

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