjukkan bahwa interaksi mereka terbatas hanya untuk kepentingan game online. Bermain game online juga membutuhkan biaya, seperti membeli voucher untuk terus memainkan game tersebut. Remaja yang belum memiliki penghasilan sering kali berbohong kepada orang tua atau bahkan melakukan tindakan seperti pencurian demi dapat terus bermain game online.²⁸

²⁸ Ibid.,20

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, karena didasari atas beberapa pertimbangan. Pertama, fokus dan permasalahan dalam studi ini mencakup makna, motif, alasan, maupun tujuan-tujuan yang ada di balik kecanduan anak-anak pada game online. Kedua, strategi komunikasi dakwah orang tua terhadap anaknya menjadi perhatian dalam kajian ini merupakan realitas internal yang hanya memungkinkan didekati dengan penelitian kualitatif. Pendekatan kualitatif menunjukkan proses penelitian yang memungkinkan kompleksitas sosial tersebut dijelaskan secara holistic melalui serangkaian teori, metode, dan analisis.²⁹

Penelitian kualitatif memberikan ruang kepada responden penelitian untuk mengungkapkan pandangannya sendiri (*emic perspective*), sehingga hal-hal yang sifatnya subyektif dapat dipahami dari kerangka pelakunya sendiri. Moleong, Denzin, dan Lincoln mengatakan bahwa pendekatan kualitatif merupakan penelitian yang menggunakan latar alamiah, dengan maksud menafsirkan fenomena yang terjadi dan dilakukan dengan jalan melibatkan berbagai metode yang ada.

Menurut Moleong, penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, secara holistic, dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang

²⁹ Raco. R.J, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Jakarta, PT. Gramedia WidiasaranIndonesia Kompas Gramdis Building).

alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah.³⁰

Pada penelitian dengan pendekatan kualitatif ini, peneliti menggunakan metode fenomenologi yang awalnya pendekatan ini merupakan aliran filsafat. Istilah ini sering digunakan untuk menunjukkan pada pengalaman subyektif dari berbagai jenis dan tipe responden yang ditemui, dalam arti khusus menurut Husserl mengacu pada penelitian terdisiplin tentang kesadaran dari perspektif pertama seseorang.

Fenomenologi bertujuan memahami konstruksi sosial dari dialektika-dialektika sosial yang dialami Masyarakat terkait dengan pandangan subyektif yang melahirkan pandangan obyektif Masyarakat terhadap suatu fenomena game online ini. Tujuan selanjutnya adalah menangkap sedekat mungkin bagaimana fenomena dialektika sosial keluarga yang berada di dalam Masyarakat tentang komunikasi yang dilakukan kepada anak yang kecanduan game online.

Peneliti melakukan penelitian dengan menganalisa fenomena yang ada dalam diri responden berkaitan dengan perilaku konstruksi makna hidup dari beberapa orang kemudian peneliti menafsirkan data yang merupakan Langkah untuk menyusun pengalaman psikologis responden sehingga dapat saja dibutuhkan interpretasi peneliti terhadap gejala yang diakibatkan karena keseringan bermain game online atau simbol yang diberikan responden setelah peneliti terlebih dulu menunjukkan fenomena yang telah diketahuinya dalam konstruksisosial. Desain penelitian adalah suatu strategi untuk mencapai tujuan penelitian yang telah ditetapkan dan berperan sebagai pedoman atau penuntun peneliti pada seluruh

³⁰ <http://repository.stei.ac.id/1460/4/BAB%203.pdf>

proses penelitian.

Dalam penelitian ini menggunakan desain penelitian deskriptif pada prinsipnya merupakan salah satu upaya untuk menemukan teori yang dapat menunjang hasil penelitian. Dengan pendekatan tersebut, data dikumpulkan kemudian dianalisis, diabstraksikan, sehingga muncul teori-teori sebagai penemuan penelitian kualitatif

B. Lokasi Penelitian

Lokasi Penelitian tentang Peran Komunikasi Dakwah orang tua kepada anak yang kecanduan *game* berada di desa peneliti sendiri, yaitu di desa Dusunan Kecamatan Tinombo Kabupaten Parigi Moutong, Sulawesi Tengah.

C. Kehadiran Penelitian

Kehadiran peneliti dalam penelitian mengenai “Peran Komunikasi orang tua kepada anak yang kecanduan *game* di Desa Dusunan Kecamatan Tinombo Kabupaten Parigi Moutong sangat penting untuk mengetahui bagaimana peran orang tua dalam melakukan komunikasi dakwah kepada anaknya yang kecanduan *game* online.

D. Data dan Sumber Data

Dalam penelitian ini, penulis mencari dan memperoleh data langsung kelokasi penelitian, dengan mengamati bagaimana keadaan anak-anak dilokasi penelitian yang telah kecanduan dengan *game* online, Dimana setiap hari waktu mereka habiskan hanya untuk *game* dan melupakan Pelajaran sekolah. Adapun sumber data ini dikuatkan dengan referensi yang telah penulis temukan dari berbagaimacam sumber serta wawancara langsung dengan anak-anak dan orang tua

disana.

1. Sumber Data

Sumber data sebagai subjek penelitian yang dijadikan sasaran untuk mendapatkan informasi. Dalam penelitian ini yang menjadi subjek adalah manusia yaitu anak-anak yang telah kecanduan bermain game online dan orang tua mereka masing-masing. Karena hanya orang tua mereka yang lebih tau tentang kondisi dan keadaan dari anak-anaknya. Tak ada orang tua yang tidak memperhatikan anaknya dan pasti sebagai orang tua mereka menginginkan yang terbaik bagi anak-anaknya. Olehnya itu peneliti akan menggali informasi dari komunikasi yang dilakukan oleh orang tua kepada anaknya.

Dalam penelitian ini penulis menentukan beberapa orang yang akan menjadi subjek untuk mendapatkan informasi diantaranya:

a. anak yang kecanduan game

Data Primer dan data sekunder juga merupakan sumber-sumber data informasi yang dikumpulkan untuk menjadi dasar Kesimpulan dari sebuah penelitian. Meskipun pada hakekatnya pengertian keduanya sama-sama merupakan sumber data namun berbeda cara memperolehnya. Untuk itu metode pengumpulan data harus sesuai dengan penelitian yang sedang dilakukan Apakah menggunakan data primer atau sekunder.

1) Data Primer

Data primer adalah sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data. Artinya sumber data penelitian diperoleh secara langsung dari sumber aslinya yang berupa wawancara, jajak pendapat dari individu atau

kelompok(orang) maupun hasil observasi dari suatu objek, kejadian atau hasil. Dengan kata lain, peneliti membutuhkan pengumpulan data dengan cara menjawab pertanyaan riset.

Kelebihan dari data primer adalah data lebih mencerminkan kebenaran berdasarkan dengan apa yang dilihat dan didengar langsung oleh peneliti sehingga unsur-unsur kebohongan dari sumber yang fenomenal dapat dihindari. Sedangkan kekurangan dari data primer adalah membutuhkan waktu yang relatif lama serta biaya yang dikeluarkan relatif cukup besar.

2) Data Sekunder

Data Sekunder adalah sumber yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data. Artinya sumber data penelitian diperoleh melalui media perantara atau secara tidak langsung yang berupa buku catatan, bukti yang telah ada atau arsip baik yang dipublikasikan maupun yang tidak dipublikasikan secara umum. Dengan kata lain, peneliti membutuhkan pengumpulan data dengan cara berkunjung ke Perpustakaan Pusat Kajian, pusat arsip atau membaca banyak buku yang berhubungan dengan penelitiannya.

Kelebihan dari data sekunder adalah waktu dan biaya yang dibutuhkan untuk penelitian untuk mengklasifikasi permasalahan dan mengevaluasi data, relative lebih sedikit dibandingkan dengan pengumpulan data primer titik sedangkan kekurangan dari data sekunder adalah jika terjadi Sumber data kesalahan, kadaluarsa atau sudah tidak relevan dapat mempengaruhi hasil penelitian.

E. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian Kualitatif data dapat diperoleh dari informasi dengan cara observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data juga dapat diperoleh dari segala sesuatu yang terkait oleh pembahasan penelitian. Untuk memperoleh data dan informasi yang diperlukan maka kegiatan yang harus peneliti lakukan adalah:

a. Observasi

Menurut Riyanto observasi merupakan metode pengumpulan data yang menggunakan pengamatan secara langsung maupun tidak langsung. Dalam penelitian ini, penulis melakukan observasi atau pengamatan tentang bagaimana peran orang tua dalam melakukan komunikasi dakwah kepada anaknya dan bagaimana keadaan anak-anak didesa Dusunan Kecamatan Tinombo yang telah kecanduan bermain game.

b. Wawancara

Menurut Sugiyono wawancara merupakan Pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu. Dalam penelitian ini, penulis melakukan wawancara melalui tanya jawab antara peneliti dengan narasumber yang terkait langsung dengan penelitian tentang bagaimana komunikasi dakwah orang tua dengan anaknya. Jenis wawancara ini sudah termasuk dalam kategori indepth interview, di mana dalam pelaksanaannya lebih bebas bila dibandingkan dengan wawancara terstruktur. Tujuan dari wawancara ini adalah untuk menemukan permasalahan secara lebih terbuka, di mana pihak yang diajak wawancara di minta pendapat dan ide-idenya. Dalam melakukan wawancara peneliti perlu

mendengarkan secara teliti apa yang disampaikan serta mencatat apa yang dikemukakan oleh informan.

c. Dokumentasi

Metode dokumentasi merupakan instrument pengumpulan data berupa surat, laporan, surat kabar dan lainnya yang sering digunakan dalam berbagai metode pengumpulan data. Peneliti menggunakan dokumentasi dokumen, liputan berita dan media massa. Dokumentasi berguna untuk memberikan latar belakang yang lebih luas mengenai pokok penelitian maka dari itu peneliti menggunakan dokumentasi berupa foto kegiatan selama penelitian.

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah proses mengumpulkan dan menyusun data yang diperoleh dari wawancara, catatan lapangan, dan sumber lainnya secara sistematis, sehingga dapat dengan mudah dipahami dan hasilnya dapat disampaikan kepada orang lain. Teknik yang digunakan dalam analisis ini adalah analisis kualitatif, yang melibatkan pengorganisasian data, memilahnya, menyintesiskannya, mencari pola, dan menemukan informasi yang dapat disampaikan kepada pihak lain.

Teknik analisis data adalah suatu metode untuk mengubah data menjadi informasi, sehingga karakteristik data tersebut dapat dengan mudah ditemukan dan digunakan untuk mencari solusi atas masalah, khususnya masalah yang ada dalam penelitian.

Secara umum, teknik analisis data dalam penelitian kualitatif dimulai dari..

1. Analisis Data

Analisis data selama proses pengumpulan biasanya dilakukan dengan

menggunakan triangulasi. Kegiatan analisis ini mencakup: penetapan fokus penelitian, penyusunan temuan sementara berdasarkan data yang terkumpul, perencanaan pengumpulan data selanjutnya, dan penetapan sasaran pengumpulan data.

2. Reduksi Data

Pada tahap ini, peneliti melakukan seleksi data untuk menentukan mana yang akan disimpan dan mana yang akan dibuang, dengan fokus pada ringkasan, cerita, dan hal-hal yang sedang berkembang.

3. Penyajian Data

Penyajian data adalah proses menyajikan sekumpulan informasi yang terorganisir, yang memungkinkan untuk menarik kesimpulan dan mengambil tindakan. Data yang diperoleh dari lapangan terkait dengan masalah penelitian dipilih sesuai kebutuhan, kemudian dikelompokkan dan diberi batasan masalah. Dari penyajian data tersebut, diharapkan dapat memberikan kejelasan data yang rinci dan substansial, didukung oleh data pendukung lainnya.

4. Verifikasi dan Penarikan Kesimpulan

Penarikan kesimpulan dan verifikasi merupakan bagian dari keseluruhan proses kegiatan. Kesimpulan juga diverifikasi sepanjang kegiatan berlangsung, dengan melakukan tinjauan ulang terhadap catatan lapangan yang ada..

G. Pengecekan Keabsahan Data

Pengecekan data dapat juga dikatakan sebagai uji keabsahan data. Uji keabsahan data dalam penelitian kualitatif meliputi:

1. Perpanjangan Pengamatan

Perpanjangan pengamatan berarti peneliti secara rutin mengunjungi lapangan untuk melakukan pengamatan dan wawancara dengan sumber-sumber informasi yang datanya telah diambil sebelumnya. Tujuannya adalah agar data yang diperoleh lebih dapat dipercaya. Dengan seringnya kunjungan lapangan dan wawancara antara peneliti dan narasumber, akan terbentuk hubungan yang lebih akrab antara keduanya.

2. Peningkatan Ketekunan

Peningkatan ketekunan peneliti dilakukan dengan mengamati secara serius, teliti, dan terus-menerus. Peneliti akan selalu memperhatikan setiap pertanyaan yang diajukan kepada sumber data, serta mengulang-ulang pemahamannya agar dapat menarik kesimpulan yang akurat.

3. Triangulasi

Triangulasi yaitu upaya untuk memverifikasi kebenaran data dari berbagai sumber dengan beberapa cara, dan berbagai waktu. Ada tiga macam triangulasi yaitu:

a. Triangulasi sumber

Triangulasi sumber untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber.

b. Triangulasi teknik

Triangulasi teknik untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda.

c. Triangulasi waktu

Waktu juga sering mempengaruhi kredibilitas data. Data yang dikumpulkan

dengan teknik wawancara di pagi hari saat narasumber masih segar, belum banyak masalah, akan memberikan data yang lebih valid

4. Member Check

Member Check adalah proses pengecekan data yang diperoleh peneliti kepada pemberi data. Tujuan member check dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa jauh data yang diperoleh sesuai dengan apa yang diberikan oleh informan. Apabila data yang ditemukan peneliti disepakati oleh informan, dan apabila perbedaannya tajam, maka temuan tersebut harus dirubah.

Peneliti juga melakukan pengecekan ulang terhadap data lapangan setelah menarik kesimpulan dari data yang telah ditemukan, dengan memberikan konfirmasi atau informasi kepada orang tua bahwa penelitian yang dilakukan telah menghasilkan kesimpulan berbasis data tertulis. Untuk membuktikan tingkat kebenaran penelitian ini, peneliti melakukan penelitian langsung di Desa Tempur. Selain itu, peneliti juga melakukan triangulasi sumber data dengan membandingkan dan memverifikasi informasi yang diperoleh melalui waktu dan metode yang berbeda.

Dalam metode kualitatif yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- 1) Membandingkan data dari observasi lapangan dengan hasil wawancara, yakni mencocokkan informasi yang diperoleh melalui pengamatan langsung di lapangan dengan wawancara yang dilakukan kepada orang tua yang membimbing dan memberikan motivasi kepada anaknya yang kecanduan bermain game online.
- 2) Membandingkan hasil wawancara dengan isi suatu dokumen yang

berkaitan, yaitu dengan memperdalam wawancara baik dengan orang tua yang memberikan motivasi belajar pada anak yang kecanduan bermain game online maupun kepada anak yang kecanduan bermain game online sendiri. Dengan demikian, peneliti kemudian menginterpretasikan secara sistematis data-data tersebut kedalam sebuah karya tesis sesuai dengan kondisi yang sebenarnya. Selanjutnya data tersebut dipelajari dan dipahami dengan saksama untuk mendapatkan suatu kesimpulan yang jelas dan akurat.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Umum Desa Dusunan di Kecamatan Tinombo, Kabupaten Parigi Moutong

Tinombo, kalimat tersebut bisa diparafrasekan menjadi seperti ini:

Kata "Tinombusul" berasal dari bahasa Laue yang berarti "sudah ditebus." Dalam tradisi tersebut, apabila seseorang ingin mengambil obat dari akar kayu atau emas, mereka harus memberikan tebusan berupa uang perak sebesar satu tali, yang nilainya 25 sen. Hal ini sesuai dengan pesan leluhur Laue yang terdokumentasi dalam ungkapan "Pepeluma to Tinombo, nya masalah pikiranomo, tulaiu petu wogo," yang artinya, saya berpesan kepada keturunan Tinombo agar tidak salah dalam berpikir atau tertipu, karena mereka yang tertipu akan dilaknat oleh tanah dan air. Daerah ini terletak sekitar 7 km ke arah barat dari desa Lombok saat ini, di kawasan pegunungan. Tempat ini disebut sebagai dataran rendah Tinombo, yang dikenal dengan nama Siavu, yang berarti "kabur," karena saat seseorang melihat ke arah Tinombo dari kejauhan di tengah laut, daerah tersebut selalu diselimuti kabut. Begitu seseorang menginjakkan kaki di dataran rendah Tinombo, terlihat pohon kapuk atau avu-avu yang tumbuh tinggi di sebelah selatan dan utara. Dalam bahasa Laue, Siavu adalah pemukiman yang ditemukan oleh Suwalipu (Olongian meegang mata). Tempat ini dulunya adalah hutan belukar, namun seiring waktu berkembang menjadi desa dan tempat pemukiman penduduk.

Daerah Tinombo terletak di antara dua sungai, yaitu Sungai Palasa di sebelah utara dan Sungai Baina di sebelah selatan. Di bagian baratnya, terdapat Kecamatan Damsol, sementara di sebelah timurnya adalah Teluk Tomini. Wilayah ini mengalami dua musim, yaitu musim hujan yang berlangsung dari bulan April hingga Agustus, dan musim kemarau dari bulan September hingga Maret, dengan

pola yang teratur. Mayoritas penduduk Tinombo menggunakan bahasa Laue dan bermata pencaharian sebagai petani. Sebelum kedatangan Belanda, kehidupan penduduk Tinombo masih sederhana, dan mereka mengenakan pakaian yang terbuat dari kulit kayu. Selain bertani, mereka juga mencari nafkah dengan menangkap ikan di laut. Pada zaman dahulu, penduduk Tinombo menjalankan sistem pertanian ladang berpindah-pindah, serta mengambil damar, rotan, dan kayu hitam (eboni) untuk dijual sebagai pendapatan tambahan. Pada masa pemerintahan Olongian, wilayah ini dibagi menjadi beberapa perkampungan, dengan kepala kampung yang memiliki peran penting sebagai berikut:

Tabel 1.1
Nama-Nama Kepala desa

NO	NAMA	Masa Jabatan/ Tahun	Keterangan
1.	DJAUDJALI		Kepala Kampung
2.	LODJI		Kepala Kampung
3.	DG MADJORA DG MALINO		Kepala Kampung
4.	A IILMUNAH		Kepala Kampung
5.	DG PALOLA DG MALINO		Kepala Kampung
6.	SUKARA		Kepala Kampung
7.	ORBOU		Kepala Kampung
8.	S LAMANE	1950/1952	Kepala Kampung
9.	K.MARAILA	1956/1959	Kepala Kampung
10.	D.P KAMBAY	1960/1968	Kepala Kampung
11.	HANI DG MALINO		Kepala Kampung
12.	A IILIMULAH	1971/1972	Kepala Kampung

13.	MAN TJAOLO	1973/1980	Kepala Kampung
14.	MUDIK DG	1981/1985	Kepala Kampung
15.	PASIL MADURIKA	1986/1996	Kepala Kampung
16.	ANDI WALA TOMBOLOTUTU	1997/2000	Kepala Kampung
17.	DJAMAL T SALUNGGU	2001/2006	Kepala Kampung
18.	MASUDIN	2007	Kepala Kampung
19.	Adnan bendolo	2008/2013	Kepala Desa
20	Hj hijra tjanaba	2013/2017	Kepala Desa
21.	sabran	2017/2022	Kepala Desa
22.	masrin	2022/2025	Kepala Desa

Desa Dusunan ini adalah salah satu wilayah yang terletak di Kecamatan Tinombo, Kabupaten Parigi Moutong, dengan gambaran geografis yang tercantum dalam tabel di bawah ini:

No	Uraian	Keterangan
1.	Luas Wilayah: 18 Ha	
2.	Batas wilayahnya adalah sebagai berikut: a. Di sebelah utara, berbatasan dengan Desa Tibu. b. Di sebelah timur, berbatasan dengan Laut a. Selatan berbatasan dengan desa Tinombo Siavu b. Sebelah barat berbatasan dengan Pegunungan	
3.	Topografi a. Kondisi Lahan	

	<p>-Dataran</p> <p>-Pegunungan:</p> <p>b. Ketinggihan diatas Permukaan air laut rata-rata: 50.00 Mdl</p>	
4.	<p>Klimatologi</p> <p>a. Jumlah bulan hujan : 9 bulan</p> <p>b. Suhu rata-rata Harian 50,00 oc</p> <p>c. Curah Hujan Rata-rata : 1.000.00 mm</p> <p>d. Kelembapan : 90.00</p>	

Gambaran Umum Jarak Tempuh Dari Desa Ke Kota Kecamatan, Kabupaten, Dan Provinsi.

Tabel 1.3
Orbitas

NO	Jarak Ke Ibu Kota Kecamatan 17'00 Km	Jarak Ke Ibu Kota Kabupaten/Kota 196'00 Km	Jarak Ke Ibu Kota Provinsi 217'00 Km	Ket.
1.	<u>Lama Jarak Tempuh Dari Waktu tempuh dari ibu kota ke kecamatan adalah sekitar 1 menit.</u>	Waktu tempuh ke ibu kota kabupaten/kota menggunakan kendaraan bermotor adalah sekitar 3 jam.	Waktu tempuh dari ibu kota provinsi ke lokasi ini menggunakan kendaraan bermotor adalah sekitar 4 jam.	
2.	Waktu tempuh ke ibu kota kecamatan, baik dengan berjalan kaki maupun menggunakan kendaraan bermotor, adalah sekitar 10	Lama Jarak Tempuh Ke Ibu Kota Kabupaten/Kota Dengan Berjalan Kaki Atau	Lama Jarak Tempuh Ke Ibu Kota Provinsi Dengan Berjalan Kaki Atau Kendaraan Non Bermotor	

	menit. 40 mini	Kendaraan Non Bermotor 30'00/Jam	-	
3.	Kendaraan Umum Ke Ibu Kota Kecamatan 0'00 Unit	Kendaraan Umum Ke Ibu Kota Kabupaten/Kota - Unit	Kendaraan Umum Ke Ibu Kota Provinsi -	

Adapun tabel mengenai Keadaan Penduduk berdasarkan usia diwilayah Desa Dusunan dapat kita lihat dari tabel sebagai berikut:

Tabel 1.4
Penduduk berdasarkan Usia

No	Kelompok Umur (Tahun)	Jumlah	PROSENTASE (%)
1.	0-15	267	
2.	15-65	250	
3.	65 keatas	66	

B. Pemain Game Online Di Desa Dusunan

Permainan, terutama game online, telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan anak-anak di era digital saat ini. Dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, game online kini tidak hanya berfungsi sebagai hiburan semata, tetapi juga telah menjadi salah satu cara anak-anak untuk berinteraksi, bersosialisasi, bahkan berkompetisi. Namun, di balik popularitasnya, terdapat berbagai dampak yang perlu dicermati, baik dampak positif maupun negatif terhadap perilaku anak-anak.

Di wilayah Dusunan, Kecamatan Tinombo, Kabupaten Parigi Moutong, Sulawesi Tengah, fenomena kecanduan game online mulai menjadi perhatian serius di kalangan orang tua, pendidik, dan masyarakat setempat. Dampak dari kecanduan game ini tidak hanya terlihat dari menurunnya prestasi akademik, tetapi juga perubahan dalam pola perilaku anak, seperti meningkatnya sifat agresif, penurunan

kedisiplinan, serta berkurangnya perhatian terhadap kegiatan sosial dan keagamaan.

Dalam hal ini, maka berikut hasil wawancara dengan ibu Suryani 45 tahun selaku orang tua di desa Dusunan, terkait perubahan dalam perilaku anak Anda sejak mulai bermain game online. Jika iya, perubahan apa yang Anda amati. Ia mengatakan bahwa:

Sejak anak saya kecanduan game online, saya melihat banyak perubahan. Dulu, dia sangat aktif membantu saya di kebun namun skarang dia mulai malas dan sering menghabiskan waktu untuk bermain game, makanya saya merasa khawatir karena dia malas belajar dan bermain di luar rumah dan sering lambat pulang kerumah, saya merasa ini berdampak pada kebiasaan sehari-harinya bahkan tidak lagi tertarik dengan kegiatan sosial atau kagamaan seperti dulu.³¹

Perubahan perilaku yang dialami anak kecanduan game online menunjukkan dampak negatif yang signifikan, baik dalam aspek sosial, akademik, maupun keagamaan. Dampak yang dirasakan oleh orang tua mencerminkan pentingnya pengawasan dan pembatasan waktu mereka. Kecanduan game online dapat mempengaruhi karakter anak secara drastis, termasuk menurunnya kedisiplinan, kurangnya kualitas hubungan keluarga. Dengan demikian tambahan wawancara ibu Suryani tentang bagaimana cara melakukan untuk mengatasi masalah ini, mengatakan bahwa

Saya sudah coba ingatkan kembali anak membatasi waktu bermainnya, tetapi itu tidak mudah. Saya juga lebih sering berkomunikasi dengan dia, mencoba memahami apa yang membuatnya betah bermain game dan saya juga perlu adanya dukungan dari pihak sekolah serta Masyarakat untuk menangani masalah ini segera bersama-sama.

Selanjutnya, dengan narasumber yang sama, pertanyaan tentang orang tua mengamati kecenderungan agresif dan mengurangi aktivitas fisik.

Betul, kalau melihat dari dampak negatif. Maka anak lebih sering marah-marah atau bahkan jadi tidak sabar. Kalau mereka kalah dalam permainan, langsung merasa tantrum atau membanting sesuatu, hal ini yang saya khawatirkan karena dampak terhadap game online.

Melihat dari wawancara diatas, Ibu Suryani berusaha untuk membatasi

³¹ Suryani, wawancara oleh penulis di desa Dusunan, pada tanggal 14 Oktober 2024

waktu bermain anaknya dengan cara mengingatkan secara berkala, namun ia menyadari bahwa itu bukanlah hal yang mudah dilakukan. Selain itu, ia juga aktif dalam berkomunikasi dengan anak, mencoba untuk memahami alasan mengapa anaknya betah bermain game dan mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi kebiasaan tersebut.

Namun, Ibu Suryani juga menekankan pentingnya dukungan dari pihak sekolah dan masyarakat untuk mengatasi masalah ini secara bersama-sama. Menurutnya, kerja sama antara orang tua, sekolah, dan masyarakat sangat diperlukan untuk menangani dampak kecanduan game online dengan lebih efektif.

Di sisi lain, Ibu Suryani juga mengamati adanya perubahan perilaku negatif pada anak akibat kecanduan game, terutama dalam hal agresivitas. Anak-anak yang kalah dalam permainan cenderung menjadi marah, tantrum, dan bahkan membanting barang. Hal ini menjadi kekhawatiran besar bagi Ibu Suryani karena dampak dari game online tidak hanya mengganggu perilaku emosional anak, tetapi juga dapat mengarah pada penurunan aktivitas fisik serta gangguan dalam interaksi sosial mereka.³²

Untuk mengetahui lebih dalam terkait pembahasan diatas, berikut ini adalah wawancara narasumber, Ardi 14 tahun anak di desa Dusunan bermain game online

Sebenarnya, awalnya saya hanya coba untuk menghibur diri, karena teman-teman saya juga bermain game online jadi saya rasa game online itu menyenangkan dan ingin main terus, karna itu saya biasanya lupa waktu, kadang lambat tidur dan saya tahu kalau game itu juga bikin saya jadi malas belajar.³³

Dari hasil uraian wawancara diatas, dapat di ketahui pengaruh game online sangat cepat mempengaruhi psikolog anak terhadap perkembangan sosial serta menjadi tidak konsisten dalam melakukan aktivitas.

³² Ibid

³³ Ardi siswa SMP, wawancara oleh penulis, pada tanggal 14 Oktober 2024

Adapun itu tambahan dari narasumber mengenai pendapat tentang orang tua membatasi waktu bermain game online

Saya rasa risi kalau dilarang, tapi saya juga tahu kalau orang tua khawatir nanti saya jadi malas belajar apa terlalu banyak main game. Kadang-kadang saya rasa game itu tidak terlalu buruk asalkan jangan berlebihan.

Tambahan wawancara dampak dari bermain game terlalu lama, baik untuk perilaku atau kesehatanmu, apa yang kamu rasakan setelah bermain game terlalu lama

Saya sadar kalau main game terlalu lama bikin saya jadi gampang capek dan kurang tidur. Kadang saya juga merasa pusing atau sakit mata setelah terlalu lama menatap layar. Saya juga mulai merasa tidak fokus sama tugas sekolah karena kebanyakan pikiran game.³⁴

Namun melihat dari pada narasumber bapak Joko selaku orang tua di desa dusunan, mengatakan bahwa

Dampaknya bisa dua sisi, sebenarnya ada yang positif, ada pula yang negatif. Memang di desa kami sudah mulai banyak anak-anak yang bermain game, terutama sejak ada akses internet. Namun, saya lihat berapa anak jadi lebih pintar dalam hal teknologi, mereka belajar banyak hal baru dari game yang berhubungan dengan strategi, Kerjasama Bersama tim, atau bahasa asing. Namun ada beberapa anak yang jadi lebih agresif, terutama yang main game tembak-tembakan atau game yang penuh kekerasan, kadang mereka bawa itu ke dunia nyata, saling mendorong dan bertengkar tanpa sebab.³⁵

Dapat disimpulkan bahwa dampak kecanduan game online pada anak-anak di desa tersebut memiliki dua sisi. Di satu sisi, game online memberikan manfaat positif, terutama dalam meningkatkan keterampilan teknologi anak-anak. Anak-anak menjadi lebih terampil dalam menggunakan teknologi, serta memperoleh pengetahuan baru, seperti strategi, kerjasama tim, dan bahkan bahasa asing. Hal ini menunjukkan bahwa game online, jika dimanfaatkan dengan baik, dapat memberikan pelajaran positif yang berguna bagi anak-anak.

Namun, di sisi lain, game online juga memiliki dampak negatif, terutama

³⁴ Ibid

³⁵ Joko, wawancara oleh peneliti selaku orang tua di desa dusunan. Wawancara oleh penulis, pada tanggal 14 Oktober 2024

pada anak-anak yang bermain game bertema kekerasan, seperti game tembakan-tembakan. Anak-anak yang terpapar game semacam ini cenderung menjadi lebih agresif dan ada kemungkinan membawa perilaku tersebut ke dunia nyata, seperti saling mendorong atau bertengkar tanpa sebab. Dampak negatif ini bisa mengganggu interaksi sosial dan perilaku emosional anak-anak.

Dengan demikian, penting bagi orang tua dan masyarakat untuk mengawasi serta membatasi waktu bermain game anak-anak secara bijak, agar anak-anak dapat memperoleh manfaat dari teknologi tanpa terpengaruh oleh dampak negatif dari game yang berisi kekerasan.

Selanjutnya peneliti menanyakan terkait dampak negatif seperti perilaku agresif, terutama perilaku anak terhadap game online tersebut, apakah bapak pernah melihat atau mendengar anak-anak yang terpengaruh perilaku agresif ini dalam kehidupan sehari-hari.

Ada beberapa anak-anak yang menjadi lebih mudah tersulut emosinya setelah bermain game. Misalnya, mereka itu biasanya saling dorong atau bertengkar tanpa alasan yang jelas. Kalau ada yang tidak setuju dalam permainan, mereka bisa langsung marah dan bawa perasaan itu ke dunia nyata. pernah sempat terlibat cekcok dengan teman karena gara-gara kalah dalam game. Itu yang saya khawatirkan, karena game-game seperti itu bisa mempengaruhi cara mereka di kehidupan nyata.³⁶

Dimasa sekarang game online telah menjadi masalah dimana terdapat hal-hal positif dan negatif, tentunya hal ini menjadi pertimbangan bagi orang tua untuk memberikan kebebasan kepada anak terutama pada game online, oleh karena itu bagi orang tua dan Masyarakat untuk mengawasi dan membimbing anak-anak dalam memilih game yang sesuai serta mengatur waktu bermain agar tetap seimbang dengan kegiatan lain yang mendukung perkembangan mereka.

Berikut wawancara bapak Hadi sebagai guru, terkait dampak dari game online terhadap perilaku anak, mengatakan bahwa

³⁶ Ibid

Saya mulai melihat banyak anak yang kesulitan untuk konsentrasi di kelas, sering mengantui, lesu atau tidak fokus dalam Pelajaran, karena bermain game dari pada belajarserta dampak prestasi di sekolah menurun.³⁷

Tambahan wawancara, dalam melakukan atau mengatasi masalah terkait dampak negatif game online

Kami di sekolah sudah mencoba berbagi cara untuk mengurangi pengaruh, seperti mengadakan kegiatan ekstrakurikuler yang lebih menarik bagi anak-anak, seperti olahraga atau seni. Selain, kami juga bekerjasama dengan orang tua untuk memonitor waktu anak-anak di rumah, khususnya terkait penggunaan gadget dan waktu bermain game.

Hal ini selaras dengan pertanyaan diatas, sejauh mana kerjasama antara sekolah dan orang tua dalam memantau waktu anak-anak bermain game

Ada, tantangannya itu mengajak orang tua lebih aktif memantau waktu bermain game anak-anak mereka. Karena tidak semua orang tua paham betul bahaya kecanduan game online tersebut. Di setiap pertemuan kami hadirkan orang tua mereka untuk memberikan pemahaman tentang pentingnya pembatasan waktu bermain game, serta perlu adanya keseimbangan juga dengan belajar.³⁸

Bapak Hadi menjelaskan bahwa dampak game online terhadap anak-anak cukup signifikan, baik secara perilaku maupun akademik. Banyak anak yang kehilangan konsentrasi di kelas, mengalami penurunan prestasi akademik, dan mulai menunjukkan perubahan perilaku seperti mudah marah atau tertutup. Sekolah telah berusaha mengurangi dampak negatif ini dengan menyediakan kegiatan ekstrakurikuler yang menarik dan bekerja sama dengan orang tua untuk memantau waktu bermain anak-anak. Namun, kerjasama antara sekolah dan orang tua masih perlu ditingkatkan, terutama dalam mengedukasi orang tua tentang pentingnya pembatasan waktu bermain game. Untuk solusi jangka panjang, Bapak Hadi menyarankan adanya pendidikan dan kesadaran lebih dalam masyarakat serta dukungan dari pemerintah untuk menyediakan kegiatan alternatif yang positif bagi anak-anak.

Demikian dengan wawancara narasumber bapak Agus selaku masyarakat di

³⁷ Hadi, selaku guru, wawancara oleh peneliti, didesa Dusunan 14 Oktober 2024

³⁸ Ibid.

desa Dusunan, mengenai dampak pemain game terhadap perilaku anak di desa tersebut yang mulai bermain game online, ia mengatakan bahwa

Saya sering melihat atau mendengar keributan dalam perkumpulan, biasanya diwaktu malam, mereka juga sering kali berbahasa kotor, saling memaki. Hal ini menjadi ketakutan bagi saya pribadi dan Masyarakat setempat dikarenakan game online tersebut.³⁹

Uraian hasil wawancara diatas dapat dilihat bahwa dampak game online merusak lingkungan atau lebih mengarah pada perilaku buruk dan gangguan sosial, hal tersebut perlu pengelolaan yang lebih baik terkait perilaku pemain game online, baik dari pihak orang tua maupun Masyarakat.

Pemain game online, terutama anak-anak dan remaja dapat mengalami berbagai dampak yang mempengaruhi perilaku mereka, baik secara positif maupun negatif. Sebagai seorang aktivitas yang sering dilakukan dalam waktu lama.

Bermain game dapat memberikan dampak yang signifikan pada perilaku anak, baik positif maupun negative. Dampak negatif dapat berupa perilaku agresif, kecanduan, dan gangguan sosial, sedangkan dampak positif dapat mencakup pengembangan keterampilan kognitif, sosial, koordinasi. Oleh karena penting bagi orang tua dan pengasuh untuk mengatur waktu, serta memberikan bimbingan yang baik agar anak dapat menikmati manfaat dari bermain game.

Tambahan wawancara narasumber yang sama, dalam hal ini terkait mengatasi masalah dampak permainan game online, tentunya masyarakat didesa untuk membantu mengurangi dampak negatif dari game online pada anak.

Saya rasa masyarakat perlu lebih peduli dan terlibat. Misalnya, dengan mengadakan kegiatan yang melibatkan anak-anak, seperti olahraga atau kegiatan seni. Orang tua juga harus lebih mengawasi anak-anak mereka, dan kami sebagai masyarakat harus lebih banyak berinteraksi dengan mereka, memberi contoh yang baik dan mengingatkan mereka akan bahaya game online.

Dalam hal ini, mengatasi dampak negatif dari game online terhadap perilaku

³⁹ Agus, wawancara oleh penulis, pada tanggal 14 Oktober 2024

anak didesa Dusunan ini. Dalam pendapat bapak Agus, ia mengatakan

Saya pikir pemerintah didesa ini lebih aktif lagi dalam menyediakan program-program yang mendidik masyarakat tentang dampak teknologi, khususnya game online. Pemerintah juga bisa bantu dengan menyediakan alternatif hiburan yang lebih sehat bagi anak-anak di desa, seperti membangun fasilitas olahraga atau ruang belajar bersama, agar anak-anak tidak mudah terjebak dalam dunia game yang merugikan.⁴⁰

Dengan demikian, kita melihat berbagai dampak negatif yang timbul akibat kecanduan game online terhadap perilaku anak di desa Dusunan. Dampak tersebut mencakup penurunan prestasi akademik, menurunnya kedisiplinan, serta perubahan dalam pola sosial dan kegiatan keagamaan. Namun, selain dampak negatif yang telah diidentifikasi, ada juga beberapa pandangan dan Upaya dari berbagai pihak di Masyarakat yang dapat memberikan wawasan lebih dalam tentang fenomena ini.

Berikut ini adalah wawancara para narasumber tambahan memperkaya prespektif mengenai dampak game online terhadap perilaku anak di desa Dusunan.

Wawancara dengan ibu Maria, selaku orang tua didesa Dusunan

Kalau waktu dulu saya sering liat anak-anak aktif, apa lagi ada kegiatan didesa biasanya dorang lebih suka dan ikut didalamnya, tapi sekarang jadi pendiam dan sering menghindar dari orang. Biasanya hanya didalam rumah, banyak yang tidak ikut gotong royong atau acara desa. Jadi banyak perubahan saya rasa, dan itu jadi perhatiannya kami. Kami, sebagai warga desa, jadi harus lebih dekat dengan anak-anak itu, supaya mereka tidak merasa dijauhkan, tapi bisa dibimbing supaya kembali ikut terlibat dalam kegiatan sosial.⁴¹

Terkait hal tersebut, pertanyaan selanjutnya apakah ada keterampilan atau pengetahuan baru yang mereka dapatkan dari bermain game. Dalam hal ini yang dimaksud peneliti adalah dampak positifnya.

Ada, tapi hanya beberapa anak saja seperti yang paham menggunakan hp dengan baik, hanya saja saya kadang takut karena jangan sampai mereka lupa untuk belajar.

Apakah ada cara khusus yang digunakan untuk mendekati mereka

⁴⁰ Ibid

⁴¹ Maria, wawancara oleh peneliti di desa Dusunan, 17 Oktober 2024

Saya sempat kasih ingat dengan anak-anak didusunan ini, seperti jangan sampai kecanduan tidak bagus, dan buat rugi kamu saja, apa bahaya bukan dilarang tapi supaya kamu paham kalau bermain game terus tidak jadi baik, apa lagi kamu masi umur belasan tahun.⁴²

Bahwa adanya perubahan signifikan dalam perilaku anak-anak di desa tersebut akibat pengaruh game online. Sebelumnya, anak-anak terlihat aktif mengikuti kegiatan sosial di desa, seperti gotong royong dan acara desa, namun kini mereka lebih banyak menghabiskan waktu di rumah, menjadi pendiam, dan menghindari interaksi sosial. Ibu Maria mengungkapkan kekhawatirannya terhadap perubahan ini, yang membuatnya merasa perlu untuk lebih mendekati anak-anak dan membimbing mereka agar tidak merasa dijauhkan, serta kembali terlibat dalam kegiatan sosial.

Meskipun demikian, Ibu Maria juga mengakui bahwa ada beberapa manfaat yang dapat diperoleh dari permainan game online, terutama dalam hal keterampilan teknologi, seperti kemampuan anak-anak dalam menggunakan HP dan memahami teknologi. Namun, ia juga mengungkapkan kekhawatirannya tentang dampak negatif dari kecanduan game, yang bisa membuat anak-anak lupa untuk belajar dan berinteraksi secara sosial.

Sebagai upaya mengatasi hal tersebut, Ibu Maria berusaha memberi pengertian kepada anak-anak dengan mengingatkan mereka tentang bahaya kecanduan game online dan dampak negatifnya, terutama bagi anak-anak yang masih berusia belasan tahun. Dengan pendekatan ini, ia berharap anak-anak dapat memahami pentingnya membatasi waktu bermain game dan tetap fokus pada kegiatan yang bermanfaat bagi perkembangan mereka.

Selanjutnya, Wawancara ibu Rini selaku pekerja di puskesmas di desa Dusunan

Main game terlalu lama itu memang tidak baik, apalagi buat anak-anak. Banyak yang datang ke puskesmas ngeluh pusing-pusing, matanya merah,

⁴² Ibid

badan capek, dan susah tidur. Itu semua efek dari kebiasaan main game terus-terusan. Kalau terus dibiarkan, bisa berpengaruh bagi kesehatan mereka. Jadi, penting buat orang tua untuk mengawasi waktu anak main game biar tidak merusak kesehatan mereka.⁴³

Selain masalah kesehatan fisik, apakah ada dampak psikologis atau emosional lain yang Anda amati terhadap anak-anak yang mengalami kecanduan bermain game. Ada beberapa anak yang jadi lebih mudah marah, bahkan kadang mereka menunjukkan sikap agresif, seperti teriak atau bertengkar dengan teman-temannya kalau kalah dalam game. Mereka jadi lebih sulit untuk menahan emosi, yang jelas ini juga dampak pada hubungan mereka dengan teman-teman dan keluarganya.

Apa saran yang Anda berikan kepada orang tua untuk membantu anak-anak menghindari masalah kesehatan yang disebabkan oleh bermain game online secara berlebihan

Saya biasa selalu kasih saran agar orang tua mengawasi waktu bermain anak-anak, jangan biarkan mereka bermain terlalu lama. Biasakan anak-anak untuk ada waktu istirahat, apalagi di malam hari supaya tidak mengganggu waktu tidur mereka. Selain itu, saya juga anjurkan agar orang tua mengajak anak-anak untuk lebih banyak beraktivitas di luar, seperti bermain di luar rumah atau mengikuti kegiatan sosial di desa.

Berikut pendapat narasumber yang sama, dalam hal ini faktor apa yang membuat anak sulit mengurangi kebiasaan bermain game online, lalu apa peran orang tua dalam mengatasi masalah tersebut.

Kurangnya aktivitas lain yang menarik bagi mereka. Mungkin mereka rasa game lebih seru dari pada kegiatan yang lainnya, apa lagi sudah terlanjur kecanduan. Makanya orang tua harus bijak dalam memberikan pelajaran atau nasihat kepada anaknya, serta perlu kehati-hatian.⁴⁴

Peneliti menyimpulkan bahwa kebiasaan bermain game online yang berlebihan memberikan dampak yang signifikan terhadap kesehatan fisik dan psikologis anak-anak. Dari sisi kesehatan fisik, anak-anak sering mengeluhkan masalah seperti sakit kepala, mata merah, tubuh lelah, dan gangguan tidur, yang

⁴³ Rini, wawancara oleh peneliti di desa Dusunan, 17 Oktober 2024

⁴⁴ Ibid

semuanya merupakan akibat langsung dari kecanduan bermain game. Sementara itu, dampak psikologis yang diamati meliputi peningkatan emosi negatif seperti mudah marah dan agresivitas, yang dapat memengaruhi hubungan mereka dengan teman dan keluarga.

Peneliti juga mencatat bahwa meskipun dampak negatif jelas terlihat, tantangan utama yang dihadapi adalah kebiasaan anak-anak yang sudah mengalami kecanduan game. Penyebab utama yang mendorong anak-anak sulit mengurangi kebiasaan tersebut adalah kurangnya alternatif kegiatan menarik yang bisa menggantikan waktu bermain game. Oleh karena itu, peran orang tua sangat krusial dalam membimbing anak-anak, mengatur waktu bermain mereka, serta mencari kegiatan lain yang lebih bermanfaat, seperti aktivitas fisik atau keterlibatan dalam kegiatan sosial di desa. Orang tua diharapkan untuk lebih bijaksana dalam memberikan nasihat dan perhatian terhadap anak-anak mereka, agar dampak negatif dari game online dapat diminimalisir dan kesehatan fisik serta psikologis anak tetap terjaga.

Lebih lanjut, dalam hal ini memberikan beberapa pertanyaan untuk mengetahui lebih dampak pengaruh game terhadap perilaku anak dan ruanglingkup dalam pembahasannya. Wawancara dengan Bapak Tono (Petani, orang tua dengan anak yang kecanduan game online), mengatakan bahwa

Dulu anak saya sering bantu di kebun, Tapi sekarang setelah mulai main game, dia lebih malas, dan susah diajak kerja. Kadang-kadang jadi emosi juga kalau ingatkan. Saya paham anak-anak zaman sekarang suka game, tapi saya tetap coba untuk berbicara, biar dia bisa mengerti kalau main game terus itu tidak baik untuk masa depannya.⁴⁵

Bagaimana cara anda berkomunikasi dengan anak, mengenai kebiasaan bermain yang berlebihan, bapak Tono mengatakan bahwa

Saya mencoba bicara baik-baik dengan anak, saya bilang kalau main game itu boleh, tapi harus ada batasnya, jangan sampai mengganggu tugas atau

⁴⁵ Tono, wawancara penulis di desa Dusunan, 17 Oktober 2024

kegiatan lainnya. Saya juga jelaskan kalau masa depan itu lebih penting dari sekedar main game.

Pertanyaan selanjutnya, apa dampak jangka panjang yang mungkin dialami anak jika kebiasaan bermain game. pendapatnya

Ini menjadi kekhawatiran saya sebagai orang tua, saya takut nanti mereka malas belajar, karena mereka masi sekolah, dan tidak ingin merugikan saya pribadi serta masa depannya. Apa lagi merugikan uang hanya untuk membeli gambar yang ada di dalam game.⁴⁶

Terlihat bahwa kebiasaan bermain game berlebihan berdampak negatif pada perilaku anak, seperti menurunnya semangat bekerja, menjadi malas, dan kesulitan mengikuti kegiatan lain diluar game. Meskipun Bapak Tono memahami ketertarikan anak terhadap game, ia berusaha mengingatkan anaknya tentang pentingnya membatasi waktu bermain agar tidak mengganggu tugas dan masa depan. Kekhawatiran terbesar Bapak Tono adalah dampak jangka panjang, yakni menurunnya prestasi akademik anak dan kerugian finansial akibat pembelian item dalam game. Oleh karena itu, komunikasi yang baik dan pembatasan waktu bermain game menjadi langkah penting yang diambil untuk mengatasi masalah ini.

Wawancara dengan Ibu Liza (Guru SD di Desa Dusunan)

Di sekolah, saya lihat banyak anak yang dulunya semangat belajar, sekarang jadi susah konsentrasi. Mereka lebih suka main game dari pada belajar. Kami di sekolah coba membuat kegiatan yang lebih seru, seperti olahraga atau seni, supaya anak-anak lebih tertarik dan tidak terjebak main game terus. Kami juga kerja sama dengan orang tua bertugas memantau waktu yang dihabiskan anak-anak di rumah.⁴⁷

Wawancara dengan Bapak Agus (Tokoh Agama, Pengurus Masjid Desa Dusunan)

Anak-anak dulu rajin datang ke masjid, belajar agama, ikut pengajian. Tapi sekarang, makin banyak yang lebih memilih main game. Waktu shalat tiba, mereka malah lebih memilih main game dari pada beribadah. Itu jadi perhatian kita semua. Sebagai orang tua dan pengurus masjid, kami berharap bisa lebih sering mengingatkan anak-anak agar mereka tidak lupa kewajiban agama mereka. Orang tua juga harus lebih aktif dalam mengatur waktu anak,

⁴⁶ Ibid

⁴⁷ Liza, wawancara oleh peneliti di desa Dusunan, 17 Oktober 2024

agar mereka tidak kecanduan game online tersebut.⁴⁸

Dari wawancara tambahan ini, terlihat jelas bahwa game online berdampak besar pada berbagai aspek kehidupan anak-anak di desa Dusunan, baik dari segi sosial, akademik, kesehatan, maupun kehidupan beragama. Dampak negatif yang paling terlihat antara lain kecanduan game yang mengurangi interaksi sosial, masalah kesehatan seperti gangguan tidur dan penglihatan, serta turunnya prestasi akademik. Tak hanya itu, game online juga mempengaruhi kegiatan agama, dimana minat anak-anak terhadap kegiatan spiritual semakin berkurang.

Wawancara juga menunjukkan adanya berbagai upaya dari banyak pihak untuk menangani masalah ini. Orang tua dan masyarakat berusaha lebih aktif terlibat dalam kehidupan anak-anak dengan memberikan perhatian lebih, sedangkan sekolah mencoba menawarkan kegiatan yang lebih menarik dan edukatif agar anak-anak bisa lebih fokus dan tidak terjerumus ke dalam kecanduan game. Di sisi kesehatan, para tenaga medis menekankan pentingnya menjaga keseimbangan antara waktu bermain game dengan kesehatan fisik anak, seperti mengatur tidur yang cukup dan menghindari duduk terlalu lama di depan layar.

Secara keseluruhan, meskipun game online memiliki sisi positif, seperti pengembangan keterampilan teknologi, penting untuk memastikan anak-anak tidak terjebak dalam dampak negatifnya. Kolaborasi yang baik antara orang tua, sekolah, masyarakat, dan tenaga medis sangat dibutuhkan untuk menciptakan lingkungan yang mendukung perkembangan anak yang sehat dan seimbang di tengah kemajuan teknologi digital ini.

Demikian, dalam menindak lanjuti game online terhadap perilaku anak, maka hal tersebut membutuhkan rekomendasi kebijakan atau program yang mana pemerintah dapat bekerja sama dengan pengembangan game untuk menciptakan game yang lebih edukatif dan pendukung pengembangan anak. Selain itu, penting

⁴⁸ Agus, wawancara oleh peneliti di desa Dusunan, 20 Oktober 2024

untuk adanya kebijakan pengawasan konten game yang jelas serta menyediakan pelatihan bagi orang tua untuk mendekati yang lebih holistik dengan menggandeng psikolog dan tenaga medis untuk memberikan pemahaman kepada siswa mengenai dampak kesehatan dari kebiasaan bermain game berlebihan.

C. Komunikasi Dakwah Orang tua kepada Anak yang Kecanduan Game Online

Salah satu dampak yang muncul adalah fenomena kecanduan game online, yang tidak hanya mempengaruhi aspek fisik, tetapi juga aspek sosial, emosional, dan bahkan spiritual anak-anak. Sebagai Upaya untuk mengatasi permasalahan ini, komunikasi dakwah yang dilakukan oleh orang tua menjadi salah satu Solusi sangat penting.

Komunikasi dakwah yang efektif, yang dilakukan dengan penuh kasih sayang, kesabaran, dan penanaman dalam nilai-nilai agama, dapat membantu anak untuk lebih bijak dalam menggunakan teknologi, sekaligus membimbing mereka agar tetap menjunjung tinggi nilai-nilai Kebajikan dan tanggung jawab dalam kehidupan sehari-hari.

Wawancara narasumber ibu Siti selaku orang tua yang ada di desa Dusunan

Disini memang sudah banyak anak-anak yang kecanduan game online, terkandung mereka bisa berjam-jam didepan layar, tidak peduli dengan waktu belajar, merasa perlu untuk lebih berbicara lebih banyak dengan mereka, baik dari kasih sayang maupun nilai-nilai agama karena komunikasih dakwah sangat penting untuk mengarahkan mereka kejalur yang benar.⁴⁹

Seperti yang di katakana ibu Siti selaku ibu rumah tangga, dalam pendapatnya tentang bagaimana cara mengkomunikasikan bahaya kecanduan game kepada anak.

Saya biasanya berbicara lembut atau tidak langsung marahi. Karena anak saya jadi lebih tertutup kalau saya terlalu keras. Saya lebih banyak memberikan penjelasan tentang bermain game itu buruk, misalnya membuat dia lupa ibadah, dan pentingnya menjalani hidup dengan seimbang antara

⁴⁹ Siti, selaku orang tua, wawancara oleh penulis di desa dusunan, 20 Oktober 2024

belajar, bermain, dan beribadah.⁵⁰

Tambahan wawancara

Saya rasa penting untuk membantu mereka mengatasi kecanduan game, Saya yakin dakwah bisa bantu. Karena agama mengajarkan kita untuk tidak berlebihan. Kita harus seimbang antara belajar, main, dan ibadah. Saya sering kasih tahu anak, kalau hidup itu tidak hanya tentang main game saja, tapi harus belajar dan beribadah.

Dari hasil wawancara diatas, kita melihat bahwa komunikasi dakwah orang peran orang tua sangat penting dalam mengatasi permasalahan anak-anak yang kecanduan game online di desa Dusunan. Maka hal tersebut dalam komunikasi dakwa tidak hanya dilakukan dengan menasihati akan tetapi juga melibatkan anak kedalam kegiatan sosial dan agama yang bermanfaat. Melalui peran dakwa orang tua dapat membantu anak-anak memahami pentingnya keseimbangan antara hiburan belajar dan ibadah dari seluruh komunitas.

Tambahan wawancara, dalam hal ini penulis menanyakan yang dimaksud dengan narasumber apakah dalam komunikasi dakwah yang mana berkaitan dengan ajaran agama dalam mengatasi kecanduan game online

Iya Betul. Komunikasi dakwah disini berarti kami sebagai orang tua atau masyarakat yang punya pengetahuan agama mencoba mengasih pemahaman dan nasihat secara baik kepada anak-anak. Dengan demikian, mereka menyadari bahwa kecanduan game itu bisa membawa dampak buruk, kesehatan fisik serta spiritual sosial mereka.⁵¹

Berikut hasil wawancara dari Ahmad selaku orang tua di desa usunan, terkait peran komunikasi dakwa orang tua terhadap anak-anak yang mengalami kecanduan game online, mengatakan bahwa

Game online ini sebenarnya memberikan hiburan bagi anak-anak, namun jika tidak diawasi dengan baik, maka bisa menjadi kecanduan yang bikin rugi. Sebagai orang tua, saya pribadi memberikan pendekatan anak dengan komunitas yang baik, tidak hanya dinasehati yang keras namun juga perlu pendekatan dakwa yang bisa mendidik dan memberikan ketenangan.⁵²

Sebagaimana hasil wawancara diatas, maka penulis menanyakan metode

⁵⁰ Siti, wawancara oleh peneliti di desa Dusunan 20 Oktober 2024

⁵¹ Ibid

⁵² Ahmad, selaku orang tua, wawancara oleh penulis di desa dusunan, 20 Oktober 2024

komunikasih apa digunakan dalam mendekati anak-anak yang kecanduan game online, mengatakan bahwa

Saya selalu berbicara dengan cara terbuka dan tidak langsung marah. Seperti biasanya saya bertanya kepada mereka “bagus kah itu game” dari situ saya memahami apa yang mereka suka dalam game tersebut, dan saya coba memberikan pemahaman dan nilai-nilai agama yang diharus dipegang.⁵³

Komunikasi interaksi antara orang tua dan anak-anak yang kecanduan game online perlu dilakukan dengan hati-hati dan bijaksana. Ahmad menekankan pentingnya pengawasan orang tua agar game online tidak menjadi masalah. Ia memilih pendekatan dakwah yang penuh kasih, bukan dengan nasehat keras. Ahmad berbicara secara terbuka dengan anak-anaknya, bertanya tentang game yang mereka mainkan, dan mengaitkannya dengan pemahaman nilai-nilai agama. Pendekatan ini menunjukkan bahwa komunikasi yang efektif memerlukan kesabaran dan pengertian, serta penerapan nilai moral dalam kehidupan anak.

Berdasarkan komunikasi dakwah orang tua kepada anak yang kecanduan game online di desa Dusunan, dalam pembahasan tersebut peneliti menambahkan pandangan dari berbagai pihak.

Bapak Ahmad selaku orang tua 42 tahun dalam pertanyaan peneliti apa yang anda lakukan, ketika mengetahui anak anda kecanduan game online. Alam pendapatnya mengatakan bahwa

Saya sempat bingung dan marah. Tapi saya sadar, kalau saya emosi tidak akan ada jalan keluarnya. Jadi saya coba bicara dan menjelaskan tentang game online yang berlebihan seperti mengganggu belajar dan kesehatan, jadi saya selaku orang tua membawa mereka atau melibatkan pembelajaran tentang agama serta mengingatkan mereka bahwa tidak baik bermain game jika berlebihan.⁵⁴

Tambahan wawancara, mengenai pendekatan dakwah bagi orang tua kepada anaknya

⁵³ Ibid

⁵⁴ Ahmad, wawancara oleh peneliti didesa Dusunan 20 Oktober 2024

Saya coba menanamkan prinsip-prinsip Agama, bahwa hiburan yang berlebihan bisa menjauhkan kita dari tujuan hidup yang sebenarnya. Saya ajak anak-anak ikut atau mendengarkan ceramah, selain itu berusaha menjauhkan anak dari hp dalam waktu luang mereka.⁵⁵

Wawancara Fahmi, 14 tahun terkait mengapa mereka suka bermain game online, mengatakan bahwa

Awalnya sih cuma ikut-ikutan teman, terus lama-lama jadi asyik. Game itu bisa bikin lupa waktu, terus kalau lagi bosan rasanya enak aja main.⁵⁶

Tambahan wawancara terkait perasaan mereka ketika orang tua membatasi waktu main game

Awalnya saya jengkel, soalnya saya rasa tidak bebas. Tapi lama-lama saya sadar, waktuku jadi banyak buat belajar dan ibadah, jadi tidak terlalu rugi.

Dengan pertanyaan lanjut, nasehat orang tua dan dakwah membantu kamu dalam mengurangi waktu main game, ia mengatakan bahwa

Iya, saya jadi lebih paham. Orang tuaku bilang kalau kita harus bijak dengan waktu. Jadi, saya mulai coba atur waktu supaya tidak terlalu main game.⁵⁷

Selanjutnya wawancara Rina 16 tahun, selaku anak di desa Dusunan, dalam hal ini terkait yang mereka rasakan kalau terlalu lama main game online.

Kadang saya capek juga, tapi susah berhenti. Rasanya mau main lagi.⁵⁸

Tambahan wawancara

Iya, orang tua sering bilang kalau game itu harus dibatasi, tidak boleh sampai habiskan waktu yang penting. Jadi, saya mulai coba untuk tidak terlalu lama main game dan lebih banyak kegiatan positif.

Sejak orang tua mengingatkan untuk membatasi waktu bermain, apa dampak positif dalam kehidupanmu, ia mengatakan

Saya jadi rajin bantu orang tua, karena biasanya saya tidak rajin dikarenakan bermain game, jadi tidak malas bangun pagi, kalau sholat sudah tidak disuru-suru lagi⁵⁹

Secara keseluruhan, wawancara ini menunjukkan bahwa meskipun game

⁵⁵ Ibid

⁵⁶ Fahmi, wawancara oleh peneliti di desa Dusunan 20 Oktober 2024

⁵⁷ Ibid

⁵⁸ Rina, wawancara oleh peneliti di desa Dusunan 20 Oktober 2024

⁵⁹ Ibid

online bisa menjadi hiburan yang menarik, pembatasan waktu yang diterapkan oleh orang tua dapat membantu remaja untuk lebih bijak dalam mengatur waktu dan memberikan dampak positif bagi kehidupan mereka, seperti lebih banyak waktu untuk kegiatan belajar, ibadah, serta membantu orang tua.

Wawancara dengan Masyarakat/Tokoh Agama dalam menanggapi terkait masalah tersebut, dalam hal ini Ustad Fadil 45 tahun. Bagaimana peran dakwah dalam mengatasi kecanduan game di kalangan anak-anak

Dakwah sangat penting, terutama untuk anak-anak. Kita perlu kasih tahu mereka kalau main game itu tidak masalah, tapi jangan berlebihan. Agama mengajarkan kita untuk menjaga waktu dengan bijak. Dakwah bisa dilakukan lewat ceramah di masjid, pengajian, atau bahkan lewat media sosial, supaya anak-anak bisa paham dan orang tua juga bisa lebih perhatian terhadap anak mereka.⁶⁰

Selanjutnya Apa pesan dakwah yang penting untuk anak-anak yang kecanduan game

Saya selalu bilang ke anak-anak, bahwa dalam Islam kita diajarkan untuk tiak hidup hanya buat hiburan, tapi juga untuk tujuan yang lebih mulia, seperti beribadah dan belajar. Anak-anak harus paham, kalau waktu itu berharga dan jangan dibuang sia-sia.

Berikut, menurut Anda, bagaimana cara agar pesan dakwah Anak-anak yang menerima hal ini dengan baik sudah terlanjur kecanduan game, ia mengatakan bahwa

Untuk anak-anak yang udah kecanduan game, kita harus sabar dan penuh kasih sayang dalam mendekatinya. Jangan langsung marah, tapi kasih mereka pemahaman secara pelan-pelan. Kita bisa ajak mereka bicara, tunjukkan pentingnya waktu untuk hal-hal yang lebih bermanfaat, seperti belajar atau ibadah. Untuk orang tua di desa, saya sarankan untuk lebih sering terlibat dalam aktivitas anak-anaknya. Misalnya, temani mereka belajar atau ajak mereka ikut kegiatan keagamaan di masjid. Dengan cara itu, anak-anak bisa merasakan bahwa ada hal yang lebih penting dari sekadar main game. Orang tua juga harus jadi contoh yang baik, seperti mengatur waktu mereka sendiri dengan bijak. Kalau orang tua bisa memberi teladan, anak-anak juga akan lebih mudah mengikuti.⁶¹

⁶⁰ Fadil, wawancara oleh peneliti di desa Dusunan 20 Oktober 2024

⁶¹ Ibid

Dari hasil wawancara dengan Ustad Fadil, dapat disimpulkan bahwa dakwah sangat penting untuk mengatasi kecanduan game pada anak-anak. Dakwah dapat dilakukan melalui ceramah, pengajian, dan media sosial untuk mengingatkan pentingnya menjaga waktu dengan bijak. Pesan utama adalah agar anak-anak tidak hanya hidup untuk hiburan, tetapi juga untuk tujuan mulia seperti ibadah dan belajar.

Untuk anak yang sudah kecanduan, pendekatan yang sabar dan penuh kasih sayang sangat diperlukan. Orang tua harus lebih terlibat dalam aktivitas anak, seperti menemani belajar dan mengajak ke kegiatan keagamaan. Dengan memberikan teladan yang baik, orang tua dapat membantu anak-anak mengatur waktu dan mengutamakan hal-hal yang lebih bermanfaat.

Dari uraian hasil wawancara diatas, hal ini peneliti menanyakan kepada Bapak Samsul (50 tahun), selaku tokoh masyarakat, dalam pendapatnya tentang apa yang bisa dilakukan masyarakat untuk menangani masalah kecanduan game online, maka ia mengatakan bahwa

Masyarakat harus ikut aktif dalam membantu anak-anak yang kecanduan game. Kami di desa sering mengadakan acara atau seminar tentang bahaya kecanduan game dan cara-cara untuk mengatasinya. Pemerintah desa juga mendukung kegiatan positif, seperti olahraga, agar anak-anak bisa punya pilihan lain selain main game.⁶²

Selanjutnya Bagaimana dakwah bisa membantu mengatasi masalah ini di desa Dusunan ini.

Dakwah ini berguna untuk memberikan pemahaman kepada masyarakat dan anak-anak. Kami sering mengundang ustad untuk memberi ceramah tentang pentingnya menjaga waktu dan bagaimana agama mengajarkan kita untuk menghindari hal-hal yang merusak, termasuk kecanduan game. Kalau semua orang tua dan masyarakat ikut berperan, pasti anak-anak bisa lebih mudah dikendalikan.

Maka melihat dari hasil uraian wawancara diatas, hal tersebut perlu peran

⁶² Samsul, wawancara oleh peneliti di desa Dusunan 20 Oktober 2024

orang tua di desa mencoba untuk mengurangi kecanduan game anak-anak dengan cara yang lebih lembut, seperti berbicara baik-baik dan memberi pemahaman tentang pentingnya menjaga waktu.

Dakwah agama juga diterapkan dengan mengajarkan prinsip-prinsip agama agar anak tahu batasan dalam bermain game. Dengan demikian, tentunya pengaruh dakwah bagi orang tua anak yang merasa bahwa nasehat orang tua yang berbasis agama bisa membuat mereka lebih sadar untuk mengatur waktu bermain game. Mereka merasa lebih mudah mengendalikan diri setelah mendapatkan pemahaman bahwa waktu yang terbuang bisa diganti dengan kegiatan yang lebih bermanfaat.

Dengan demikian peran masyarakat dan Tokoh Agama yang berperan penting dalam memberikan dukungan. Melalui ceramah, pengajian, dan kegiatan positif lainnya, dakwah dapat membantu masyarakat memahami betapa pentingnya menjaga keseimbangan hidup agar anak-anak bisa terhindar dari kecanduan game online.

Secara keseluruhan, komunikasi dakwah orang tua kepada anak terbukti efektif dalam membantu mengurangi kecanduan game online, terutama dengan pendekatan yang ramah dan mengajarkan nilai-nilai agama.

Terkait uraian diatas, peneliti menindaklanjuti narasumber untuk memberikan pandangannya terkait pembahasan yang telah disebutkan diatas, apakah orang tua di desa sudah cukup terlibat dalam memberikan pengawasan terhadap waktu yang dihabiskan anak-anak di depan layar, atau masih ada yang merasa kesulitan dalam hal ini

Kalau yang saya lihat ada beberapa orang yang mengontrol anak-anak mereka, termaksud saya pribadi. Tapi memang ada juga yang lumayan sulit, apalagi yang sering kerja di luar. Hal ini tentunya Pemerintah desa dan masyarakat juga terus bantu dengan mengadakan kegiatan positif, seperti olahraga atau pengajian, supaya anak-anak bisa dapet kegiatan lain selain main game.⁶³

⁶³ Ibid

Peneliti ingin menambahkan bahwa, berdasarkan hasil wawancara yang telah disajikan, komunikasi dakwah dalam mengatasi kecanduan game online di desa Dusunan sangat penting. Dari wawancara dengan berbagai narasumber, baik orang tua, tokoh agama, maupun masyarakat, dapat disimpulkan bahwa komunikasi dakwah yang dilakukan orang tua tidak hanya terbatas pada pemberian nasihat mengenai bahaya kecanduan game, tetapi juga mencakup pendampingan anak dengan pendekatan yang penuh kasih sayang dan kesabaran. Selain itu, orang tua juga berperan aktif dalam mengajak anak-anak untuk ikut serta dalam kegiatan sosial dan keagamaan yang bermanfaat, sehingga dapat memberikan dampak positif secara sosial maupun spiritual.

Pada konteks ini, komunikasi dakwah orang tua bisa dimaknai sebagai sebuah proses yang lebih holistik, yang tidak hanya mengandalkan ceramah atau nasihat verbal saja, tetapi juga berusaha memberikan pengalaman langsung kepada anak-anak mengenai pentingnya keseimbangan dalam hidup. Orang tua harus bisa menjadi teladan yang baik dengan mengelola waktu mereka secara bijak, sehingga anak-anak dapat melihat bahwa banyak hal yang lebih penting dalam hidup ini selain bermain game.

Berdasarkan wawancara dengan Ibu Siti dan Bapak Ahmad, peneliti menemukan bahwa pendekatan yang penuh pengertian dan kelembutan lebih efektif dibandingkan dengan memberi nasihat yang keras. Misalnya, peneliti melihat bahwa pendekatan terbuka yang dilakukan oleh Bapak Ahmad, yang berbicara langsung dengan anak-anak dan menggali apa yang mereka sukai dalam game, membantu anak-anak untuk lebih memahami dampak dari permainan tersebut, serta menghubungkannya dengan nilai-nilai agama. Hal ini menunjukkan bahwa komunikasi dakwah melibatkan dialog yang konstruktif dan memberikan ruang bagi anak untuk mengungkapkan perasaannya.

Selain itu, peran tokoh agama, seperti yang dijelaskan oleh Ustad Fadil, juga sangat penting. Dakwah yang dilakukan oleh ustad-ustad setempat melalui ceramah atau pengajian tidak hanya bertujuan untuk memberikan pengetahuan agama, tetapi juga mengajarkan pentingnya pengelolaan waktu yang bijak. Dalam ceramah-ceramah tersebut, anak-anak diajarkan untuk tidak hanya hidup untuk hiburan, tetapi juga untuk tujuan yang lebih mulia seperti ibadah dan belajar. Hal ini menunjukkan bahwa dakwah agama tidak hanya memberikan pemahaman spiritual, tetapi juga membantu anak-anak untuk memiliki pedoman hidup yang lebih seimbang, terutama dalam menghadapi tantangan masa kini, seperti kecanduan game online.

Peneliti juga menambahkan bahwa keterlibatan masyarakat dan pemerintah desa sangat penting dalam mengatasi masalah ini. Menyediakan alternatif kegiatan yang positif, seperti olahraga dan kegiatan keagamaan di desa, bisa menjadi cara yang efektif untuk menarik perhatian anak-anak dan memberi mereka pilihan lain selain bermain game. Seminar dan acara yang membahas bahaya kecanduan game online yang diselenggarakan oleh pemerintah desa juga dapat menjadi sarana edukasi yang lebih luas untuk masyarakat.

Secara keseluruhan, peneliti berpendapat bahwa upaya yang lebih terintegrasi antara orang tua, tokoh agama, dan masyarakat sangat dibutuhkan untuk mengatasi kecanduan game online dikalangan anak-anak. Pendekatan dakwah yang melibatkan tidak hanya nasihat, tetapi juga kegiatan sosial dan keagamaan, serta memberikan contoh yang baik, akan semakin memperkuat pesan moral dan agama yang disampaikan. Dengan cara ini, komunikasi dakwah dapat menjadi solusi yang efektif dalam membantu anak-anak mengelola kecanduan game online dan membimbing mereka kembali ke jalan hidup yang lebih seimbang dan positif.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Di desa Dusunan, yang terletak di Kecamatan Tinombo, Kabupaten Parigi Moutong, Sulawesi Tengah, fenomena kecanduan game online mulai menjadi perhatian serius di kalangan orang tua, pendidik, dan masyarakat setempat. Dampak dari kecanduan game ini tidak hanya terlihat dari menurunnya prestasi akademik, tetapi juga perubahan dalam pola perilaku anak, seperti meningkatnya sifat agresif, penurunan kedisiplinan, serta berkurangnya perhatian terhadap kegiatan sosial dan keagamaan.
2. Komunikasi Dakwah Orang tua kepada Anak yang Kecanduan Game Online Mengacu pada usaha orang tua dan masyarakat untuk memberikan pemahaman agama dan nasihat dengan cara yang baik, penuh kasih sayang, dan tidak memaksa. Orang tua mengajarkan anak-anak mereka untuk tidak terjebak dalam hiburan berlebihan, termasuk bermain game, dan mengingatkan mereka akan tanggung jawab untuk menjalani kehidupan yang seimbang antara belajar, bermain, dan beribadah.

Banyak orang tua yang memilih pendekatan yang lembut dan persuasif, memberikan penjelasan tentang dampak buruk kecanduan game online terhadap kesehatan fisik, sosial, dan spiritual anak-anak. Ini menunjukkan bahwa dakwah bisa menjadi sarana yang efektif untuk membimbing anak-anak ke arah yang lebih baik dan menjaga keseimbangan dalam kehidupan mereka.

B. Implikasi Penelitian

1. Peran Orang Tua dalam Dakwah, menyoroti pentingnya komunikasi dakwah orang tua dalam mendidik anak yang kecanduan game dengan

pendekatan agama dan moral.

2. Kesadaran Sosial, meningkatkan kesadaran masyarakat tentang dampak kecanduan game dan pentingnya peran komunitas dalam mengatasi masalah ini.

Pendidikan dan Pengasuhan: Menekankan pentingnya pendidikan karakter berbasis agama dan pengasuhan yang seimbang antara kebebasan bermain game dan pengawasan orang tua.

3. Penggunaan Teknologi, mengidentifikasi kebutuhan literasi digital untuk anak dan orang tua guna menghindari kecanduan game
4. Kebijakan Pemerintah, memberikan rekomendasi bagi pemerintah dan lembaga pendidikan dalam memperkuat peran agama dalam pendidikan anak dan mengatasi kecanduan teknologi.

Penelitian ini dapat memperkuat peran dakwah orang tua dalam pembentukan karakter anak dan mengurangi dampak negatif dari kecanduan game.

DAFTAR PUSTAKA

- Ety Nur Inah, "Peran Komunikasi dalam Pendidikan," jurnal Al-Ta'dib, vol. 6 no. 1 (Januari 2013), 177. <https://ejournal.iainkendari.ac.id/al-tadib/article/view/299>.
- Rahmawati, Muragmi, "Pola Komunikasi Dalam Keluarga," Jurnal Al-Munzir, vol. 11. no. 2 (November 2018) 164. <https://ejournal.iainkendari.ac.id/al-munzir/article/view/1125>.
- Ilhamsyah, "*Efek Kecanduan game online bagi komunikasi interpersonal anak didesa Pebenaan Kecamatan Keritang, Kabupaten Indragiri Hilir Riau,*" jurnal Mauizoh, vol.8 no. 2, 2023. 10.
- Siska Putri, "Peran Komunikasi Keluarga dalam Memberantas Kecanduan Game Online pada Remaja," Skripsi tidak diterbitkan, jurusan komunikasi dan Penyiaran Islam, Universitas Islam Negeri Aceh 2024.
- Syaiful Bahri Djamilah, *Pola Komunikasi orang tua dan anak dalam keluarga*, (Jakarta, PT Rineka Cipta, 2004), h. 5
- Ranti Kartika Putri, "Pola Komunikasi Orang Tua Pada Anak Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online Di Desa Securai Pangkalan Brandan Kecamatan Babalan Kabupaten Langkat," skripsi tidak diterbitkan. Jurusan Ilmu Komunikasi, Universitas Medan Area Medan 2021.
- Zakkiya Zahro Munita, "Peran Orang Tua Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online Pada Anak Di Desa Jeblogan Kecamatan Paron Kabupaten Ngawi," Skripsi tidak diterbitkan, Jurusan Bimbingan Penyuluhan Islam, Institut Agama Islam Negeri (Iain) Ponorogo 2021
- Nofha Rina, *Pembentukan Konsep Diri Anak Melalui Komunikasi Dakwah* (Skripsi tidak diterbitkan, jurusan ilmu Hukum, universitas Gaja Madah, 2016)
- Kecanduan1 Andri Arif Kustiawan, *Jangan Suka Game Online: Pengaruh Game Online Dan Tindak Pencegahan* (Magetan: CV. AE Media Grafika, 2018) 5-7.
- Siska Putri, "Peran Komunikasi Keluarga dalam Memberantas Kecanduan Game Online pada Remaja," Skripsi tidak diterbitkan, jurusan komunikasi dan Penyiaran Islam, Universitas Islam Negeri Aceh 2024.
- Ranti Kartika Putri, "Pola Komunikasi Orang Tua Pada Anak Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online Di Desa Securai Pangkalan Brandan Kecamatan Babalan Kabupaten Langkat," skripsi tidak diterbitkan. Jurusan Ilmu Komunikasi, Universitas Medan Area Medan 2021.
- Zakkiya Zahro Munita, "Peran Orang Tua Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online Pada Anak Di Desa Jeblogan Kecamatan Paron Kabupaten Ngawi," Skripsi tidak diterbitkan, Jurusan Bimbingan P enyuluhan Islam, Institut Agama Islam Negeri (Iain) Ponorogo 2021
- Citra Anggraini, "Komunikasi Interpersonal." Jurnal Multi disiplin De hasen, vol. 1 no. 3 Juli 2022, 337. <https://jurnal.uni ved.ac.id/index.php/mude/article/download/2611/2124/>
- Nur Sukma Putri Hasibuan, "Studi Kasus Dampak Game Online Terhadap Perilaku Agresif Anak Di Kab Padang Lawas Sumatera Utara." Jurnal Pendidikan dan Anak Usia Dini ., vol. 2 no. (1 Juni 2022). 2. <https://jurnal.uinsyahada.a>

- c.id/index.php/alathfal/article/download/5130/3648. (18 November 2024.)
- Arsyad, “*Peran Orang Tua Terhadap Pendidikan Anak (Studi Desa Mantang Besar Kabupaten Bintan)*.” Jurnal Pendidikan, vol. 1 no. 1 Juni 2017. 8.
- Anugra Dewi, “Peran Orang Tua dalam Pendidikan,” <https://fkip.umsu.ac.id/peran-orang-tua-dalam-pendidikan-anak>,(diakses. (01 Mei 2024).
- Muya Syaroh Iwanda Lubis, “Komunikasi Antar pribadi Guru Dan Siswa Dalam Mencegah Kenakalan Remaja.” Jurnal Network Media vol.3 no. 1. <https://jurnal.dharmawangsa.ac.id/index.php/junetmedia/article/download/870/82>. (19 November 2024.)
- Raco. R.J, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Jakarta, PT. Gramedia Widia saran Indonsia Kompas Gramdis Building).
- Suryani, wawancara oleh penulis di desa Dusunan, pada tanggal 14 Oktober 2024
- Ardi siswa SMP, wawancara oleh penulis, pada tanggal 14 Oktober 2024
- Joko, wawancara oleh peneliti selaku orang tua di desa dusunan. Wawancara oleh penulis, pada tanggal 14 Oktober 2024
- Hadi, selaku guru, wawancara oleh peneliti, didesa Dusunan 14 Oktober 2024

LAMPIRAN 1

PEDOMAN WAWANCARA

1. Sejak kapan anak anda kecanduan bermain game?
2. Apakah anak anda sudah diingatkan?
3. Apakah selaku orang tua memberitahukan dampak negative bermain game online?
4. Apakah disekolah anak anda juga mengalami perubahan?
5. Bagaimana solusi anda?
6. Faktor apa saja yang terjadi Ketika anak anda mulai kecanduan game online?

LAMPIRAN 2
DAFTAR INFORMAN

No	Nama	Jabatan	TTD
1	Joko	Masyarakat	
2	Ipa	Ibu rumah tangga	
3	Abd. Kadir Jahaja	Masyarakat	
4	Maria	Masyarakat	
5	Masrin	Kepala Desa	

LAMPIRAN 3
SURAT PENGAJUAN JUDUL SKRIPSI

LAMPIRAN 4

SK PEMBIMBING

KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS USHULUDDIN ADAB DAN DAKWAH
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) DATOKARAMA PALU
NOMOR : 603 TAHUN 2024
TENTANG
PEMBIMBING SKRIPSI FAKULTAS USHULUDDIN ADAB DAN DAKWAH
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) DATOKARAMA PALU
TAHUN AKADEMIK 2023/2024
DEKAN FAKULTAS USHULUDDIN ADAB DAN DAKWAH

- Menimbang : a. bahwa untuk kelancaran pelaksanaan bimbingan Skripsi Fakultas Ushuluddin Adab Dan Dakwah Universitas Islam Negeri (UIN) Datokarama Palu, dipandang perlu menerbitkan keputusan pengangkatan pembimbing Skripsi Fakultas Ushuluddin Adab Dan Dakwah Universitas Islam Negeri (UIN) Datokarama Palu Tahun Akademik 2023/2024, 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 Dan Dakwah Universitas Islam Negeri (UIN) Datokarama Palu Tahun Akademik 2023/2024.

- Mengingat : 1. Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang-undang Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi;
3. Peraturan Presiden Nomor 8 Tahun 2012 tentang Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI);
4. Peraturan Presiden Nomor 61 Tahun 2021 tentang Universitas Islam Negeri Datokarama Palu;
5. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 3 Tahun 2020 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi;
6. Peraturan Menteri Agama Nomor 30 Tahun 2021 Tentang Susunan Organisasi dan Tata Kerja Universitas Islam Negeri (UIN) Datokarama Palu;
7. Peraturan Menteri Agama Nomor 39 Tahun 2021 tentang Statuta Universitas Islam Negeri Datokarama Palu;
8. Keputusan Menteri Agama Nomor 531/Un.24/ KP.07.6/11/2023 tentang Pengangkatan Dekan di lingkungan Universitas Islam Negeri Datokarama Palu

MEMUTUSKAN

- Menetapkan : PEMBIMBING SKRIPSI FAKULTAS USHULUDDIN ADAB DAN DAKWAH UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) DATOKARAMA PALU TAHUN AKADEMIK 2023/2024.

KESATU : Menunjuk Saudara :

1. Mkh. Ujil Hidayat, S.Ag., M.Fil.I.
2. Fitriingsih, S.S., S.Pd., M.Hum.

Masing-masing sebagai Pembimbing I dan Pembimbing II bagi mahasiswa :

Nama : Mohammad Saugi

NIM : 184100010

Jurusan : Komunikasi dan Penyiaran Islam (KPI)

Semester : XII (Dua Belas)

Tempat/Tgl lahir : Dusunan, 23 Februari 2000

Judul Skripsi : KOMUNIKASI DAKWAH ORANG TUA KEPADA ANAK YANG KECANDUAN GAME DI DESA DUSUNAN KECAMATAN TINOMBO KABUPATEN PARIGI MOUTONG

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 2024.

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.

Ditetapkan di : Palu

Pada Tanggal : 1 Juli 2024

Dekan,



Dr. H. Sidik, M.Ag.

NIP. 19640616 199703 1 002

Tembusan:

1. Rektor UIN Datokarama Palu;

LAMPIRAN 5

SURAT IZIN PENELITIAN

KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS USHULUDDIN ADAB DAN DAKWAH
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) DATOKARAMA PALU
NOMOR : 603 TAHUN 2024

TENTANG

PEMBIMBING SKRIPSI FAKULTAS USHULUDDIN ADAB DAN DAKWAH
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) DATOKARAMA PALU
TAHUN AKADEMIK 2023/2024

DEKAN FAKULTAS USHULUDDIN ADAB DAN DAKWAH

- Menimbang :**
- bahwa untuk kelancaran pelaksanaan bimbingan Skripsi Fakultas Ushuluddin Adab Dan Dakwah Universitas Islam Negeri (UIN) Datokarama Palu, dipandang perlu menerbitkan keputusan pengangkatan pembimbing Skripsi Fakultas Ushuluddin Adab Dan Dakwah Universitas Islam Negeri (UIN) Datokarama Palu Tahun Akademik 2023/2024, sebagaimana tersebut dalam daftar lampiran keputusan ini.
 - bahwa yang tersebut namanya dalam lampiran keputusan ini dipandang memenuhi syarat untuk diangkat sebagai pembimbing Skripsi Fakultas Ushuluddin Adab Dan Dakwah Universitas Islam Negeri (UIN) Datokarama Palu Tahun Akademik 2023/2024.

- Mengingat :**
- Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;
 - Undang-undang Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi;
 - Peraturan Presiden Nomor 8 Tahun 2012 tentang Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI);
 - Peraturan Presiden Nomor 61 Tahun 2021 tentang Universitas Islam Negeri Datokarama Palu;
 - Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 3 Tahun 2020 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi;
 - Peraturan Menteri Agama Nomor 30 Tahun 2021 Tentang Susunan Organisasi dan Tata Kerja Universitas Islam Negeri (UIN) Datokarama Palu;
 - Peraturan Menteri Agama Nomor 39 Tahun 2021 tentang Statuta Universitas Islam Negeri Datokarama Palu;
 - Keputusan Menteri Agama Nomor 531/Un.24/KP.07.6/11/2023 tentang Pengangkatan Dekan di lingkungan Universitas Islam Negeri Datokarama Palu

MEMUTUSKAN

- Menetapkan :** PEMBIMBING SKRIPSI FAKULTAS USHULUDDIN ADAB DAN DAKWAH UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) DATOKARAMA PALU TAHUN AKADEMIK 2023/2024.

KESATU : Menunjuk Saudara :

- Mokh. Ulil Hidayat, S.Ag., M.Fil.I.
- Fitriningsih, S.S., S.Pd., M.Hum.

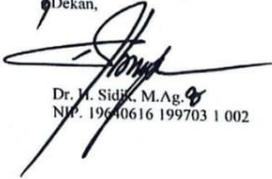
Masing-masing sebagai Pembimbing I dan Pembimbing II bagi mahasiswa :

Nama : Mohammad Saugi
NIM : 184100010
Jurusan : Komunikasi dan Penyiaran Islam (KPI)
Semester : XII (Dua Belas)
Tempat/Tgl lahir : Dusunan, 23 Februari 2000
Judul Skripsi : KOMUNIKASI DAKWAH ORANG TUA KEPADA ANAK YANG KECANDUAN GAME DI DESA DUSUNAN KECAMATAN TINOMBO KABUPATEN PARIGI MOUTONG

- KEDUA :** Pembimbing Skripsi bertugas :
- Memberikan petunjuk yang berkaitan dengan isi draft Skripsi dan naskah Skripsi
 - 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 2024.
- 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.

Ditetapkan di : Palu
Pada Tanggal : 1 Juli 2024

Dekan,


Dr. H. Sidik, M.Ag.
NIP. 19640616 199703 1 002

Tembusan:
1. Rektor UIN Datokarama Palu;

LAMPIRAN 6

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKSANAKAN PENELITIAN



**PEMERINTAH KABUPATEN PARIGI MOUTONG
KECAMATAN TINOMBO
DESA DUSUNAN**

Alamat : Jln.Trans Sulawesi No, 01 Dusunan Kode Pos 94375

SURAT KETERANGAN PENELITIAN MAHASISWA

Nomor : 423 /420 / Sek

Yang bertanda tangan di bawah ini adalah Kepala Desa Dusunan, menerangkan bahwa Mahasiswa Universitas Islam Negeri (UIN) Datokarama Palu :

Nama : MOHAMMAD SAUGI
Stambuk : 184100010
Program Studi : Komunikasi Penyiaran Islam

Benar-benar telah melakukan Penelitian mulai dari Tanggal 29 Oktober Tahun 2024 s/d 03 November Tahun 2024 di Desa Dusunan Kecamatan Tinombo Kabupaten Parigi Moutong untuk menyusun Skripsi dengan judul "**Komunikasi Dakwah Orang Tua Kepada Anak Yang Kecanduan Game Online Di Desa Dusunan Kecamatan Tinombo Kabupaten Parigi Moutong**".

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Dusunan, 04 November 2024
Kepala Desa Dusunan



LAMPIRAN 7
DOKUMENTASI





DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Nama Lengkap Penulis Mohammad Saugi Lahir di Desa Dusunan Kecamatan Tinombo Kabupaten Parigi Moutong 23Februari 2000. Merupakan anak madya dari 3 bersaudara, anak dari pasangan Bapak Ahmad N. Dg Rullah, S.pd dan Ibu Ence S.Pd.I. Pennulisan menyelesaikan pendidikan SDN INTI DUSUNAN lulus pada tahun 2012. Kemudian lanjut MTs Alkhairaat Pangi Lulus pada tahun 2015. Kemudian pendidikan selanjutnya di SMA N 1 Tinombo, lulus pada tahun 2018. Penulis melanjutkan pendidikan dan di terima di IAIN PALU yang kini sudah beralih status menjadi UIN Datokarama palu pada jurusan Komunikasi Penyiaran Islam (KPI) pada tahun 2018 hingga 2025.

Selama menjadi Mahasiswa penulis pernah menjabat di beberapa UKM dan OKM yang ada di dalam kampus, seperti menjadi sekertaris pendidikan keagamaan di himpunan Jurusan Komunikasi Penyiaran Islam, menjadi anggota DEMA FUAD, kemudian penulis menjabat sebagai ketua himpunan jurusan Komunikasi Penyiaran Islam.

Karya ilmiah yaitu Penulis telah menyelesaikan Skripsi yang berjudul “Komunikasi Dakwah Orang Tua Kepada Anak yang Kecanduan Game Online di Desa Dusunan Kecamatan Tinombo Kabupaten Parigi Moutong Sulawesi Tengah” pada Fakultas Dakwah dan Komunikasi Islam dengan Pembimbing I Mokh. Ulil Hidayat S.Ag., M.Fil.I dan Pembimbing II Ibu Fitriningsih, S.S., S.Pd., M.Hum

