



**PERAN KELUARGA DALAM UPAYA MENGATASI
PENGARUH *GAME ONLINE* TERHADAP ANAK USIA DINI**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Institut Filsafat dan Teknologi Kreatif Ledalero

Untuk Memenuhi Sebagian Dari Syarat-Syarat

Guna Memperoleh Gelar Sarjana Filsafat

Program Studi Ilmu Filsafat

Oleh

Paskalis Vikinanda Edison

NPM: 20.75.6894

INSTITUT FILSAFAT DAN TEKNOLOGI KREATIF LEDALERO

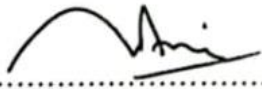
2025

LEMBARAN PENERIMAAN JUDUL

1. Nama : Paskalis Vikinanda Edison
2. NPM : 20.75.6894
3. Judul : Peran Keluarga Dalam Upaya Mengatasi Pengaruh *Game Online* Terhadap Anak Usia Dini

4. Pembimbing:

1. Dr. Antonio Camnahas
(Penanggung Jawab)

: 

2. Gregorius Sabon Kai Luli, Drs, Lic

: 

3. Dr. Yosef Keladu

: 

5. Tanggal diterima

: 23 MARET, 2023

6. Mengesahkan

7. Mengetahui:

Wakil Rektor I


Dr. Yosef Keladu

Rektor IFTK Ledalero

Dr. Otto Gusti Ndegong Madung

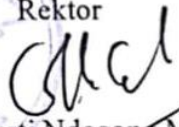
Dipertahankan Di Depan Dewan Penguji Skripsi
Institut Filsafat Teknologi Dan Kreatif Ledalero
Dan Diterima Untuk Memenuhi Sebagian Dari
Syarat-Syarat Guna Memperoleh Gelar
Sarjana Filsafat Program Studi
Ilmu-Filsafat

Pada Tanggal

08 APRIL 2025
.....

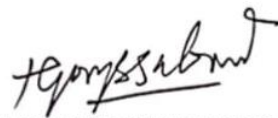
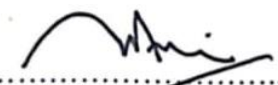
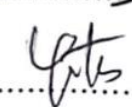
Mengesahkan

INSTITUT FILSAFAT DAN TEKNOLOGI KREATIF LEDALERO


Rektor

Dr. Otto-Gusti Ndegong Madung

DEWAN PENGUJI

1. Gregorius Sabon Kai Luli, Drs, Lic
2. Dr. Antonio Camnahas
3. Dr. Yosef Keladu


:

:

:

PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Paskalis Vikinanda Edison

NPM : 20.75.6894

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul **“PERAN KELUARGA DALAM UPAYA MENGATASI PENGARUH *GAME ONLINE* TERHADAP ANAK UISA DINI”** merupakan benar-benar hasil karya ilmiah saya sendiri untuk memenuhi tuntutan akademis di Institut Filsafat Teknologi dan Kreatif Ledalero. Karya ilmiah ini bukan merupakan plagiat dari karya ilmiah yang ditulis orang lain atau lembaga lain. Semua karya ilmiah orang atau lembaga lain yang dirujuk dalam skripsi ini telah disertakan sumber kutipan dan dicantumkan pada catatan kaki dan daftar pustaka.

Apabila dikemudian hari ditemukan kecurangan dan penyimpangan, berupa plagiasi atau sejenisnya di dalam skripsi ini, saya bersedia menerima sanksi akademis yakni pencabutan skripsi serta gelar yang saya peroleh melalui skripsi ini.

Ledalero, 08 April 2025

Yang Menyatakan



Paskalis Vikinanda Edison

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai *civitas academica* Institut Filsafat dan Teknologi Kreatif Ledalero, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Paskalis Vikinanda Edison

NPM : 20.75.6894

demikian pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Institut Filsafat dan Teknologi Kreatif Ledalero **Hak Bebas Royalti Non-eksklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right)** atas skripsi saya yang berjudul: **PERAN KELUARGA DALAM UPAYA MENGATASI PENGARUH *GAME ONLINE* TERHADAP ANAK USIA DINI** beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan hak bebas royalti non-eksklusif ini Institut Filsafat dan Teknologi Kreatif Ledalero berhak menyimpan, mengolah media/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan memublikasikan skripsi saya selama tetap mencantumkan nama saya dengan penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian Pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Ledalero

Pada tanggal : 08 April 2025

Yang Menyatakan



Paskalis Vikinanda Edison

KATA PENGANTAR

Keluarga mempunyai peranan yang sangat besar dalam membentuk jiwa dan kepribadian seorang anak, karena baik buruknya pribadi dan jiwa anak sangat tergantung dari keluarga atau peran kedua orang tua. Sebab pembentukan kepribadian merupakan suatu sifat yang menjadikannya sebagai ciri tersendiri dari orang lain yang tercerminkan dari tingkah laku, cara berbicara, cara berfikir, dan lain-lain. Dalam pembentukan pribadi anak pembiasaan dan latihan sangat penting, karena pembiasaan dan latihan itu akan memasukkan unsur-unsur positif dalam pribadi anak yang sedang tumbuh. Semakin banyak pengalaman dan latihan yang diperolehnya melalui pembiasaan itu. Apalagi dalam beradaptasi dengan gejala perkembangan *game online*.

Pengaruh media *online* terhadap perkembangan anak usia dini dapat sangat signifikan, baik positif maupun negatif. Di satu sisi, media *online* menawarkan akses yang lebih mudah kepada berbagai sumber belajar yang dapat memperkaya pengetahuan anak. Misalnya, aplikasi pendidikan, video interaktif, dan permainan edukatif dapat membantu anak-anak mengembangkan keterampilan kognitif, motorik, serta kemampuan Bahasa. Jadi penting bagi orang tua dan pendidik untuk mengatur penggunaan media *online* pada anak usia dini dengan bijak. Mereka perlu memastikan bahwa konten yang dikonsumsi anak sesuai dengan usianya dan memiliki nilai edukatif. Pengawasan yang tepat dapat mengoptimalkan manfaat media *online* dalam perkembangan anak, sementara juga meminimalkan risiko dampak negatif yang bisa ditimbulkan. Selain itu, orang tua dan pendidik harus mendorong anak untuk beraktivitas di luar ruangan, bermain secara fisik, serta berinteraksi dengan teman sebaya untuk mendukung perkembangan sosial dan emosional yang sehat.

Akhirnya, secara keseluruhan hubungan antara keluarga dan *game online* harus dikritisi atau direspon dengan pemahaman dan kesadaran yang tinggi.

Kehadiran keluarga harus memberi arahan dan dukungan pada jalan yang baik. *Game online* dapat ditransformasi sebagai sumber media Pendidikan positif bagi perkembangan anak usia dini. Dengan demikian, keluarga tetap menjadi pilar utama dalam menjaga keseimbangan antara kemajuan teknologi dan penanaman nilai-nilai kehidupan yang penting bagi anak usia dini.

Dalam proses penulisan skripsi ini, penulis mengalami berbagai dinamika, berupa kesulitan dan tantangan. Namun berkat dorongan dari banyak pihak, penulis akhirnya menyelesaikan tulisan ini. Karena itu, patutlah penulis menyampaikan ucapan terimakasih dan syukur berlimpah atas rahmat dan cinta Tuhan, sebab dari pada-Nya penulis memperoleh kekuatan untuk terus berjuang hingga skripsi ini bisa diselesaikan. Dari pada-Nya pula, penulis dipertemukan dengan orang-orang yang turut membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Pertama, penulis mengucapkan limpah terimakasih kepada pihak kampus Institut Filsafat Dan Teknologi Kreatif Ledalero sebagai wadah pembentukan karakter dan intelektual yang kritis dan bijaksana serta boleh mengenyam pendidikan di tempat ini. *Kedua*, kepada Gregorius Sabon Kai Luli, Drs, Lic., selaku dosen pembimbing yang selalu meluangkan waktu untuk mengoreksi, menyumbangkan ide, dan memotivasi penulis dalam menyelesaikan tulisan ini. *Ketiga* kepada Dr. Antonio Camnahas sebagai dosen penguji yang turut memperkaya penulis dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan kritis dan ide-ide konstruktif demi kelayakkan skripsi ini. *Keempat*, kepada Orang tua Bapa Agustinus Bate dan Mama Maria Fatima Mutiara Feti dan juga adik – adik saya Cindi, Jona, Caca, Pentaleon dan Zenon. Berkat doa dan dukungan mereka, saya akhirnya sampai pada titik ini. Serta keluarga besar yang sudah memberikan dukungan moril maupun spiritual dalam proses penyelesaian studi ini. *Kelima*, Congregasi Scalabrinian sebagai rumah untuk memupuk serta membentuk kepribadian saya, serta teman-teman angkatan Congregasi Scalabrinian ke-19. *Keenam*, kepada rekan-rekan Ikatan Mahasiswa/Mahasiswi Asal Manggarai di Maumere (IMAMM) yang telah memberikan motivasi untuk menyelesaikan tulisan ini. *Ketujuh*, teman – teman saya

yang tidak bisa disebutkan secara keseluruhan saya ucapkan limpah terimakasih banyak.

Akhir kata, penulis mempersembahkan tulisan ini kepada sidang pembaca sekalian. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kritik yang membangun dan saran dari semua pihak merupakan cara untuk menyempurnakan tulisan ini.

Ledalero, 08 April 2025

Penulis

ABSTRAK

Paskalis Vikinanda Edison, 20.75.6894. **PERAN KELUARGA DALAM 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.

Penulis 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 OVERCOMING 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.

The author 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

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBARAN PENERIMAAN JUDUL	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN ORISINALITAS	iv
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	ix
ABSTACT	x
DAFTAR ISI	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	5
1.3 Tujuan Penulisan	5
1.3.1 Tujuan Umum	6
1.3.2 Tujuan Khusus	6
1.4 Metode Penulisan	6
1.5 Sistematika Penulisan	6
BAB II KELUARGA DAN GAMBARAN SINGKAT TENTANG <i>GAME ONLINE</i>	8
2.1 Keluarga	8
2.1.1 Pengertian Keluarga.....	8
2.1.2 Pengertian Keluarga Menurut Para Ahli	9

2.1.2.1 Menurut Marilyn M Friedman	9
2.1.2.2 Morpheus Duval	10
2.1.2.3 Salvicion G. Bailon dan Aracelis Maglaya.....	10
2.1.2.4 Departemen Kesehatan RI	10
2.1.2.5 Narwoko Dwi J dan Bagong Suyanto	10
2.1.3 Jennis-Jenis Keluarga	11
2.1.3.1 Keluarga Inti	11
2.1.3.2 Keluarga Konjungal	12
2.1.3.3 Keluarga Luas	12
2.1.2 Fungsi Keluarga	17
2.1.3 Peran Keluarga	21
2.1.4 Peran Orang Tua	24
2.1.4.1 Pengertian Orang Tua	24
2.1.4.2 Kewajiban dan Peran Orang Tua	25
2.2 Game Online	25
2.2.1 Pengertian <i>Game Online</i>	25
2.2.2 Sejarah <i>Game Online</i>	27
2.2.3 Pengertian <i>Game Online</i> Menurut Para Ahli	27
2.2.3.1 Sigmund Freud dan Adler	27
2.2.3.2 Santoso	28
2.2.3.3 Burhan	28
2.2.3.4 Andrew Rollings	28
2.2.3.5 Undang-Undang Republik Indonesia	29
2.2.3 Ciri-Ciri <i>Game Online</i>	29

2.2.4 Jenis-Jenis <i>Game Online</i>	29
2.2.5 Motivasi Bermain <i>Game Online</i>	31
2.2.6 Dampak Positif dan Negatif Bermain <i>Game Online</i>	32
2.3 Kesimpulan	35
 BAB III ANAK USIA DINI DAN PERAN KELUARGA DALAM MENGATASI PENGARUH <i>GAME ONLINE</i>	37
3.1 Anak Usia Dini	37
3.1.1 Siapa Itu Anak Usia Dini	38
3.1.1.1 Pengertian Anak Usia Dini Secara Umum	38
3.1.1.2 Menurut Para Ahli	39
3.1.2 Karakteristik Anak Usia Dini	42
3.1.2.1 Bersifat Egosentris Naif	42
3.1.2.2 Relasi Sosial yang Primitif	42
3.1.2.3 Kesatuan Jasmani dan Rohani yang Tidak Terpisahkan	43
3.1.2.4 Sikap Hidup yang Disogonis	43
3.1.3 Prinsip-Prinsip Perkembangan Anak Usia Dini	43
3.1.4 Aspek Perkembangan Anak Usia Dini	44
3.1.4.1 Aspek Perkembangan Motorik	44
3.1.4.2 Perlembagaan Aspek Bahasa	45
3.1.4.3 Aspek Sosial-Emosional	45
3.1.2.4 Aspek Kreativitas	48
3.1.2.5 Aspek Bahasa dan Komunikasi	49
3.2 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Anak Usia Dini	51
3.2.1 Pengaruh Media <i>Online</i>	51

3.2.2 Pengaruh Lingkungan Keluarga	52
3.2.2.1 Definisi Lingkungan Keluarga	52
3.2.2.2 Fungsi Lingkungan Keluarga	53
3.2.3 Pengaruh Lingkungan Masyarakat	55
3.2.4 Pengaruh Lingkungan Sekolah	57
3.3 Peran Keluarga Mengatasi Pengaruh <i>Game Online</i> Terhadap Usia Dini	61
3.3.1 Keluarga Sebagai Media Edukasi Perdana	61
3.3.2 Keluarga sebagai Agen Pendidikan Bagi Anak Usia Dini	64
3.4 Kesimpulan	69
 BAB IV PENUTUP	72
4.1 Kesimpulan	72
4.2 Saran	73
4.2.1 Untuk Orang Tua	74
4.2.2 Lingkungan Masyarakat	74
4.2.3 Para Pendidik	75
 DAFTAR PUSTAKA	76