

## ABSTRAK

Paskalis Vikinanda Edison, 20.75.6894. **PERAN KELUARGA SEBAGAI UPAYA MENGATASI PENGARUH *GAME ONLINE* TERHADAP ANAK USIA DINI**. Skripsi. Program Sarjana, Program Studi Filsafat, Institut Filsafat dan Teknologi Kreatif Ledalero. 2025.

Tulisan ini bertujuan untuk menganalisis peran keluarga dalam mengatasi dampak *game online* terhadap anak usia dini. Adapun tujuan pokok ini memuat beberapa tujuan turunan yang dirincikan sebagai berikut: (1) menjelaskan siapa itu anak usia dini, (2) menjelaskan pengaruh *game online* terhadap pola perilaku anak usia dini, dan (3) menjelaskan peran penting keluarga dalam membendung atau mengurangi dampak negatif *game online* terhadap anak usia dini.

Penulisan melakukan penelitian ini dengan menggunakan jenis studi dan penelitian kepustakaan. Dalam penelitian kepustakaan, penulis berusaha membaca dan mendalami buku-buku dan tulisan-tulisan lain seperti jurnal, majalah, serta artikel yang relevan dengan tema tulisan ini. Penulis juga memakai sumber-sumber yang berasal dari internet untuk melengkapi bahan dari sumber utama yang berasal dari buku-buku. Semua sumber ini dijadikan landasan teoritis bagi penulis untuk memperkuat ide serta gagasan dalam proses penelitian ini.

Berdasarkan hasil penelitian kepustakaan, ditemukan bahwa peran keluarga sangat penting untuk menghindarkan anak usia dini dari pengaruh buruk *game online*. Pembacaan dan analisis yang mendalam terhadap pentingnya peran keluarga dalam upaya mengatasi dampak negatif *game online* ini menghasilkan beberapa temuan, yakni (1) pengaruh negatif *game online* bagi anak usia dini dapat diatasi oleh keluarga dalam peran mereka sebagai media edukasi perdana, (2) peran keluarga sebagai agen pendidikan bagi anak usia dini juga menjadi solusi efektif untuk mengatasi dampak buruk *game online*.

**Kata kunci:** Keluarga, Anak Usia Dini, *Game Online*.

## ***ABSTRACT***

Paskalis Vikinanda Edison, 20.75.6894. **THE ROLE OF THE FAMILY AS AN EFFORT TO OVERCOME THE IMPACT OF ONLINE GAMES ON EARLY CHILDHOOD**. Thesis. Undergraduate Program, Philosophy Study Program, Ledalero Institute of Philosophy and Creative Technology. 2025.

This scientific work aims to analyze the role of the family in addressing the impact of online games on early childhood. The main objective includes several sub-objectives, which are detailed as follows: (1) to explain who early childhood is, (2) to explain the impact of online games on the behavioral patterns of early childhood, and (3) to explain the important role of the family in countering or reducing the negative effects of online games on early childhood.

This study was conducted using a literature review and research methodology. In the literature review, the author seeks to read and examine books and other writings such as journals, magazines, and articles relevant to the theme of this paper. The author also used sources from the internet to complement materials derived from primary sources such as books. All these sources serve as the theoretical foundation for the author to strengthen ideas and concepts in the research process.

Based on the results of the literature review, it was found that the role of the family is crucial in protecting early childhood from the negative influences of online games. In-depth reading and analysis of the importance of the family's role in addressing the negative effects of online games yielded several findings, namely: (1) the negative impact of online games on early childhood can be mitigated by the family in their role as the primary educational medium, (2) the family's role as an educational agent for early childhood also serves as an effective solution for addressing the negative effects of online games.

**Keywords: Family, Early Childhood, Online Games.**

