

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **4.1 Kesimpulan**

Data hasil penelitian secara kuantitatif yang mengkaji “Pengaruh *Game Online* Terhadap Perkembangan Sosial Pada Anak Usia 6-12 Tahun Di Kelurahan Waioti Kecamatan Alok Timur Kabupaten Sikka”, telah dilakukan pengolahan dengan metode statistik. Setelah dianalisis, peneliti mengambil kesimpulan sebagai berikut:

Latar belakang dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh *game online* terhadap perkembangan sosial pada anak usia 6-12 tahun 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 deskripsi. Sampel dalam penelitian ini adalah anak-anak yang berjumlah 30 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah kuesioner. Ada 3 kuesioner 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 kebiasaan anak dalam bermain *game online*.

Berdasarkan data yang dikumpulkan peneliti menganalisisnya dengan menggunakan perhitungan variabilitas yaitu: mean, modus, dan Standard Deviasi. Hasil dari analisis ini menunjukkan bahwa jawaban dari masing-masing anak dan orangtua berada di level “pernah”. Artinya bahwa, anak “pernah” membiasakan diri untuk bermain *game online* dan perkembangan sosial anak “pernah” terpengaruh, karena mereka bermain *game online*. Jawaban dari anak ini didukung dengan jawaban dari orangtua yaitu orangtua “pernah” mengatasi pengaruh *game online* terhadap anaknya. Orang tua menemukan sisi positif ketika mereka membatasi waktu anak bermain *game online*, membiarkan anak bermain *game online* untuk belajar

bahasa asing dan dapat mengontrol anaknya pada saat bermain *game online*. Namun mereka juga menemukan sisi negatif ketika orangtua melihat kejanggalan dari anaknya yaitu anak sering terkurung dalam kamar, lebih fokus pada bermain *game online* dan jarang bermain dengan teman sebayanya.

Peneliti menyimpulkan bahwa *game online* berpengaruh terhadap perkembangan sosial anak usia 6-12 tahun di kelurahan Waioti Kecamatan Alok Timur Kabupaten Sikka”. Pengaruh sosial itu meliputi:

1. Anak menjadi terbiasa bermain *game online*. Di dalam bagian ini terdapat beberapa kebiasaan anak dalam bermain *game online* yaitu: 1) Anak suka bermain *game online*. 2) Anak terbiasa bermain *game online* setiap hari. 3) Orangtua membiasakan anak untuk bermain *game online* di dalam rumah daripada bermain di luar rumah. 4) Anak sering terbiasa lupa waktu ketika bermain *game online*. 5) Anak membiasakan diri bermain *game online* sendiri ketimbang bermain bersama dengan teman-temannya. 6) Anak terbiasa bermain *game online* ketika mengalami stress. 7) Anak terbiasa menghabiskan waktu luang dengan bermain *game online*. 8) Anak terbiasa bermain *game online* sampai merasa puas.
2. Pengaruh perkembangan sosial pada anak karena kebiasaan bermain *game online*. Di dalam bagian ini terdapat beberapa pengaruh sosial pada anak yang membiasakan diri dalam bermain *game online* yaitu: 1) anak lebih fokus bermain *game online* tanpa memperdulikan lagi orang yang ada di sekitarnya. 2) Anak lebih suka bermain *game online* dibanding melakukan aktivitas bersama dengan keluarga dan teman-temannya. 3) Anak pada saat bermain *game online* tidak mau diajak untuk berbicara. 4) Anak lebih suka bermain *game online* dengan teman yang aktif bermain *game online* daripada bermain sendiri. 5) Anak lebih suka berinteraksi dengan teman-teman yang aktif dalam bermain *game online*. 6) Anak lebih suka bermain *game online* daripada permainan fisik seperti olahraga, masak-masakan, tembak-tembakan dan permainan tradisional lainnya bersama dengan teman-teman sebayanya. 7)

Pada saat anak bermain *game online* di dalam rumah, anak tidak mau berkomunikasi dengan orangtua, kakak, adik, dan semua orang yang ada dalam rumah. 8) Di lingkungan sekolah anak lebih memilih bermain *game online* sendirian daripada bercerita bersama dengan teman-teman ataupun jajan bersama dengan teman-temannya.

3. Penilaian dari orangtua terhadap anak yang perkembangan sosialnya terhambat karena bermain *game online* yaitu anak sering lupa waktu ketika bermain *game online*. Anak lebih suka terkurung di dalam rumah pada saat bermain *game online*, anak tidak suka untuk diajak berbicara. Anak lebih suka berinteraksi atau berelasi dengan teman-teman yang ada dalam *game online*. Anak lebih suka bermain *game online* daripada bermain dengan teman sebayanya. Anak lebih banyak menghabiskan waktu 2-4 jam dan bahkan lebih hanya untuk bermain *game online*.

#### **4.2 Usul-Saran**

Berdasarkan kesimpulan dan keterbatasan penelitian di atas, maka saran peneliti sebagai berikut:

1. Untuk anak-anak di Kelurahan Waioti Kecamatan Alok Timur Kabupaten Sikka. Berdasarkan hasil analisa data pada jawaban yang diperoleh, ditemukan bahwa *game online* “pernah” mempengaruhi perkembangan sosial anak. Dengan hasil ini, maka peneliti memberikan usul-saran kepada anak-anak secara khusus di tempat penelitian yaitu, supaya tidak membiasakan diri untuk menghabiskan waktu hanya untuk bermain *game online* secara berlebihan, agar tidak menghambat proses perkembangan diri anak-anak.
2. Untuk orangtua di Kelurahan Waioti Kecamatan Alok Timur Kabupaten Sikka. Berdasarkan hasil analisa data pada jawaban yang diperoleh, ditemukan bahwa orangtua “pernah” berusaha mengatasi anaknya supaya bebas dari kebiasaan bermain *game online*. Berlandaskan pada temuan ini, maka peneliti menyarankan orangtua agar tetap selalu mengontrol anak-anak

bermain *game online* dan memberikan teguran kepada anak-anak jika menghabiskan waktu hanya untuk bermain *game online*.

3. Untuk Peneliti selanjutnya

Disarankankan dapat memperluas pembahasan terkait pengaruh *game online* terhadap perkembangan sosial pada anak usia 6-12 tahun dengan mengembangkan penelitian ini lebih luas dan mendalam. Peneliti selanjutnya juga dapat meneliti faktor-faktor lain terkait pengaruh *facebook*, pengaruh *whatsApp*, pengaruh *Instagram*, pengaruh menonton *YouTube*, pengaruh aplikasi *tik tok*, pengaruh *Snack Video* dan pengaruh-pengaruh dari dunia internet lainnya.

## DAFTAR PUSTAKA

### Kamus

Echols, Jhon M. dan Hassan Shadily. "*Kamus Indonesia-Inggris*". Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama tahun, 2015.

Hornby, A. S. *Oxford Advanced Learner's Dictionary of Current English*, ed. Jonathan Crowther. New York: Oxford University Press, 1995.

Pusat Bahasa Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Nasional. "*Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Cet. Ke-3. Jakarta: Balai Pustaka, 2007.

### **Buku-buku**

Dariyo, Agoes. *Psikologi Perkembangan Anak Tiga Tahun Pertama*. Bandung: PT Refika Aditama, 2009.

Hurlock, Elizabeth B. *Psikologi Perkembangan suatu pendekatan sepanjang rentang kehidupan*. Terj. Dra. Istiwidayanti dan Drs. Soedjarwo. Jakarta: Penerbit Erlangga, 1996.

Koentjaraningrat. *Metode-metode Penelitian Masyarakat*. Jakarta: Gramedia, 1980.

Lerner, Richard M and David F. Hultsch. *Human Development a Life-Span Perspective*. New York: McGraw Hill Book Company, 1983.

Manu, Maximus. *Psikologi Perkembangan Memahami Perkembangan Manusia*. Maumere: Ledalero, 2021.

Nurudin. *Perkembangan Teknologi Komunikasi*. Jakarta: Rajawali Pers, 2017.

Ogburn, William F and Meyer F. Nimkoff. *Sociology*. Boston: Houghton Mifflin Company, 1964.

Papalia, Diane E., Sally Wendkos old dan Ruth Duskin Feldman. *Human Development Psikologi Perkembangan*). Terj. A. K. Anwar. Jakarta:

Kancana, 2008.

Raho, Bernard. *Metode Penelitian Sosial Bagi Para Pemula*. Ende: Penerbit Nusa Indah, 2008.

..... *Sosiologi*. Maumere: Penerbit Ledalero, 2019.

Rochmah, Elfi Yuliani. *Psikologi Perkembangan (Sepanjang Rentang Hidup)*. Ponorogo: Stain Po Press, 2014.

Santrock, John W. *Life-Span Development*. Terj. Acmad Chusairi, S. Psi dan Drs. Juda Danamik, M.S.W. Jakarta: Erlangga, 2002.

Suriadi dan Rita Yuliani. *Asuhan Keperawatan Pada Anak*. Jakarta: Sagung Seto, 2010.

Sujiono, Yuliani Nurani. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks, 2011.

Wiyani, Novan Ardy. *Bina Karakter Anak Usia Dini*. Jakarta: Ar-Ruzz Media, 2013.

Yusuf, Syamsu. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2008.

## **Jurnal**

Adiningtias, Sri Wahyuni. "Peran Guru Dalam Mengatasi Kecanduan *Game Online*". *Kopasta: Jurnal Program Bimbingan Konseling* 4:1, Juni 2017.

Agustin, Dyah Satya Yoga., Ni Wayan Suarmini, dan Suto Prabowo. "Peran

Keluarga Sangat Penting dalam Pendidikan Mental, Karakter Anak serta Budi Pekerti Anak”. *Jurnal Sosial Humaniora (JSH)*, 8:1, Juni 2015.

Aisyah, Siti., Amrazi Zakso, dan Gusti Budjang. “Analisis Faktor Lingkungan Sosial Penyebab Anak Tidak Melanjutkan Pendidikan Ke SMP Di Desa Setalik”. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4:4, Januari 2015.

Amini, Nur dan Naimah. “Faktor Hereditas Dalam Mempengaruhi Perkembangan Intelligensi Anak Usia Dini”. *Jurnal Buah Hati*, 7:2, Yogyakarta: September, 2020.

Ariston, Yummi dan Frahasini. “Dampak Penggunaan Gadget Bagi Perkembangan Sosial Anak Sekolah Dasar”. *Journal of Educational Review and Research*, 2:1, December, 2018.

Bargh, John A. and Katelyn Y.A. McKenna. “The Internet and Social Life”. *Journal Annual Review of Psychology*, 55:5, February 2004.

Bastian, Rina., Syur’aini, dan Ismaniar. “Pengaruh Sosialisasi Dalam Keluarga Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini Di Masyarakat Desa Koto Lamo Sumatera Barat”. *Indonesian Journal Of Adult and Community Education*, 2:1, Agustus 2020.

Chi-Ying Chen and Shao-Liang Chang. “An Exploration of the Tendency to Online Game Addiction Due to User’s Liking of Design Features”. *Asian Journal of Health and Information Sciences*, 3:1, January 2008.

Dewi, Mera Putri., Neviyarni, dan Irdamurni. “Perkembangan Bahasa, Emosi, dan Sosial Anak Usia Sekolah Dasar”. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7:1, Januari 2020.

- Elvis, Martin. “Mengantisipasi Dan Mengatasi Kecanduan Games Online Dalam Perspektif Teologi Injili”. *Evangelikal Jurnal Teologi Injili dan Pembinaan Warga Jemaat*, 4:2, Juli 2020.
- Fathurrohman, Muhammad. “Pembawaan, Keturunan, Dan Lingkungan Dalam Perspektif Islam”. *Kabilah: Journal of Social Community*, 2:1, Desember 2016.
- Fauzi, Ach. “Pengaruh *Game Online* PUBG (Player Unknown’s Battle Ground) Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik”. *Jurnal Science Education*, 11:1, Juni 2019.
- Febriandari, Dona., Fathra Annis Nauli, dan Siti Rahmalia HD. “Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Terhadap Identitas Diri Remaja”. *Jurnal Keperawatan Jiwa*, 4:2, Mei, 2016.
- Haryanti dan Sumarno. “Pemahaman Kompetensi Parenting Terhadap Perkembangan Sosial Anak (Studi Kasus Pada Kelompok Bermain Di Pakem, Sleman)”. *Jurnal Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat*, 1:1 Maret 2014.
- Hidayatullah, Arif., Lantin Sulistyorini, dan Rondhianto. “Perbedaan Tingkat Perkembangan Sosial Anak Obesitas dan Tidak Obesitas pada Usia Sekolah di Sekolah Dasar Katolik Maria Fatima Jember (The Difference Level of Social Development of Obese and NonObese Childhood at School Age in Elementary School Katolik Maria Fatima Jember)”. *Jurnal Pustaka Kesehatan*, 3:3, September, 2015.
- Hulukati, Wenny. “Peran Lingkungan Keluarga Terhadap Perkembangan Anak”.

*Masawa Jurnal Study Gender dan Islam*, 7:2, Desember 2015.

Iswan dan Ati Kusmawati. “Pengaruh Games Online terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia 9-10 Tahun di Kelurahan Cempaka Putih, Ciputat Timur, Tangerang Selatan”. *Jurnal Personifikasi*, 5:2, November 2014.

Kurniawan, Yusuf dan Ajat Sudrajat. “Peran teman sebaya dalam pembentukan karakter siswa madrasah tsanawiyah”. *SOCIA: Jurnal Ilmu-ilmu Sosial*, 15:2, Juni, 2018.

Khairuddin. “Hukum Bermain Game Online Player Unknown’s Battlegrounds (PUBG) Menurut Fatwa Mpu Aceh Nomor 3 Tahun 2019”. *DIKTUM: Jurnal Syariah dan Hukum*, 18:1, Juli, 2020.

Krishnapatria, Kriswanda. “From Unsung Hero To Savage Hero: Shaping Characters’ Roles In The Adaptation Between Literary Works And Mobile Legends: Bang Bang! Moba”. *Journal of English Language, Literature, and Teaching*, 3:1, 2019.

Mahyudi, Yusman. “Strategi Komunikasi Pemasaran *Game online* PT. Garena Indonesia Dalam Meningkatkan Jumlah Konsumen Di Kota Pekanbaru”. *Jurnal Online Mahasiswa*, 3:2, Oktober 2016.

Masya, Hardiyansyah., dan Dian Adi Candra. “Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan *Game Online* pada Peserta Didik Kelas X di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016”. *Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 3:2, Mei 2016.

Mulyani, Novi. “Perkembangan Emosi Dan Sosial Pada Anak Usia Dini”.

*Insania: Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 18:3, September-Desember 2013.

Nugroho, Puspo. “Tripusat Pendidikan sebagai Basis Sosialisasi dan Pembentukan Karakter Siswa”. *Journal of Social Science Teaching*, 2:1, Desember 2018.

Surbakti, Krista. “Pengaruh *Game Online* Terhadap Remaja”. *Jurnal Curere*, 1:1, April, 2017.

Suryanto, Rahmad Nico. “Dampak Positif Dan Negatif Permainan *Game Online* Dikalangan Pelajar”. *Jurnal Online Mahasiswa*, 2:2, Oktober 2015.

Suplig, Maurice Andrew. “Pengaruh Kecanduan *Game Online* Siswa SMA Kelas X Terhadap Kecerdasan Sosial Sekolah Kristen Swasta Di Makassar”. *Jurnal Jaffray*, 15:2, Oktober 2017.

Tameon, Sance Mariana. “Peran Bermain Bagi Perkembangan Kognitif dan Sosial Anak”. *Ciencias: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 1:1, Juli 2018.

Traningsih, Rima. “Pengantar Praktik Mendidik Anak Usia Sekolah Dasar”. *Jurnal Al Ibtida*, 3:2, Oktober, 2016.

Walansendow, Paulina I. M., Mulyadi dan Rivelino Hamel. “Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Tingkat Prestasi Anak Usia Sekolah Di SD Gmim Tumpengan Sea Dua Kecamatan Pineleng”. *Jurnal Keperawatan*, 4:2, November 2016.

Wijaya, Caroline Vinci dan Sinta Paramita. “Komunikasi Virtual dalam Game Online (Studi Kasus dalam Game Mobile Legends)”. *Jurnal Koneksi*, 3:1, Juli, 2019.

Young, Kimberly. “Understanding *Online Gaming* addiction and Treatment Issues for Adolescents”. *The American Journal of Family Therapy*, 37:5, September, 2009.

Yuni, Yendrizal Jafri, Sinta Rahma., dan Yuli Permata Sari. “Bermain *Game Online* dengan Motivasi Belajar Pada Anak Sekolah Dasar”. *Jurnal Prosiding Stikes Perintis*, 1:1, Oktober, 2018.

Zhengchuan Xu, Ofir Turel, and Yufei Yuan. “Online game addiction among adolescents: motivation and prevention factors”. *European Journal of Information Systems*, 21:3, November, 2011.

### **Surat Kabar**

Putri, Gloria Setyvani. “WHO Resmi Tetapkan Kecanduan Game Online Sebagai Gangguan Mental”. *Kompas*, 19 Juni 2018.

### **Wawancara**

Moa, Simon. Wawancara, 5 Maret 2021 di Waioti.

### **Internet**

Firmansyah, Dian. “Bocah kelas 1 SMP di Subang, Keluarga Sebut Korban

Kecanduan Game Online”. *Detik News.com* 26 Februari 2021, <https://news.detik.com/berita-jawa-barat/5473197/bocah-kelas-1-smp-di-subang-meninggal-keluarga-sebut-korban-kecanduan-game-online...>, diakses pada tanggal 8 Maret 2021.

Kurniawan, Hasan. “Ditegur Main Game Online, Suami Aniaya Istri Hingga Tewas”. *Sindonews.com*, Rabu 15 Mei 2019, <https://metro.sindonews.com/berita/1404501/170/ditegur-main-game-online-suami-aniaya-istri-hingga-tewas/...>, diakses pada 2 Maret 2021.

Purba, David Oliver. “Kecanduan Game Online 8 Pelajar Dirawat Di Rumah Sakit Jiwa”. *Kompas.com*, 31 Oktober 2019, <https://regional.kompas.com/read/201910/31/22112751/kecanduan-game-online-8-pelajar-dirawat-di-rumah-sakit-jiwa//...>, diakses pada tanggal 3 Maret 2021.

Wijaya, Andi. “Ini Asal-Usul Game Mobile Legends Ternyata Penuh Kontroversi, Mama Muda Sampe Berzinah Dengan Bocah”. *Kupang*, Agustus 23, 2019, <http://kupang.tribunnews.com//asal-usul-game-mobile-legends-mama-muda-berzinah//page=3//...>, diakses pada tanggal 28 November 2020.

Wikipedia Bahasa Indonesia. “Garena Free Fire”. Desember 4, 2017, [https://id.wikipedia.org/wiki/Garena\\_Free\\_Fire](https://id.wikipedia.org/wiki/Garena_Free_Fire), diakses pada tanggal 28 November 2020.

**LAMPIRAN (A)**

**KUESIONER PENELITIAN**

**Pengaruh *Game Online* Terhadap Perkembangan Sosial pada Anak Usia 6-12  
Tahun**

**Identitas Responden**

Nama :

Umur :

Kelas :

Alamat :

Jenis Kelamin :

**Data Diri Orangtua**

Nama Ayah :

Usia :

Pekerjaan :

Pendidikan :

Penghasilan perbulan :

Nama Ibu :

Usia :

Pekerjaan :

Pendidikan :

Penghasilan perbulan :

Tanggal Pengambilan Data :

### **Petunjuk Pengisian Kuesioner**

1. Bacalah pertanyaan ini dengan baik dan benar.
2. Pilihlah jawaban dengan memberikan tanda silang (**X**) pada huruf yang tersedia.
3. Pilihlah hanya satu jawaban dan usahakan semua jawaban tidak ada yang terlewat.
4. Isilah kuesioner ini secara **JUJUR** sesuai dengan keadaan anda masing-masing.
5. Anda diperbolehkan bertanya kepada peneliti, apabila merasa kesulitan atau merasa kurang jelas.
6. Seluruh pertanyaan dalam kuesioner ini wajib dijawab atau diisi agar hasil dapat diolah dan dianalisa.
7. Bila anda ingin memperbaiki jawaban pertama yang salah, cukup memberikan tanda garis dua (=) pada tanda silang (**X**) yang salah kemudian tuliskan kembali tanda (**X**) pada jawaban yang dianggap benar.

### **Jawablah Pertanyaan-Pertanyaan di bawah ini dengan JUJUR**

#### ➤ **Kebiasaan anak dalam bermain *game online*.**

1. Saya suka bermain *game online*.

- a. sangat sering
- b. sering
- c. kadang-kadang
- d. pernah
- e. tidak pernah

2. Saya bermain *game online* setiap hari.

- a. Sangat sering
- b. Sering
- c. Kadang-kadang
- d. Pernah
- e. Tidak pernah

3. Orangtua mengizinkan saya untuk bermain *game online* di dalam rumah daripada bermain di luar rumah.

- a. Sangat sering
- b. Sering
- c. Kadang-kadang
- d. Pernah
- e. Tidak pernah

4. Saya sering lupa waktu ketika bermain *game online*.

- a. Sangat sering
- b. Sering
- c. Kadang-kadang
- d. Pernah
- e. Tidak pernah

5. Saya lebih memprioritaskan bermain *game online* ketimbang bermain bersama dengan teman-teman saya.

- a. Sangat sering
- b. Sering
- c. Kadang-kadang
- d. Pernah
- e. Tidak pernah

6. Ketika saya sedang mengalami stress saya memilih untuk bermain *game online*.

- a. Sangat sering
- b. Sering
- c. Kadang-kadang
- d. Pernah
- e. Tidak pernah

7. Ketika ada waktu luang saya lebih memilih menghabiskan dengan bermain *game online*.

- a. sangat sering
- b. sering
- c. kadang-kadang
- d. pernah
- e. tidak pernah

8. Saya merasa kurang puas untuk berhenti sejenak tidak bermain *game online*.

- a. Sangat sering
- b. Sering
- c. Kadang-kadang
- d. Pernah
- e. Tidak pernah

9. Saya merasa kurang puas jika waktu bermain *game onlinenya* sedikit.

- a. Sangat sering
- b. Sering
- c. Kadang-kadang
- d. Pernah
- e. Tidak pernah

➤ **Pengaruh *game online* terhadap perkembangan sosial pada anak.**

1. Saya lebih fokus pada *game online* tanpa memperdulikan lagi orang yang ada di sekitar.

- a. Sangat sering
- b. Sering**
- c. Kadang-kadang
- d. Pernah**
- e. Tidak pernah

- 
2. Saya lebih suka bermain *game online* dibanding beraktifitas dengan keluarga dan teman-teman.

- a. Sangat sering
- b. Sering
- c. Kadang-kadang
- d. Pernah
- e. Tidak pernah

3. Saya mengabaikan teman saya yang mengajak berbicara saat saya sedang bermain *game online*.

- a. Sangat sering
- b. Sering
- c. Kadang-kadang
- d. Pernah
- e. Tidak pernah

4. Saya selalu ingin bermain *game online* dengan teman-teman saya daripada bermain sendiri.

- a. Sangat sering
- b. Sering
- c. Kadang-kadang
- d. Pernah
- e. Tidak pernah

5. Saya lebih suka bermain *game online* dengan teman-teman yang aktif dalam bermain *game online*.

- a. Sangat sering
- b. Sering
- c. Kadang-kadang
- d. Pernah
- e. Tidak pernah

6. Saya lebih suka berinteraksi dengan teman-teman dalam *game online*.

- a. Sangat sering
- b. Sering
- c. Kadang-kadang
- d. Pernah
- e. Tidak pernah

7. Saya lebih memilih bermain *game online* daripada bermain secara fisik bersama dengan teman-teman sebaya.

- a. Sangat sering
- b. Sering
- c. Kadang-kadang
- d. Pernah
- e. Tidak pernah

8. Saya lebih merasa nyaman pada saat bermain *game online* daripada permainan yang membutuhkan tenaga seperti olahraga, masak-masakan, tembak-tembakan, petak umpat dan permainan tradisional lainnya.

- a. Sangat sering
- b. Sering
- c. Kadang-kadang
- d. Pernah
- e. Tidak pernah

9. Pada saat saya sedang bermain *game online* di dalam rumah saya tidak mau berkomunikasi dengan Orangtua, kakak, adik dan semua orang yang ada dalam rumah.

- a. Sangat sering
- b. Sering
- c. Kadang-kadang
- d. Pernah
- e. Tidak pernah

10. Di lingkungan sekolah saya lebih memilih bermain *game online* sendirian daripada bercerita bersama dengan teman-teman ataupun jajan bersama dengan teman-teman.

- a. Sangat sering
- b. Sering
- c. Kadang-kadang
- d. Pernah
- e. Tidak pernah

➤ **Bagaimana cara orangtua mengatasi pengaruh terhadap kebiasaan anak dalam bermain *game online*.**

❖ **Positif**

1. Saya mengizinkan anak saya untuk bermain *game online* di dalam rumah.

- a. Sangat sering
- b. Sering
- c. Kadang-kadang
- d. Pernah
- e. Tidak pernah

2. Dengan bermain *game online* dalam rumah saya bisa mengontrol anak saya.

- a. Sangat sering
- b. Sering
- c. Kadang-kadang
- d. Pernah
- e. Tidak pernah

3. Dengan bermain *game online* anak Saya bisa belajar bahasa asing misalnya bahasa Inggris.

- a. Sangat sering
- b. Sering
- c. Kadang-kadang
- d. Pernah
- e. Tidak pernah

4. Saya membiarkan anak saya bermain *game online*, supaya mempunyai banyak teman.

- a. Sangat sering
- b. Sering
- c. Kadang-kadang
- d. Pernah
- e. Tidak pernah

❖ **Negatif**

5. Anak sering lupa waktu ketika bermain *game online*.

- a. Sangat sering
- b. Sering
- c. Kadang-kadang
- d. Pernah
- e. Tidak pernah

6. Anak lebih suka terkurung di dalam rumah.

- a. Sangat sering
- b. Sering
- c. Kadang-kadang
- d. Pernah
- e. Tidak pernah

7. Pada saat bermain *game online* anak tidak suka untuk diajak berbicara.

- a. Sangat sering
- b. Sering
- c. Kadang-kadang
- d. Pernah
- e. Tidak pernah

8. Anak lebih suka berinteraksi dengan teman-teman yang ada dalam *game online*.

- a. Sangat sering
- b. Sering
- c. Kadang-kadang
- d. Pernah
- e. Tidak pernah

9. Anak lebih suka bermain *game online* daripada bermain dengan teman sebayanya.

- a. Sangat sering
- b. Sering
- c. Kadang-kadang
- d. Pernah
- e. Tidak pernah

**10.** Anak menghabiskan waktu 2-4 jam sehari atau lebih dari itu dalam bermain *game online*.

- a. Sangat sering
- b. Sering
- c. Kadang-kadang
- d. Pernah
- e. Tidak pernah
- f. Pernah
- g. Tidak pernah





Tabel 4.1

Kebiasaan anak dalam bermain *game online*.

No	Pertanyaan dan Jawaban Responden										Total
	Nama Responden	Saya suka bermain <i>game online</i>	Saya bermain <i>game online</i> setiap hari.	Orangtua mengizinkan saya untuk bermain <i>game online</i> di dalam rumah daripada bermain di luar rumah.	Saya lebih sering lupa waktu ketika bermain <i>game online</i> .	Saya lebih memprioritaskan bermain <i>game online</i> ketimbang bermain bersama dengan teman-teman saya	Ketika saya sedang mengalami stress saya memilih menghabiskan dengan bermain <i>game online</i> .	Ketika ada waktu luang saya lebih memilih menghabiskan dengan bermain <i>game online</i> .	Saya merasa kurang puas untuk berhenti bermain <i>game online</i>	Saya merasa kurang puas jika waktu bermain <i>game onlinenya</i> sedikit	
1	AAM	2	3	1	1	1	1	2	2	1	14 14:9 =1,5
2	AWS	4	3	3	1	1	2	1	1	2	18 18:9 =2

3	AMS	2	4	2	2	2	2	2	4	4	24 24:9 <b>=2,6</b>
4	AU	4	5	3	4	4	5	5	5	2	37 37:9 <b>=4,1</b>
5	AMA	5	4	5	5	5	5	5	5	4	43 43:9 <b>=4,7</b>
6	BCM	4	2	2	2	3	2	4	4	5	28 28:9 <b>=3,1</b>
7	DTS	3	2	3	3	3	3	3	3	2	25 25:9 <b>=2,7</b>
8	EKC	5	4	5	4	4	4	4	4	2	36 36:9 <b>=4</b>
9	EK	2	2	1	2	3	2	3	2	2	19 19:9

											=2,1
10	FRFD	2	4	4	2	4	2	4	2	2	26 26:9 = 2,8
11	GFS	2	1	1	1	1	1	1	1	2	11 11:9 =1,2
12	GKR	2	2	2	2	2	1	2	2	2	17 17:9 =1,8
13	JBLR	2	3	3	3	2	3	3	3	2	24 24:9 =2,6
14	MNSS	2	2	2	1	2	2	1	1	1	14 14:9 =1,5
15	MES	2	3	4	2	3	2	3	1	2	22 22:9 =2,4
16	MAW	2	4	2	1	2	2	2	2	2	19

											19:9 =2,1
17	MEK	5	5	4	5	5	5	5	5	4	43 43:9 =4,7
18	MAP	2	3	2	2	2	2	2	2	2	19 19:9 =2,1
19	MMCW	2	1	3	2	1	3	1	3	2	18 18:9 =2
20	MHCE	2	1	3	1	1	1	1	1	2	13 13:9 =1,4
21	NCNS	2	3	3	2	2	3	3	3	2	23 23:9 =2,5
22	PKE	4	4	3	4	4	5	5	5	5	39 39:9 =4,3

23	LFTS	3	2	2	3	3	3	2	3	2	23 23:9 =2,5
24	VYP	3	1	2	1	1	1	1	1	2	13 13:9 =1,4
25	VIRB	2	4	4	4	3	4	3	3	2	29 29:9 =3,2
26	VME	5	5	3	4	5	4	5	4	5	40 40:9 =4,4
27	VM	2	3	4	4	4	4	3	3	5	32 32:9 = 3,5
28	YYW	5	5	5	5	5	5	5	5	5	45 45:9 =5
29	YDF	5	4	4	5	4	4	5	4	5	40 40:9

											= 4,4
30	RCS	4	4	2	5	2	3	4	4	5	33 33:9 = 3,6
Total		91	93	87	83	84	86	90	88	85	787
Nilai rata-rata		91 : 30 = 3,03	93 : 30 = 3,1	87 : 30 = 2,9	83 : 30 = 2,1	84 : 30 = 2,8	86 : 30 = 2,86	90 : 30 = 3	88 : 30 2,93	85 : 30 2,83	25,55

Sumber data : Hasil kuesioner responden.

Keterangan: Sangat Sering = 5, Sering = 4, Kadang-kadang = 3, Pernah = 2, Tidak Pernah = 1.

**Keterangan nama responden:**

1. **AAM : Antonius Aolit Marselo** ( 7 tahun, jenis kelamin laki-laki)
2. **AWS: Aprilia Wulandari Sina** (12 tahun, jenis kelamin perempuan)
3. **AMS: Aprilia Miranti Sina** (12 tahun, jenis kelamin perempuan)
4. **AU: Aurelius** (12 tahun, jenis kelamin laki-laki)
5. **AMA: Ama** (12 tahun, jenis kelamin laki-laki)
6. **BCM: Bernadetha Clarisa Mihor** (12 tahun, jenis kelamin perempuan)
7. **DTS: Dhiva Talya Sine** (11 tahun, jenis kelamin perempuan)

8. **EKC: Evodius Krisantus Credo** (12 tahun, jenis kelamin laki-laki)
9. **EK: Egenius Kelan** (10 tahun, jenis kelamin laki-laki)
10. **FRD: Fransiskus Regis Djalong** (10 tahun, jenis kelamin laki-laki).
11. **GFS: Glen Farelino Sine** (9 tahun, jenis kelamin laki-laki).
12. **GKR: Gratia Kasih Raja** (7 tahun, jenis kelamin perempuan).
13. **JBLR: Justin Bolle Laga Rae** (8 tahun, jenis kelamin laki-laki).
14. **MNSS: Maria Nedita Soge Sajo** (10 tahun, jenis kelamin perempuan).
15. **MES: Maria Elvina Soge** (9 tahun, perempuan).
16. **MAW: Maria Apriliani Wulandari** (9 tahun, jenis kelamin perempuan).
17. **MEK: Maria Elvania Kareja** (8 tahun, jenis kelamin perempuan).
18. **MAP: Michael Alfredo Poin** (12 tahun, jenis kelamin laki-laki)
19. **MMCW: Michael Marco Carmelo Wera** (9 tahun, jenis kelamin laki-laki)
20. **MHCE: Maria Herlina Crista Elsa** (10 tahun, jenis kelamin perempuan).
21. **NCNS: Nikolas Cornelio Neomega Saputrah** (6 tahun, jenis kelamin laki-laki).
22. **PK: Pricilia Kelan** (11 tahun, jenis kelamin perempuan).
23. **LFTS: Leonardo Fortunatus Tri Saputrah** (11 tahun, jenis kelamin laki-laki).
24. **VYP: Veronica Yuliana Putri** (10 tahun, jenis kelamin perempuan).
25. **VIRB: Vanesya Iriby Raditia Bolle** (6 tahun, jenis kelamin perempuan).
26. **VME: Virginia Mazmuria Ega** (12 tahun, jenis kelamin perempuan).
27. **VM: Virjino Mazmurio** (11 tahun, jenis kelamin laki-laki).
28. **YYW: Yesika Yosefina Wele** (11 tahun, jenis kelamin perempuan).

29. **YDF: Yosep De Fino** (12 tahun, jenis kelamin laki-laki).
30. **RJS: Richarad Junior Sine** (11 tahun, jenis kelamin laki-laki)

Tabel 4.2

Pengaruh *game online* terhadap perkembangan social pada anak

No	Pertanyaan dan Jawaban Responden		T
----	----------------------------------	--	---

	Nama Responden	Saya lebih focus pada <i>game online</i> tanpa memperdulikan lagi orang yang ada di sekitar.	Saya lebih suka bermain <i>game online</i> dibanding beraktivitas dengan keluarga dan teman-teman.	Saya mengabaikan teman saya yang mengajak berbicara saat saya sedang bermain <i>game online</i> .	Saya selalu ingin bermain <i>game online</i> dengan teman-teman saya daripada bermain sendiri.	Saya lebih suka bermain <i>game online</i> dengan teman-teman yang aktif dalam bermain <i>game online</i>	Saya lebih suka berinteraksi dengan teman-teman dalam <i>game online</i> .	Saya lebih memilih bermain <i>game online</i> daripada bermain secara fisik bersama dengan teman-teman sebaya.	Saya lebih merasa nyaman pada saat bermain <i>game online</i> daripada permainan yang membutuhkan tenaga seperti olahraga, memasak, tembak-tembakan, petak umpat dan permainan tradisional lainnya.	Pada saat saya sedang bermain <i>game online</i> di dalam rumah saya tidak mau berkomunikasi dengan orangtua, kakak, dan semua orang yang ada dalam rumah.	Di lingkungan sekolah saya lebih memilih bermain <i>game online</i> sendirian daripada bercerita bersama dengan teman-teman ataupun jajan bersama dengan teman-teman.	
1	AAM	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
2	AWS	3	2	1	1	1	1	1	1	1	3	11

3	AMS	2	1	2	2	2	2	2	4	4	4	25
4	AU	3	2	3	4	4	3	5	5	2	2	3
5	AMA	4	3	2	5	4	3	4	5	4	2	=
6	BCM	4	2	2	2	3	2	4	4	5	2	3
7	DTS	3	2	3	2	3	3	3	3	2	2	=
8	EKC	5	2	2	4	4	4	4	4	2	2	26
9	EK	2	2	1	2	3	2	3	2	4	3	=
												24

													=
10	FRFD	2	4	2	2	4	2	4	2	1	1		24
													=
11	GFS	2	1	1	1	1	1	1	2	3	1		14
													=
12	GKR	2	2	2	2	2	1	2	2	2	1		18
													=
13	JBLR	3	3	3	3	3	3	2	3	1	1		25
													=
14	MNSS	2	2	2	1	2	2	1	1	1	1		19
													=
15	MES	3	3	4	2	3	3	3	3	2	1		27
													=
16	MAW	2	4	2	1	2	2	2	2	3	1		

													23 =
17	MEK	5	2	4	4	4	4	4	5	4	4		40 :
18	MAP	1	3	2	2	2	2	2	2	2	1		19 =
19	MMCW	2	1	3	4	1	3	1	3	4	1		23 =
20	MHCE	2	1	3	1	1	1	1	1	1	1		13 =
21	NCNS	2	3	3	2	2	3	3	3	3	1		25 =
22	PKE	4	2	3	5	4	4	4	5	5	4		40 :

23	LFTS	3	2	2	3	3	3	2	2	2	1	23 =
24	VYP	3	1	2	1	2	1	2	1	3	1	17 =
25	VIRB	2	4	4	4	3	4	3	3	2	2	33 =
26	VME	4	5	3	5	5	4	5	4	4	4	43 =
27	VM	2	3	4	4	4	4	4	4	5	4	38 =
28	YYW	4	5	5	5	4	4	5	4	5	4	40 =
29	YDF	4	2	2	5	3	4	5	4	4	4	38

30	RCS	2	4	5	5	4	4	5	4	2	5	=
Total		83	74	78	85	83	80	88	89	84	65	8
Nilai rata-rata		83:30 = 2,76	74 : 30 = 2,46	78 : 30 = 2,6	85 : 30 = 2,8	83 : 30 = 2,76	80 : 30 = 2,6	88 : 30 = 2,93	89 : 30 = 2,96	84 : 30 = 2,8	65 : 30 = 2,16	5

Sumber data : Hasil kuesioner responden.

Keterangan: Sangat Sering = 5, Sering = 4, Kadang-kadang = 3, Pernah = 2, Tidak Pernah = 1.

Keterangan nama responden sama dengan tabel 4.1.

**Tabel 4.3**

**Bagaimana cara orangtua mengatasi pengaruh terhadap kebiasaan anak dalam bermain *game online*.**

No	Pertanyaan dan Jawaban Responden	Total
----	----------------------------------	-------

	Nama Responden	Saya mengizinkan anak saya untuk bermain <i>game online</i> di dalam rumah. (Positif).	Dengan bermain <i>game online</i> dalam rumah saya biasa mengontrol anak saya (positif)	Dengan bermain <i>game online</i> anak saya bisa belajar bahasa asing misalnya bahasa Inggris (positif)	Saya membiarkan anak saya bermain <i>game online</i> supaya mempunyai banyak teman. (positif)	Anak sering lupa waktu ketika bermain <i>game online</i> . (negatif)	Anak lebih suka terkurung di dalam kamar (negatif).	Pada saat bermain <i>game online</i> anak tidak suka untuk diajak berbicara. (negatif)	Anak lebih suka berinteraksi dengan teman-teman yang ada dalam <i>game online</i> . (negatif)	Anak lebih sering bermain <i>game online</i> daripada bermain dengan teman sebayanya. (negatif)	Anak menghabiskan waktu 2-4 jam perhari atau lebih dari itu dalam bermain <i>game online</i> . (negatif)	
1	AAM	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	12 12:10

												= 1,2
2	AWS	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	12 12:10 = 1,2
3	AMS	2	1	1	1	2	2	2	4	4	4	23 23:10 = 2,3
4	AU	1	1	1	1	4	4	5	5	4	5	31 31:10 = 3,1
5	AMA	4	3	3	1	4	5	4	5	4	4	37 37:10 = 3,7
6	BCM	3	3	1	3	3	2	2	2	2	2	23 23:10 = 2,3
7	DTS	3	1	1	2	3	3	3	3	2	2	23 23:10 = 2,3
8	EKC	5	4	2	4	4	4	4	4	5	5	41

												41:10 = 4,1
9	EK	2	2	3	3	3	2	3	2	1	1	22 22:10 = 2,2
10	FRFD	2	4	2	2	4	2	4	2	1	1	24 24:10 = 2,4
11	GFS	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	12 12:10 = 1,2
12	GKR	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10 10:10 = 1
13	JBLR	3	3	2	3	3	3	2	3	1	1	24 24:10 = 2,4
14	MNSS	1	3	2	1	2	2	1	1	1	1	15 15:10 = 1,5

15	MES	1	1	1	1	3	3	3	3	1	1	18 18:10 = 1,8
16	MAW	2	1	2	1	2	3	3	3	3	1	21 21:10 = 2,1
17	MEK	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	41 41:10 = 4,1
18	MAP	1	3	2	2	2	2	2	2	2	1	19 19:10 = 1,9
19	MMCW	2	1	3	2	1	2	1	1	1	1	15 15:10 = 1,5
20	MHCE	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10 10:10 = 1
21	NCNS	2	3	3	2	2	3	3	1	1	1	21 21:10

												= 2,1
22	PKE	4	2	3	5	4	4	4	4	4	4	38 38:10 = 3,8
23	LFTS	2	2	2	1	2	3	2	2	2	4	22 22:10 = 2,2
24	VYP	2	1	1	3	1	1	2	1	3	1	16 16:10 = 1,6
25	VIRB	2	4	4	4	3	4	3	3	4	2	33 33:10 = 3,3
26	VME	4	5	4	5	5	4	5	4	4	4	44 44:10 = 4,4
27	VM	2	5	4	4	4	5	4	5	5	4	42 42:10 = 4,2
28	YYW	2	5	5	5	5	4	5	4	5	4	44

												44:10 = 4,4
29	YDF	2	3	2	5	3	4	5	4	5	4	37 37:10 = 3,7
30	RJS	2	4	2	2	2	4	2	2	4	2	26 26:10 = 2,6
Total		68	76	65	72	80	84	83	81	78	69	756
Nilai rata-rata		68 : 30 = 2, 26	76 : 30 = 2,53	65 : 30 = 2,16	72 : 30 = 2,4	80 : 30 = 2,6	84 : 30 = 2,8	83 : 30 = 2,76	81 : 30 = 2,7	78 : 30 = 2,6	69 : 30 = 2,3	25,11

Sumber data : Hasil kuesioner responden.

Keterangan: Sangat Sering = 5, Sering = 4, Kadang-kadang = 3, Pernah = 2, Tidak Pernah = 1.

Keterangan nama responden sama dengan tabel 4.1