

**PERAN ORANG TUA DALAM MEMBIMBING REMAJA
UNTUK MENGURANGI KECANDUAN *GAME ONLINE MOBILE*
LEGENDS: BANG BANG DI KELURAHAN TELADAN TOBOALI**



SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan

Memperoleh Gelar Sarjana Sosial (S.Sos)

Oleh:

ADEL PIERO

NIM. 1921001

Fakultas: Dakwah dan Komunikasi Islam

Program Studi: Bimbingan dan Konseling Islam

Kepada:

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI

SYAIKH ABDURRAHMAN SIDDIK

BANGKA BELITUNG

2023



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
SYAIKH ABDURRAHMAN SIDDIK BANGKA BELITUNG
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI ISLAM**

Jalan Raya Petaling KM 13 Kec. Mendo Barat Kab. Bangka Kep. Bangka Belitung 33173
E-mail: humas@iainsasbabel.ac.id Website : iainsasbabel.ac.id

**SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIARISME
Nomor : B.522/FD/B12/PP.00.9/10/2023**

Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi Islam Institut Agama Islam Negeri Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung menerangkan bahwa Mahasiswa dengan identitas berikut:

Nama : Adel Piero
NIM : 1921001
Program : Strata 1
Fakultas : Dakwah dan Komunikasi Islam
Program Studi : Bimbingan dan Konseling Islam
Judul Skripsi : Peran Orang Tua dalam Membimbing Remaja untuk Mengurangi Kecanduan Game Online Mobile Legends: Bang-Bang di Kelurahan Teladan Toboali

inyatakan sudah memenuhi syarat batas maksimal Plagiasi sebesar 25% pada Skripsi yang susunnya sesudah Munaqosyah.

emikianlah surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bangka, 19 Oktober 2023

Dekan,



[Signature]
Dr. Rusydi Sulaiman, M.Ag
NIP. 196601051997031001

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Adel Piero

NIM : 1921001

Fakultas : Dakwah dan Komunikasi Islam

Program Studi : Bimbingan dan Konseling Islam

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul **“Peran Bimbingan Orang Tua Dalam Mengurangi Kecanduan Game *Mobile Legends* Pada Remaja di Kelurahan Teladan Toboali”** ini adalah hasil karya atau penelitian saya sendiri, dan bukan merupakan karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi mana pun. Sepanjang sepengetahuan saya, tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali yang tertulis dijadikan acuan/ kutipan dalam skripsi ini.

Bangka, 12 Oktober 2023



ADEL PIERO
NIM 1921001



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)
SYAIKH ABDURRAHMAN SIDDIK BANGKA BELITUNG
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI ISLAM

Jln. Raya Mentok KM 13, Desa Petaling, Kcc. Mendo Barat, Kab. Bangka, Prov. Babel, 33173 E-Mail:
stainbangkabelitung@kemenag.go.id, stain32_sasbabel@yahoo.co.id

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Proposal Skripsi

Kepada Yth,
Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi Islam
IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung
Di Bangka

Assalamu 'alaikum Wr. Wb.

Dengan ini menerangkan bahwa mahasiswa di bawah ini:

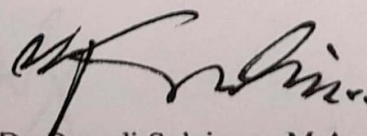
Nama : Adel Piero
NIM : 1921001
Prodi : Bimbingan dan Konseling Islam
Judul : Peran Bimbingan Orang Tua Dalam
Mengurangi Kecanduan Game Mobile
Legends Pada Remaja di Kelurahan Teladan

Yang bersangkutan telah melaksanakan seminar Proposal Skripsi pada tanggal 30 Januari 2023, dan telah melakukan perbaikan dalam jangka waktu yang ditentukan, maka dengan demikian yang bersangkutan telah dapat melanjutkan penulisan penelitian skripsinya.

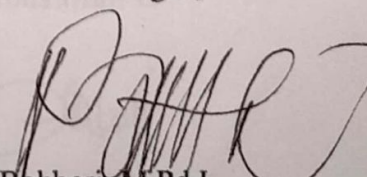
Demikianlah Nota Dinas Penyeminar ini kami buat, atas segala perhatiannya diucapkan banyak terima kasih.

Wassalamu 'alaikum, Wr. Wb.

Pembimbing I,


Dr. Rusydi Sulaiman, M.Ag.
NIP. 196601051997031001

Bangka,
Pembimbing II,


Bohhor, M.Pd.I
NIDN. 2020128901



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)
SYAIKH ABDURRAHMAN SIDDIK BANGKA BELITUNG
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI ISLAM

Jln. Raya Mentok KM 13, Desa Petaling, Kec. Mendo Barat, Kab. Bangka, Prov. Babel, 33173

NOTA DINAS KONSULTAN

Hal : Skripsi
Saudara Adel Piero

Kepada Yth,
Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi Islam
IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung
di Bangka

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah melakukan beberapa kali konsultasi dan mencermati hasil perbaikan, maka kami selaku Konsultan berpendapat bahwa skripsi mahasiswa dibawah ini:

Nama : Adel Piero
NIM : 1921001
Prodi : Bimbingan dan Konseling Islam
Judul : Peran Orang Tua Dalam Membimbing Remaja Untuk Mengurangi Kecanduan Game Online Mobile Legends: Bang-bang di Kelurahan Teladan Toboali.

Telah layak diajukan kepada Fakultas Dakwah dan Komunikasi Islam Institut Agama Islam Negeri Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung untuk memenuhi syarat memperoleh gelar Sarjana Sosial (S.Sos).

Demikianlah Nota Dinas Konsultan ini kami buat. Atas segala perhatiannya diucapkan banyak terimakasih.
Wassalamu'alaikum, Wr. Wb.

Konsultan I

Basfi, M.A.

NIP. 197303272006041002

Bangka, 19 Oktober 2023
Konsultan II

Musdalifah, M.A.

NIDN. 2018069601



KEMENTERIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
SYAIKH ABDURRAHMAN SIDDIK BANGKA BELITUNG
Jalan Raya Petaling Km. 13 Kec. Mendo Barat, Kab. Bangka, Prov. Kep. Bangka Belitung
E-Mail: humas@iainsasbabel.ac.id
Website: www.iainsasbabel.ac.id

PENGESAHAN

Nomor: B.188/FD/10/2023

Skripsi dengan judul: "Peran Orang Tua dalam Membimbing Remaja untuk Mengurangi Kecanduan Game Online Mobile Legends Bang-Bang di Kelurahan Teladan Toboali."

Yang dipersiapkan dan disusun oleh:

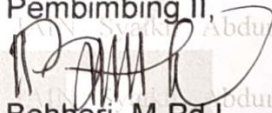
Nama : Adel Piero
NIM : 1921001
Fakultas : Dakwah dan Komunikasi Islam
Program Studi : Bimbingan dan Konseling Islam

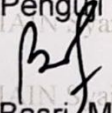
telah di munaqasyahkan pada hari Selasa Tanggal 17 Oktober 2023 dengan nilai **A (87,00)**, dan dinyatakan sah dan diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar S.Sos.

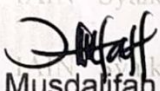
DEWAN SIDANG MUNAQASYAH

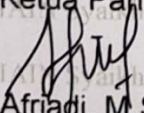
Pembimbing I,

Dr. Rusydi Sulaiman, M.Ag
NIP. 196601051997031001

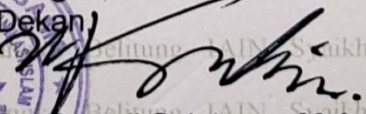
Pembimbing II,

Bohhori, M.Pd.I
NIDN. 2020128901

Penguji I,

Basri, MA
NIP. 197303272006041002

Penguji II,

Musdalifah, M.A
NIDN. 2018069601

Ketua Panitia,

Afriadi, M.Sos
NIP. 196601051997031001

Bangka, 20 Oktober 2023

Dekan,

Dr. Rusydi Sulaiman, M.Ag
NIP. 196601051997031001



HALAMAN MOTTO

“Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Maka apabila engkau telah selesai (dari suatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain), Dan hanya kepada TUHAN mu lah engkau berharap”

(QS. Al-Insyirah, 6-8)

“kalau kau lapar, makanlah.”

(Penulis)

“Aku tidak peduli walaupun harus mati ketika berjuang meraih mimpiku, aku tidak akan menyesalinya.”

(Monkey D. Luffy)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmanirrohim

Alhamdulillah, puji syukur kepada Allah SWT. Atas izin dan kuasanya saya bisa menghadapi berbagai ujian. Segala daya dan upaya telah diusahakan saat masa-masa tersulit. Semoga keberhasilan ini menjadi satu langkah awal dalam menggapai cita-cita.

Dengan ini saya persembahkan karya ini untuk ayahanda tercinta (Muslim Ansori) dan ibunda tercinta (Almi) atas jasa yang tak terhingga yang telah memberikan dukungan cinta kasih yang tidak mungkin dapat ku balas dengan selembar ucapan terimakasih ini. Semoga karya kecil ini dapat menjadi langkah awal untuk lebih memanggakan ayah dan ibu untuk kedepannya. Serta Kakak dan Adikku, Anggi Agafi dan Gabriel Akbar yang selalu memberikan support tiada henti dan terimakasih karena setiap tingkah kalian merupakan salah satu motivasiku dalam menyelesaikan skripsi ini.

Bapak dosen pembimbing dan pensehat akademik, serta seluruh dosen Fakultas Dakwah yang selama ini telah sabar, tulus, dan ikhlas untuk meluangkan waktunya demi saya, memberikan dukungan, motivasi dan memberikan bimbingan pelajaran yang tiada ternilai, supaya saya menjadi lebih baik.

Sahabat-sahabatku, team ngelawak Astagfirullah dan Mahasantuy (Maria, Novi, Poni, Septio, Budi, Pipi, Nilam, Wahyu, Rifa, dan Yulita) dan teman-teman seperjuangan Bimbingan dan Konseling Islam Kelas A yang tidak bisa saya

sebutkan satu persatu. Terima kasih atas supportnya selama ini, terima kasih sudah menjadi teman seperjuangan yang sangat baik, kalian adalah manusia paling baik yang pernah kutemui, terima kasih selalu bersedia di repotkan dalam segala hal, selalu bersedia membantu, menjadi teman diskusi dan selalu memberikan solusi untuk segala permasalahan perkuliahan ini, terutama nama-nama yang digaris bawai yang sangat berperan penting dalam membantu semua ini.

*Untuk **Miliyar** 😊, wanita yang selalu ku semogakan saat ini, terimakasih telah menjadi bagian hidup saya. Berkontribusi banyak dalam penulisan karya tulis ini, baik tenaga waktu, maupun materi kepada saya. telah menjadi rumah, pendamping dalam segala hal yang menemani, mendukung ataupun menghibur dalam kesedihan, mendengar keluh kesah, memberi semangat untuk pantang menyerah. Semoga Allah selalu memberi keberkahan dalam segala hal yang kita lalui. Sekali lagi terimakasih banyak untuk semuanya.*

Almamater tercinta, Fakultas Dakwah dan Komunikasi Institut Agama Islam Negeri Syaikh Abdurrahman Siddiq Bangka Belitung Almamater yang telah mengukir potongan perjalanan hidupku dengan sangat indah dan penuh makna. Almamater yang menunjukan dan mendidikku tentang arti kedewasaan, ketabahan, perjuangan, kesetiaan, kekuatan, keikhlasan, jati diri, idealisme, teman sejati dan kontribusi.

Wallahul Muwaffiq Ila Aqwamit-Thariiq

WasaalamualaikumWr. Wb

**PERAN ORANG TUA DALAM MEMBIMBING REMAJA UNTUK
MENGURANGI KECANDUAN *GAME ONLINE MOBILE LEGENDS: BANG
BANG* DI KELURAHAN TELADAN TOBOALI**

Adel Piero

NIM. 1921001

Fakultas Dakwah dan Komunikasi Islam
Istitut Agama Islam Negeri
Syaikh Abdurrahman Siddik
Bangka Belitung

Abstract

Skripsi ini berfokus pada peran bimbingan orang tua dalam mengurangi kecanduan *game mobile legends: bang-bang* pada remaja, besarnya pengaruh teknologi informasi yang memajukan zaman menjadi peringatan tersendiri terhadap segala kalangan, bukan berarti zaman semakin maju maka semakin baik pula akhlak pada seseorang. Kemajuan zaman mengubah seseorang karena dipermudahnya menyampaikan pendapat dan berinteraksi dengan siapa pun. Membuat beberapa orang semena-mena mengujarkan kalimat-kalimat negatif di media sosialnya.

Dari segi penelitian, jenis penelitian ini termasuk penelitian kualitatif deskriptif. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan wawancara. Sedangkan teknik analisis data yang digunakan adalah reduksi kata, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Data yang diperoleh dari 4 sumber data primer yang diperoleh dari remaja dan orang tua Kelurahan Teladan dan data sekunder yang diperoleh dari buku yang berkaitan dengan penelitian ini.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kecanduan tersebut dapat terlihat dari kegiatan mereka bermain *game mobile legends: bang-bang* setiap harinya. Banyak remaja yang menghabiskan waktunya hanya untuk bermain *game mobile legends: bang-bang*. Dampak kecanduan *game mobile legends: bang-bang* pada remaja di Kelurahan Teladan Kecamatan Toboali diantaranya mereka mengalami penurunan kesehatan, sulit mengontrol emosi, berkata tidak sopan, dan menarik diri dari lingkungan. Kecanduan *game mobile legends* pada remaja di Kelurahan Teladan Kecamatan Toboali diantaranya mereka mengalami penurunan kesehatan, sulit mengontrol emosi, berkata tidak sopan, dan menarik diri dari lingkungan. Hal tersebut disebabkan karena banyak remaja yang bermain *game mobile legends: bang-bang*, terlalu banyak waktu luang sehingga menyebabkan para remaja bosan, dan ajakan dari teman-temannya untuk bermain *game mobile legends* secara bersama.

Kata kunci : Bimbingan, Orang Tua, *Game Mobile Legends*.

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum. Wr. Wb

Alhamdulillah, segala puji syukur kehadiran Allah SWT karena atas rahmat dan hidayah-Nya skripsi ini dapat diselesaikan. Shalawat serta salam semoga selalu tercurahkan kepada nabi Muhammad SAW beserta keluarga, sahabat dan para pengikutnya hingga akhir zaman. Semoga nikmatnya iman dan islam akan senantiasa dirasakan hingga *yaumul akhir*.

Skripsi yang berjudul Peran Orang Tua Dalam Membimbing Remaja Untuk Mengurangi Kecanduan *Game Mobile Legends:Bang-bang* di Kelurahan Teladan Toboali. Penulis menyadari selama dalam penulisan skripsi ini tentunya ada saja kesulitan dan hambatan yang dirasakan. Proses penyusunan skripsi ini tak lepas dari bantuan, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Dr. Irawan, M.S.I, selaku Rektor IAIN Syaikh Abdurraman Siddik Bangka Belitung, dan beserta stafnya.
2. Dr. Rusydi Sulaiman, M.Ag, selaku Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi Islam.
3. Dr. Iqrom Faldiansyah, M.A, selaku Wakil Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi Islam.
4. Bohhori, M.Pd.I selaku Ketua Program Studi Bimbingan dan Komunikasi Islam.

5. Dr. Irawan, M.S.I selaku Penasehat Akademik.
6. Dr. Rusydi Sulaiman, M.Ag, selaku Pembimbing I
7. Bohhori, M.Pd.I selaku Pembimbing II
8. Seluruh dosen IAIN Syaik Abdurraman Siddik Bangka Belitung dan Staf.
9. Semua pihak yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu yang telah banyak membantu penulis.

Demikianlah skripsi ini. adanya kekurangan disana-sini. Namun demikian, terlepas dari kelemahan dan kekurangan besar harapan penulis, skripsi ini bisa bermanfaat. Oleh karena itu saran dan kritik yang membangun penulis harapan demi perbaikan dan pengembangan skripsi ini

Wallahul Muwaffiq Ila Aqwamit-Thariiq

WasaalamualaikumWr. Wb

Bangka, 12 Oktober 2023

Penulis

Adel Piero

NIM. 1921001

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PERNYATAAN	i
NOTA DINAS PEMBIMBING	ii
NOTA DINAS KONSULTAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
ABSTRAK	xiii
BAB I	
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan masalah	9
C. Tujuan penelitian	9
D. Kegunaan penelitian	10
E. Telaah Pustaka.....	11
F. Sistematika Pembahasan	15
BAB II	
LANDASAN TEORI	17
A. Peran Bimbingan Orang Tua	17
1. Pengertian Peran.....	17
2. Pengertian Bimbingan Orang Tua	19
3. Bentuk-Bentuk Bimbingan Orang Tua.....	21

B. Kecanduan <i>Game Online</i>	28
1. Pengertian Kecanduan <i>Game Online</i>	28
2. Pengertian <i>Game Online</i>	30
3. Aspek-Aspek Kecanduan <i>Game Online</i>	32
4. Dampak Kecanduan <i>Game Online</i>	36
C. <i>Mobile Legend: Bang-Bang</i>	38
D. Remaja.....	43
1. Pengertian Remaja	
2. Ciri-Ciri Remaja.....	44
3. Tahapan Remaja.....	46
E. Bimbingan Orang Tua Dalam Mengurangi Kecanduan <i>Game Online</i> Pada Remaja.....	48
 BAB III	
Metodologi Penelitian.....	52
A. Jenis Dan Metode Penelitian.....	52
1. Jenis Penelitian.....	52
2. Metode Penelitian.....	52
B. Sumber Data.....	54
1. Data Primer	54
2. Data Sekunder	54
C. Lokasi Penelitian.....	55
D. Teknik Pengumpulan Data.....	56
1. Observasi.....	56
2. Wawancara.....	56
3. Dokumentasi	56
E. Teknik Analisis Data.....	57
1. Reduksi Data	57
2. Penyajian Data	58

3. Penarikan Kesimpulan/Verifikasi	58
BAB IV	
Hasil dan Pembahasan.....	60
A. Paparan Data	60
1. Dampak <i>Game Mobile Legends Bang-Bang</i> Terhadap Remaja di Kelurahan Teladan	60
2. Bimbingan Orang tua Dalam Mengurangi Kecanduan <i>Game Mobile Legends:Bang-bang</i> Pada Remaja di Kelurahan Teladan	65
B. Pembahasan.....	77
1. Analisis Dampak <i>Game Mobile Legends:Bang-bang</i> Terhadap Remaja di Kelurahan Teladan	77
2. Analisis Bimbingan Orang Tua Dalam mengurangi Kecanduan <i>Game Online Mobile Legends:Bang-bang</i> Pada Remaja di Kelurahan Teladan.	84
BAB V	
Penutup.....	99
A. Kesimpulan	99
B. Saran.....	100
DAFTAR PUSTAKA	101
LAMPIRAN-LAMPIRAN	