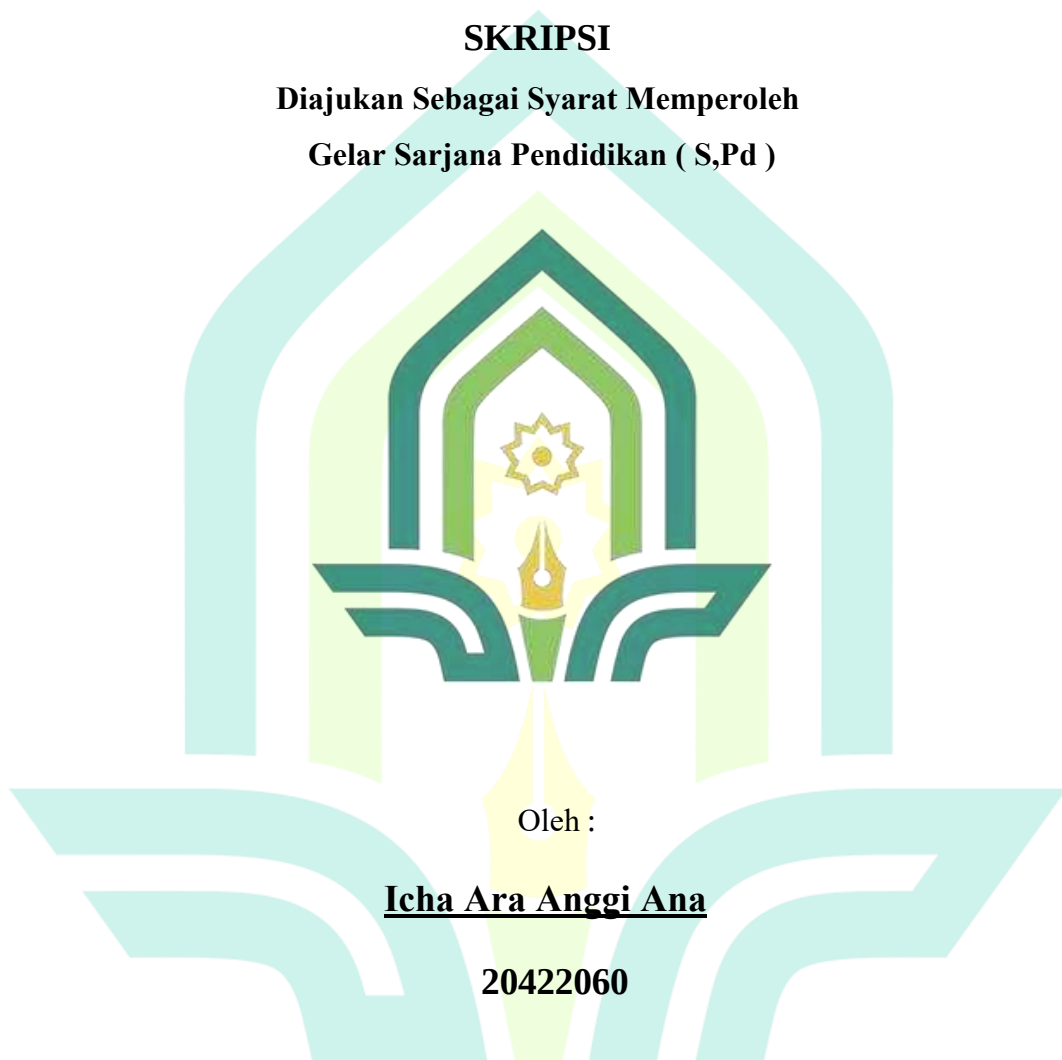


**PERAN ORANG TUA DALAM MENGATASI
DAMPAK NEGATIF *GAME ONLINE MOBILE
LEGEND* PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI DESA
KALIJAMBE KECAMATAN SRAGI KABUPATEN
PEKALONGAN**

SKRIPSI

**Diajukan Sebagai Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S,Pd)**

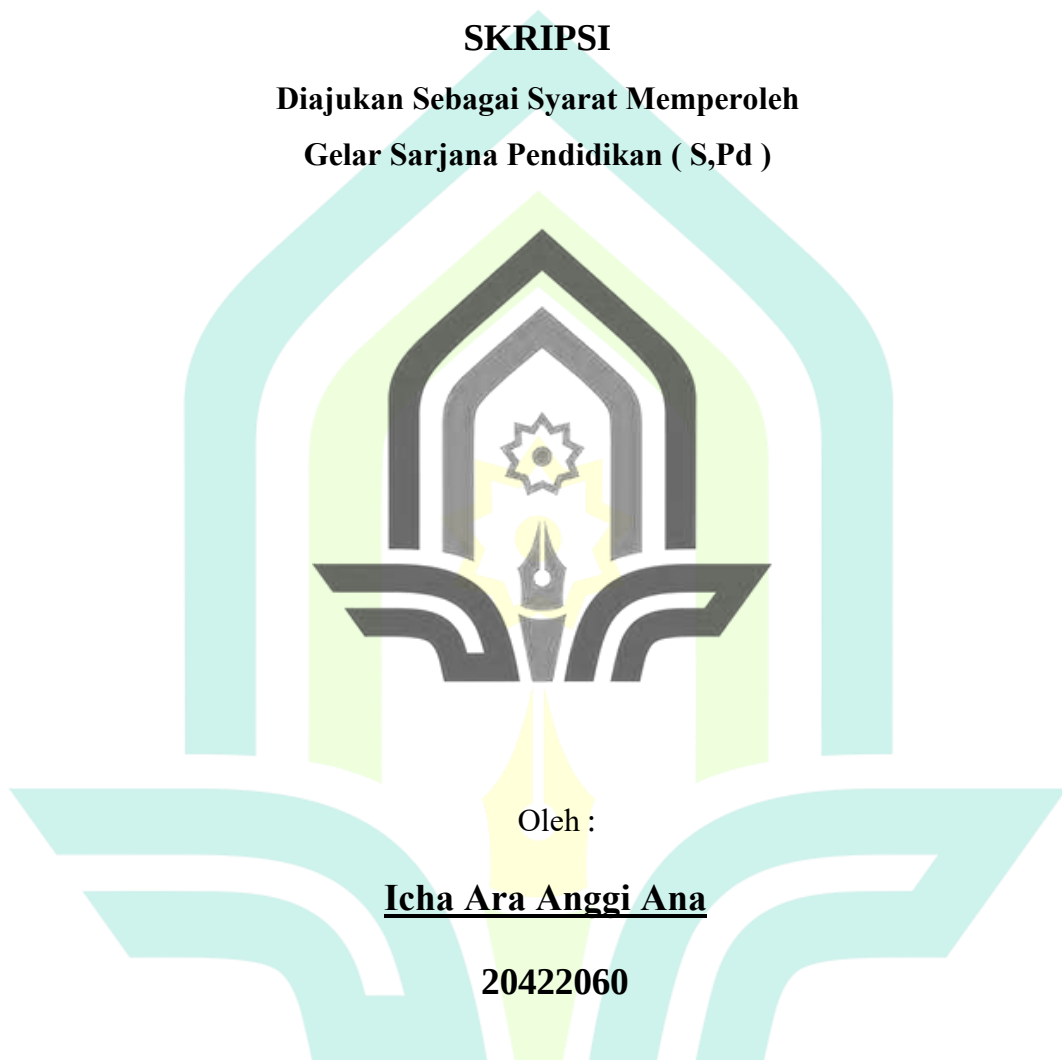


**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
2026**

**PERAN ORANG TUA DALAM MENGATASI
DAMPAK NEGATIF *GAME ONLINE MOBILE
LEGEND* PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI
DESA KALIJAMBE KECAMATAN SRAGI
KABUPATEN PEKALONGAN**

SKRIPSI

**Diajukan Sebagai Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S,Pd)**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
2026**

**SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI DAN PENGGUNAAN
BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Icha Ara Anggi Ana

NIM : 20422060

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi saya yang berjudul:

**“PERAN ORANG TUA DALAM MENGATASI DAMPAK NEGATIF
GAME ONLINE MOBILE LEGEND PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI
DESA KALIJAMBE KECAMATAN SRAGI KABUPATEN
PEKALONGAN”**

adalah karya asli saya sendiri, disusun dan ditulis berdasarkan kemampuan, pemikiran, serta hasil kerja saya. Skripsi ini bukan hasil penjiplakan (plagiarisme) baik sebagian maupun seluruhnya, serta tidak mengandung pengutipan atau penggunaan karya pihak lain yang melanggar etika akademik.

Saya menyatakan bahwa setiap pendapat, data, temuan, gambar/tabel, maupun kutipan dari karya orang lain yang digunakan dalam tugas akhir ini telah dicantumkan sumbernya secara benar sesuai kaidah penulisan ilmiah dan ketentuan yang berlaku.

Sehubungan dengan penggunaan teknologi Kecerdasan Artifisial (AI) dalam proses penyusunan Skripsi saya menyatakan bahwa:

1. AI (jika digunakan) hanya sebagai alat bantu, hanya untuk perbaikan bahasa, penyusunan, ringkasan, atau bantuan teknis, dan tidak menggantikan peran saya sebagai penulis utama.
2. Saya bertanggung jawab penuh atas seluruh isi Skripsi dan memastikan kebenaran, keaslian, serta kepatuhan pada etika akademik.
3. Saya tidak menggunakan AI untuk kecurangan akademik, seperti membuat Skripsi sepenuhnya, membuat data palsu, atau memalsukan sitasi/rujukan.
4. Jika diperlukan sesuai kebijakan institusi, saya bersedia menjelaskan penggunaan AI dalam penyusunan Skripsi

Apabila di kemudian hari terbukti terdapat pelanggaran terhadap etika akademik dan/atau ketentuan yang berlaku, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan yang ditetapkan oleh institusi dan/atau ketentuan hukum yang berlaku. Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Pekalongan, 1 Juli 2026
Yang membuat pernyataan,



Icha Ara Anggi Ana
NIM.20422060

Kepada Yth.
Dekan Fakultas UIN K.H Abdurrahman Wahid Pekalongan
c.q Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini
di
PEKALONGAN

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Setelah diadakan penelitian dan perbaikan seperlunya, maka bersama ini saya kirimkan naskah Skripsi Saudari:

Nama : ICHA ARA ANGGI ANA
NIM : 20422060
Program Studi : PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
Judul : PERAN ORANG TUA DALAM MENGATASI
DAMPAK NEGATIF *GAME ONLINE MOBILE
LEGEND* PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI
DESA KALIJAMBE KECAMATAN SRAGI
KABUPATEN PEKALONGAN

Saya menilai bahwa naskah skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan untuk diujikan dalam sidang munaqasah.

Demikian nota pembimbing ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya. Atas perhatiannya, disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pekalongan, 2 Juli 2026
Pembimbing,



Dr. Hj Nur Khasanah, M.Ag
NIP. 197709262011012004



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jl. Pahlawan KM 5 Rowolaku Kajen Kab. Pekalongan Kode Pos 51161
Website: fik.uinqusdur.ac.id | Email : fik@uinqusdur.ac.id

PENGESAHAN

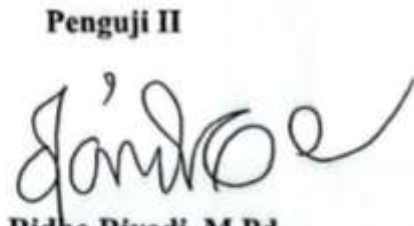
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan mengesahkan skripsi saudara/i:

Nama : **ICHA ARA ANGGI ANA**
NIM : **20422060**
Judul Skripsi : **"PERAN ORANG TUA DALAM MENGATASI DAMPAK NEGATIF *GAME ONLINE MOBILE LEGEND* PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI DESA KALIJAMBE KECAMATAN SRAGI KABUPATEN PEKALONGAN"**

yang telah diujikan dalam sidang munaqosah oleh dewan penguji Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan pada hari Jumat tanggal 10 Juli 2026 dan dinyatakan **LULUS** serta diterima sebagai salah satu syarat guna memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Penguji I

Prof. Dr. H. Muhlisin, M.Ag.
NIP. 197007061998031001

Penguji II

Ridho Rivadi, M.Pd
NIP. 199003042019031007

Pekalongan, 15 Juli 2026

Disahkan Oleh
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Prof. Dr. H. Muhlisin, M.Ag.
NIP. 197007061998031001

MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTO

"Setiap anak lahir dalam keadaan suci, dan orang tua yang bertanggung jawab membimbing, mendidik, serta mengarahkannya menuju kebaikan."

(HR. Bukhari dan Muslim)

"Pengasuhan yang baik bukan sekadar membatasi anak dari teknologi, tetapi membimbing mereka agar mampu menggunakan teknologi secara bijaksana."

(Penulis)

"Inilah aku, kamu dan samudra membara. Ku genggam mawar dan suar menyala. Berdansa diperjalanan panjang perjuangan. Berdansa sampai menang"

(Aku Kamu dan Samudra Membara- Rebellion Rose)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim dengan segenap ketulusan hati, skripsi ini penulis persembahkan untuk :

1. Almamater tercinta, Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
2. Allah SWT yang telah memberikan nikmat sehat sehingga saya bisa mengerjakan skripsi ini sampai selesai.
3. Cinta pertama dan panutanku, Ayahanda Edi Mulyono dan pintu surgaku Ibunda Anis Umami. Terimakasih atas segala pengorbanan dan tulus kasih yang di berikan. Beliau memang tidak sempat merasakan pendidikan bangku perkuliahan, namun mereka mampu senantiasa memberikan yang terbaik, tak kenal lelah serta mendoakan memberikan perhatian dan dukungan hingga penulis mampu menyelesaikan studinya sampai meraih gelar sarjana. Semoga ayah dan ibu sehat, panjang umur dan bahagia selalu.
4. Keluarga besar saya tercinta yang telah mendukung saya dalam menyelesaikan skripsi ini. Terkhusus untuk adik saya tercinta Sabda Putra Wijaksana atas doa, semangat, canda tawa, dan dukungan yang selalu diberikan sehingga menjadi penyemangat bagi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Teman-teman tercinta atas kebersamaan, bantuan, motivasi, dukungan, serta setiap cerita dan pengalaman yang telah dibagikan selama menempuh pendidikan. Semoga persahabatan dan silaturahmi kita senantiasa terjaga.
6. Terakhir, untuk diri saya sendiri, Icha Ara Anggi Ana. Terima kasih telah bertahan, tumbuh, dan terus melangkah meski jalan tidak selalu mudah. Skripsi ini bukan sekadar akhir dari sebuah perjalanan, tetapi menjadi saksi atas doa, air mata, dan perjuangan yang tak pernah benar-benar berhenti. Semoga setiap langkah setelah ini selalu dipenuhi keberkahan, dipertemukan dengan kebaikan, dan mengantarkan saya pada mimpi-mimpi yang telah lama diperjuangkan. Hari ini, izinkan diri ini berbangga, sebab semua perjuangan ini telah membawaku sampai di titik ini.

ABSTRAK

Ana, Icha. 2026. “ Peran Orang Tua dalam Mengatasi Dampak Negatif *Game Online Mobile Legends* pada Anak Usia 5–6 Tahun di Desa Kalijambe, Kecamatan Sragi, Kabupaten Pekalongan”. *Skripsi*. Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini. FTIK UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan. Pembimbing Dr. Hj. Nur Khasanah, M.Ag.

Kata Kunci: peran orang tua, *Mobile Legends*, *game online*, anak usia dini, pengasuhan digital.

Perkembangan teknologi digital telah meningkatkan intensitas penggunaan gadget pada anak usia dini, termasuk untuk memainkan *game online Mobile Legends*. Penggunaan yang tidak terkendali berpotensi menimbulkan perubahan perilaku, emosi, dan interaksi sosial anak sehingga diperlukan peran aktif orang tua dalam melakukan pengawasan dan pendampingan. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peran orang tua dalam mengatasi dampak negatif bermain *game online Mobile Legends* pada anak usia 5–6 tahun serta mengidentifikasi tantangan yang dihadapi orang tua dalam proses pengasuhan digital.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan jenis penelitian lapangan (*field research*). Subjek penelitian terdiri atas tiga keluarga yang memiliki anak usia 5–6 tahun aktif bermain *Mobile Legends* di Dukuh Kalisih Tengah, Desa Kalijambe, Kecamatan Sragi, Kabupaten Pekalongan. Data diperoleh melalui observasi, wawancara semi-terstruktur, dan dokumentasi. Keabsahan data dilakukan dengan triangulasi sumber, triangulasi teknik, dan triangulasi waktu, sedangkan analisis data menggunakan model Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa orang tua menjalankan peran sebagai pengawas, pengontrol penggunaan gadget, pendamping, pendidik, dan pengarah anak pada aktivitas yang lebih positif. Dampak negatif yang ditemukan meliputi anak mudah marah ketika kalah bermain, sulit menghentikan permainan, berkurangnya interaksi sosial secara langsung, serta meningkatnya ketergantungan terhadap gadget. Dalam menjalankan perannya, orang tua menghadapi beberapa tantangan, yaitu kesulitan membatasi waktu bermain, munculnya penolakan emosional ketika gadget diambil, keterbatasan waktu pengawasan karena kesibukan bekerja, serta pengaruh teman sebaya terhadap kebiasaan bermain anak.

Penelitian ini menunjukkan bahwa keberhasilan pengasuhan digital tidak hanya ditentukan oleh pembatasan penggunaan gadget, tetapi juga oleh konsistensi pengawasan, komunikasi yang efektif, pemberian keteladanan, serta penyediaan aktivitas alternatif yang sesuai dengan tahap perkembangan anak usia dini. Temuan ini diharapkan dapat menjadi masukan bagi orang tua dan lembaga PAUD dalam membangun praktik pengasuhan digital yang lebih efektif.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kehadirat Allah Swt. yang telah melimpahkan rahmat-NyaBerkat karunia-Nya, peneliti dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul “Implementasi Buku Cerita Bergambar dalam Menanamkan Literasi Membaca Anak Usia Dini di TK Khalimatussadiyah Pekalongan”. Tugas akhir ini disusun sebagai salah satu persyaratan meraih gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, FTIK UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan. Shalawat dan salam disampaikan kepada Nabi Muhammad SAW, semoga kita semua mendapatkan syafaatnya di yaumul akhir nanti, Amin.

Penelitian ini dapat diselesaikan berkat bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu,peneliti menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Zaenal Mustakim, M.Ag., selaku Rektor UIN KH. Abdurrahman Wahid Pekalongan yang telah memberikan kesempatan bagi penulis untuk menyelesaikan studi di UIN KH. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
2. Bapak Prof. Dr. H. Muhlisin, M.Ag., Selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN UIN KH. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
3. Ibu Rofiqotul Aini, M.Pd.I, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini.
4. Bapak Dimas Setiaji Prabowo, M.Pd., selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

5. Bapak Firdaus Perdana, M.Pd., selaku dosen wali akademik yang telah memberikan bimbingan, ilmu pengetahuan, serta motivasi pada penulis
6. Ibu Dr. Hj. Nur Khasanah, M.Ag., selaku dosen pembimbing skripsi yang telah sabar memberikan bimbingan dan motivasi dalam penyusunan skripsi ini sehingga skripsi ini bisa selesai dengan baik.
7. Segenap Dosen Piaud dan Staff UIN K.H Abdurrahman Wahid Pekalongan yang telah membekali berbagai ilmu pengetahuan dan pengalaman yang luar biasa selama penulis menyenjam Pendidikan.
8. Kedua orang tua dan Adik, serta semua keluarga yang sudah memberikan dukungan kepada penulis.
9. Pemerintah Desa Kalijambe, Kecamatan Sragi, Kabupaten Pekalongan, yang telah memberikan izin penelitian dan telah membantu dalam memberikan data-data yang diperlukan penulis.
10. Seluruh teman-teman penulis dan semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan yang telah membantu terselesaikannya skripsi ini.

Peneliti menyadari akan segala keterbatasan dan kekurangan dari isi maupun tulisan skripsi ini. Oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak masih dapat diterima dengan senang hati. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi bagi pengembangan pembelajaran di masa depan.

DAFTAR ISI

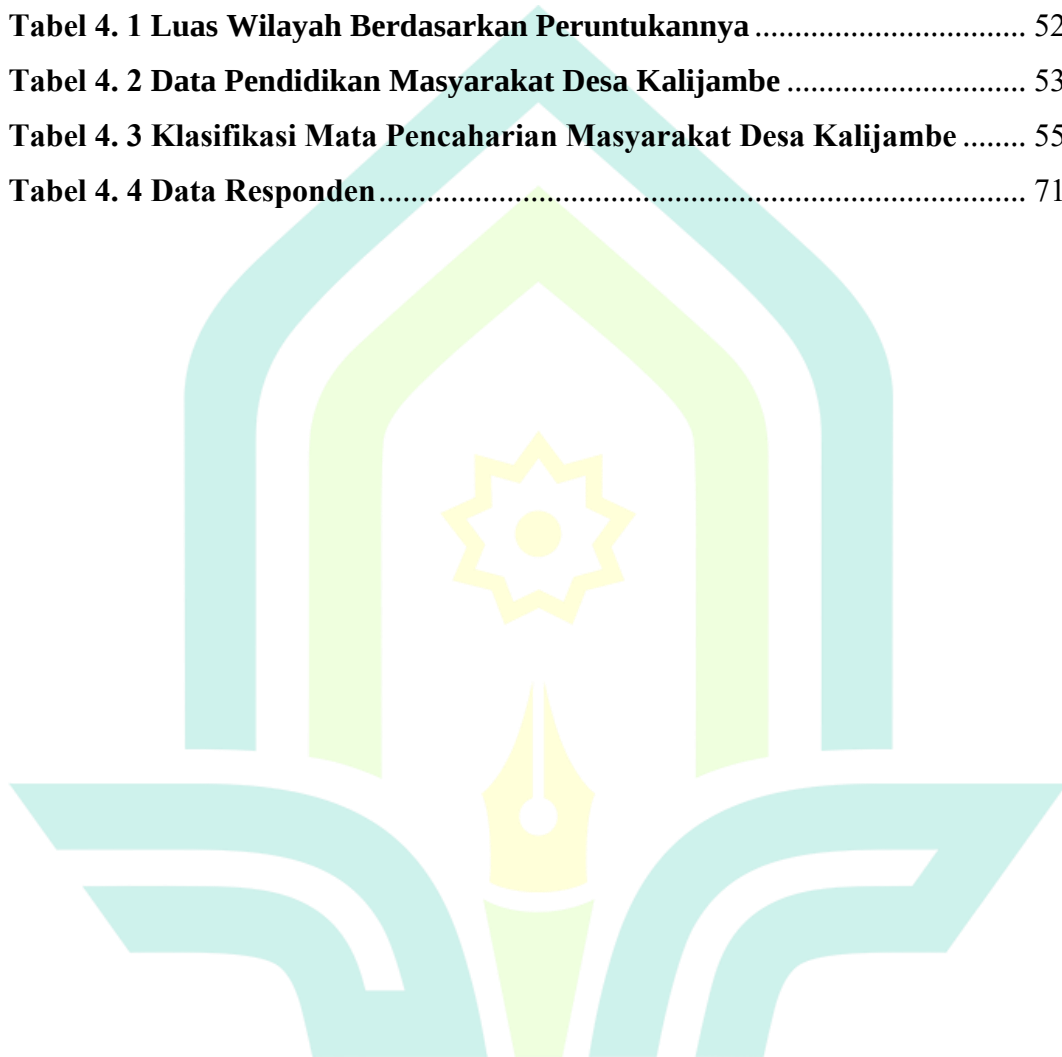
HALAMAN JUDUL	i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI DAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL	ii
NOTA PEMBIMBING	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
MOTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	5
1.3 Pembatasan Masalah	6
1.4 Rumusan Masalah	7
1.5 Tujuan Penelitian	7
1.6 Manfaat Penelitian	7
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Deskripsi Teoritik	12
2.2 Kajian Penelitian yang Relevan	30
2.3 Kerangka Berfikir	34
BAB III METODE PENELITIAN	
3.1. Desain Penelitian	31
3.2 Fokus Penelitian	34
3.3 Data dan Sumber Data	35
3.4 Teknik Pengumpulan Data	37
3.5 Teknik Keabsahan Data	46
3.6 Teknik Analisis Data	47

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1	Profil Desa Kalijambe	50
4.1.1	Letak Geografis Desa Kalijambe	50
4.1.2	Pendidikan.....	52
4.1.3	Keadaan Sosial	53
4.2	Deskripsi Data	56
4.3	Peran Orang Tua dalam Mengatasi Dampak Negatif Bermain <i>Game Online Mobile Legend</i> pada Anak Usia 5-6 Tahun di Desa Kalijambe Kecamatan Sragi Kabupaten Pekalongan	72
4.4	Tantangan yang dihadapi Orang Tua dalam Mengatasi Dampak Negatif Bermain <i>Game Online Mobile legend</i> pada Anak Usia 5-6 Tahun di Desa Kalijambe Kecamatan Sragi Kabupaten Pekalongan.....	72
4.5	Pembahasan	79
4.5.1	Analisis Peran Orang Tua dalam Mengatasi Dampak Negatif Bermain <i>Game Online Mobile Legend</i> pada Anak Usia 5-6 Tahun di Desa Kalijambe Kecamatan Sragi Kabupaten Pekalongan.	84
4.5.2	Analisis Tantangan yang dihadapi Orang Tua dalam Mengatasi Dampak Negatif Bermain <i>Game Online Mobile legend</i> pada Anak Usia 5-6 Tahun di Desa Kalijambe Kecamatan Sragi Kabupaten Pekalongan.....	93
BAB V_PENUTUP		
5.1	Kesimpulan	124
5.1	Saran	125
DAFTAR PUSTAKA.....		129
LAMPIRAN.....		I

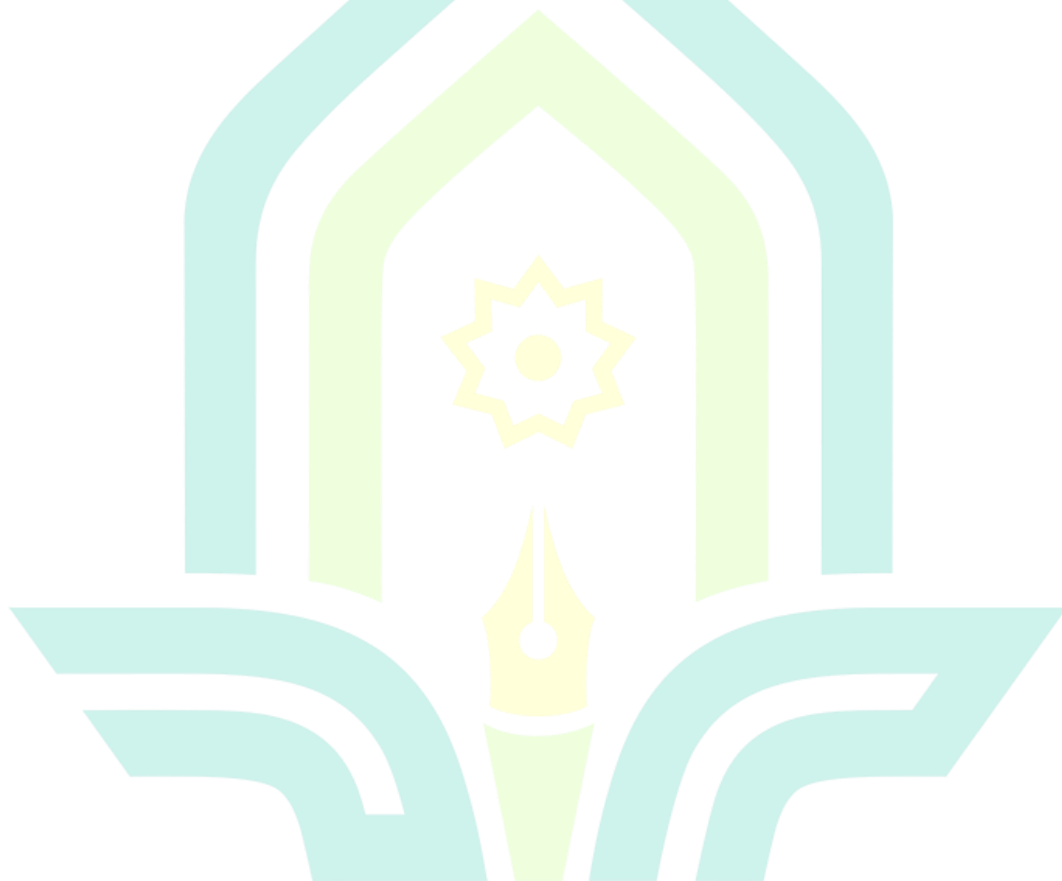
DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Kisi-kisi Observasi.....	39
Tabel 3.2 Instrumen Wawancara Orang Tua	41
Tabel 3. 3 Kisi-kisi Wawancara Anak Usia 5-6 Tahun	44
Tabel 4. 1 Luas Wilayah Berdasarkan Peruntukannya	52
Tabel 4. 2 Data Pendidikan Masyarakat Desa Kalijambe	53
Tabel 4. 3 Klasifikasi Mata Pencaharian Masyarakat Desa Kalijambe	55
Tabel 4. 4 Data Responden.....	71



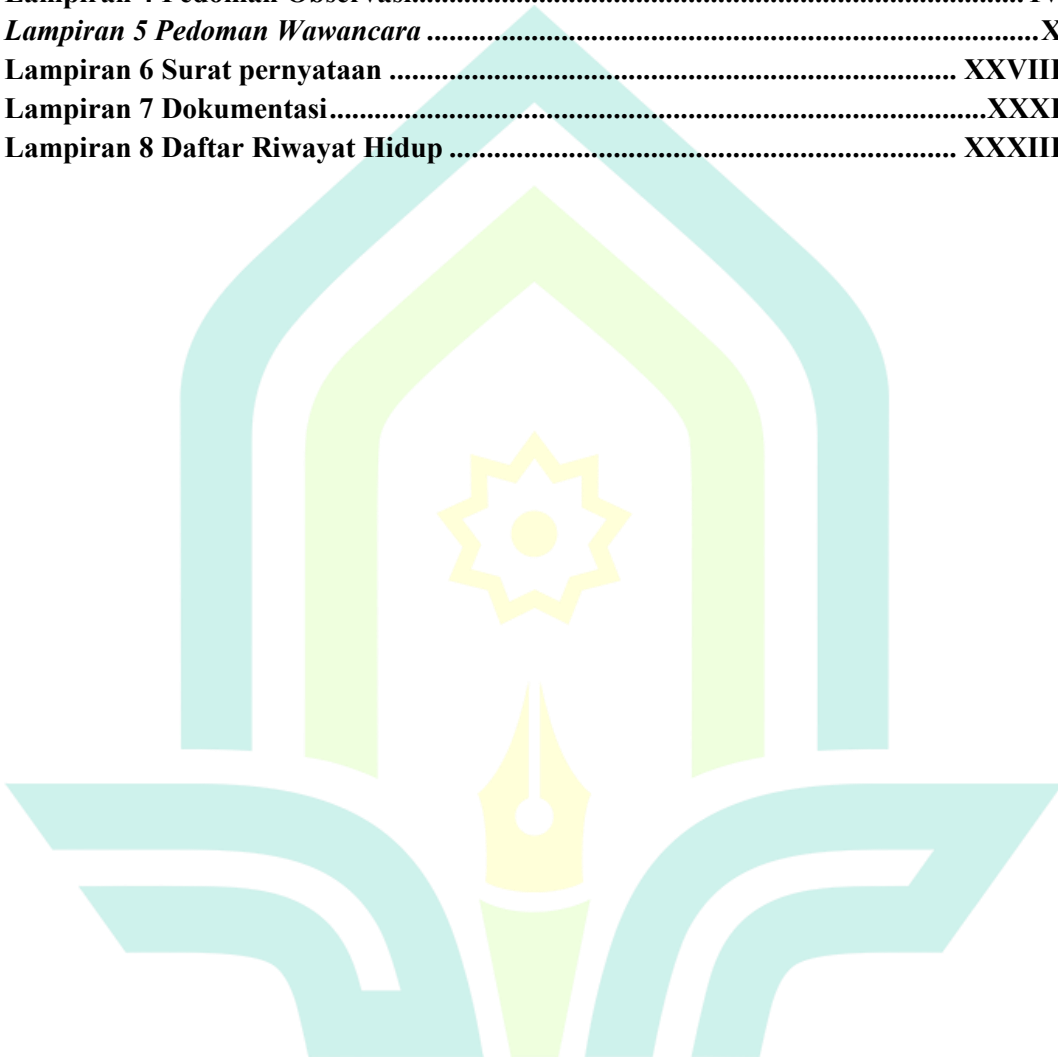
DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir.....	36
Gambar 4. 1 Keadaan Geografis Desa Kalijambe.....	50
Gambar 4. 2 Wawancara dengan Ibu Feni Eka Sari	58
Gambar 4. 3 Anak Bermain Mobile Legend.....	59
Gambar 4. 4 Wawancara dengan Ibu Kristiana dan anaknya	61
Gambar 4. 5 Wawancara Dengan Ibu Solihah dan Anaknya.....	64
Gambar 4. 6 Wawancara Dengan Ibu Rina Kusuma.....	66
Gambar 4. 7 Wawancara Dengan Ibu Siti Aminah.....	68



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
<i>Lampiran 1 Surat Penunjuk Pembimbing Skripsi</i>	I
Lampiran 2 Surat Izin Penelitian	II
Lampiran 3 Surat Setelah Penelitian.....	III
Lampiran 4 Pedoman Observasi.....	IV
<i>Lampiran 5 Pedoman Wawancara</i>	X
Lampiran 6 Surat pernyataan	XXVIII
Lampiran 7 Dokumentasi.....	XXXI
Lampiran 8 Daftar Riwayat Hidup	XXXIII



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan yang sangat pesat dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk pada dunia pendidikan dan pola pengasuhan anak. Kemajuan teknologi digital memberikan kemudahan dalam mengakses informasi, berkomunikasi, serta memperoleh hiburan melalui berbagai perangkat elektronik seperti telepon pintar (*smartphone*), tablet, dan komputer. Kondisi tersebut menyebabkan anak usia dini mulai mengenal teknologi sejak usia yang semakin muda. Meskipun teknologi memiliki manfaat dalam mendukung proses belajar dan kreativitas anak, penggunaannya tetap memerlukan pendampingan dari orang tua agar sesuai dengan tahap perkembangan anak (Berk, 2018, hlm. 238–241).

Di Indonesia, penggunaan internet terus mengalami peningkatan setiap tahunnya. Berdasarkan Survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) Tahun 2024, tingkat penetrasi internet mencapai 79,5% dari total penduduk Indonesia. Salah satu aktivitas yang paling banyak dilakukan pengguna internet adalah mengakses hiburan digital, termasuk bermain *game online*. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa teknologi digital telah menjadi bagian dari kehidupan masyarakat, termasuk anak-anak yang mulai memanfaatkan perangkat digital untuk bermain maupun memperoleh hiburan (APJII, 2024, hlm. 20–24).

Sejalan dengan data tersebut, Badan Pusat Statistik (BPS) juga menunjukkan bahwa penggunaan telepon seluler dan internet pada anak Indonesia terus mengalami peningkatan dalam beberapa tahun terakhir. Akses yang semakin mudah terhadap perangkat digital menyebabkan anak dapat menggunakan internet kapan saja, baik untuk menonton video maupun bermain *game online*. Oleh karena itu, pengawasan orang tua menjadi faktor penting dalam mengendalikan penggunaan teknologi agar tidak memberikan dampak negatif terhadap perkembangan anak (BPS, 2024, hlm. 61–63).

Salah satu permainan yang banyak dimainkan adalah *Mobile Legends: Bang Bang*, yaitu permainan daring berjenis Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) yang mengandalkan kerja sama tim dan kompetisi antarpemain secara daring. Permainan ini dirancang menggunakan sistem penghargaan (*reward system*), peningkatan peringkat (*rank*), dan tantangan berkelanjutan yang mampu meningkatkan keterlibatan pemain dalam waktu yang relatif lama. Karakteristik tersebut berpotensi menimbulkan kecenderungan bermain secara berlebihan apabila tidak disertai dengan pengendalian diri maupun pendampingan dari orang tua (Griffiths, 2015, hlm. 195–197).

Menurut Piaget, anak usia 5–6 tahun berada pada tahap praoperasional, yaitu tahap ketika anak masih berpikir konkret, bersifat egosentris, dan belum mampu memahami hubungan sebab-akibat secara kompleks. Pada tahap ini, anak juga belum memiliki kemampuan

mengendalikan diri secara optimal sehingga lebih mudah terpengaruh oleh berbagai stimulus dari lingkungan, termasuk permainan digital yang bersifat kompetitif dan menarik perhatian (Piaget dalam Berk, 2018, hlm. 248–252).

Dalam kondisi tersebut, orang tua memiliki peran yang sangat penting sebagai pendidik pertama dan utama bagi anak. Baumrind menjelaskan bahwa pola asuh yang efektif adalah pola asuh demokratis (*authoritative parenting*), yaitu pola pengasuhan yang mengombinasikan kehangatan, komunikasi, serta pengawasan terhadap perilaku anak. Melalui pola pengasuhan tersebut, orang tua dapat membantu anak memahami batasan penggunaan gadget sekaligus membentuk kebiasaan penggunaan teknologi secara sehat (Baumrind, 1991, hlm. 62–68).

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti di Dukuh Kalisih Tengah Desa Kalijambe, sebagian besar anak usia 5–6 tahun telah mengenal dan memainkan *Mobile Legends* menggunakan telepon pintar milik orang tua. Dari lima anak yang diamati, empat anak bermain *Mobile Legends* setiap hari dengan durasi sekitar 1–3 jam. Orang tua umumnya memberikan telepon pintar kepada anak karena alasan praktis, seperti agar anak tetap berada di rumah, tidak mengganggu pekerjaan orang tua, serta mengurangi perilaku rewel ketika orang tua sedang bekerja. Namun, kondisi tersebut juga diikuti oleh perubahan perilaku seperti anak lebih mudah marah, sulit menghentikan permainan, lebih memilih bermain gadget dibandingkan bermain bersama teman sebaya, dan mulai meniru bahasa yang kurang sopan yang diperoleh dari permainan maupun interaksi

antarpemain (Data Observasi Awal Peneliti, 2026).

Hasil penelitian Indah Permata Sari dan Nurwahyuni (2022, hlm. 1041–1048) menunjukkan bahwa penggunaan *Mobile Legends* secara berlebihan dapat memengaruhi perkembangan emosi anak yang ditandai dengan meningkatnya perilaku agresif, kecanduan gadget, serta menurunnya kemampuan mengendalikan emosi. Temuan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan *game online* memerlukan pendampingan yang tepat agar tidak menghambat perkembangan anak.

Meskipun berbagai penelitian telah mengkaji dampak penggunaan gadget maupun *game online* terhadap perkembangan anak, sebagian besar penelitian masih berfokus pada anak usia sekolah dasar atau remaja serta lebih banyak membahas dampak penggunaan gadget secara umum. Penelitian yang secara khusus mengkaji strategi orang tua dalam mengatasi dampak negatif *Mobile Legends* pada anak usia 5–6 tahun di lingkungan pedesaan masih relatif terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan kajian mengenai digital parenting pada keluarga yang memiliki anak usia dini (Livingstone & Blum-Ross, 2020, hlm. 15–22).

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian yang berjudul "Peran Orang Tua dalam Mengatasi Dampak Negatif *Game Online Mobile Legends* pada Anak Usia 5–6 Tahun di Desa Kalijambe Kecamatan Sragi Kabupaten Pekalongan" penting untuk dilakukan. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan gambaran mengenai bentuk peran orang tua, strategi

pengasuhan digital yang diterapkan, serta hambatan yang dihadapi dalam mengurangi dampak negatif *Mobile Legends* pada anak usia dini. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan kajian pengasuhan digital serta menjadi referensi bagi orang tua, lembaga PAUD, dan peneliti selanjutnya dalam mendampingi penggunaan teknologi pada anak usia dini.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari pengantar masalah plus pengamatan mula di Dukuh Kalisih Tengah, Desa Kalijambe, Kecamatan Sragi, Kabupaten Pekalongan, terlihat sejumlah persoalan seperti ini:

1. Sebagian anak usia 5–6 tahun di Dukuh Kalisih Tengah telah mengenal serta memainkan *game online Mobile Legends* sebagai salah satu bentuk hiburan dalam aktivitas sehari-hari.
2. Aktivitas bermain *game online Mobile Legends* pada anak usia 5–6 tahun cenderung dilakukan tanpa adanya pengawasan yang memadai dari orang tua sehingga penggunaan waktunya kurang terkontrol.
3. Kebiasaan bermain *game online Mobile Legends* secara berlebihan berpotensi bawa efek buruk terhadap perkembangan anak, terutama pada aspek emosional, sosial, serta perilaku sehari-hari.
4. Beberapa anak menunjukkan perubahan perilaku, seperti lebih mudah marah, penggunaan bahasa yang kurang sopan, serta

kecenderungan berkurangnya interaksi dengan teman sebaya.

5. Peran orang tua buat kenali dan tangani efek rutinitas main *game online Mobile Legends* pada anak belum jalan maksimal.
6. Orang tua juga menghadapi berbagai kendala dalam mengatasi dampak kecanduan bermain *game online Mobile Legends* pada anak usia 5–6 tahun, di antaranya keterbatasan waktu untuk melakukan pengawasan serta kurangnya pemahaman mengenai pengasuhan di era digital.

1.3 Pembatasan Masalah

Agar penelitian lebih terarah serta pembahasannya tidak meluas, maka penelitian mengenai peran orang tua tangani bahaya main *game online Mobile Legends* buat anak 5–6 tahun di Desa Kalijambe, Kecamatan Sragi, Kabupaten Pekalongan mesti dibatasi cakupannya. Karenanya, peneliti pasang beberapa penggalan masalah seperti berikut:

1. Penelitian difokuskan pada anak usia 5–6 tahun yang bermain *Mobile Legends*.
2. Penelitian dilaksanakan di Dukuh Kalisih Tengah Desa Kalijambe Kecamatan Sragi Kabupaten Pekalongan.
3. Penelitian memfokuskan kajian pada:
 - bentuk peran orang tua dalam mengendalikan penggunaan *Mobile Legends*;
 - strategi orang tua dalam mengurangi dampak negatif permainan;

- hambatan yang dihadapi orang tua dalam pengawasan penggunaan gadget.
4. Dampak negatif yang dikaji dibatasi pada perubahan perilaku anak, bukan seluruh aspek perkembangan.

1.4 Rumusan Masalah

1. Bagaimana peran orang tua dalam mengatasi dampak negatif bermain *Game Online Mobile legend* pada anak usia 5-6 tahun di Desa Kalijambe Kecamatan Sragi Kabupaten Pekalongan?
2. Apa saja tantangan yang dihadapi orang tua dalam mengatasi dampak negatif bermain *Game Online Mobile legend* pada anak usia 5-6 tahun di Desa Kalijambe Kecamatan Sragi Kabupaten Pekalongan?

1.5 Tujuan Penelitian

1. Untuk mendeskripsikan Bagaimana peran orang tua dalam mengidentifikasi dampak negatif bermain *Game Online Mobile legend* pada anak usia 5-6 tahun di Desa Kalijambe Kecamatan Sragi Kabupaten Pekalongan.
2. Untuk mendeskripsikan Apa saja tantangan yang dihadapi orangtua hadapi efek buruk main *Game Online Mobile Legends* pada balita usia 5-6 tahun di Desa Kalijambe, Kecamatan Sragi, Kabupaten Pekalongan.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut

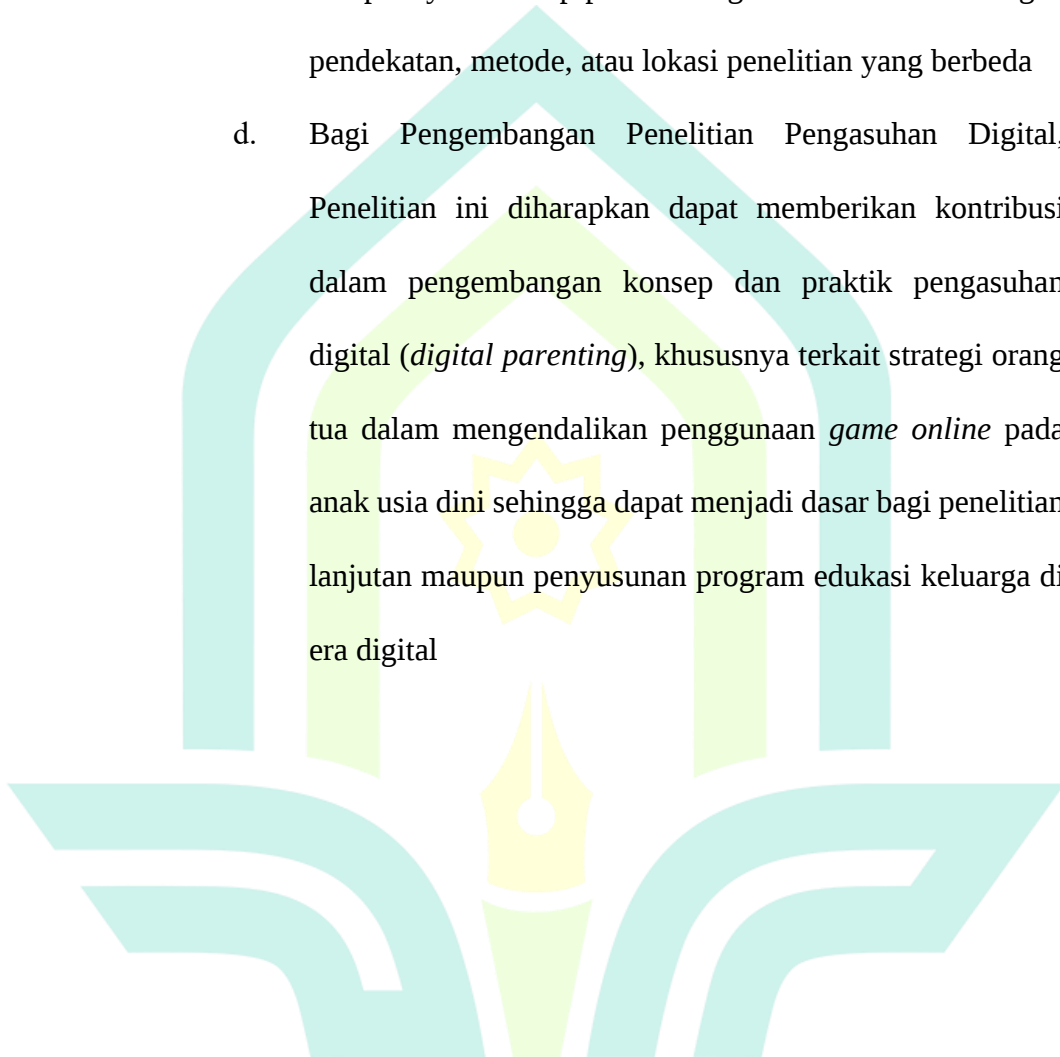
4.1 Teoritis

- a. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya pada bidang Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) mengenai pengasuhan digital (*digital parenting*).
- b. Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian ilmiah tentang peran orang tua dalam mengatasi dampak negatif *game online Mobile Legends* pada anak usia dini, serta menjadi referensi bagi pengembangan penelitian yang berkaitan dengan penggunaan teknologi digital dalam proses pengasuhan anak.

4.2 Manfaat Praktis

- a. Bagi Orang Tua, Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber informasi dan bahan pertimbangan bagi orang tua dalam menerapkan pengawasan, pendampingan, komunikasi, serta pembatasan penggunaan gadget secara bijaksana sehingga dapat meminimalkan dampak negatif bermain *game online* pada anak usia dini.
- b. Bagi Lembaga PAUD, Penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan bagi lembaga PAUD dalam menyusun program edukasi kepada orang tua mengenai pentingnya pengasuhan digital, pendampingan penggunaan gadget, serta kerja sama antara sekolah dan keluarga dalam mengoptimalkan perkembangan anak

- c. Bagi Peneliti Selanjutnya, Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dan bahan kajian bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengembangkan penelitian mengenai pengasuhan digital, penggunaan *game online*, maupun dampaknya terhadap perkembangan anak usia dini dengan pendekatan, metode, atau lokasi penelitian yang berbeda
- d. Bagi Pengembangan Penelitian Pengasuhan Digital, Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan konsep dan praktik pengasuhan digital (*digital parenting*), khususnya terkait strategi orang tua dalam mengendalikan penggunaan *game online* pada anak usia dini sehingga dapat menjadi dasar bagi penelitian lanjutan maupun penyusunan program edukasi keluarga di era digital



BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai Peran Orang Tua dalam Mengatasi Dampak Negatif Bermain *Game Online Mobile Legends* pada Anak Usia 5–6 Tahun di Desa Kalijambe Kecamatan Sragi Kabupaten Pekalongan, dapat disimpulkan sebagai berikut.

5.1.1 Peran orang tua dalam mengatasi dampak negatif bermain *game online Mobile Legends* pada anak usia 5–6 tahun telah dilaksanakan melalui berbagai bentuk pengasuhan digital.

Bentuk peran tersebut meliputi melakukan pengawasan terhadap penggunaan gadget, mendampingi anak saat bermain, membatasi durasi bermain sesuai aturan yang disepakati, memberikan nasihat mengenai dampak negatif bermain *game online*, serta mengarahkan anak pada aktivitas alternatif seperti menggambar, membaca buku, bermain di luar rumah, mengaji, dan bermain bersama teman sebaya. Berbagai bentuk pendampingan tersebut menunjukkan bahwa orang tua berperan sebagai pendidik, pembimbing, pengawas, sekaligus pengendali penggunaan teknologi dalam keluarga. Upaya tersebut memberikan dampak positif berupa berkurangnya intensitas bermain *Mobile Legends*, meningkatnya kepatuhan anak terhadap aturan penggunaan gadget, serta berkembangnya kebiasaan anak

untuk melakukan aktivitas lain yang lebih sesuai dengan tahap perkembangannya.

5.1.2 Orang tua menghadapi berbagai tantangan dalam mengatasi dampak negatif bermain *game online Mobile Legends*.

Tantangan yang ditemukan meliputi kesulitan membatasi waktu bermain karena anak masih ingin menyelesaikan permainan, munculnya reaksi emosional seperti marah, kecewa, atau menangis ketika gadget diambil, keterbatasan waktu orang tua dalam melakukan pendampingan akibat kesibukan bekerja, serta pengaruh teman sebaya dan lingkungan yang mendorong anak untuk terus bermain *Mobile Legends*. Meskipun demikian, orang tua tetap berupaya mengatasi berbagai tantangan tersebut melalui komunikasi yang baik, penerapan aturan penggunaan gadget secara konsisten, pemberian pengertian kepada anak, serta penyediaan aktivitas alternatif yang lebih bermanfaat.

Berdasarkan kedua temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa keberhasilan orang tua dalam mengatasi dampak negatif bermain *game online Mobile Legends* tidak hanya ditentukan oleh pemberian aturan penggunaan gadget, tetapi juga dipengaruhi oleh kualitas komunikasi, konsistensi pendampingan, kedekatan emosional antara orang tua dan anak, serta kemampuan orang tua menyediakan aktivitas alternatif yang sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak usia dini. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan kajian

pengasuhan digital (*digital parenting*), khususnya pada keluarga yang memiliki anak usia dini di lingkungan pedesaan, serta menunjukkan bahwa keterlibatan aktif orang tua merupakan faktor utama dalam meminimalkan dampak negatif penggunaan *game online* pada anak.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian mengenai Peran Orang Tua dalam Mengatasi Dampak Negatif Bermain *Game Online Mobile Legends* pada Anak Usia 5–6 Tahun di Desa Kalijambe Kecamatan Sragi Kabupaten Pekalongan, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut.

5.2.1 Bagi Orang Tua

Orang tua diharapkan dapat meningkatkan perannya dalam mendampingi anak ketika menggunakan gadget melalui penerapan pengasuhan digital (*digital parenting*) yang konsisten. Orang tua perlu menetapkan aturan penggunaan gadget yang disepakati bersama, membatasi durasi bermain sesuai usia anak, mendampingi anak saat menggunakan perangkat digital, serta membangun komunikasi yang terbuka mengenai manfaat dan risiko penggunaan *game online*. Selain itu, orang tua diharapkan dapat menyediakan berbagai aktivitas alternatif, seperti membaca buku, bermain permainan tradisional, berolahraga, beribadah, maupun melakukan kegiatan kreatif lainnya sehingga ketergantungan anak terhadap *game online* dapat diminimalkan.

5.2.2 Bagi Lembaga PAUD

Lembaga PAUD diharapkan dapat berperan aktif dalam memberikan edukasi kepada orang tua mengenai pentingnya pengasuhan digital dan penggunaan gadget yang sesuai dengan tahap perkembangan anak usia dini. Edukasi tersebut dapat dilakukan melalui kegiatan parenting, seminar, maupun sosialisasi mengenai dampak penggunaan *game online* serta strategi pendampingan anak di era digital. Selain itu, lembaga PAUD juga diharapkan dapat menyelenggarakan kegiatan pembelajaran yang menarik dan berpusat pada anak sehingga mampu meningkatkan minat anak terhadap aktivitas belajar, bermain, dan bersosialisasi secara langsung.

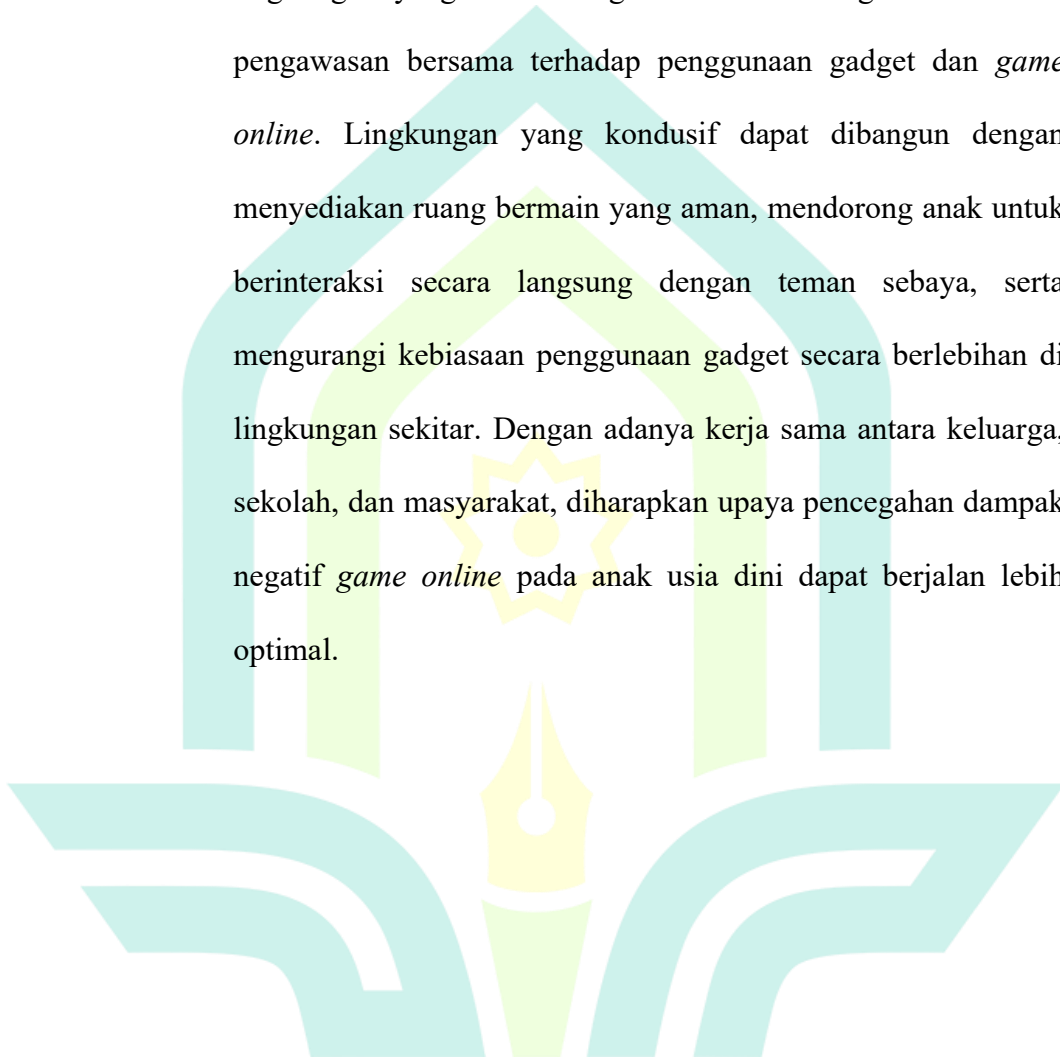
5.2.3 Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini masih memiliki keterbatasan karena hanya dilakukan pada lima keluarga di Desa Kalijambe dengan menggunakan pendekatan kualitatif. Oleh karena itu, peneliti selanjutnya disarankan untuk memperluas jumlah informan, melibatkan informan pendukung seperti guru PAUD, tokoh masyarakat, maupun tenaga kesehatan, serta mengkaji pengaruh penggunaan *game online* terhadap aspek perkembangan anak lainnya. Penelitian selanjutnya juga dapat menggunakan pendekatan kuantitatif atau metode campuran (*mixed methods*) sehingga diperoleh hasil yang lebih komprehensif mengenai

efektivitas pengasuhan digital dalam mengatasi dampak penggunaan *game online* pada anak usia dini.

5.2.4 Bagi Masyarakat

Masyarakat diharapkan turut berperan dalam menciptakan lingkungan yang mendukung tumbuh kembang anak melalui pengawasan bersama terhadap penggunaan gadget dan *game online*. Lingkungan yang kondusif dapat dibangun dengan menyediakan ruang bermain yang aman, mendorong anak untuk berinteraksi secara langsung dengan teman sebaya, serta mengurangi kebiasaan penggunaan gadget secara berlebihan di lingkungan sekitar. Dengan adanya kerja sama antara keluarga, sekolah, dan masyarakat, diharapkan upaya pencegahan dampak negatif *game online* pada anak usia dini dapat berjalan lebih optimal.



DAFTAR PUSTAKA

- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. (2024). *Survei penetrasi internet Indonesia 2024*. APJII.
- Bandura, A. (1977). *Social learning theory*. Prentice-Hall.
- Bandura, A. (1986). *Social foundations of thought and action: A social cognitive theory*. Prentice-Hall.
- Badan Pusat Statistik. (2024). *Statistik telekomunikasi Indonesia 2024*. Badan Pusat Statistik.
- Baumrind, D. (1991). The influence of parenting style on adolescent competence and substance use. *The Journal of Early Adolescence*, 11(1), 56–95.
- Berk, L. E. (2018). *Development through the lifespan* (7th ed.). Pearson.
- Erikson, E. H. (1963). *Childhood and society* (2nd ed.). W. W. Norton & Company.
- Indah Permata Sari, I., & Nurwahyuni, N. (2022). Peran orang tua dalam pendampingan penggunaan gadget pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1041–1052.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2014). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*. Kemendikbud RI.
- Livingstone, S., & Blum-Ross, A. (2020). *Parenting for a digital future: How hopes and fears about technology shape children's lives*. Oxford University Press.
- Meutia, P., Ismaniar, I., & Rakimahwati, R. (2020). Digital parenting dalam penggunaan gadget pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 89–98.

Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (3rd ed.). Sage Publications.

Moleong, L. J. (2021). *Metodologi penelitian kualitatif* (Edisi revisi). PT Remaja Rosdakarya.

Moonton. (2024). *Mobile Legends: Bang Bang*. Moonton.

Piaget, J. (1952). *The origins of intelligence in children*. International Universities Press.

Sugiyono. (2023). *Metode penelitian kualitatif*. Alfabeta.

UNICEF Indonesia. (2020). *Situasi anak di era digital di Indonesia*. UNICEF Indonesia.

Hasil Wawancara Dengan Bapak Nur Kholik Wibowo Di Balai Desa Kalijambe Pada Tanggal 6 Februari 2026

Hasil Wawancara Dengan Ibu Dewi Di Desa Kalijambe Pada Tanggal 24 Mei 2026

Hasil Wawancara Dengan Ibu Feni Eka Sari Di Desa Kalijambe Pada Tanggal 6 Juni 2026

Hasil Wawancara Dengan Ibu Kristiana Di Desa Kalijambe Pada Tanggal 7 Juni 2026

Hasil Wawancara Dengan Ibu Solihah Di Desa Kalijambe Pada Tanggal 8 Juni 2026

Hasil Wawancara Dengan Ibu Rina kusuma Di Desa Kalijambe Pada Tanggal 9 Juni 2026

Hasil Wawancara Dengan Ibu Siti Aminah Di Desa Kalijambe Pada Tanggal 10 Juni 2026