
Received: 01-01-2026 | Accepted: 02-02-2026 | Published: 27-02-2026

UPAYA ORANG TUA DALAM MENGANTISIPASI DAMPAK GAME ONLINE TERHADAP PELAKSANAAN SHALAT PADA ANAK (STUDI DI GAMPONG LAMGAPANG, ACEH BESAR).

¹Putri Nur Faizah, ²Ainal Mardhiah, ³Cut Rizki Mustika, ⁴Muhibuddin

Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh

¹Putrinurfaizah315@gmail.com, ²ainal.abdurrahman@ar-raniry.ac.id,

³cut.rizkimustika@ar-raniry.ac.id, ⁴muhibuddin.hanafiah@ar-raniry.ac.id

Abstrak

Orang tua merupakan pendidik yang pertama dan utama bagi seorang anak dalam keluarga. Orang tua sangat berperan dalam membentuk karakter, serta kesadaran akan keagamaan anak yang diberikan melalui bimbingan, pengawasan, dan juga keteladanan. Dalam hal ini, orang tua mempunyai upaya tersendiri dalam mengantisipasi dampak game online terhadap pelaksanaan shalat pada siswa. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana intensitas anak dalam bermain game online dan upaya yang dilakukan orang tua dalam mengantisipasi dampak game online terhadap pelaksanaan shalat anak. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan menggunakan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara semi ter-struktur, dan dokumentasi. Subjek penelitian terdiri dari orang tua dan beberapa remaja yang aktif bermain game online. Hasil penelitian menunjukkan bahwa upaya orang tua dalam mengantisipasi dampak game online terhadap pelaksanaan shalat anak, meliputi beberapa pendekatan diantaranya: (1) Memberikan pengawasan secara langsung terhadap anak (2) Menetapkan batasan waktu bermain, pemberian nasehat, dan keteladanan (3) Pendekatan Keagamaan dan Dialog Terbuka dengan anak dan pemberian sanksi.

Kata kunci : *Peran, Orang Tua, Game Online shalat anak, Gampong Lamgapang*

Abstract

Parents are a child's first and foremost educators within the family. They play a vital role in shaping their child's character and religious awareness through guidance, supervision and setting a good example. In this regard, parents make specific efforts to mitigate the impact of online gaming on their children's prayer practices. The aim of this study is to determine the extent to which children play online games and the measures taken by parents to mitigate the impact of online gaming on their children's prayer practices. This study employs a qualitative approach using data collection techniques such as observation, semi-structured interviews and documentation. The research subjects comprised parents and several adolescents who actively play online games. The results indicate that parents' efforts to mitigate the impact of online gaming on their children's prayer practices include several approaches, namely: (1) providing direct supervision of the child; (2) setting time limits for gaming, offering advice and setting a good example; (3) adopting a religious approach, engaging in open dialogue with the child and imposing sanctions.

Keywords: *Role, Parents, Online Gaming, Children's Prayer, Gampong Lamgapang*

PENDAHULUAN

Aktivitas bermain pada anak tentu menjadi aktivitas yang sangat menyenangkan. Sejak dahulu berbagai macam permainan telah ada untuk memenuhi kebutuhan hiburan untuk anak. Seiring dengan majunya teknologi, dapat kita temukan dengan mudah berbagai macam penyedia layanan game online. Sekarang baik dikota maupun di desa hampir setiap kelurahan dapat kita jumpai dengan mudah jasa warung yang menyediakan internet. Hal tersebut disebabkan karena naiknya jumlah konsumen pengguna jasa tersebut. Sebagian besar penggunanya adalah anak-anak yang masih mengenyam pendidikan. Perilaku bermain game online pada anak dimulai dari rasa ingin tahu dan pergaulan dari teman-temannya. Mereka memainkan game online sebagai media rekreasi bagi anak. (Harahap, 2024)

Munculnya game online sebenarnya sudah sejak zaman dahulu akan tetapi game online yang dimainkan oleh anak-anak terus berkembang dan semakin canggih. Permainan game online yang lagi mewabah di kalangan anak-anak sekarang terutama yaitu Mobile Legend, free fire, dan pubg. Mereka bermain game online ini dengan mudah dikarenakan dapat dimainkan dimana saja dengan smartphone masing-masing dan dapat dimainkan kapan pun dan dimana pun. Permainan game online sendiri adalah permainan online yang didalamnya melibatkan banyak orang. Pada awalnya permainan game online tidak sepopuler sekarang. Dahulu permainan yang sering dimainkan oleh anak-anak yaitu permainan play station (PS). Sekarang permainan play station (PS) sudah menurun peminatnya dikarenakan terdapat permainan yang lebih mengasyikkan dan bisa dimainkan oleh banyak orang dimana saja yaitu game online. (Rahman et al., 2024)

Peran orang tua sangatlah penting dalam mengawasi anak. Orang tua merupakan pendidik utama dan pertama bagi anak-anak mereka karena dari merekalah anak mulai menerima pendidikan. Dalam perspektif islam pendidikan dalam keluarga dimaksudkan untuk membentuk anak agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa pada Tuhan Yang Maha Esa, serta berakhlak mulia yang mencakup etika, moral, budi pekerti, spiritual atau pemahaman dan pengalaman nilai-nilai keagamaan dalam kehidupan sehari-hari. Yang nantinya hal itu merupakan sumbangan penting bagi pembangunan bangsa dan Negara.

Tanggung jawab besar orang tua untuk mendidik anak menjadi pribadi yang shaleh tertuang dalam firman Allah SWT surat al-Tahrim ayat 6, yang artrinya:

“Hai orang-orang yang beriman, peliharalah dirimu dan keluargamu dari api neraka yang bahan bakarnya adalah manusia dan batu; penjaganya malaikat-malaikat yang kasar, keras, dan tidak mendurhakai Allah terhadap apa yang diperintahkan-Nya kepada mereka dan selalu mengerjakan apa yang diperintahkan. (Albar, 2020)

Maka, Oleh karena itu orang tua juga perlu melakukan pengawasan terhadap anak dalam hal penggunaan smartphone. Sehingga anak dapat menggunakan smartphone nya dengan semestinya dan sesuai dengan kebutuhannya. Perkembangan teknologi

informasi dan komunikasi yang semakin pesat membawa dampak signifikan terhadap gaya hidup remaja, salah satunya melalui fenomena game online. Game online yang semula dimaksudkan sebagai sarana hiburan dan pengisi waktu luang, saat ini banyak mempengaruhi perilaku remaja secara negatif apabila tidak dibarengi dengan pengawasan yang tepat. Berdasarkan hasil observasi awal peneliti ditemukan bahwa di Gampong Lamgampang, Aceh Besar, terlihat bahwa di tempat-tempat umum seperti warung kopi, rumah makan, dan pusat keramaian desa, masih banyak remaja yang menghabiskan waktu berjam-jam untuk bermain game online. (Rahmatullah et al., 2022)

Fenomena yang terjadi tidak hanya menimbulkan dampak pada aspek sosial dan psikologis, tetapi juga berdampak pada praktik ibadah remaja, khususnya pelaksanaan shalat. Seringkali, remaja yang kecanduan game online enggan meninggalkan aktivitas bermainnya meskipun telah memasuki waktu shalat. Mereka terlihat lebih memilih untuk terus bermain di warung kopi atau di rumah, sehingga menimbulkan kelalaian dalam melaksanakan kewajiban agama. Maka oleh karena itu, saya tertarik untuk meneliti tentang “Peran Orang Tua Terhadap Perilaku Remaja Pecandu Game Online dan dampaknya terhadap pelaksanaan shalat pada anak.” Tentunya untuk mengetahui mengenai sejauh mana peran orang tua dalam mengontrol penggunaan game online dan memberikan pengawasan terhadap perilaku remaja. Apakah pembinaan yang dilakukan sudah cukup efektif untuk menanamkan kesadaran pentingnya shalat dan disiplin waktu? Dampak dari ketidakpatuhan terhadap waktu shalat ini tidak hanya bersifat sementara, tetapi berpotensi membentuk perilaku lalai terhadap kewajiban agama di masa depan. (Irmania, 2021)

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan populasi seluruh remaja di Gampong Lamgampang, Aceh Besar, dengan sampel yang dipilih melalui teknik purposive sampling. Sampel penelitian terdiri dari orang tua dan remaja usia 15–18 tahun sebanyak tiga orang anak. Teknik purposive sampling digunakan karena peneliti menentukan subjek berdasarkan pertimbangan dan kriteria tertentu agar sesuai dengan tujuan penelitian. (Rachman, 2018)

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mengamati aktivitas bermain game online serta dampaknya terhadap pelaksanaan shalat anak. Wawancara dilakukan secara langsung antara peneliti dan responden untuk memperoleh informasi yang lebih mendalam, sedangkan dokumentasi digunakan untuk melengkapi data penelitian melalui catatan dan dokumen yang relevan. (Moleong, 2006)

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data kualitatif yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Reduksi data dilakukan dengan memilih dan menyederhanakan data hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi. Selanjutnya data disajikan dalam bentuk uraian naratif agar mudah dipahami, kemudian ditarik kesimpulan berdasarkan data yang diperoleh untuk

menjelaskan upaya orang tua dalam mengantisipasi dampak game online terhadap pelaksanaan shalat anak di Gampong Lamgapang, Aceh Besar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Gambaran Umum tempat penelitian

Lamgapang merupakan salah satu gampong yang ada di Mukim Lam Ujong kecamatan Krueng Barona Jaya, Kabupaten Aceh Besar, Provinsi Aceh. Desa Lamgapang, yang terletak di wilayah Aceh Besar, memiliki profil yang menarik, terutama terkait kondisi kesejahteraan para pengusaha bubuk kopi di masa kejayaannya. Desa ini berbatasan langsung dengan Desa Meunasah Manyang di sebelah selatan, menciptakan posisi geografis yang strategis dan mendukung aktivitas ekonomi masyarakat setempat. Jumlah penduduk di Desa Lamgapang Kecamatan Krueng Barona Jaya, Kabupaten Aceh Besar adalah 1.972 jiwa. (Janah & Diana, 2023)

Antara tahun 1960 hingga 2015, Desa Lamgapang dikenal sebagai salah satu pusat produksi bubuk kopi terkenal dengan merek Ulee Kareng. Keberadaan industri kopi ini memberikan dampak signifikan terhadap tingkat kesejahteraan para pengusaha lokal. Kesejahteraan tersebut dapat dilihat dari beberapa aspek kehidupan mereka. Rata-rata, umur para pengusaha berkisar antara 41 hingga 50 tahun, menunjukkan bahwa industri ini dijalankan oleh individu-individu yang berada di usia produktif dengan pengalaman yang cukup matang dalam bidang usaha. Dari segi pendidikan, sebagian besar pengusaha di desa ini merupakan tamatan SLTA (Sekolah Lanjutan Tingkat Atas), yang mencerminkan kemampuan dasar mereka dalam mengelola bisnis kopi secara mandiri dan efisien. Keluarga menjadi salah satu prioritas dalam kehidupan para pengusaha bubuk kopi di Desa Lamgapang. Secara umum, mereka menanggung sekitar 3 hingga 5 anggota keluarga, yang menunjukkan tanggung jawab ekonomi yang relatif stabil dan terstruktur. Stabilitas ekonomi ini tercermin pula dalam kepemilikan tempat tinggal yang memadai, seperti rumah permanen dengan fasilitas lengkap, termasuk perabotan rumah tangga yang memenuhi standar kenyamanan hidup. (Nursalim, 2017)

Lebih jauh lagi, kesejahteraan para pengusaha terlihat dari kemampuan mereka dalam mencukupi berbagai kebutuhan hidup, baik itu kebutuhan primer, sekunder, maupun tersier. Kebutuhan primer seperti sandang, pangan, dan papan terpenuhi dengan baik, sementara kebutuhan sekunder dan tersier seperti perabotan modern, alat transportasi, dan barang-barang penunjang kenyamanan hidup juga dapat diakses dengan mudah.

Dengan keberadaan industri bubuk kopi Ulee Kareng, Desa Lamgapang pernah mengalami masa kejayaan ekonomi yang mendukung kesejahteraan masyarakatnya secara signifikan. Profil ini mencerminkan bagaimana sektor usaha lokal dapat memberikan kontribusi besar terhadap pembangunan ekonomi desa, serta

menunjukkan potensi Desa Lamgapang sebagai salah satu kawasan dengan warisan ekonomi yang patut diapresiasi. (Akmali, n.d.)

Sebagai desa di wilayah Aceh Besar, Desa Lamgapang juga dikenal memiliki identitas budaya yang kuat, dengan tradisi lokal yang diwariskan secara turun-temurun. Kehidupan sosial masyarakat desa ini masih kental dengan nilai gotong royong, kebersamaan, dan aktivitas adat yang sering dilaksanakan dalam berbagai kegiatan desa. Dengan sejarah ekonomi yang kaya dan lokasi geografis yang strategis, Desa Lamgapang memiliki potensi besar untuk kembali mengembangkan sektor ekonomi lokalnya. Industri kopi, yang pernah menjadi kebanggaan desa, dapat dihidupkan kembali sebagai salah satu produk unggulan desa yang bernilai ekonomi tinggi. Selain itu, tradisi dan kearifan lokal dapat menjadi daya tarik tersendiri untuk pengembangan wisata budaya dan edukasi di masa mendatang. Jadi, Desa Lamgapang, yang terletak di wilayah Aceh Besar, memiliki sejarah panjang dalam industri kopi yang membawa kesejahteraan bagi masyarakatnya. Dengan masyarakat yang produktif, kondisi ekonomi yang stabil, serta nilai-nilai budaya yang masih terjaga, Desa Lamgapang memiliki potensi untuk terus berkembang sebagai desa yang berdaya saing dan mandiri di masa depan. (Uni et al., 2023)

Bagaimana intensitas anak dalam bermain game online di Gampong Lamgapang, Aceh Besar?

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan besar dalam masyarakat kita, hal ini tidaklah luput mempengaruhi para remaja, salah satu bentuk perkembangan yang sangat terlihat yaitu meningkatnya penggunaan perangkat digital seperti smarphone, penggunaan komputer, dan juga jaringan internet. Dalam hal ini, muncullah game online yang menjadi salah satu hiburan yang digemari terutama di kalangan remaja, begitu pun yang terjadi pada remaja gampong lamgapang.

Namun, dibalik perkembangan digital tersebut, muncul suatu fenomena yang cukup mengkhawatirkan yaitu berdasarkan observasi yang saya lakukan di gampong lamgapang, saya melihat intensitas anak dalam bermain game online di gampong lamgapang di kalangan remaja yang berdampak pada perubahan sikap atau perilaku anak, khususnya dalam hal mengelola waktu dan juga kedisiplinan terhadap kewajiban dalam beragama. Disini saya melihat beberapa remaja yang mengalami ketidakseimbangan dalam mengatur waktu antara hiburan dan kewajiban agama yang harus dilaksanakan. (Boiliu, 2020)

Berdasarkan hasil observasi lapangan saya melihat bahwa di warung kopi desa lamgapang ditemukan bahwa intensitas bermain game online pada remaja berusia 15-18 tahun tergolong cukup tinggi. Mereka biasanya melakukan aktivitas bermain game online biasanya itu dari sore sampai malam hari. Fenomena yang menonjol terlihat menjelang waktu shalat maghrib, lampu-lampu di warung kopi menjelang shalat maghrib itu dimatikan sebagai penanda masuknya waktu shalat, namun masih terdapat

beberapa remaja yang tetap masih terlihat asyik bermain dan tidak segera meninggalkan permainan untuk melaksanakan ibadah shalat. (Nuria & Anam, 2022)

Hasil wawancara dilakukan dengan beberapa remaja tersebut dan menunjukkan sebagian dari mereka memang belum melaksanakan shalat dan mereka memberikan alasan dengan mengatakan mereka akan shalat sebentar lagi, kondisi ini menunjukkan perilaku lalai dalam melaksanakan ibadah, dan dalam kenyataannya terkadang waktu shalat berlalu tanpa disadari. Maka, oleh karena itu diperlukan adanya pengawasan yang lebih lagi dari orang tua dan juga masyarakat sekitar untuk menanamkan kembali kesadaran akan pentingnya melaksanakan ibadah shalat dan pentingnya menyeimbangkan antara aktivitas hiburan dengan kewajiban keagamaan.

Bagaimana Upaya Orang tua dalam mengantisipasi dampak game online terhadap pelaksanaan shalat pada anak(Studi di Gampong Lamgampang, Aceh Besar)

Orang tua merupakan pendidik pertama dan utama bagi seorang anak dalam lingkungan keluarga. Sejak usia dini, anak memperoleh pendidikan awal melalui pola asuh, perhatian, dan keteladanan yang diberikan oleh orang tua. Oleh karena itu, orang tua memiliki peranan yang sangat penting dalam membentuk karakter, perilaku, serta kesadaran keagamaan anak. Salah satu bentuk tanggung jawab orang tua dalam pendidikan agama adalah menanamkan kebiasaan melaksanakan ibadah, khususnya shalat lima waktu. Shalat bukan hanya kewajiban bagi setiap muslim, tetapi juga menjadi sarana pembentukan disiplin, tanggung jawab, dan kedekatan seorang anak kepada Allah SWT. Dengan pembiasaan yang dilakukan sejak kecil, anak diharapkan mampu memahami pentingnya ibadah serta menjadikannya sebagai kebutuhan dalam kehidupan sehari-hari.(Chusna, 2017)

Namun, di era perkembangan teknologi yang semakin pesat seperti sekarang ini, orang tua menghadapi tantangan yang lebih kompleks dalam mendidik dan mengawasi anak. Kehadiran teknologi digital memberikan berbagai kemudahan dan hiburan, salah satunya melalui game online yang sangat diminati oleh anak-anak dan remaja. Game online menjadi salah satu aktivitas yang banyak menghabiskan waktu anak karena dianggap menarik, menyenangkan, dan mampu memberikan hiburan. Akan tetapi, penggunaan game online secara berlebihan dapat menimbulkan berbagai dampak negatif, terutama terhadap kedisiplinan anak dalam melaksanakan ibadah shalat. Tidak sedikit anak yang menunda bahkan meninggalkan shalat karena terlalu fokus bermain game online. Kondisi ini tentunya menjadi perhatian serius bagi para orang tua agar anak tetap mampu menjalankan kewajiban agamanya dengan baik meskipun berada di tengah perkembangan teknologi modern.(Fakhrozi et al., 2023)

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan tiga orang tua di Gampong Lamgampang, Aceh Besar yang berinisial A, N, dan E, diperoleh informasi bahwa masing-masing orang tua memiliki berbagai upaya dalam mengantisipasi dampak game online

terhadap pelaksanaan shalat anak. Upaya yang dilakukan tersebut bertujuan agar anak tetap memiliki kesadaran dan kedisiplinan dalam menjalankan ibadah meskipun gemar bermain game online. Salah satu upaya yang dilakukan oleh orang tua adalah memberikan pengawasan terhadap penggunaan handphone dan waktu bermain game anak. Orang tua berusaha membatasi jam bermain game agar anak tidak terlalu larut dan tetap memiliki waktu untuk melaksanakan shalat tepat waktu. Selain itu, orang tua juga sering mengingatkan anak ketika waktu shalat telah tiba serta meminta anak untuk menghentikan permainan sementara waktu. (Wahyudi, 2020)

Selain melakukan pengawasan, orang tua juga memberikan nasihat dan pemahaman kepada anak mengenai pentingnya shalat dalam kehidupan seorang muslim. Orang tua menjelaskan bahwa shalat merupakan kewajiban yang tidak boleh ditinggalkan dalam keadaan apa pun, termasuk ketika sedang bermain game. Dengan memberikan pemahaman secara terus-menerus, anak diharapkan mampu menyadari bahwa ibadah memiliki kedudukan yang lebih penting dibandingkan hiburan semata. Beberapa orang tua juga menerapkan aturan tertentu di rumah, seperti melarang anak bermain game sebelum melaksanakan shalat atau mengurangi waktu bermain apabila anak lalai menjalankan ibadah. Langkah tersebut dilakukan sebagai bentuk pendidikan disiplin agar anak mampu membedakan antara kewajiban dan kesenangan pribadi.

Di samping itu, keteladanan orang tua juga menjadi faktor penting dalam membentuk kebiasaan ibadah anak. Orang tua yang rutin melaksanakan shalat tepat waktu dan mengajak anak untuk shalat berjamaah memberikan pengaruh positif terhadap perilaku anak. Anak cenderung meniru apa yang dilakukan oleh orang tua dalam kehidupan sehari-hari. Oleh sebab itu, orang tua tidak hanya memberikan perintah, tetapi juga harus menjadi contoh yang baik bagi anak. Dengan adanya bimbingan, pengawasan, nasihat, dan keteladanan dari orang tua, diharapkan anak mampu mengontrol penggunaan game online serta tetap disiplin dalam melaksanakan shalat lima waktu. Upaya-upaya tersebut menunjukkan bahwa peran orang tua sangat penting dalam mengantisipasi dampak negatif perkembangan teknologi terhadap kehidupan keagamaan anak. (Hermawan & Kudus, 2021)

Memberikan pengawasan secara langsung terhadap anak

Sebagaimana yang dilakukan oleh Ibu A, beliau mengatakan bahwa :

“Dulu anak saya sesekali memang ada ke warung kopi bersama teman-teman nya, biasanya kalau keluar itu dari sore sampai jam 10 malam saya batasi. Saya khawatir anak saya duduk nongkrong sama teman-teman nya yang saya ketahui bahwa mereka memang suka mengajak nongkrong untuk main game bersama, makanya saya memberikan batasan waktu untuk diluar jika memang tidak adanya kepentingan yang jelas. Dan sanksi yang saya berikan apabila dia melanggar hal tersebut, maka saya akan menjemput langsung ke tempat nongkrong nya yaitu biasanya di warung kopi.”

Bagi Ibu A, Upaya yang dapat ia lakukan untuk mengantisipasi dampak game online ialah melalui pengawasan langsung dari orang tua. Selain itu, Ibu A juga membuat aturan tambahan di rumah bahwa pulang tidak boleh lebih dari jam 10 malam, dan Ibu A juga sebisa mungkin membiasakan anak nya untuk shalat berjamaah bersama keluarga di rumah. (Wahyudi, 2020)

- a. Menetapkan batasan waktu bermain, pemberian nasehat, keteladanan, dan juga pemberian sanksi

Sebagaimana wawancara yang dilakukan juga dengan Ibu N, dalam wawancara beliau mengatakan bahwa :

“Anak-anak sekarang kalau sudah main game suka lupa waktu, disuruh pulang ketika menjelang maghrib tapi jawabnya sebentar lagi, eh malah pulang nya malam setelah isya.”

Adapun upaya yang dilakukan oleh Ibu KH, dalam mengantisipasi dampak game online terhadap pelaksanaan shalat anak, yaitu dengan memberikan batasan waktu dan juga terus diingatkan dan diberikan nasehat. Karena menurut Ibu KH, anak kalau terlalu dikeraskan apalagi sampai main pukul fisik malah akan semakin tidak menurut. Jadi, sebagai orang tua hanya perlu terus sabar mengingatkan anak nya sambil berusaha untuk memberikan contoh teladan yang baik.

- b. Pendekatan Keagamaan, Pemberian nasehat, Dialog Terbuka dengan anak, pemberian sanksi

Sebagaimana wawancara yang dilakukan dengan Ibu E, beliau mengatakan bahwa :

“Upaya yang saya lakukan untuk mengantisipasi dampak game online pada anak yaitu pertama sekali saya melakukan pendekatan kepada anak dengan memberikan pandangan mengenai apa manfaat dari bermain game online dan memberikan pandangan mengenai banyaknya dampak buruk yang mungkin akan didapatkan, kemudian baru melakukan kegiatan keagamaan dan memberikan nasehat, namun apabila anak tetap tidak mendengarkan maka saya akan memberikan sanksi berupa menyita hp selama satu hari tidak boleh dipakai. Saya juga mengarahkan anak agar mengikuti kegiatan keagamaan yang ada di gampong, seperti mengikuti pengajian, agar ia mengikuti kegiatan yang lebih positif.”

Berdasarkan hasil wawancara tersebut dapat peneliti simpulkan bahwa, adanya kesadaran dari orang tua tersebut mengenai pemahaman bahwa keluarga sebagai madrasah pertama dan utama dalam membentuk karakter seorang anak, peran dari orang tua sangat penting dalam mendorong dan menanamkan kesadaran tentang betapa pentingnya shalat serta meminimalkan dampak game online terhadap pelaksanaan shalat anak.(Rahman et al., 2024)

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di Gampong Lamgapang, Aceh Besar dengan judul “Upaya Orang tua dalam mengantisipasi dampak game online

terhadap pelaksanaan shalat pada anak (Studi di Gampong Lamgampang, Aceh Besar), maka dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut :

1. Intensitas bermain game online pada remaja berusia 15-18 tahun tergolong cukup tinggi. Selain dirumah mereka terkadang suka menghabiskan waktu seperti di warung-warung kopi, biasanya mereka memulai aktivitas bermain game nya dimulai dari sore hingga malam hari. Dan hal tersebut mulai berdampak pada perubahan sikap atau perilaku anak, khususnya dalam hal mengelola waktu dan juga kedisiplinan terhadap kewajiban dalam beragama. Disini saya melihat beberapa remaja yang mengalami ketidakseimbangan dalam mengatur waktu antara hiburan dan kewajiban agama yang harus dilaksanakan. Orang tua memiliki peran yang sangat penting dalam mengantisipasi dampak dari game online terhadap remaja ini, dikarenakan keluarga merupakan Madrasah pertama dan utama bagi seorang anak.

2. Adapun upaya orang tua dalam mengantisipasi dampak game online terhadap pelaksanaan shalat pada anak dilakukan melalui beberapa pendekatan di antaranya :

a) Memberikan pengawasan langsung, ada orang tua yang berpendapat bahwa memberikan pengawasan langsung adalah langkah utama dalam mengontrol kegiatan bermain game anak, dan selain itu mereka juga memastikan bahwa anak nya tidak pulang sampai larut malam.

b) Menetapkan batasan waktu bermain, pemberian nasehat, dan keteladanan, dan juga pemberian sanksi. Sebagian orang tua berpendapat upaya mengantisipasi nya dapat dengan menetapkan durasi waktu bermain anak, apabila anak melanggar maka orang tua dapat memberikan teguran dan memberikan sanksi seperti membatasi akses anak dalam menggunakan ponsel untuk sementara waktu, juga selain itu orang tua dapat memberikan nasehat-nasehat dan juga keteladanan seperti mengajak anak untuk shalat bersama-sama, menurutnya dengan cara ini anak akan lebih mudah untuk menuruti dan mengikuti daripada menggunakan cara marah dan memaksa yang biasanya justru membuat anak tambah keras kepala dan membantah.

c) Melakukan pendekatan keagamaan dan dialog terbuka dengan anak, sebagian orang tua berpendapat bahwa upaya mengantisipasi nya dapat dengan melakukan pendekatan keagamaan seperti berusaha mengarahkan anak nya untuk mengikuti kegiatan keagamaan, misalnya seperti mengikuti pengajian, dengan hal ini diharapkan perhatian anak nya teralihkan kepada hal yang lebih positif, sehingga dapat mengurangi intensitas bermain game online pada anak. Kemudian orang tua juga melakukan dialog terbuka dengan anak, yaitu mengajak anak untuk berbicara dari hati ke hati, sehingga anak tidak merasa dihakimi, orang tua memberikan nasehat tetapi anak juga memiliki ruang untuk merasa didengarkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Akmali, A. J. (n.d.). *POLA KOMUNIKASI ORANG TUA DENGAN ANAK YANG KENCADUAN GAME ONLINE DALAM UPAYA MENCIPTAKAN SIKAP POSITIF DI*
- Albar, E. P. (2020). *Upaya Orang Tua Mencegah Dampak Negatif Game Online Bagi Anak Usia 7-12 Tahun Di Dusun IX Desa Bandar Setia Kecamatan Percut Sei Tuan*. UNIMED.
- Boiliu, F. M. (2020). Peran Pendidikan Agama Kristen Di Era Digital Sebagai Upaya Mengatasi Penggunaan Gadget Yang Berlebihan Pada Anak Dalam Keluarga Di Era Disrupsi 4.0. In *REAL DIDACHE: Journal of Christian Education* (Vol. 1, Number 1, pp. 25–38). Sekolah Tinggi Teologi Real, Batam.
<https://doi.org/10.53547/realdidache.v1i1.73>
- Chusna, P. A. (2017). Pengaruh media gadget pada perkembangan karakter anak. In *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Penelitian* academia.edu.
<https://www.academia.edu/download/59214502/842-1806-1-SM20190511-26593-fdho7p.pdf>
- Fakhrozi, M. I., Wahyumiani, N., & ... (2023). Peran guru bimbingan dan konseling dalam mengatasi kecanduan bermain game online pada siswa sekolah menengah pertama. *JPGI (Jurnal Penelitian*
<http://jurnal.iicet.org/index.php/jpgi/article/view/3126>
- Harahap, A. A. (2024). *Peran orang tua dan guru dalam mengatasi kecanduan game online pada Siswa Kelas VI SD Negeri 200113 Kelurahan Tanobato Kecamatan Padangsidiempuan* etd.uinsyahada.ac.id. <http://etd.uinsyahada.ac.id/12079/>
- Hermawan, D., & Kudus, W. A. (2021). Peran orang tua dalam mencegah anak kecanduan bermain game online di era digital. *Jurnal Pendidikan Indonesia*.
<https://www.neliti.com/publications/421898/peran-orang-tua-dalam-mencegah-anak-kecanduan-bermain-game-online-di-era-digital>
- Irmania, E. (2021). Upaya mengatasi pengaruh negatif budaya asing terhadap generasi muda di Indonesia. *Jurnal Dinamika Sosial Budaya*.
<https://journals.usm.ac.id/index.php/jdsb/article/view/2970>
- Janah, A. I., & Diana, R. (2023). Dampak negatif gadget pada perilaku agresif anak usia dini. *Generasi Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak*
<https://journal.uir.ac.id/index.php/generasiemas/article/view/9365>
- Moleong, L. J. (2006). A. Metode Penelitian. *Bandung: PT RemajaRosdakarya*.
- Nuria, R., & Anam, K. (2022). Dampak Gaya Pengasuhan Orang Tua terhadap Sikap Nomophobia pada Anak. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Sains Islam*
<https://www.journal.amorfati.id/index.php/JIPSI/article/view/39>
- Nursalim, M. (2017). Peran Konselor Dalam Mengantisipasi Krisis Moral Anak Dan Remaja Melalui Pemanfaatan Media æBARU. *Jurnal Bikotetik (Bimbingan Dan Konseling: Teori* <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jbk/article/view/1892>
- Rachman, T. (2018). Metode penelitian. In *Angewandte Chemie International Edition*. [digilib-iakntoraja.ac.id. https://digilib-iakntoraja.ac.id/183/4/jeinly_bab_3.pdf](https://digilib-iakntoraja.ac.id/183/4/jeinly_bab_3.pdf)
- Rahman, R., Djaafar, L., & Mozin, N. (2024). Dampak Bermain Game Online Free Fire Terhadap Kepribadian Sosial Anak-Anak Di Desa Lahumbo Kecamatan Tilamuta Kabupaten Boalemo. *Innovative: Journal Of Social* [*Jurnal Ikhtibar Nusantara* Vol. 4, No. 2, 2026 | 179](http://j-</p></div><div data-bbox=)

- innovative.org/index.php/Innovative/article/view/16256
Rahmatullah, A. S., Diana, W., & ... (2022). Positif negatif game online pada anak-anak dan tindakan pencegahannya. In *TRIDARMA*
[pdfs.semanticscholar.org.
https://pdfs.semanticscholar.org/5ab8/6b543a80ee137388d459260699ac1223d173.pdf](https://pdfs.semanticscholar.org/5ab8/6b543a80ee137388d459260699ac1223d173.pdf)
- Uni, U., Orindevisa, O., & Kapurung, M. (2023). Peran Pendidikan Agama Kristen Dalam Mengantisipasi Dampak Negatif Internet Di Gereja Toraja Jemaat Tallunglipu. *THEOLOGIA INSANI: Jurnal*
<http://ojs.stakrri.ac.id/index.php/theologiainsani/article/view/34>
- Wahyudi, R. (2020). Kontrol sosial orang tua terhadap dampak penggunaan smartphone pada anak remaja di Mangkupalas Kecamatan Samarinda Seberang. In *Ejournal Sosiatri-Sosiologi*. ejournal.ps.fisip-unmul.ac.id.
[http://ejournal.ps.fisip-unmul.ac.id/site/wp-content/uploads/2020/03/RullyWahyudiJurnal\(03-05-20-05-46-37\).pdf](http://ejournal.ps.fisip-unmul.ac.id/site/wp-content/uploads/2020/03/RullyWahyudiJurnal(03-05-20-05-46-37).pdf)