

**PENGARUH *GAME ONLINE* DAN PENGAWASAN
ORANG TUA TERHADAP PRESTASI BELAJAR
ANAK DI DESA WONOSARI KECAMATAN
KARANGANYAR KABUPATEN PEKALONGAN**



TESIS

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Magister Pendidikan (M.Pd.)

Oleh:

IKE JANU ARYA DININGRUM
NIM. 50222058

**PASCASARJANA
PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
2024**

**PENGARUH *GAME ONLINE* DAN PENGAWASAN
ORANG TUA TERHADAP PRESTASI BELAJAR
ANAK DI DESA WONOSARI KECAMATAN
KARANGANYAR KABUPATEN PEKALONGAN**



TESIS

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Magister Pendidikan (M.Pd.)**

Oleh



**IKE JANU ARYA DININGRUM
NIM. 50222058**

**PASCASARJANA
PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
2024**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama : Ike Janu Arya Diningrum
NIM : 50222058
Program Studi : Magister Pendidikan Agama Islam
Judul Tesis : PENGARUH GAME ONLINE DAN PENGAWASAN ORANG TUA TERHADAP PRESTASI BELAJAR ANAK DI DESA WONOSARI KECAMATAN KARANGANYAR KABUPATEN PEKALONGAN

ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke sidang panitia ujian program Magister.

Pembimbing	Nama	Tanda tangan	Tanggal
Pembimbing 1	Prof. Dr. H. Ade Dedi Rohayana, M.Ag 19710115 199803 1 005		17/ 10 · 2024
Pembimbing 2	Dr. M. Taufiqur rohman, M. Sy 19821001 202321 1 016		17/ 10 · 2024

Pekalongan, 17 Oktober 2024

Mengetahui:
a.n. Direktur
Ketua Program Studi
Magister Pendidikan Agama Islam



Dr. Slamet Untung, M.Ag
NIP. 19670421 199603 1 001

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
PASCASARJANA


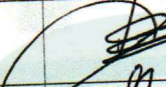


Jalan Kusuma Bangsa Nomor 9 Pekalongan Kode Pos 51141 Telp. (0285) 412575
 www.pps.uingusdur.ac.id email: pps@uingusdur.ac.id

PENGESAHAN

Tesis dengan Judul "PENGARUH *GAME ONLINE* DAN PENGAWASAN ORANG TUA TERHADAP PRESTASI BELAJAR ANAK DI DESA WONOSARI KECAMATAN KARANGANYAR KABUPATEN PEKALONGAN" yang disusun

Nama : Ike Janu Arya Diningrum
 NIM : 50222058
 Program Studi : Magister Pendidikan Agama Islam

Telah dipertahankan dalam Sidang Ujian Tesis Pascasarjana Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan pada tanggal 02 November 2024.

Jabatan	Nama	Tanda tangan	Tanggal
Ketua Sidang	Prof. Dr. H. Ade Dedi Rohayana, M.Ag 19710115 199803 1 005		05/11/2024
Sekretaris Sidang	Dr. Taufiqur Rohman, M.Sy 198210012 02321 1 006		05/11/2024
Penguji Utama	Dr. Bagas Mukti Nasrowi, M.Pd.I 19891020 202203 1 001		05/11/2024
Penguji Anggota	Dr. Slamet Untung, M.Ag 19670421 199603 1 001		05/11/2024



Mengetahui
 Direktur,
 Prof. Dr. H. Ade Dedi Rohayana, M.Ag

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulis saya, tesis ini, adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik (sarjana, magister), baik di Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan maupun di perguruan tinggi lain.
2. Karya tulis ini adalah murni gagasan, rumusan, dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan Tim Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di perguruan tinggi ini

Pekalongan, 25 Oktober 2024



Ike Janu Arya Diningrum
NIM. 50222058

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulis saya, tesis ini, adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik (sarjana, magister), baik di Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan maupun di perguruan tinggi lain.
2. Karya tulis ini adalah murni gagasan, rumusan, dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan Tim Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di perguruan tinggi ini

Pekalongan, 25 Oktober 2024

Ike Janu Arya Diningrum
NIM. 50222058

PEDOMAN TRANSLITERASI

Pedoman transliterasi dalam penulisan buku ini, merujuk pada SKB menteri Agama dan menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI, tertanggal 22 Januari 1988 No:158/1987 & 0543b/U/1987, tanggal 22 Januari 1998.

I. Konsonan Tunggal

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Keterangan
أ	Alif	Tidak dilambangkan
ب	Ba ^ˀ	B	be
ت	Ta ^ˀ	T	te
ث	Sa ^ˀ	S ^ˀ	es titik di atas
ج	Jim	J	je
ح	Ha ^ˀ	H ^ˀ	ha titik di bawah
خ	Kha ^ˀ	Kh	ka dan ha
د	Dal	D	de
ذ	Zal	Z ^ˀ	zet titik di atas
ر	Ra ^ˀ	R	er
ز	Za ^ˀ	Z	zet
س	Sin ^ˀ	S	es
ش	Syin ^ˀ	Sy	es dan ye
ص	Saḍ ^ˀ	S ^ˀ	es titik di bawah
ض	Daḍ ^ˀ	D ^ˀ	de titik di bawah
ط	Ta ^ˀ	T ^ˀ	te titik di bawah
ظ	Za ^ˀ	Z ^ˀ	zet titik di bawah

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Keterangan
ع	'Ayn	... ' ...	koma terbalik di atas
غ	Gayn	G	ge
ف	Fa [̄]	F	ef
ق	Qaf [̄]	Q	qi
ك	Kaf [̄]	K	ka
ل	Lam [̄]	L	el
م	Mim	M	em
ن	Nun	N	en
و	Wau	W	we
هـ	Ha [̄]	H	ha
ء	Hamzah	... ' ...	apostrof
ي	Ya [̄]	Y	ye

II. Konsonan Lengkap Karena Tasydid Ditulis Rangkap

عدة ditulis *'iddah*

III. Ta' Marbutah di Akhir Kata

1. Bila dimatikan, ditulis h:

جزية ditulis *jizyah*

(ketentuan ini tidak diperlukan terhadap kata-kata Arab yang sudah terserap ke dalam bahasa Indonesia, seperti salat, zakat dan sebagainya, kecuali dikehendaki lafaz aslinya).

2. Bila dihidupkan karena berangkai dengan kata lain, ditulis t:

نعمة الله ditulis *ni'matullah*

1. Bila didukung huruf qamariyyah ditulis *al-*

القرآن

ditulis *al-qur'an*

2. Bila diikuti huruf syamsiyyah, ditulis dengan menggandeng huruf syamsiyyah yang mengikutinya serta menghilangkan huruf *l*-nya

الرجال

ditulis *ar-rijalun*

IX. Huruf Besar

Huruf besar dalam tulisan latin digunakan sesuai dengan Ejaan Yang Diperbari (EYD)

X. Penulisan kata-kata dalam rangkaian kalimat dapat ditulis menurut bunyi atau pengucapannya dan penulisannya.

اهل السنة

ditulis *ahlussunnah* atau *ahl as-sunnah*

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

"Dan belanjakanlah (harta bendamu) di jalan Allah, dan janganlah kamu menjatuhkan dirimu sendiri ke dalam kebinasaan dengan tanganmu sendiri, dan berbuat baiklah; sesungguhnya Allah menyukai orang-orang yang berbuat baik."

Q.S. Al Baqoroh : 195

PERSEMBAHAN

Tesis ini saya persembahkan teruntuk orang-orang yang amat berarti dalam hidup saya. Pertama kepada orang tua saya yaitu Bapak Ropali, S.Pd. dan Ibu Ratinah, S.Pd., yang dengan kasih sayang dan doa-doa tulusnya, telah membimbing saya menuju kesuksesan di dunia dan akhirat. Juga, terima kasih kepada suami saya tercinta Wawan Agung Darmawan, S.T., yang tak pernah henti memberikan dukungan baik material maupun non material dan semangat dalam setiap langkah. Tak lupa kepada adik-adikku, anak-anakku Aisyah Aqiala Darmawan dan Akhmad Affan Darmawan yang selalu menjadi sumber kebahagiaan dan kekuatan dalam hidup saya. Penghargaan juga saya tujukan kepada sahabat saya M. Rikzam Kamal, M.Kom dan Istri yang senantiasa memberikan dukungan dan doa.

kepada teman-teman MPAl B, Kepala Sekolah dan Guru-guru SDN Turen Sleman Yogyakarta, orang-orang baik di sekitarku yang penuh inspiratif dan tak pernah lelah memberi semangat, juga kepada segenap Jajaran Pemerintahan desa Wonosari Kecamatan Karanganyar Kab. Pekalongan.

kepada keluarga besar pengelola Pasca UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan, serta bapak Ibu Dosen terutama Dosen pembimbing dan penguji tesis yang telah memberikan ilmu kepada saya, semoga ilmu yang engkau berikan bermanfaat di dunia dan akhirat. Amin

ABSTRAK

Ike Janu Arya Diningrum, NIM 50222058, 2024. Pengaruh *Game Online* dan Pengawasan Orang Tua terhadap Prestasi Belajar Anak di Desa Wonosari Kecamatan Karanganyar Kabupaten Pekalongan. Pembimbing 1) Prof. H. Dr. Ade Dedi Rohayana, M.Ag. 2) Dr. Taufikur rahman, M.Sy.

Kata Kunci: Game Online, Pengawasan Orang Tua, Prestasi Belajar, Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh *Game Online* dan pengawasan orang tua terhadap prestasi belajar anak. Fenomena meningkatnya penggunaan *Game Online* di kalangan anak usia sekolah munculkan kekhawatiran terhadap dampaknya pada prestasi akademik mereka. Selain itu, pengawasan orang tua juga menjadi faktor penting dalam mendukung pencapaian prestasi belajar yang optimal. Dengan demikian penelitian ini mencoba untuk memahami sejauh mana kedua variabel tersebut mempengaruhi hasil belajar anak.

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan teknik survei. Data dikumpulkan melalui kuesioner yang dibagikan kepada siswa serta orang tua di beberapa sekolah dasar di wilayah Desa Wonosari Kecamatan Karanganyar yang dipilih secara acak. Pengolahan data dilakukan dengan analisis statistik untuk mengetahui hubungan dan pengaruh antara penggunaan *Game Online* dan pengawasan orang tua terhadap prestasi anak. Responden dipilih secara purposive dengan mempertimbangkan frekuensi bermain *Game Online* dan tingkat pengawasan orang tua terhadap anak.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengaruh *Game Online* memiliki pengaruh signifikan terhadap prestasi belajar anak. Anak-anak yang lebih sering bermain *Game Online* cenderung memiliki prestasi belajar yang lebih rendah dibandingkan dengan mereka yang bermain dalam frekuensi rendah atau tidak bermain sama sekali.

Selain itu, pengawasan orang tua juga menunjukkan pengaruh yang signifikan terhadap prestasi belajar anak. Anak-anak yang berada di bawah pengawasan ketat orang tua, terutama dalam hal pengaturan waktu bermain dan aktivitas belajar, memiliki hasil belajar yang lebih baik.

Kesimpulannya, penelitian ini menentukan bahwa baik *Game Online* maupun pengawasan orang tua memiliki pengaruh signifikan terhadap prestasi belajar anak, namun dengan arah pengaruh yang berbeda. Sementara penggunaan *Game Online* berdampak negatif pengawasan orang tua memberikan dampak positif yang mendukung capaian

akademik anak temukan ini menggaris bawahi pentingnya peran orang tua dalam mengawasi aktivitas *Game Online* anak. Serta mendorong sekolah dan keluarga untuk berkolaborasi dalam menciptakan lingkungan yang kondusif bagi pembelajaran yang optimal.



ABSTRAK

Ike Janu Arya Diningrum, Student ID 50222058, 2024. *The Influence of Online Games and Parental Supervision on Children's Academic Achievement in Wonosari Village, Karanganyar District, Pekalongan Regency*. Advisors: 1) Prof. H. Dr. Ade Dedi Rohayana, M.Ag. 2) Dr. Taufikur Rahman, M.Sy.

Keywords: Online Game, Parental Supervision, Academic Achievement

This study aims to analyze the influence of online gaming and parental supervision on children's academic achievement. The phenomenon of increased online game usage among school-aged children has raised concerns regarding its potential impact on their academic performance. Additionally, parental supervision plays a critical role in supporting optimal academic achievement. Therefore, this study seeks to understand to what extent these two variables influence children's learning outcomes.

This research uses a quantitative approach with a survey technique. Data were collected through questionnaires distributed to students and parents in several elementary schools in the Wonosari Village, Karanganyar District, selected randomly. The data were processed using statistical analysis to examine the relationship and influence between online game usage and parental supervision on children's academic performance. Respondents were selected purposively, taking into account the frequency of online gaming and the level of parental supervision over the children.

The results of the study indicate that online gaming has a significant impact on children's academic achievement. Children who play online games more frequently tend to have lower academic performance compared to those who play less frequently or not at all.

In addition, parental supervision also shows a significant influence on children's academic achievement. Children who are under strict parental supervision, especially in terms of managing their gaming time and study activities, demonstrate better learning outcomes.

In conclusion, this study determines that both online gaming and parental supervision have a significant impact on children's academic achievement, albeit with differing directions of influence. While online gaming has a negative impact, parental supervision provides a positive effect that supports children's academic accomplishments. This finding underscores the importance of parental roles in supervising children's online gaming activities and encourages collaboration between schools and families to create a conducive environment for optimal learning.



KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Puji dan syukur Alhamdulillah terpanjatkan kehadiran Allah SWT yang telah dan senantiasa melimpahkan rahmah, inayah dan hidayah-Nya kepada kita semua. Shalawat teriring salam semoga senantiasa dan selalu terlimpah curahkan kepada Junjungan Agung Nabi Muhammad SAW beserta keluarga, para sahabat, tabi'in, tabi'it tabi'in dan para pengikut serta beliau hingga akhir zaman, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan tesis ini dengan judul **“Pengaruh *Game Online* dan Pengawasan Orang Tua terhadap Prestasi Belajar Anak di Desa Wonosari Kecamatan Karanganyar Kabupaten Pekalongan”** sebagai syarat untuk mendapat gelar Magister Pascasarjana UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.

Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Ade Dedi Rohayana, M.Ag. selaku Direktur Pascasarjana UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
2. Bapak Dr. Slamet Untung, M.Ag. selaku ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam Pascasarjana UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
3. Bapak Prof. Dr. H. Ade Dedi Rohayana, M.Ag selaku Pembimbing I yang dengan penuh dedikasi telah berkenan meluangkan waktu untuk memberikan arahan dan bimbingan, dan buah pikirannya dalam tesis ini.
4. Bapak Dr, Taufiqur rohman, M.Sy selaku Pembimbing II yang dengan penuh dedikasi telah berkenan meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, dan arahnya dalam tesis ini.

5. Bapak kepala Kepala Desa, Sekertaris desa dan masyarakat desa Wonosari kecamatan Karanganyar Kabupaten Pekalongan atas izin, kesempatan, bantuan, serta kerjasamanya yang baik sehingga penelitian ini dapat berjalan dengan lancar.
6. Sege nap Dosen dan Staf Pascasarjana UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
7. Suamiku yang tercinta (Wawan Agung Darmawan, S.T.), yang selalu mendoakan, mendukung dan memberikan semangat dalam menyelesaikan tugas-tugas selama kuliah dan juga tesis ini
8. Orang tua (bapak dan ibu), Adik-adik ku, Anak-anak ku (Aisyah Aqila Darmawan dan Akhmad Affan Darmawan) , yang selalu mendoakan, dan atas segalakash sayang nya.
9. Semua pihak yang telah membantu terwujud nya Tesis ini.

Kiranya tiada ungkapan yang paling indah yang dapat penulis haturkan selain iringan doa Jazakumullah Khoiro Jaza', semoga bantuan dan dukungan yang telah diberikan mendapat balasan yang berlipat ganda dari Allah SWT. Amin.

Pekalongan, 4 November 2024

Penulis,

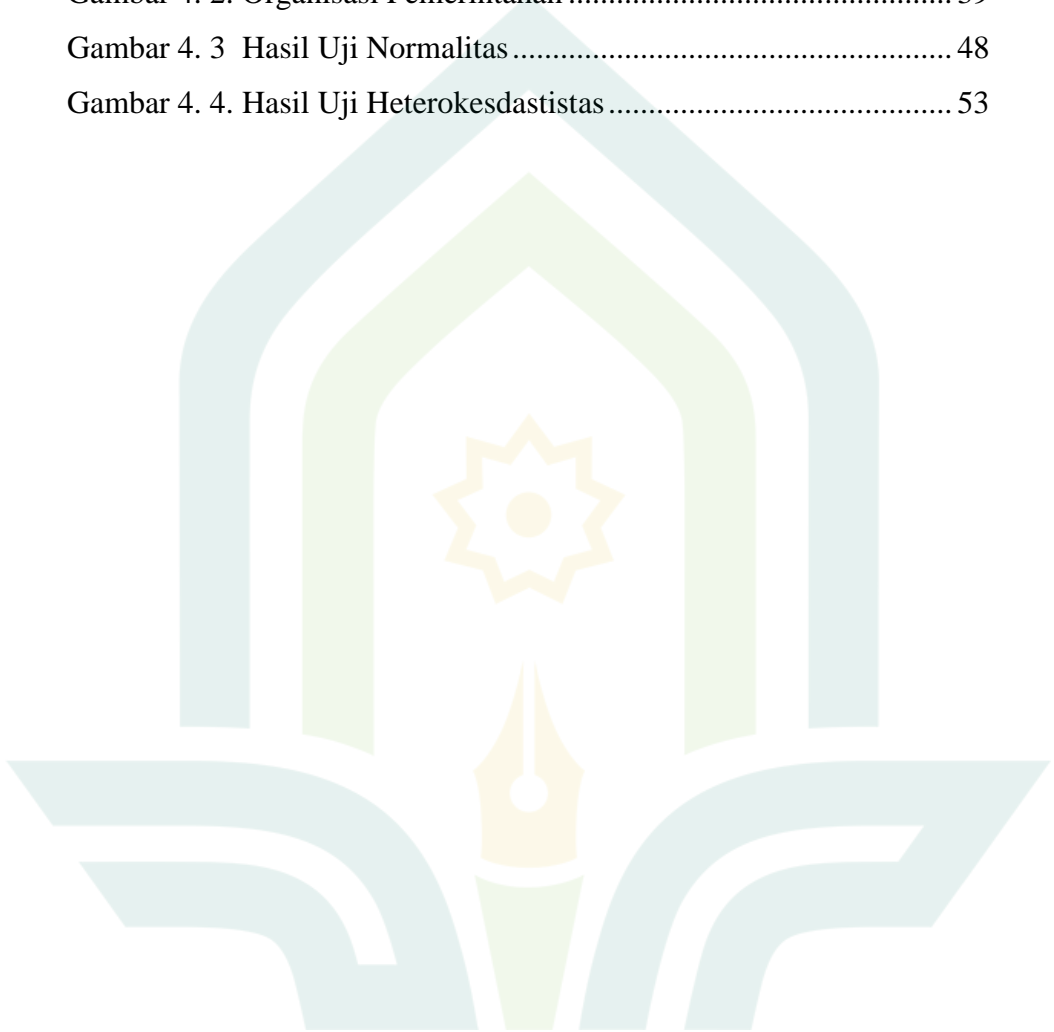
DAFTAR ISI

PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	ix
PERSEMBAHAN	ix
ABSTRAK	xii
KATA PENGANTAR.....	xiv
DAFTAR ISI	xvi
DAFTAR GAMBAR.....	xviii
DAFTAR TABEL	xix
DAFTAR LAMPIRAN	xx
1. Surat Permohonan Izin Penelitian dari Kampus UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan ke lokasi Penelitian	xx
2. Surat Balasan (perizinan) dari tempat Penelitian Ds. Wonosari Kecamatan Karanganyar Kabupaten Pekalongan.....	xx
3. Soal Angket yang di bagikan kepada Objek Penelitian	xx
4. Hasil Jawaban Angket.....	xx
5. Hasil olah SPSS.....	xx
6. Foto Dokumentasi	xx
7. Riwayat Hidup	xx
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Identifikasi Masalah.....	9
1.3. Pembatasan Masalah.....	11
1.4. Rumusan Masalah.....	11
1.5. Tujuan Penelitian	11
1.6. Manfaat Penelitian	12

BAB II LANDASAN TEORI.....	13
2.1. Deskripsi Teoritik	13
2.2. Kajian Penelitian yang Relevan.....	21
2.3. Kerangka Berpikir.....	26
2.4. Rumusan Hipotesis Penelitian	27
BAB III METODE PENELITIAN	28
3.1. Pendekatan dan Jenis Penelitian	28
3.2. Populasi dan sampel	28
3.3. Variabel Penelitian	32
3.4. Indikator Variabel.....	32
3.4. Teknik dan Alat Pengumpulan Data.....	33
3.5. Teknik Analisis Data	34
3.6. Lokasi Penelitian.....	36
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	37
4.1. Hasil Penelitian	37
4.2. Pembahasan	60
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	67
5.1. Simpulan	67
5.2. Implikasi	68
5.3. Saran	69
DAFTAR PUSTAKA.....	71

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1. Kerangka Berpikir	27
Gambar 4. 1. Peta Desa Wonosari Kec. Karanganyar Kab. Pekalongan	38
Gambar 4. 2. Organisasi Pemerintahan	39
Gambar 4. 3 Hasil Uji Normalitas	48
Gambar 4. 4. Hasil Uji Heterokedastistas	53

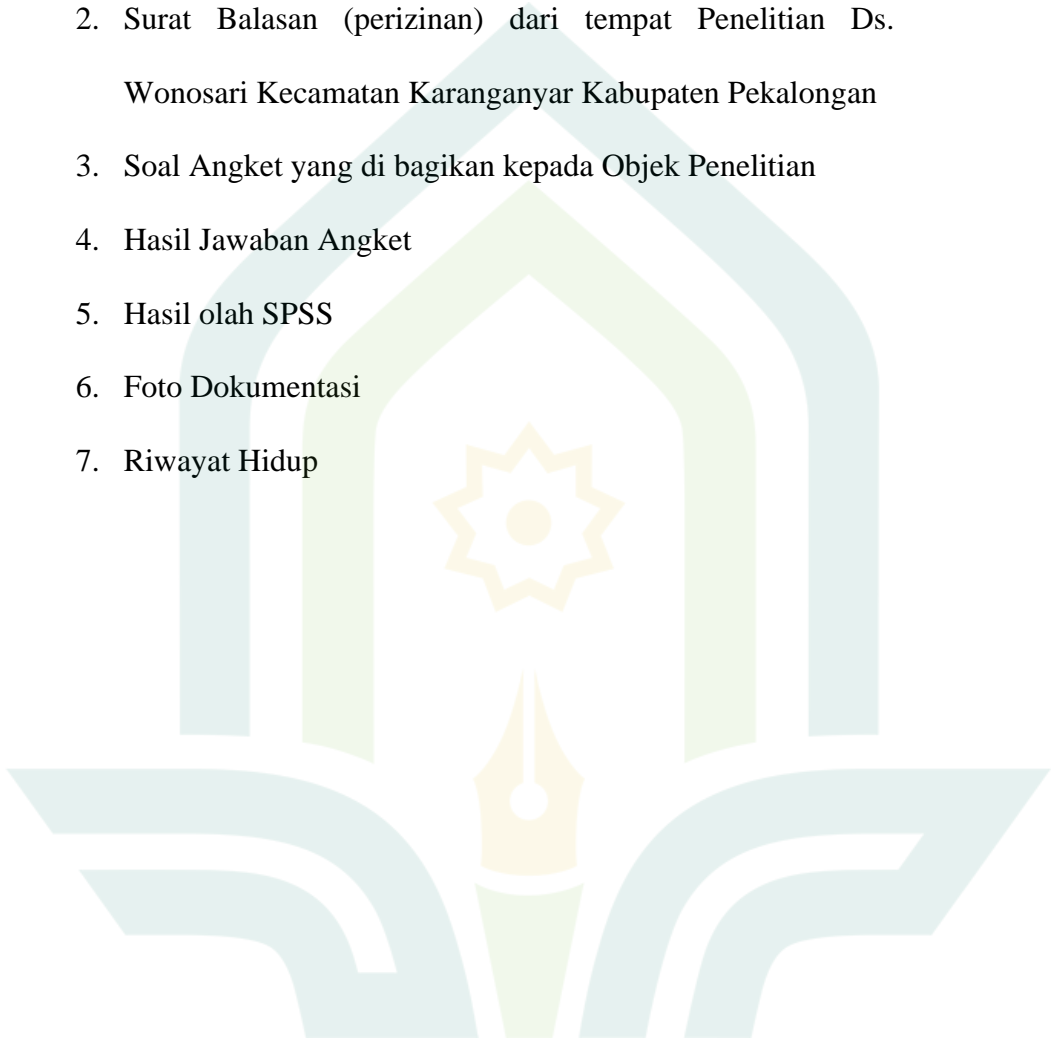


DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1. Kajian Penelitian yang Relevan.....	22
Tabel 4. 1. Jumlah Penduk Desa Wonosari.....	40
Tabel 4. 2. Hasil Uji Validitas Variabel X ₁ (Permainan <i>Game Online</i>)	41
Tabel 4. 3. Hasil Uji Validitas Variabel X ₂ (Pengawasan Orang Tua)	42
Tabel 4. 4. Variabel Y (Prestasi Belajar Anak)	42
Tabel 4. 5. Hasil Uji reabilitas Variabel X ₁ (Permainan <i>Game Online</i>)	44
Tabel 4. 6. Hasil Uji Reabilitas variabel X ₂ (Pengawasan Orang tua) .	45
Tabel 4. 7. Uji Statistik Deskriptif.....	45
Tabel 4. 8. Uji Normalitas	46
Tabel 4. 9. Uji Multikolinieritas	49
Tabel 4. 10. Uji Heteroskedastisitas	51
Tabel 4. 11. Uji Regresi Linier Berganda.....	53
Tabel 4. 12. Uji T (Uji Parsial).....	55
Tabel 4. 13. Uji F.....	58
Tabel 4. 14. Uji Koefisien Determinasi	59

DAFTAR LAMPIRAN

1. Surat Permohonan Izin Penelitian dari Kampus UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan ke lokasi Penelitian
2. Surat Balasan (perizinan) dari tempat Penelitian Ds. Wonosari Kecamatan Karanganyar Kabupaten Pekalongan
3. Soal Angket yang di bagikan kepada Objek Penelitian
4. Hasil Jawaban Angket
5. Hasil olah SPSS
6. Foto Dokumentasi
7. Riwayat Hidup



BAB I PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang

Hampir semua aktivitas anak merupakan kegiatan permainan dan hiburan. Bermain merupakan langkah awal dalam proses panjang mengenal satu sama lain. Melalui aktivitas menyenangkan ini, anak-anak akan mengeksplorasi dan mengumpulkan berbagai pengalaman. Di era sekarang, teknologi internet dan komputer telah maju pesat. Teknologi ini menjadi media informasi dan hiburan yang sangat populer di kalangan masyarakat. Kemajuan teknologi yang sangat pesat ini membawa banyak perubahan dalam kehidupan sehari-hari. Namun, kecanggihan komputer kadang terabaikan atau dianggap sudah biasa. Hal ini terjadi karena keberadaannya yang sudah begitu umum. Meningkatnya kecanggihan komputer dan telepon seluler membawa perkembangan signifikan. Salah satu bentuk perkembangan ini adalah dunia virtual yang dikenal sebagai Internet. Hal ini sesuai dengan Q.S Al-Baqarah (2:195):

وَأَنْفِقُوا فِي سَبِيلِ اللَّهِ وَلَا تُلْقُوا بِأَيْدِيكُمْ إِلَى التَّهْلُكَةِ وَأَحْسِنُوا إِنَّ اللَّهَ يُحِبُّ الْمُحْسِنِينَ

"Dan belanjakanlah (harta bendamu) di jalan Allah, dan janganlah kamu menjatuhkan dirimu sendiri ke dalam kebinasaan dengan tanganmu sendiri, dan berbuat baiklah; sesungguhnya Allah menyukai orang-orang yang berbuat baik."

Ayat Q.S. Al-Baqarah (2:195) mengandung perintah untuk membelanjakan harta di jalan Allah, menghindari tindakan yang membawa kebinasaan, dan berbuat baik. Jika dihubungkan dengan penelitian berjudul "Pengaruh *Game Online* dan Pengawasan Orang Tua terhadap Prestasi Belajar Anak," ayat ini memiliki relevansi yang mendalam. Dalam konteks ini, "membelanjakan harta di jalan Allah" dapat diinterpretasikan sebagai penggunaan sumber daya, termasuk waktu dan perhatian, untuk tujuan yang baik, seperti pendidikan anak. Orang tua yang memperhatikan dan

mengawasi kegiatan anak-anak mereka, termasuk penggunaan *Game Online*, berperan dalam mencegah "kebinasaan" yang disebutkan dalam ayat ini. Kebiasaan tersebut bisa berupa penurunan prestasi belajar akibat kecanduan *Game Online*.

Dengan pengawasan yang baik, orang tua dapat memastikan anak-anak mereka memanfaatkan teknologi secara positif dan seimbang, sehingga prestasi belajar tidak terganggu. Tindakan pengawasan dan bimbingan ini juga termasuk dalam perbuatan baik yang disukai Allah, sesuai dengan akhir ayat yang menyebutkan bahwa Allah menyukai orang-orang yang berbuat baik. Maka, orang tua yang mengawasi dan membimbing anak-anak mereka untuk menggunakan *Game Online* secara bijak, serta mendukung mereka dalam belajar, tidak hanya membantu meningkatkan prestasi akademik anak tetapi juga menjalankan perintah agama untuk berbuat baik dan menghindari kebinasaan.

Selanjutnya, dengan hadirnya Internet, batasan waktu dan tempat menjadi tidak lagi penting. Internet memungkinkan pertukaran informasi dan ilmu pengetahuan tanpa hambatan geografis. Selain itu, Internet juga menjadi sumber hiburan yang tidak terbatas. Salah satu hiburan yang populer saat ini adalah *Game Online*. Berbagai permainan dibuat dan diunduh oleh banyak orang di seluruh dunia. *Game Online* memungkinkan pemain dari berbagai negara untuk berinteraksi. Mereka sering bermain bersama meskipun tidak saling mengenal secara langsung. Hanya di dunia online mereka bisa berkenalan dan berkomunikasi. Popularitas *Game Online* terus meningkat seiring dengan kemajuan teknologi. Internet telah mengubah cara kita berinteraksi dan mencari hiburan (wardoyo, 2009).

Menurut detik.com, tingkat penggunaan *Game Online* di kalangan anak-anak di luar negeri, khususnya laki-laki, mencapai 90%. Di tingkat nasional, belum ada studi statistik yang secara khusus menghitung angka tersebut. Rata-rata orang menghabiskan setidaknya 145 menit sehari di Internet. Ini setara dengan sekitar 17 jam seminggu, menurut data World Population Review tahun 2020. Di Indonesia, rata-rata penggunaan internet mencapai

delapan jam 36 menit per hari. Data ini juga dikutip dari World Population Review. Tingginya penggunaan internet dari tahun ke tahun dipicu oleh kemunculan smartphone. Smartphone telah mengubah cara orang mengakses internet. Kemudahan akses ini membuat internet lebih mudah diakses oleh masyarakat umum. Antara tahun 2021 hingga 2022, terdapat 268 juta pengguna smartphone baru secara global. Diperkirakan bahwa pada tahun 2025, 72% pengguna smartphone di seluruh dunia akan mengakses internet hanya melalui ponsel mereka (Detik.com, 2024). Selanjutnya, Al-Ashr (103:1-3) juga menjelaskan tentang pemanfaatan waktu oleh seseorang dalam kehidupannya;

وَالْعَصْرِ ﴿١﴾ إِنَّ الْإِنْسَانَ لَفِي خُسْرٍ ﴿٢﴾ إِلَّا الَّذِينَ آمَنُوا وَعَمِلُوا الصَّالِحَاتِ وَتَوَاصَوْا بِالْحَقِّ وَتَوَاصَوْا بِالصَّبْرِ

Artinya: "Demi masa. Sesungguhnya manusia itu benar-benar berada dalam kerugian, kecuali orang-orang yang beriman dan mengerjakan amal saleh serta saling menasehati untuk kebenaran dan saling menasehati untuk kesabaran."

Surah Al-Ashr (103:1-3) menyampaikan pesan penting mengenai urgensi pemanfaatan waktu secara bijaksana dalam kehidupan. Ayat ini menggambarkan bahwa manusia pada umumnya berada dalam kerugian, kecuali mereka yang memiliki iman, berbuat baik, saling menasihati dalam kebenaran, dan saling menasihati untuk bersabar. Dalam konteks penelitian mengenai dampak *Game Online* terhadap prestasi belajar anak, ayat ini dapat diartikan sebagai pengingat untuk memilih aktivitas yang membawa manfaat positif dan menjauhi yang berpotensi merugikan. Anak-anak yang terlalu banyak bermain *Game Online* tanpa pengawasan berisiko mengalami penurunan prestasi akademik karena waktu belajar mereka menjadi terganggu. Ayat ini dapat dijadikan dasar bagi para peneliti untuk mengedukasi orang tua dan anak-anak tentang pentingnya pengaturan waktu, termasuk dalam penggunaan *Game Online*. Orang tua dan anak-anak perlu saling mendukung dan mengingatkan pentingnya

melakukan aktivitas yang bermanfaat serta bersabar dalam menghadapi godaan yang mengganggu fokus belajar. Dengan demikian, ayat ini memberikan pedoman yang relevan dalam konteks pendidikan, agar terhindar dari dampak negatif akibat penggunaan waktu yang kurang produktif.

Umumnya, orang tua sangat kesal jika anak mereka mengurung diri dan bermain game sepanjang hari. Mereka merasa frustrasi karena anak tidak berinteraksi dengan keluarga. Pandangan ini menjadi umum sejak awal 1990-an. Pada masa itu, game masih bersifat stand-alone. Game dimainkan oleh remaja di kamar mereka tanpa koneksi internet. Anak-anak menghabiskan banyak waktu bermain game selama berjam-jam. Mereka sering mengabaikan aktivitas bermanfaat lainnya. Interaksi dengan keluarga menjadi sangat minim. Aktivitas seperti membaca buku juga sering terabaikan. Hal ini menimbulkan kekhawatiran di kalangan orang tua.

Oleh karena itu, peran orang tua dalam membimbing anak sangat penting agar perkembangan anak selaras dengan harapan. Pengawasan orang tua adalah tindakan orang tua dalam mengamati dan mengendalikan aktivitas yang dilakukan anak. Dengan adanya pengawasan ini, diharapkan anak dapat mengembangkan perilaku dan kebiasaan yang positif. Pengawasan orang tua juga berfungsi sebagai faktor eksternal yang mendukung keberhasilan akademik siswa. Dengan bimbingan dari orang tua, anak bisa mendapatkan dorongan dan motivasi untuk belajar dengan baik, sehingga keinginan dan kemampuan belajarnya meningkat, yang pada akhirnya berkontribusi pada peningkatan prestasi akademiknya (Indriani, 2013). Hal ini juga tertuang dalam Q. S. Luqman (31:14):

Artinya: "Dan Kami perintahkan kepada manusia (berbuat baik) kepada kedua orang tuanya. Ibunya telah mengandungnya dalam keadaan lemah yang bertambah-tambah, dan menyapihnya dalam dua tahun. Bersyukurlah kepadaku dan kepada kedua orang tuamu, hanya kepadakulah kembalimu."

Surah Luqman (31:14) mengajarkan pentingnya berbakti

dan bersyukur kepada kedua orang tua, khususnya ibu yang dengan segala kelemahannya mengandung dan merawat anak. Dalam konteks penelitian tentang pengaruh pengawasan orang tua terhadap prestasi belajar anak, ayat ini menyoroti peran besar serta tanggung jawab orang tua dalam mendidik dan membimbing anak-anak mereka. Pengawasan yang baik dari orang tua dapat membantu anak-anak mengatur waktu belajar, memahami pelajaran, dan menghindari kegiatan yang kurang produktif seperti penggunaan gadget yang berlebihan atau bermain *Game Online*. Ayat ini juga mengingatkan bahwa menghormati orang tua adalah bagian dari wujud syukur kepada Allah. Orang tua yang aktif terlibat dalam pendidikan anak, memberikan dukungan moral, dan membimbing anak dalam belajar akan menciptakan lingkungan yang kondusif untuk perkembangan akademik mereka. Dengan pengawasan yang tepat, orang tua dapat membantu anak mengatasi kesulitan belajar, memotivasi mereka untuk meraih prestasi, serta menanamkan nilai-nilai positif yang penting bagi masa depan. Selain itu, pengawasan yang konsisten dari orang tua dapat mencegah anak terlibat dalam perilaku negatif yang dapat mengganggu prestasi akademis. Melalui perhatian dan kasih sayang, anak-anak akan merasa dihargai dan termotivasi untuk berusaha lebih keras dalam mencapai tujuan akademis mereka. Oleh sebab itu, penelitian ini menekankan bahwa peran pengawasan orang tua sangat penting bagi keberhasilan belajar anak, sejalan dengan nilai-nilai yang terkandung dalam Surah Luqman (31:14) tentang penghormatan dan rasa syukur kepada orang tua.

Penelitian yang dilakukan oleh Dayanti, et al. (2022) menunjukkan salah satu contoh pentingnya peran pengawasan orang tua dalam pembelajaran pada masa new normal di SMP Negeri 1 Cluwak. Dalam pembelajaran daring di rumah, absensi siswa hanya dilakukan melalui tautan atau melalui media pembelajaran online yang dipakai untuk pertemuan virtual. Namun, setelah mengisi absen, banyak siswa kurang fokus pada pembelajaran karena merasa telah hadir dan terlibat dalam kelas

daring, padahal kenyataannya mereka tidak benar-benar mengikuti pembelajaran. Hal ini menegaskan bahwa peran pengawasan orang tua sangat dibutuhkan untuk mendampingi anak selama pembelajaran daring, sehingga anak tidak tergoda untuk bermain game atau melakukan aktivitas lain yang tidak terkait belajar. Ketika siswa memiliki motivasi dari dalam diri dan didukung oleh dorongan serta pengawasan dari orang tua, semangat belajar mereka akan meningkat, baik saat belajar di sekolah maupun di rumah.

Kemudian, Kusuma (Indriani, et al., 2013) Penjelasan ini menekankan bahwa demi mencapai tujuan pendidikan dalam keluarga, orang tua perlu melaksanakan perannya dalam mengawasi kegiatan anak di lingkungan sosial. Dalam *roles theory*, peran atau *role* dalam keluarga berfungsi untuk mengoordinasikan pelaksanaan tugas serta mengatur pembagian tanggung jawab di dalam keluarga. Sebagai pengontrol perilaku, orang tua bisa menetapkan aturan tertentu terkait proses belajar anak. Selain peran sebagai pengontrol perilaku, orang tua juga perlu bertindak sebagai penjaga batas keluarga (*family boundary maintenance*), yaitu dengan memberikan batasan mengenai hal-hal yang dianggap terbaik bagi anak.

Penelitian yang dilakukan oleh Fadhilah (2018) berjudul Pengaruh Pengawasan Orang Tua terhadap Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) Peserta Didik di SMP Negeri Sayung Demak menunjukkan adanya pengaruh positif pengawasan orang tua dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. Sementara itu, penelitian lain oleh Sholihah, et al. (2021) dengan judul Pengaruh Motivasi Orang Tua terhadap Prestasi Belajar Matematika saat Pandemi COVID-19 di Sekolah Dasar menyimpulkan bahwa dorongan motivasi dari orang tua memiliki peran penting dalam meningkatkan prestasi belajar siswa.

Selanjutnya, berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Indriani, et al (2013) dengan Berdasarkan analisis korelasi *product moment* yang menggunakan aplikasi SPSS Statistics 17.00 for Windows, hubungan antara intensitas penggunaan *Game*

Online (X1) dan prestasi belajar anak (Y) menunjukkan koefisien korelasi -0,561 pada tingkat signifikansi 0,00. Hal ini menunjukkan adanya hubungan negatif yang signifikan antara intensitas bermain *Game Online* dengan prestasi belajar anak. Sementara itu, untuk hubungan antara pengawasan orang tua terhadap anak (X2) dan prestasi belajar anak (Y), diperoleh koefisien korelasi sebesar 0,594 pada taraf signifikansi 0,00, yang berarti terdapat hubungan positif dan signifikan antara pengawasan orang tua dan prestasi belajar anak. Penelitian ini juga menemukan bahwa sebagian besar anak bermain *Game Online* dengan frekuensi 7 hari dalam seminggu dan durasi bermain sekitar 5 jam per hari. Pengguna yang mengalami ketergantungan pada internet biasanya menghabiskan waktu sekitar 20-80 jam per minggu, dengan satu sesi yang dapat berlangsung hingga lima belas jam. Kurangnya waktu tidur akibat kebiasaan ini dapat menyebabkan kelelahan berlebihan, yang seringkali berdampak pada penurunan fungsi akademis atau pekerjaan, serta melemahkan sistem kekebalan tubuh.

Memiliki anak yang berprestasi memberikan kebanggaan besar bagi orang tua. Prestasi tersebut juga memberikan kebanggaan bagi guru. Selain itu, prestasi anak dapat mengangkat nama baik keluarga. Sekolah juga mendapat reputasi baik dari prestasi anak-anaknya. Menurut (Nana Sudjana, 2017), prestasi anak dapat mengharumkan nama baik sekolah. Semua anak didik diharapkan mencapai hasil belajar terbaik. Namun, kenyataannya tidak semua anak dapat mencapainya. Beberapa anak mungkin menghadapi berbagai tantangan dalam proses belajar. Oleh karena itu, peran orang tua dan guru sangat penting dalam mendukung perkembangan anak (Nana Sudjana, 2017) .

Pemilihan media dan metode mengajar yang tepat sangat mempengaruhi hasil belajar siswa. Cara mengajar yang efektif melibatkan penggunaan kegiatan kelas secara efisien. Perencanaan kegiatan yang berkelanjutan juga sangat penting. Selain itu, kerja kelompok merupakan bagian dari metode mengajar yang efektif. Bermain juga memiliki peran penting dalam pendidikan. Bermain

berkontribusi pada perkembangan motorik anak. Aspek fisik anak juga berkembang melalui permainan. Perkembangan saraf dan kognitif anak dapat ditingkatkan dengan bermain. Selain itu, bermain membantu dalam perkembangan moral dan bahasa anak. Aspek sosial dan peran anak juga dipengaruhi oleh kegiatan bermain (Samuel Henry, 2010) (Indriani, 2013).

Komputer yang canggih memiliki berbagai lapisan penggunaan yang harus disesuaikan dengan penggunaannya. Oleh karena itu, orang tua perlu mengontrol penggunaan internet oleh anak-anak. Pembatasan ini penting agar anak-anak tidak mengakses konten yang tidak pantas. Di Desa Wonosari, misalnya, anak-anak sangat antusias membicarakan *Game Online*. *Game Online* menjadi hiburan menarik bagi mereka. Ada banyak pilihan permainan yang tersedia. Selain itu, ada potensi mendapatkan uang dari poin yang dikumpulkan. Hal ini menambah daya tarik *Game Online*. Orang tua di desa tersebut perlu lebih waspada. Kontrol dan bimbingan yang tepat sangat diperlukan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis bermaksud mengangkat permasalahan ini sebagai judul tesis yaitu " Pengaruh *Game Online* dan Pengawasan Orang Tua terhadap Prestasi Belajar Anak Di Desa Wonosari Kec Karanganyar." Berdasarkan latar belakang di atas, penulis memilih judul ini untuk tesis guna menggambarkan bahwa *Game Online* dan Pengawasan Orang Tua memiliki pengaruh signifikan terhadap prestasi belajar anak. Kecanduan bermain *Game Online* dapat menurunkan keterlibatan dan responsivitas anak terhadap lingkungan sekitar serta mengurangi tingkat sosialisasi di dunia nyata. Selain itu, game dapat mempengaruhi psikologi anak, mengubah persepsi mereka terhadap lingkungan, dan mendorong perilaku negatif seperti kekerasan, berbicara kasar, dan pandangan sosial yang tidak sesuai dengan usia dan budaya mereka. Kemudian pengawasan orang tua dapat dapat meningkatkan prestasi anak dengan memastikan fokus pada tugas akademik, mengurangi gangguan seperti penggunaan gadget berlebihan, memberikan dorongan dan motivasi, serta menciptakan lingkungan belajar yang kondusif. Ini membantu anak

belajar dengan efektif dan mencapai hasil yang lebih baik.

Judul "Pengaruh *Game Online* dan Pengawasan Orang Tua terhadap Prestasi Belajar Anak di Desa Wonosari Kecamatan Karanganyar Kabupaten Pekalongan" dipilih karena relevansi dan urgensi permasalahan yang diangkat. Pertama, fenomena penggunaan *Game Online* semakin meningkat, terutama di kalangan anak-anak, termasuk di Desa Wonosari. *Game Online* menawarkan berbagai tantangan dan hiburan yang dapat memikat anak-anak sehingga berpotensi menjadi kecanduan dan mengganggu waktu yang seharusnya digunakan untuk belajar. Kedua, pengawasan orang tua merupakan faktor penting dalam memoderasi waktu bermain anak-anak. Pengawasan yang baik dapat membantu mengarahkan anak-anak untuk menggunakan teknologi secara positif dan seimbang, serta mencegah dampak negatif seperti penurunan prestasi belajar. Ketiga, fokus pada Desa Wonosari sebagai lokasi penelitian memberikan perspektif yang khas, di mana kondisi sosial, budaya, dan lingkungan mungkin berbeda dengan daerah perkotaan. Hal ini dapat memberikan pemahaman yang lebih dalam tentang bagaimana faktor-faktor tersebut mempengaruhi hubungan antara *Game Online*, pengawasan orang tua, dan prestasi belajar anak. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam menyusun strategi yang lebih efektif untuk mengoptimalkan peran *Game Online* dan pengawasan orang tua dalam mendukung prestasi belajar anak-anak, khususnya di wilayah pedesaan seperti Desa Wonosari.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada, maka dapat diidentifikasi permasalahan-permasalahan terkait permainan *Game Online* dengan Prestasi anak-anak usia sekolah sebagai berikut :

- a. Anak usia sekolah yang terbiasa bermain *Game Online* baik di HP maupun di Komputer mereka akan merasa malas berangkat sekolah.

- b. Anak usia sekolah yang terbiasa bermain *Game Online* akan lebih banyak memaksa uang saku digunakan untuk membeli kuota dari pada untuk jajan saat di sekolah.
- c. Guru kesulitan menyampaikan materi kepada anak-anak yang terbiasa bermain *Game Online* di rumah karena mereka mengantuk dan tidak fokus saat pelajaran PAI.
- d. Anak-anak rentan terhadap kecanduan *Game Online* karena game tersebut menawarkan pengalaman yang menarik dan imersif, mengarah pada penggunaan yang berlebihan dan mengganggu aktivitas lain, termasuk belajar.
- e. Adanya gangguan dalam interaksi sosial. Bermain *Game Online* secara berlebihan dapat mengurangi interaksi sosial anak-anak dengan lingkungan sekitarnya, yang dapat mempengaruhi kemampuan sosial dan adaptasi sosial mereka di masyarakat.
- f. Adanya gangguan pada kualitas belajar. Penggunaan *Game Online* yang berlebihan dapat mengganggu fokus dan konsentrasi anak-anak, yang berpotensi menurunkan kualitas dan hasil belajar mereka.
- g. Beberapa *Game Online* memiliki konten yang tidak sesuai untuk usia anak-anak, yang dapat mempengaruhi psikologi mereka dengan cara yang negatif, seperti meningkatkan tingkat agresi atau menurunkan harga diri.
- h. Adanya gangguan pada pola tidur. Bermain *Game Online* hingga larut malam dapat mengganggu pola tidur anak-anak, yang dapat berdampak negatif pada kesehatan dan prestasi belajar mereka.
- i. Kurangnya pengawasan dan pemantauan orang tua terhadap aktivitas *Game Online* anak-anak dapat memperburuk masalah kecanduan dan dampak negatif lainnya terhadap prestasi belajar anak.

- j. Adanya kecenderungan pada anak untuk menghabiskan banyak waktu bermain *Game Online* tanpa pengawasan yang tepat. Hal ini mengakibatkan penurunan prestasi belajar karena waktu yang seharusnya digunakan untuk belajar menjadi terabaikan.

1.3. Pembatasan Masalah

Lingkup populasi penelitian ini berfokus pada anak-anak berusia 10-13 tahun di Desa Wonosari, Kecamatan Karanganyar, Kabupaten Pekalongan, Indonesia. Variabel Penelitian: Penelitian ini akan memperhatikan pengaruh *Game Online* dan pengawasan orang tua terhadap prestasi belajar anak pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, dengan mempertimbangkan faktor-faktor seperti durasi bermain, jenis game, dampaknya terhadap keterlibatan sosial anak, dan pengawasan orang tua terhadap prestasi belajar anak. Dengan pembatasan ini, diharapkan penelitian dapat memberikan wawasan yang berharga tentang dampak permainan *Game Online* dan pengawasan orang tua terhadap prestasi belajar anak di lingkungan yang diteliti.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada maka penelitian merumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana pengaruh *Game Online* terhadap prestasi belajar anak di desa Wonosari?
2. Bagaimana pengaruh pengawasan orang tua terhadap prestasi belajar anak di desa Wonosari?
3. Bagaimana pengaruh antara *Game Online* dan pengawasan orang terhadap prestasi belajar anak di desa Wonosari?

1.5. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah tersebut, maka tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Untuk menganalisis pengaruh *Game Online* terhadap prestasi belajar anak di desa Wonosari.

2. Untuk menganalisis pengaruh pengawasan orang terhadap prestasi belajar anak di desa Wonosari.
3. Untuk menganalisis pengaruh antara *Game Online* dan pengawasan orang terhadap prestasi belajar anak di desa Wonosari.

1.6. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Secara Teoritis
 - a. Memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pendidikan, khususnya mengenai pengaruh *Game Online* terhadap prestasi belajar.
 - b. Menambah wawasan dan pengetahuan tentang dampak penggunaan teknologi digital pada anak usia sekolah..

2. Secara Praktis

Dari penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat secara praktis bagi pihak-pihak berikut :

- a. Memberikan informasi yang berguna bagi orang tua dalam mengawasi dan membatasi penggunaan *Game Online* oleh anak-anak.
- b. Membantu guru untuk memahami faktor-faktor yang mempengaruhi pencapaian belajar siswa dan merancang strategi pengajaran yang lebih efektif.
- c. Membantu para guru memahami faktor-faktor yang mempengaruhi pencapaian belajar siswa dan merancang strategi pengajaran yang lebih efektif.

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

5.1.Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, simpulan dalam penelitian ini adalah :

1. Ada pengaruh signifikan antara *Game Online* terhadap prestasi belajar. Hal ini terlihat dari hasil analisis yang menunjukkan bahwa variabel X1 (*Game Online*) memiliki nilai thitung sebesar 2,198 dengan tingkat signifikansi 0,035. Ini menunjukkan bahwa thitung lebih besar dari ttabel ($2,198 > 1,695$) dan nilai signifikansi lebih kecil dari 5% ($0,035 < 0,050$). Dengan demikian, variabel X1 (*Game Online*) secara parsial berpengaruh signifikan terhadap variabel Y (prestasi belajar). Oleh karena itu, hipotesis H1, yang menyatakan adanya pengaruh signifikan antara *Game Online* dan prestasi belajar anak, dapat diterima.
2. Pengawasan orang tua memiliki pengaruh yang signifikan terhadap prestasi belajar anak. Hal ini terbukti dari hasil analisis yang menunjukkan bahwa variabel X2 (pengawasan orang tua) memiliki nilai thitung sebesar 4,098 dengan tingkat signifikansi 0,000. Ini menunjukkan bahwa thitung lebih besar dari ttabel ($4,098 > 1,695$) dan nilai signifikansi lebih rendah dari 5% ($0,000 < 0,050$). Dengan demikian, variabel X2 (pengawasan orang tua) secara parsial berdampak signifikan terhadap variabel Y (prestasi belajar anak). Oleh karena itu, hipotesis H2, yang menyatakan adanya pengaruh signifikan antara pengawasan orang tua dan prestasi belajar anak, dapat diterima.
3. *Game Online* dan pengawasan orang tua memiliki pengaruh signifikan terhadap prestasi belajar anak. Hasil perhitungan menunjukkan bahwa nilai Fhitung sebesar 16,278 dengan tingkat signifikansi 0,000. Ini berarti Fhitung lebih besar

dari Ftabel ($16,278 > 4,13$) dan nilai signifikansi lebih kecil dari 5% ($0,000 < 0,050$). Dengan demikian, variabel independen yang terdiri dari *Game Online* (X1) dan pengawasan orang tua (X2) secara simultan mempengaruhi variabel dependen, yaitu prestasi belajar (Y). Oleh karena itu, hipotesis H3, yang menyatakan bahwa ada pengaruh signifikan antara *Game Online* dan pengawasan orang tua terhadap prestasi belajar anak di Desa Wonosari, Kecamatan Karanganyar, Kabupaten Pekalongan, dapat diterima.

5.2.Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian dan simpulan penelitian ini, maka ada beberapa implikasi yang dikemukakan sebagai berikut :

1. Peningkatan Kesadaran Orang Tua dalam Pengawasan Digital

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengawasan orang tua sangat berperan dalam mengatur penggunaan *Game Online* anak-anak. Orang tua yang aktif mengawasi membatasi waktu bermain anak cenderung mampu mencegah penurunan prestasi belajar anak akibat *Game Online*. Ini menegaskan pentingnya pendidikan digital bagi orang tua agar dapat memahami dampak negative dari paparan *Game Online* yang berlebihan dan pentingnya membangun kebiasaan belajar yang sehat pada anak.

2. Kolaborasi Antara Sekolah dan Keluarga

Kerja sama antara sekolah dan keluarga perlu ditingkatkan untuk menciptakan sinergi dalam pengawasan anak. Sekolah dapat menyediakan laporan atau feedback tentang perilaku belajar siswa sedangkan orang tua melanjutkan pengawasan di rumah. Melalui sinergi ini anak akan mendapatkan dukungan konsisten dalam menyeimbangkan kegiatan bermain dan belajar.

3. Penyusunan Kebijakan Pemerintah terkait pembatasan Akses *Game Online* untuk Anak Usia Sekolah.

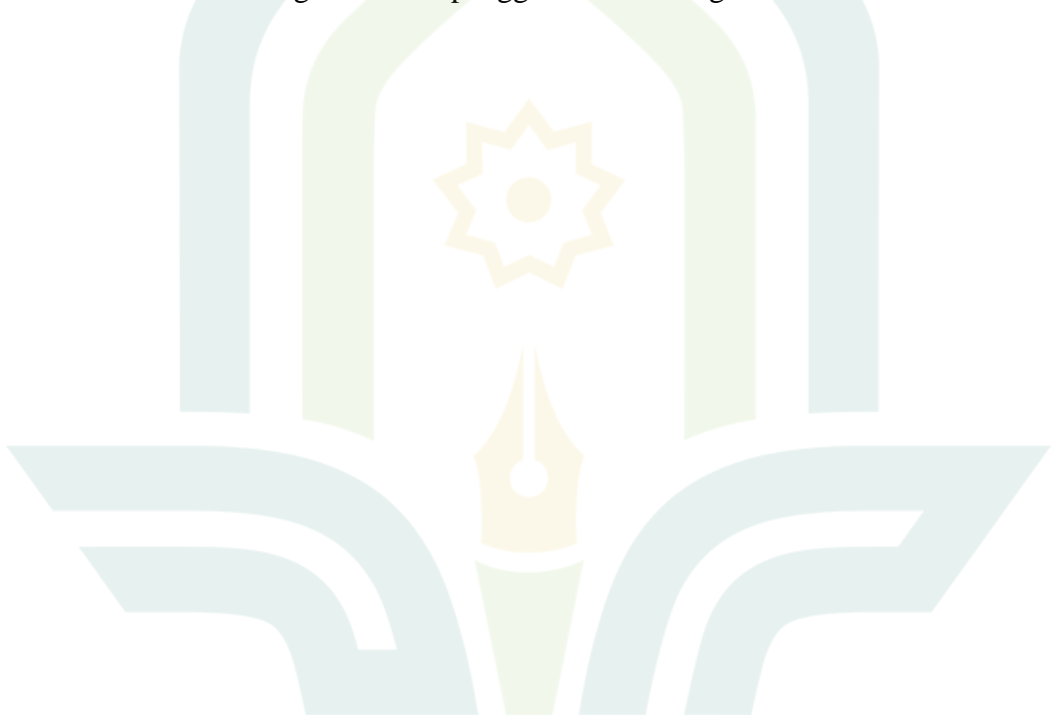
Mengingat dampak signifikan dari keterlibatan anak dalam *Game Online* terutama pada jam-jam belajar di rumah, pemerintah dapat mempertimbangkan kebijakan untuk membatasi akses *Game Online* di kalangan anak-anak usia sekolah pada waktu tertentu. Langkah ini dapat dilakukan melalui kebijakan yang melibatkan perusahaan *Game Online* dalam membatasi jam main bagi anak usia sekolah.

5.3.Saran

1. Kepada Guru, diharapkan dapat mengidentifikasi apa yang menunjukkan penurunan prestasi belajar akibat aktivitas *Game Online* berlebihan. Guru dapat menyediakan edukasi tentang manajemen waktu dan dampak negative penggunaan *Game Online* yang tidak terkontrol dalam kegiatan belajar mengajar. Selain itu, disarankan agar guru bekerja sama dengan orang tua dalam memberikan pengawasan yang konsisten, misalnya dengan memberikan laporan perkembangan belajar siswa dan membahas perilaku digital siswa bersama orang tua.
2. Kepada orang tua, disarankan untuk meningkatkan pengawasan pada aktivitas digital anak, terutama dalam mengatur waktu bermain *Game Online*. Orang tua bisa menciptakan lingkungan yang kondusif di rumah, termasuk menetapkan waktu khusus untuk belajar dan bermain, serta memberi contoh positif dalam penggunaan teknologi. Edukasi dampak *Game Online* online dan metode manajemen waktu untuk anak dapat diupayakan agar anak memahami pentingnya tanggung jawab dalam penggunaan waktu yang sehat.
3. Kepada Siswa (anak-anak), siswa perlu menyadari dampak jangka panjang dari penggunaan *Game Online* yang berlebihan terhadap prestasi akademik mereka. Disarankan agar siswa lebih bijak dalam membagi waktu antara kegiatan belajar dan bermain, dan mengembangkan

kemampuan disiplin diri. Mereka juga didorong untuk berpartisipasi dalam kegiatan yang lebih produktif di luar akademik, seperti olahraga atau aktivitas sosial, untuk menjaga keseimbangan dan mengurangi ketergantungan pada *Game Online*.

4. Kepada pemerintah, dapat mempertimbangkan regulasi untuk membatasi akses anak pada *Game Online*, misalnya dengan mengatur jam akses untuk anak-anak atau bekerja sama dengan platform game untuk menyediakan fitur pembatasan waktu bagi orang tua dan masyarakat umum mengenai dampak teknologi digital terhadap anak, guna meningkatkan kesadaran akan pentingnya pengawasan orang tua dalam penggunaan teknologi oleh anak-anak.



DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, T. D. (2023). DAMPAK *GAME ONLINE* TERHADAP PRESTASI BELAJAR MAHASISWA UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA ANGKATAN 2017. *Skripsi (UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA YOGYAKARTA)*.
- Anggita, E. A. (2023). PENGARUH BERMAIN *GAME ONLINE* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN PAI KELAS VII SMP MA ' ARIF 1 METRO UTARA Oleh : EGI AYU ANGGITA NPM : 1901010017 Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI. *Skripsi (INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO 1445 H/2023 M)*.
- Aqwa, M. F. (2021). Pengaruh Bermain *Game Online* Dan Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar PAI Siswa Kelas XI Di SMAN 1 Ngadiluwih. *SKRIPSI (INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) KEDIRI)*, 1–80.
- Ardila, E., Alwi, R., & Khoiri, Q. (2022). Pengaruh Pelaksanaan Program Takhassus Hafalan dan Pemanfaatan Sarana Prasarana Terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran PAI Siswa. *Journal of Education and Instruction (JOEAI)*, 5(1), 41–51. <https://doi.org/10.31539/joeai.v5i1.3594>
- Arikunto, S. (2015). *metodologi kuantitatif*. <https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=-RwmEAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=penelitian+kuantitatif+>

suharsimi+arikunto&ots=TCWmUV7bm5&sig=lhRIEYWcOJgN
VsN3x5r0pKGqoM8&redir_esc=y#v=onepage&q=penelitian
kuantitatif suharsimi arikunto&f=false

Azora, P. (2021). ANALISIS QUICK COUNT DENGAN MENGGUNAKAN METODE STRATIFIED RANDOM SAMPLING STUDI KASUS PEMILU GUBERNUR KALIMANTAN BARAT 2018. *Buletin Ilmiah Mat. Stat. Dan Terapannya (Bimaster)*, 10(1), 43–50.

Bungin, B. (2005). *Analisis Data Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Detik.com. (2024). *10 negara Penggunaan Situs Internet tertinggi Di dunia*. <https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-6502474/10-negara-dengan-pengguna-internet-tertinggi-di-dunia-indonesia-nomor-berapa>

Gisselawati, D., & Fatonah, N. (2022). Linieritas Pendidikan Guru dalam Peningkatan Prestasi Belajar Siswa di SDN Karang Anyar 03. *Jurnal PGMI Universitas Garut*, 1(1), 41–44.

Gofar, M. (2023). Dampak *Game Online* terhadap Kesehatan Mental Generasi Z. *Gunung Djati Conference Series*, 19, 640–648.

Harun, A., Asyiah, N., Wijaya Kuswanto, C., Iqbal, A. H., & Diadara, N. (2021). Model Pembelajaran Hybrid Learning Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Islam*, 12(2), 349–359.

- Hasanah, N. (2021). Peran Orang Tua dalam Mengawasi Penggunaan *Game Online* pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Psikologi Anak Dan Remaja*.
- Indriani, D. P. (2013). Hubungan Intensitas Penggunaan *Game Online*, Pengawasan Orang Tua terhadap Anak, dengan Prestasi Belajar Anak. [*Skripsi*], 478–481.
- KBBI. (2024). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. <https://kbbi.web.id/prestasi>
- Khafidah, W., Tabrani, Mayasari, E., Hayati., Munir, A. (2022). Dampak *Game Online* terhadap Perkembangan Mental Anak 9-15 Tahun di Lambada Lhok Aceh Besar. *Seminar Nasional Multidisiplin Ilmu, Vol. 3*(No. 1), 728.
- Laeliah, S. M., & Fachrurroji, F. (2023). Pengaruh *Game Online* Terhadap Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam. *Indonesian Journal of Education and Social Sciences*, 2(1), 1–6. <https://doi.org/10.56916/ijess.v2i1.352>
- Lutfiwati, S. (2018). Memahami Kecanduan *Game Online* Melalui Pendekatan Neurobiologi Pendahuluan Memasuki abad 21 yang dimulai pada tahun 2001 , terjadi (ponsel), dari era surat menyurat ke penggunaan ponsel dengan fitur canggih , mengambil foto , hingga mengikuti tren yang. *Journal of Sychology*, 1(1), 1–16.
- Moh Slamet untung. (2022). *Metodologi Penelitian* (A. Ta'rifin (ed.); 2nd ed.). Litera.

- Munir, M., & Rizqi, A. (2022). PERAN ORANG TUA DALAM MENANGGULANGI KEBIASAAN ANAK YANG BERMAIN *GAME ONLINE* UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI KELURAHAN BAKALAN KECAMATAN BUGUL KIDUL KOTA PASURUAN. *RISDA : Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Islam*, 6(1), 69–86.
- Nana Sudjana. (2017). *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar* (cet 14). Sinar Baru Algensindo. <https://inlislite.uin-suska.ac.id/opac/detail-opac?id=27325>
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan *Game Online* pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402>
- Novrialdy, E., & Atyarizal, R. (2019). Online game addiction in adolescent: What should school counselor do? *Jurnal Konseling Dan Pendidikan*, 7(3), 97–103. <https://doi.org/10.29210/132700>
- Oktarini, N. (2023). Hubungan Intensitas Bermain *Game Online* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas Viii Di Smp N 3 Pardasuka Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas Viii Di Smp N 3 Pardasuka. *Skripsi (UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG 1445 H / 2023 M)*.
- Prastius, E. (2020). Pengaruh *Game Online* terhadap Kemampuan Berbahasa Inggris. *Computer Based Information System Journal*,

8(2), 29–36. <https://doi.org/10.33884/cbis.v8i2.1959>

Riduwan. (2010). *Skala Pengukuran Variable-Variabel*. Bandung: Alfabeta.

Ritonga, L. M., & Putra, D. (2023). Hubungan Media Sosial dan *Game Online* dengan Hasil Belajar Siswa. *Journal of Educational Research*, 2(2), 1–9.

Samsudin, S. N., Rajindra, & Tasrim, I. W. (2023). Dampak *Game Online* Terhadap Minat Belajar Dan Prestasi Belajar Siswa Smp Negeri 1 Totikum Dalam Tinjauan Manajemen Pendidikan Islam. *Journal of Educational Management and Islamic Leadership*, 02(01), 2023.

samuel henry. (2010). *cerdas dengan game* (1st ed.). PT Gramedia Pustaka Utama.

Saptutyningasih, E., & Setyaningrum, E. (2019). *Penelitian Kuantitatif Metode dan Alat Analisis*. Yogyakarta: Goysen Publishing.

Saputra, Y. R. (2021). PENGARUH GAME ON-LINE TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA DI SMPN 2 KLUET UTARA. *Skripsi (UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH 2021 M/ 1442 H)*, 53(February), 2021.

Sidabutar, L., Adhitya, T., Wong, F., Rici, M., & Wibisono, Y. P. (2019). Analisis Pengaruh *Game Online* Mobile Terhadap Kesehatan Mata Pada Mahasiswa FTI UAJY. *Sintak* 2019, 3, 402–410.

- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan: (Pendekatan Kuantitatif, Kuantitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Suliyanto. (2005). *Analisis Data Dalam Aplikasi Pemasaran*. Ghalia Indonesia.
- Supangat, A. (2014). *Statistika dalam Kajian Deskriptif, Inferensi dan Nonparametrik*. Jakarta: Prenandamedia Group.
- Trinugroho ADI. (2017). Pola Pengawasan Orang Tua Terhadap Aktivitas Anak di Dunia Maya : Studi Kasus pada Keluarga dengan Anak Remaja Usia 12 – 19 Tahun di Purwokerto. *Acta Diurna*, 13(2), 1–20.
- wardoyo. (2009). *bisnis warnet dan Game Online* (1st ed.). PT Remaja Rosdakarya. <https://doi.org/wardoyo>
- Zahra, A. D. (2023). Dampak Paparan *Game Online* Pada Anak Usia Dini. *Title. Jurnal Pendidikan Edukasi Anak*, 2(1), 156–166.

BIODATA PENULIS



Nama : Ike Janu Arya Diningrum
Tempat Tanggal Lahir : Pekalongan, 23 Januari 1990
NIK : 3326086301900002
Jenis kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Pendidikan : S1 Tarbiyah STAIN Pekalongan
Alamat : Dk Juwono Ds. Wonosari Kec.Karnganyar Kab.
Pekalongan
Email : ikeaqila505@gmail.com
Hobi : Bernyanyi
Riwayat Pendidikan

1. RA Muslimat Proto kedungwuni Lulus tahun 1995
2. MI 01 YMI Wonopringgo Lulus tahun 2001
3. SMP Islam YMI Wonopringgo Lulus tahun 2004
4. MA Al Hikmah 02 Brebes Lulus tahun 2007
5. S1 Tarbiyah/ PAI STAIN Pekalongan Lulus tahun 2011