

**PROGRAM STUDI DIPLOMA III KEPERAWATAN
UNIVERSITAS BHAKTI KENCANA BANDUNG**

TAHUN 2020

ABSTRAK

Berdasarkan perkembangan jaman teknologi internet yang semakin berkembang pesat, salah satu manfaatnya yaitu sebagai sarana hiburan, misalnya untuk bermain menggunakan jaringan internet tersebut dikenal sebagai game online. Terdapat tiga alasan seseorang memainkan permainan berbasis Internet (*online gaming*), antara lain bertujuan untuk bersenang-senang, menghilangkan stres, dan mengisi waktu luang. Tujuan penelitian ini adalah untuk melihat Gambaran Sikap Orang Tua Tentang Game Online Pada Anak Usia 6-12 tahun Di KP. BojongKaso RT 002, RW 001Kec. Cikancung Kab. Bandung. Game online adalah permainan dengan jaringan, dimana interaksi antara satu orang dengan yang lainnya untuk mencapai tujuan. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif, dengan variable Sikap. Populasi dalam penelitian ini adalah orangtua Di KP. BojongKaso RT 002, RW 001Kec. Cikancung Kab. Bandung Tahun 2020 yang berjumlah 67 orantua, dilakukan dengan teknik total *sampling*. Didapatkan sebagian besar responden berada dalam kategori Sikap Orangtua berdasarkan nilai keseluruhan berjumlah 18 orang (26.29%) memiliki sikap favorable, dan 49 orang (73.1%) memiliki sikap unfavorable, Sikap Orangtua berdasarkan nilai kognitif, berjumlah 31 orang (46,3%) memiliki sikap favorable, dan 36 orang (53,7%) memiliki sikap unfavorable, Sikap Orangtua berdasarkan nilai afektif berjumlah 11 orang (16,4%) memiliki sikap favorable, dan 56 orang (83,6%) memiliki sikap unfavorable, dan Sikap orangtua berdasarkan nilai konatif berjumlah 31 orang (46,3%) memiliki sikap favorable, dan 36 oarng (53,7%) memiliki sikap unfavorable.

Kata Kunci : Sikap, Orangtua, Game Online

Sumber : 13 Buku (2012), 2 Jurnal (2012-2017), 3 Website (2010-2018)

ABSTRACT

Based on the development of the era of internet technology which is growing rapidly, one of the benefits is as a means of entertainment, for example to play using the internet network is known as online games. There are three reasons for someone to play Internet-based games (online gaming), which include having fun, relieving stress, and filling spare time. The purpose of this study was to see the description of the attitudes of parents about online games in children aged 6-12 years in KP. BojongKaso RT 002, RW 001Kec. Cikancung Kab. Bandung. Online games are games with networks, where the interaction between one person and another is to achieve the goal. The research method used is descriptive research, with attitude variables. The population in this study were parents in KP. BojongKaso RT 002, RW 001Kec. Cikancung Kab. Bandung in 2020, amounting to 67 parents, was carried out using a total sampling technique. It was found that most of the respondents were in the Parent Attitude category based on the overall value of 18 people (26.29%) having favorable attitudes, and 49 people (73.1%) having unfavorable attitudes, Parents' Attitudes based on cognitive values, totaling 31 people (46.3%) had a favorable attitude, and 36 people (53.7%) have an unfavorable attitude, 11 people (16.4%) have favorable attitudes, and 56 people (83.6%) have unfavorable attitudes, and parental attitudes. Based on the conative value, 31 people (46.3%) have a favorable attitude, and 36 people (53.7%) have an unfavorable attitude.

Keywords: Attitudes, Parents, Online Games

Source: 13 Books (2012), 2 Journals (2012-2017), 3 Websites (2010-2018)