

ABSTRAK

Tema penelitian ini adalah pengaruh *game online* terhadap perkembangan sosial pada anak usia 6-12 tahun yang dilakukan di Kelurahan Waioti Kecamatan Alok Timur Kabupaten Sikka. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengaruh *game online* terhadap perkembangan sosial pada anak usia 6-12 tahun.

Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif. Sampel dalam penelitian ini adalah 30 orang anak. Teknik yang digunakan untuk pengumpulan data adalah kuesioner. Ada 3 variabel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu: 1) kebiasaan anak dalam bermain *game online*, 2) pengaruh *game online* terhadap perkembangan sosial pada anak, 3) bagaimana cara orangtua mengatasi pengaruh terhadap kebiasaan anak dalam bermain *game online*. Data dianalisa dengan menggunakan perhitungan variabilitas yaitu: mean, modus dan standar deviasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa secara umum perkembangan sosial anak usia 6-12 tahun yang bermain *game online* di Kelurahan Waioti Kecamatan Alok Timur Kabupaten Sikka adalah mereka “pernah” terpengaruh ketika mereka membiasakan diri bermain *game online*. Variabel pertama yaitu kebiasaan anak bermain *game online* mempunyai beberapa kebiasaan yaitu: a) anak suka bermain *game online*; b) anak bermain *game online* setiap hari, c) orangtua membiasakan anak untuk bermain *game online* di dalam rumah daripada bermain di luar rumah, d) Anak sering terbiasa lupa waktu ketika bermain *game online*, e) Anak membiasakan diri bermain *game online* ketimbang bermain bersama dengan teman-temannya, f) anak membiasakan bermain *game online* ketika mengalami stress, g) anak membiasakan menghabiskan waktu luang dengan bermain *game online*, h) Anak membiasakan bermain *game onlinenya* sampai merasa puas. Variabel *Kedua* adalah pengaruh perkembangan sosial karena kebiasaan bermain *game online*. Di dalam bagian ini terdapat beberapa pengaruh sosial yang dialami ketika bermain *game online* yaitu: a) anak lebih fokus bermain *game online* tanpa memperdulikan lagi orang yang ada di sekitarnya, b) anak lebih suka bermain *game online* dibanding melakukan aktifitas bersama dengan keluarga dan teman-temannya, c) anak pada saat bermain *game online* tidak mau diajak untuk berbicara, d) anak lebih suka bermain *game online* dengan teman yang aktif bermain *game online* daripada bermain sendiri, e) anak lebih suka berinteraksi dengan teman-teman yang aktif dalam bermain *game online*, f) anak lebih suka bermain *game online* daripada bermain secara fisik seperti olahraga, masak-masakan, tembak-tembakan dan permainan tradisional lainnya bersama dengan teman-teman sebayanya, g) pada saat anak bermain *game online* di dalam rumah, anak tidak mau berkomunikasi dengan orangtua, kakak, adai, dan semua orang yang ada dalam rumah, h) di lingkungan sekolah anak lebih memilih bermain *game online* sendirian daripada bercerita bersama dengan teman-teman ataupun jajan bersama dengan teman-temannya. Variabel *Ketiga* adalah penilaian dari orangtua terhadap anak yang perkembangan sosialnya terpengaruh karena bermain *game online* yaitu: a) anak sering lupa waktu ketika bermain *game online*, b) Anak lebih suka terkurung di dalam rumah. pada saat anak bermain *game online*, c) anak tidak suka untuk diajak berbicara, d) anak lebih suka berinteraksi atau berelasi dengan

teman-teman yang ada dalam *game online*, e) anak lebih suka bermain *game online* daripada bermain dengan teman sebayanya, f) anak lebih banyak menghabiskan waktu 2-4 jam dan bahkan lebih hanya untuk bermain *game online*.

Kata Kunci: *Game Online*, Anak-anak usia 6-12 Tahun, Perkembangan sosial, Kebiasaan, dan Pengaruh.