

**POLA ASUH ORANG TUA DALAM MENGATASI DAMPAK NEGATIF
GAME ONLINE PADA REMAJA DENGAN MENGGUNAKAN
AUTHORITATIVE PARENTING DI DESA BANJARREJO
LAMPUNG TIMUR**

SKRIPSI

Diajukan Guna Memenuhi Sebagian Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd)



**Disusun Oleh :
ALIVIA NURLAILA SALSABILA
NPM. 20250051**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH METRO
TAHUN AJARAN 2024 M/1445 H**



**POLA ASUH ORANG TUA DALAM MENGATASI DAMPAK NEGATIF
GAME ONLINE PADA REMAJA DENGAN MENGGUNAKAN
AUTHORITATIVE PARENTING DI DESA BANJARREJO
LAMPUNG TIMUR**

SKRIPSI

Diajukan Guna Memenuhi Sebagian Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd)

**Disusun Oleh :
ALIVIA NURLAILA SALSABILA
NPM. 20250051**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH METRO
TAHUN AJARAN 2024 M/1445 H**

ABSTRAK

Alivia Nurlaila Salsabila NPM. 20250051 Skripsi: Pola Asuh Orang Tua Dalam Mengatasi Dampak Negatif Pada Remaja Dengan Menggunakan *Authoritative Parenting* Di Desa Banjarrejo Lampung Timur. Skripsi Ini Di Bimbing Oleh Iswati M.Pd.I Dan Heri Cahyono M.Pd.I.

Game online merupakan jenis permainan yang dapat dimainkan oleh banyak orang yang di hubungkan melalui jaringan internet. Game online dapat menarik minat semua golongan usia, namun lebih banyak diminati oleh remaja. Selain memberikan hiburan, game online juga memberikan tantangan yang menarik untuk diselesaikan. Game online memiliki dampak positif dan negatif dalam kehidupan sehari-hari, seperti ketergantungan atau adiksi.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak yang ditimbulkan dari game online pada anak remaja di Desa Banjarrejo Lampung Timur dan bagaimana cara orang tua dalam mengatasi dampak negatif game online pada anak remaja menggunakan pola asuh *authoritative parenting* di Desa Banjarrejo Lampung Timur. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Dan analisis datanya menggunakan reduksi data, penyajian data, dan penarikan atau kesimpulan.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dampak negatif yang ditimbulkan dari game online terhadap anak remaja di Desa Banjarrejo Lampung Timur adalah, menimbulkan efek kecanduan, mengalami gangguan kesehatan fisik, boros atau rugi. Sedangkan cara orang tua dalam mengatasi dampak negatif menggunakan pola asuh *authoritative parenting* adalah memiliki berbagai macam cara untuk mengatasinya. Hal ini dapat dilihat dari tingkat pendidikan sekolah orang tua, ada orang tua yang cara mengatasi dampak negatif dari game online dengan memberikan batasan waktu bermain, ada juga yang memberikan kesibukan pada anak, ada pula orang tua yang bersikap tegas pada anak dengan cara menyita hp anaknya, bahkan ada juga memberikan kebebasan pada anak yang penting anak tau batasan waktu. Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa orang tua di Desa Banjarrejo ini tidak Semua menggunakan pola asuh *authoritative parenting* untuk mengatasi dampak negatif game online, melainkan ada yang menggunakan pola asuh otoriter dan juga permissive.

Kata kunci: *authoritative parenting*, dampak negatif, game online

ABSTRACT

Alivia Nurlaila Salsabila NPM. 20250051 Thesis: Parenting Patterns in Overcoming Negative Impacts Using Authoritative Parenting in Banjarrejo Village, East Lampung. This thesis was supervised by Iswati M.Pd.I and Heri Cahyono M.Pd.I.

Online games are a type of game that can be played by many people connected via the internet network. Online games can attract the interest of all age groups, but are more popular with teenagers. Apart from providing entertainment, online games also provide interesting challenges to complete. Online games have positive and negative impacts on daily life, such as dependence or addiction.

This research aims to determine the impact of online games on teenagers in Banjarrejo Village, East Lampung and how parents can overcome the negative impact of online games on teenagers using authoritative parenting in Banjarrejo Village, East Lampung. The research method used is qualitative with data collection techniques using observation, interviews and documentation. And data analysis uses data reduction, data presentation, and drawing or conclusions.

The results of this research show that the negative impact of online games on teenagers in Banjarrejo Village, East Lampung is that they cause addiction, experience physical health problems, are wasteful or suffer losses. Meanwhile, the way parents deal with the negative impacts of using authoritative parenting is to have various ways to overcome them. This can be seen from the parents' level of school education, there are parents who overcome the negative impact of online games by setting limits on playing time, there are also those who keep their children busy, there are also parents who are strict with their children by confiscating their children's cellphones. , some even give freedom to children, the important thing is that children know time limits. So it can be concluded that the parents in Banjarrejo Village all use authoritative parenting to overcome the negative impacts of online games, but some use authoritarian and permissive parenting.

Keyword: *authoritative parenting*, negative impacts, online games

HALAMAN PERSETUJUAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

1. Nama : Iswati, M.pd.I
NIDN : 0212048503
2. Nama : Heri Cahyono, M.pd.I
NIDN : 0207088902

Setelah melakukan bimbingan yang intensif, skripsi ini berjudul:
Pola Asuh Orang Tua Dalam Mengatasi Dampak Negatif Game
Online Pada Remaja Dengan Menggunakan Authoritative Parenting
di Desa Banjarrejo Lampung Timur

yang ditulis oleh:

Nama : Alivia Nurlaila Salsabila
NPM : 20250051

Disetujui untuk diajukan dalam sidang munaqosyah

Metro, 23 Januari 2024

Pembimbing I

Pembimbing II



Heri Cahyono M.Pd.I
NIDN: 0207088902



Iswati M.Pd.I
NIDN: 0212048503

Mengetahui,
Ketua program studi



Dr. Prabowo Widayat M.Pd.I
NIDN: 2111118701

HALAMAN PENGESAHAN

Yang bersangkutan di bawah ini:

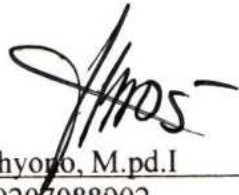
Nama : Alivia Nurlaila Salsabila

NPM : 20250051

Judul skripsi : Pola Asuh Orang Tua Dalam Mengatasi Dampak Negatif
Game Online Pada Remaja Dengan Menggunakan
Authoritative Parenting di Desa Banjarrejo Lampung
Timur

Telah diterima dalam ujian munaqaysah skripsi pada hari: Selasa, 27 Febuari 2024

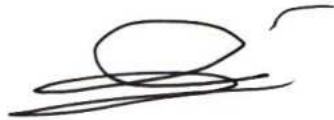
Tim penguji skripsi



Heri Cahyono, M.pd.I ,ketua
NIDN. 0207088902



Iswati, M.pd.I ,sekretaris
NIDN. 0212048503



Dr. Sujino, M.pd.I ,penguji utama
NIDN. 0206057702

Mengetahui,
Dekan
Fakultas Agama Islam



Muhammad Nur, M.kom.I
NIDN. 0202048301

MOTTO

فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ۝ إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ۞

“ maka sesungguhnya bersama kesulitan itu ada kemudahan.

Sesungguhnya beserta kesulitan ada kemudahan”

(Q.S. Al-Insyirah ayat 5-6)¹

¹ Perisai Al-Qur'an, Al-Qur'an dan Terjemah Mushaf Al-Aula, (Jakarta Timur: 2013), h. 596

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan tersusunnya skripsi ini penulis banyak mengucapkan terima kasih kepada pihak yang senantiasa membantu, mendukung, memotivasi dan mendoakan dengan penuh keikhlasan. Ucapan terima kasih tersebut penulis persembahkan untuk:

1. Ayahanda ananto pratikno dan Ibunda suryati tercinta, yang telah mendidik, menyayangi dan mengarahkan penulis lewat lantunan do'anya sejak dalam catatan *lauhul mahfuz* Allah *subhanahu wata'ala* hingga saat ini. Ucapan terima kasih untuk mereka berdua atas segala yang telah diberikan pada penulis.
2. Keluarga besar nenek, kakek, paman, bibi yang telah mendukung serta mendoakan saya sehingga terselesainya penelitian ini.
3. Rekan seperjuangan almamater Fakultas Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Metro yang bersama-sama melangkah hingga titik akhir. Sela, ahdan, era makasih banyak sudah mau menemani penulis untuk bimbingan. Penulis mengucapkan banyak-banyak terimakasih atas support yang telah di berikan kepada penulis, dan angkatan 2020 yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah *Subhaanahuwata'ala* yang masih memberikan nikmat, kekuatan, berkah, karunia dan hidayah-Nya kepada penulis, sehingga atas Rahmat-Nya penulis mampu menyelesaikan skripsi ini. Shalawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada Rasulullah Muhammad Shalallahu 'alaihi wasallam, semoga kita termasuk umatnya yang senantiasa berittiba' kepadanya dan mendapat syafaatnya kelak.

Skripsi ini dengan judul **“Pola Asuh Orang Tua Dalam Mengatasi Dampak Negatif Game Online Pada Remaja Dengan Menggunakan *Authoritative Parenting* Di Desa Banjarrejo Lampung Timur”**.

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis banyak mendapatkan bimbingan dan saran dari berbagai pihak di lingkungan civitas akademika Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Metro. Maka dengan penuh rasa hormat, dan kebersamaan penulis ucapkan terimakasih kepada:

1. Dr. Nyoto Suseno, M.Si, selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Metro Lampung.
2. Muhammad Nur, M.Kom.I, selaku Dekan Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Metro.
3. Heri Cahyono, M.Pd.I, selaku Wakil Dekan I FAI Universitas Muhammadiyah Metro
4. Iswati, M.Pd.I, selaku Wakil Dekan II Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Metro.
5. Dr. Prabowo Widayat, M.Pd.I Selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Metro.
6. Pembimbing I dan II yang senantiasa meluangkan waktu, tenaga dan pikirannya untuk membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Rekan-rekan prodi Pendidikan Agama Islam angkatan 2020 FAI, yang telah memberikan dukungan dan motivasi penulis.

Semoga skripsi ini memberikan manfaat yang besar bagi penyusun ataupun masyarakat umum. Dan bisa menjadi Khazanah ilmu pengetahuan untuk memajukan peradaban Islam yang tercinta ini, dan menjadi amal sholih

bagi penyusun yang selalu mengharapkan Ridho Allah *Subhaanahuwata'ala*,
Aamiin.

Metro, 28 Oktober 2023

Penulis

Alivia Nurlaila Salsabila

NPM. 20250051

PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Alivia Nurlaila Salsabila

NPM : 20250051

Jurusan/Prodi : FAI/Pendidikan Agama Islam (PAI)

Dengan ini menyatakan dengan sebenarnya, bahwa skripsi ini adalah asli, bukan duplikasi atau tulisan yang telah dianjurkan untuk mendapat gelar oleh orang lain di perguruan tinggi manapun, juga tidak memuat bahan-bahan yang tidak saya sebutkan sumbernya yang sebelumnya telah dipublikasikan atau ditulis oleh orang lain.

Demikian pernyataan ini saya buat, apabila ternyata tidak benar, maka saya bersedia menanggung akibat yang ditimbulkan.

Metro, 12 Febuari 2024

Yang menyatakan



Alivia Nurlaila Salsabila

NPM. 20250051



UNIT PUBLIKASI ILMIAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH
METRO

SURAT KETERANGAN UJI KESAMAAN (*SIMILARITY CHECK*)

Nomer: 36/II.3.AU/F/UPI-UK/2024

Unit Publikasi Ilmiah Universitas Muhammadiyah Metro dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : ALIVIA NURLAILA SALSABILA
NPM : 20250051
Jenis Dokumen : SKRIPSI

Judul:

POLA ASUH ORANG TUA DALAM MENGATASI DAMPAK NEGATIF GAME ONLINE DENGAN MENGGUNAKAN AUTHORITATIVE PARENTING DI DESA BANJARREJO LAMPUNG TIMUR

Telah dilakukan validasi berupa Uji Kesamaan (*Similarity Check*) dengan menggunakan aplikasi *Turnitin*. Dokumen telah diperiksa dan dinyatakan telah memenuhi syarat bebas uji kesamaan (*similarity check*) dengan persentase $\leq 20\%$. Hasil pemeriksaan uji kesamaan terlampir.

Demikian kami sampaikan untuk digunakan sebagaimana mestinya.



Metro, 29 Januari 2024
Kepala Unit,

Dr. Eko Susanto, M.Pd., Kons.
NIDN. 0213068302

Alamat:

Jl. Ki Hajar Dewantara No.116
Iringmulyo, Kec. Metro Timur Kota Metro
Lampung, Indonesia

Website: upi.ummetro.ac.id

E-mail: help_upi@ummetro.ac.id

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN LOGO	ii
HALAMAN JUDUL	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
HALAMAN PERSETUJUAN	vi
HALAMAN PENGESAHAN	vii
HALAMAN MOTTO	viii
HALAMAN PERSEMBAHAN	ix
KATA PENGANTAR	x
PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	xii
SURAT KETERANGAN UJI KESAMAAN (SIMILARITY CHECK) ...	xiii
DAFTAR ISI	xiv
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR GAMBAR	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Perumusan Masalah	4
C. Pembatasan Masalah	4
D. Tujuan Penelitian	4
E. Kegunaan Penelitian.....	5
F. Metodologi Penelitian	5
G. Teknik Analisis Data.....	8
BAB II KAJIAN LITERATUR	10
A. <i>Authoritative Parenting</i>	10
1. Pengertian Pola Asuh Authoritative	10
2. Macam-Macam Pola Asuh	11
3. Ciri-ciri Pola Asuh Authoritative	16
4. Tujuan Pola Asuh Authoritative	18

5. Indikator ketercapaian Pola Asuh Authoritative	21
B. Game Online	22
1. Pengertian Game Online.....	22
2. Tipe-tipe Game Online	23
3. Dampak Negatif Game online	27
4. Dampak Positif Game Online.....	30
C. Asumsi Dampak <i>Authoritative Parenting</i> Terhadap Game Online	32
D. Penelitian Terdahulu	33
BAB III GAMBARAN UMUM LOKASI PENELITIAN	39
A. Sejarah Singkat Desa Banjarrejo.....	39
1. Visi Desa Banjarrejo	39
2. Misi Desa Banjarrejo.....	39
3. Tujuan Desa Banjarrejo.....	40
B. Lokasi Penelitian Desa Banjarrejo	40
C. Sistem Manajemen Desa Banjarrejo	41
D. Struktur Organisasi Desa Banjarrejo.....	55
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	57
A. Deskripsi Data.....	57
B. Analisis dan Pembahasan	57
1. Analisis	57
a. Dampak negatif yang di timbulkan dari game online pada anak remaja di Desa Banjarrejo Lampung Timur.....	57
b. Cara orang tua dalam mengatasi dampak negatif game online pada remaja dengan menggunakan <i>authoritative parenting</i>	61
2. Pembahasan	68
a. Dampak negatif yang di timbulkan dari game online pada anak remaja di Desa Banjarrejo Lampung Timur.....	68
b. Cara orang tua dalam mengatasi dampak negatif game online pada remaja dengan menggunakan <i>authoritative parenting</i>	73
BAB V PENUTUP.....	83
A. Simpulan	83
B. Saran.....	84

DAFTAR LITERATUR	85
LAMPIRAN-LAMPIRAN	150
RIWAYAT HIDUP	171

DAFTAR TABEL

Tabel 1 : Bidang Keagamaan	50
Tabel 2 : Bidang Kesehatan	51
Tabel 3 : Bidang Olahraga	51
Tabel 4 : Kegiatan Kesenian/Kebudayaan	52
Tabel 5 : Kegiatan Organisasi Sosial	53
Tabel 6 : Ketenagaan Kerja	54
Tabel 7 : Transmigrasi	54

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 : Lokasi Penelitian Desa Banjarrejo Kecamatan Batanghari Lampung Timur.....	40
Gambar 2 : Struktur Organisasi Desa Banjarrejo Kecamatan Batanghari Kabupaten Lampung Timur	55

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Pedoman Wawancara Dengan Orang Tua.....	90
Lampiran 2 : Pedoman Wawancara Dengan Anak Remaja.....	100
Lampiran 3 : pedoman wawancara dengan Kepala desa	105
Lampiran 4 : Pedoman Wawancara Kepala Dusun.....	106
Lampiran 5 : Pedoman observasi	107
Lampiran 6 : Pedoman dokumentasi	108
Lampiran 7 : Transkrip Hasil Wawancara Dengan Orang Tua	109
Lampiran 8 : Transkrip Hasil Wawancara Dengan Anak Remaja	133
Lampiran 9 : Transkrip Hasil Wawancara Dengan Kepala Desa.....	143
Lampiran 10 : Transkrip Hasil Wawancara Dengan Kepala Dusun	144
Lampiran 11 : Transkrip Hasil Observasi	145
Lampiran 12 : Transkrip Hasil Dokumentasi	148
Lampiran 13 : Surat Balasan Penelitian	150
Lampiran 14 : Blanko Bimbingan.....	151
Lampiran 15 : Dokumentasi Wawancara.....	161