

ABSTRAK

Alifia Fidayanti, 2023, Dampak Kecanduan Game Online Pada Kepatuhan Anak Kepada Orang Tua di Kelurahan Parteker Kabupaten Pamekasan; Skripsi, Program Studi BKPI. Fakultas Tarbiyah, Institut Agama Islam Negeri Madura.

Pembimbing: H. Abbadi Ishomudin, M. A

Kata Kunci: Kecanduan *Game Online*, Kepatuhan Anak

Kecanduan *game online* gangguan mental yang masuk ke dalam *international Classification of Diseases (ICD 11)*. Ditandai dengan gangguan kontrol *game* dengan meningkatkan prioritas yang diberikan kepada *game* daripada kegiatan yang lain.

Berdasarkan hal tersebut maka peneliti mengambil 3 fokus penelitian diantaranya, (1) Bagaimana anak – anak di Kelurahan Parteker kecanduan *game online* ? (2) Apa saja dampak kecanduan *game online* pada anak – anak di Kelurahan Parteker ? (3) Apa saja solusi untuk mengatasi anak – anak yang kecanduan *game online* di Kelurahan Parteker ?

Dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan jenis pendekatan kualitatif deskriptif. Dengan prosedur pengumpulan data menggunakan wawancara semi terstruktur, observasi non-partisipan, dan dokumentasi yang berkaitan dengan penelitian. Analisis data meliputi pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan kesimpulan. Sedangkan untuk pengecekan keabsahan data peneliti menggunakan perpanjangan pengamatan, ketekunan penelitian, dan triangulasi sumber.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: *Pertama*, Anak – anak yang kecanduan *game online* itu disebabkan oleh pengaruh teman – teman sekitar, fasilitas HP yang diberi orang tua, kurangnya *controlling* dan perhatian dari orang tua. *Kedua*, Dampak anak yang kecanduan *game online* yaitu, anak akan sering membantah dan tidak mematuhi perintah orang tua, anak – anak tidak mengetahui apa itu permainan tradisional, banyak anak – anak yang terganggu kesehatannya seperti sakit mata, pusing. *Ketiga*, solusi jika anak kecanduan *game online* yaitu : mengajak anak liburan agar bisa mengurangi bermain *game online*, beri dia kesibukan seperti ajak untuk melakukan hal – hal yang lebih menarik, membuat peraturan antara anak dan orang tua tentang batas waktu penggunaan HP dan bermain *game online*, tidak memberi uang jika anak meminta untuk membeli paket data kuota internet. Dengan demikian anak akan lebih mengurangi untuk bermain *game online*.