

## PERSETUJUAN

Lamp : 5 (lima) Eks.  
Hal : Naskah Skripsi

Yth.

Rektor Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri  
Di Jalan Ahmad Yani No 10. Jamban. Bojonegoro

*Assalamu alaikum Wr. Wb*

Setelah diadakan pemeriksaan, pembimbingan, penelitian, dan perbaikan, maka kami berpendapat bahwa naskah skripsi saudara:

Nama : FIRDA SYARIFATUN NISA  
NIM : 201855010104417  
Program Studi : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
Fakultas : TARBIYAH  
Judul Skripsi : DAMPAK POLA ASUH ORANG TUA TERHADAP SIKAP  
COMPULSIVE GAMING DAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS  
VIII DI SMPN 1 PARENGAN

telah memenuhi syarat untuk diuji di depan sidang munaqasah skripsi.

*Wassalamu'alakum Wr. Wb*

Bojonegoro, 31 Juni 2022

Pembimbing I

Pembimbing II

Giati Anisah, M.Pd

NIDN: 2104079104

Fahmi Khumaini M.Pd

NIDN: 2104099007

Ketua Program Studi  
Pendidikan Agama Islam

PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
FT UNG  
Sudin Azizi S.Pd.I., M.Ag

NIDN: 2121128602

## HALAMAN PENGESAHAN

Setelah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi, maka skripsi dari:

Nama : FIRDA SYARIFATUN NISA  
NIM : 201855010104417  
Progam Studi : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
Fakultas : TARBIYAH  
Judul Skripsi : DAMPAK POLA ASUH ORANG TUA  
TERHADAP SIKAP COMPULSIVE GAMING  
DAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS VIII  
DI SMPN 1 PARENGAN TUBAN.

Dapat disetujui untuk memenuhi sebagian syarat guna memperoleh gelar Sarjana Strata Satu (S1) dalam Ilmu Pendidikan Agama Islam pada Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri pada :

Hari Tanggal : Kamis 25 Agustus 2022

Tempat : Kampus Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri

Dewan Penguji:

1. Ketua : Dr. H. Yogi Prana Izza, Lc., M.A.
2. Sekretaris : Fahmi Khumaini, M.Pd.
3. Penguji I : Dr. H. Sri Minarti, M.Pd.I.
4. Penguji II : Giati Anisah, M.Pd.

Tanda Tangan



Bojonegoro, 25 Agustus 2022

Mengesahkan

Dekan Fakultas Tarbiyah

Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri



(Dr. H. Ahmad Manshur, M.A.)

FAKULTAS TARBIYAH  
UNUGIRI

## PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini , saya:

Nama : FIRDA SYARIFATUN NISA

NIM : 201855010104417

Program Studi : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

Fakultas : TARBIYAH

Judul Skripsi : DAMPAK POLA ASUH ORANG TUA TERHADAP SIKAP  
COMPULSIVE GAMING DAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS  
VIII DI SMPN 1 PARENGAN TUBAN.

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya sendiri, bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya aku sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil plagiasi, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Bojonegoro, 25 Agustus 2022

Yang membuat pernyataan,

Firda Syarifatun Nisa

UNUGIRI

## MOTTO

“Pengetahuan yang baik adalah yang memberikan manfaat, bukan hanya diingat.”

## PERSEMBAHAN

Dengan segenap kerendahan hati dan rasa syukur atas limpah nikmat dari Allah SWT, karya ini penulis persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua tercinta, Bapak Supriyanto dan Ibu Siti Ngatikah atas iringan do'a tiada henti, pengorbanan, nasehat, dan kasih sayang yang kalian berikan selalu menjadi penguat untuk selalu berusaha dan belajar lebih baik.
2. Adik tersayang Fahma Nidaul Khoirina dan M. Rosyid Imdadur Rohman yang tiada henti untuk selalu menemani dan menyemangati.
3. Untuk diriku sendiri, terima kasih sudah berjuang sampai pada titik ini, terima kasih sudah berhasil menyelesaikan pendidikan sarjana dengan keras menyelesaikan skripsi ini.
4. Seluruh dosen dan civitas akademika UNUGIRI bersama jajarannya.
5. Seluruh teman-teman yang selalu mendukung disetiap langkah.



# UNUGIRI

## ABSTRAK

### DAMPAK POLA ASUH ORANG TUA TERHADAP SIKAP *COMPULSIVE* *GAMING* DAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS VIII DI SMPN 1 PARENGAN TUBAN

Firda Syarifatu Nisa, Giati Anisah, M.Pd, Fahmi Khumaini M.Pd.

Pada masa kini, teknologi adalah sebagian dari kebutuhan pokok bagi manusia. Bukan lagi sekadar kebutuhan sekunder atau tersier. Teknologi merupakan cara manusia dalam memanfaatkan ilmu pengetahuan untuk memecahkan suatu masalah secara praktis. Seiring perkembangan zaman, teknologi semakin berkembang. Teknologi yang sering digunakan oleh siswa untuk bermain *game* adalah *gadget*. penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat berdampak pada kehidupan anak terutama terhadap akhlak dan minat belajar anak, bermain *game online* dapat menyebabkan anak sering menghiraukan nasehat orang tua, serta mengabaikan tugas sekolah karena anak terlalu fokus dengan *gadgetnya*.

Penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Penelitian deskriptif yaitu penelitian yang bermaksud mengadakan pemeriksaan dan pengukuran-pengukuran terhadap gejala tertentu.

Hasil penelitian dampak pola asuh orang tua adalah sikap compulsive gaming dan minat belajar siswa, faktor yang mempengaruhi siswa compulsive gaming yaitu kurangnya perhatian, pertemanan, kurangnya kegiatan. Dampak dari pola asuh orang tua dan sikap compulsive gaming adalah minat belajar siswa yang menurun, nilai turun, kesehatan, emosional. Sedangkan upaya yang dilakukan orang tua yaitu dengan meminimalisir penggunaan gadget dan mendampingi anak ketika belajar.

**Kata Kunci** : Pola Asuh, Compulsive Gaming, Minat Belajar

UNUGIRI

## ABSTRAK

# IMPACT OF PARENTS' PARENTING PATTERNS ON COMPULSIVE GAMING ATTITUDE AND LEARNING INTEREST IN CLASS VIII STUDENTS AT SMPN 1 PARENGAN TUBAN

Firda Syarifatu Nisa, Giati Anisah, M.Pd, Fahmi Khumaini M.Pd.

*Today, technology is part of the basic needs for humans. It is no longer just a secondary or tertiary need. Technology is a human way of utilizing science to solve a practical problem. Along with the times, technology is growing. The technology that is often used by students to play games is gadgets. excessive use of gadgets can have an impact on children's lives, especially on children's morals and interest in learning, playing online games can cause children to often ignore parental advice, and ignore school assignments because children are too focused on their gadgets.*

*The research used is qualitative research. Qualitative research is research that produces descriptive data in the form of words or words from people and observable behavior. Descriptive research is research that intends to conduct examinations and measurements of certain symptoms.*

*The results of the research on the impact of parenting patterns are compulsive gaming attitudes and student interest in learning, the factors that affect compulsive gaming students are lack of attention, friendship, lack of activities. The impact of parenting and compulsive gaming attitudes is a decrease in student interest in learning, lower grades, health, emotional. While the efforts made by parents are by minimizing the use of gadgets and accompanying children when studying.*

**Keywords:** Parenting, Compulsive Gaming, Interest in Learning



## KATA PENGANTAR

Dengan menyebut asma Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang. Syukur alhamdulillah senantiasa penulis panjatkan kepada Allah SWT, berkat taufiq dan hidayahNya kita bisa mengemban tugas yang telah diberikanNya yaitu sebagai khalifah *fil ardl*. Shalawat dan salam semoga selalu tercurahkan kepada kepada Nabi Muhammad SAW, yang telah dipercaya oleh Allah membawa tuntutan hidup manusia menuju suatu kehidupan yang bahagia di dunia dan akhirat.

Penulis skripsi yang berjudul: “Dampak Pola Asuh Orang Tua Terhadap Sikap *Compulsive Gaming* dan Minat Belajar Siswa Kelas VIII di SMPN 1 Parengan Tuban” dapat terselesaikan tepat waktu. Selanjutnya, penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian penulisan skripsi ini, terutama kepada yang terhormat :

1. Bapak Jauharul Ma'arif, M.Pd.I., selaku Rektor Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri, yang telah memberi kesempatan kepada penulis untuk kuliah di Universitas ini, sehingga penulis dapat menyelesaikan studi sampai tingkat sarjana.
2. Bapak Dr. Ahmad Manshur, M.A., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah yang mendukung secara moril, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Giati Anisah, M.Pd dan Bapak Fahmi Khumaini, M.Pd, selaku pembimbing skripsi I dan II, yang telah mengorbankan tenaga dan waktunya guna membimbing penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
4. Bapak Su'udin Aziz, S.Pd.I, M.Ag, Ketua Prodi PAI yang telah memberikan persetujuan untuk judul skripsi yang penulis pilih.
5. Bapak dan Ibu Dosen di Universitas Nahdlatu Ulama Sunan Giri, yang telah memberikan bekal ilmu pengetahuan yang memadai sampai dengan penyelesaian akhir studi
6. Sujoko, S.Pd, M.Pd, selaku kepala sekolah SMPN 1 Parengan, yang telah memberikan ijin melakukan penelitian dan membantu penulis dalam melaksanakan penelitian di wilayah kerja.
7. Ibu Mu'ini, S.Pd dan Dian Sri S.Pd yang telah bersedia menjadi responden sehingga penulis baik moral maupun materi , sehingga penulis skripsi ini lebih lancar.
8. Rekan-rekan mahasiswa yang telah memberikan bantuan kepada penulis baik moral maupun materia, sehingga penulis skripsi ini lebih lancar.

Kepada beliau yang tersebut di atas, penulis tidak mampu memberikan balasan yang layak, melainkan hanya bisa mendoakan semoga amal baik mereka dibalas oleh Allah dengan balasan yang berlipat ganda dan akhirnya, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis maupun pembaca, dan semoga kita senantiasa dalam perlindungan Allah SWT. Aamiin.

Bojonegoro, 29 Juli 2022

Penulis

(Firda Syarifatun Nisa)



**UNUGIRI**



## DAFTAR ISI

JUDUL .....	
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	vi
MOTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
ABSTRAK .....	vi
<i>ABSTRACT</i> .....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Konteks Penelitian.....	1
B. Fokus Penelitian .....	4
C. Tujuan penelitian.....	4
D. Signifikansi Penelitian.....	5
E. Definisi Operasional.....	6
F. Orisinalitas Penelitian .....	7
G. Sistematika Pembahasan .....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA .....	11
A. Pola Asuh Orang Tua .....	11
1. Pengertian Pola Asuh .....	11
2. Jenis – jenis Pola Asuh.....	13
3. Faktor yang Mempengaruhi Pola Asuh Orang Tua .....	17
4. Dampak Pola Asuh Orang Tua .....	19
B. Compulsive gaming .....	22
1. Game online .....	22
2. Pandangan Islam Terhadap Game Online.....	23

3. Faktor yang Mempengaruhi Anak Compulsive Gaming .....	25
4. Nilai Positif dan Negatif Bermain Game Online .....	27
5. Cara Penanganan Kecanduan Game Online .....	29
C. Minat Belajar.....	30
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>	<b>34</b>
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	34
B. Kehadiran Peneliti.....	35
C. Lokasi Penelitian.....	36
D. Sumber Data.....	36
E. Teknik Pengumpulan Data.....	39
F. Teknik Analisis Data.....	39
G. Pengecekan Keabsahan Data.....	42
<b>BAB IV LAPORAN HASIL PENELITIAN .....</b>	<b>44</b>
A. Paparan Data .....	44
B. Hasil Penelitian .....	52
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>74</b>
A. Kesimpulan .....	74
B. Saran-saran.....	74
<b>DARTAR PUSTAKA.....</b>	<b>76</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN.....</b>	<b>79</b>

**UNUGIRI**

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu .....	7
Tabel 2.1 Posisi Peneliti .....	8
Tabel 4.1 Jumlah Pengajar .....	49



# UNUGIRI

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Paparan dari Hasil Penelitian .....	52
Gambar 4.2 Paparan dari Hasil Penelitian .....	53
Gambar 4.3 Paparan dari Hasil Penelitian .....	54



# UNUGIRI