

ABSTRAK

Muh. Hidayatullah, 105191115921. "Peran Lingkungan Pendidikan Keluarga Dalam Mengatasi Penggunaan Game Online Remaja di Kelurahan Tamparang Keke Kota Makassar", Program Pendidikan Agama Islam, Fakultas Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Makassar. Dibimbing oleh Muhammad Ali Bakri dan Alamsyah.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: 1) Pola lingkungan pendidikan keluarga pada remaja di Kelurahan Tamparang Keke Kota Makassar, 2) Penggunaan *game online* pada remaja di Kelurahan Tamparang Keke Kota Makassar, 3) Strategi efektif yang digunakan orang tua untuk mengatasi penggunaan *game online* pada remaja di Kelurahan Tamparang Keke Kota Makassar. Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Jumlah informan dalam penelitian ini yaitu sebanyak 10 orang dengan teknik penentuan informan menggunakan teknik purposive sampling. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Pengecekan keabsahan data menggunakan triangulasi sumber. Analisis data yang digunakan adalah reduksi data, penyajian data, penerapan kesimpulan dan verifikasi data.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) Pola lingkungan pendidikan keluarga memiliki peran penting dalam membentuk perilaku remaja terhadap penggunaan game online. Komponen emosional, sosial, spiritual dan moral, fisik dan ekologis, serta ekonomi berpengaruh dalam membangun kedisiplinan, pengawasan, dan pembiasaan anak. Orang tua umumnya menerapkan aturan jam bermain, pengawasan terhadap tugas sekolah, serta pemberian nasihat dan bimbingan moral. Namun, keterbatasan waktu, pengaruh lingkungan pertemanan, dan kurangnya aktivitas alternatif menjadi kendala utama dalam pembinaan remaja di rumah. (2) Penggunaan *game online* di kalangan anak-anak menunjukkan intensitas yang sangat tinggi, bahkan hingga searian penuh. Kebiasaan ini berdampak pada kesehatan, prestasi akademik, serta hubungan sosial dengan keluarga. Anak-anak kerap melalaikan tugas sekolah, kurang tidur, dan mengalami gangguan kesehatan akibat begadang. Selain itu, muncul gejala emosional seperti mudah marah, dan menggunakan kata-kata kasar. Meski sebagian anak menilai *game online* bermanfaat untuk memperluas pertemanan dan membuka peluang ekonomi melalui e-sport. (3) Strategi model efektif orang tua dalam mengatasi penggunaan *game online* terbagi dalam tiga pendekatan. Komunikasi biasanya diwujudkan dalam bentuk nasihat dan teguran, meskipun masih cenderung bersifat sepihak. Pendekatan kolaboratif dan demokratis melalui pemberian alternatif kegiatan atau sistem reward. Sementara modeling diwujudkan melalui keteladanan orang tua dalam bersikap disiplin. Secara keseluruhan, strategi yang paling efektif adalah kombinasi antara pemberian aturan yang jelas, penerapan disiplin yang konsisten, serta dukungan lingkungan keluarga yang kondusif, sehingga anak dapat diarahkan pada kegiatan yang lebih positif.

Kata Kunci: *Game online*, Lingkungan Keluarga, Strategi Orang Tua