

GAMBARAN SIKAP ORANG TUA TENTANG GAME ONLINE PADA ANAK USIA SD (6-12 Tahun) DI KAMPUNG BOJONGKASO, RW 01, DESA CIHANYIR, KECAMATAN CIKANCUNG, KABUPATEN BANDUNG TAHUN 2020

KARYA TULIS ILMIAH

Diajukan Sebagai Satu Syarat Untuk Menyelesaikan

Program Studi Diploma III Keperawatan



Rofy Muharam Cahyana

4180170102

PROGRAM STUDI DIPLOMA III FAKULTAS KEPERAWATAN

UNIVERSITAS BHAKTI KENCANA BANDUNG

2020

LEMBAR PERSETUJUAN

JUDUL :

**GAMBARAN SIKAP ORANG TUA TENTANG GAME ONLINE PADA ANAK USIA
SD (6-12 Tahun) DI KAMPUNG BOJONGKASO, RW 01, DESA CIHANYIR,
KECAMATAN CIKANCUNG, KABUPATEN BANDUNG**

NAMA : ROFY MUHARAM CAHYANA

NIM : 4180170102

Telah Disetujui Untuk diajukan Pada Sidang Akhir
Pada Program Studi Diploma III Keperawatan
Fakultas Keperawatan
Universitas Bhakti Kencana Bandung

Menyetujui :

Pembimbing 1



Dedi Mulyadi, S.Pd.,S.KM.,S.Kep.,M.H,Kes

pembimbing 2



Hikmat AMK,S.Pd.,MM

..

LEMBAR PENGESAHAN

Karya Tulis Ini Telah dipertahankan dan telah diperbaiki sesuai dengan masukan Para Dewan
Penguji Karya Tulis Ilmiah Program Studi

Diploma III Fakultas Keperawatan Universitas Bhakti

Kencana Bandung

Akademi Keperawatan Bhakti Kencana

Pada Tanggal 08 September 2020

Mengesahkan

Program Diploma III

Akademi Keperawatan Bhakti Kencana Bandung

Penguji I



H. Manaf, B.Sc., S.Pd., MM

Penguji II



Widyawati, S.Kp

Universitas Bhakti Kencana

Dekan Fakultas Keperawatan,



Rd. Siti Jundiah, S.kp., M.kep

PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Rofy Muaharam Cahyana

NPM : 4180170102

Fakultas : Keperawatan

Prodi : Diploma III Keperawatan

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa penelitian saya yang berjudul: **KARYA TULIS ILMIAH : Gambaran Sikap Orang Tua Tentang Game Online Pada Anak Usia (6-12 Tahun) di Kampung Bojongkaso, RW 01, Desa Cihanyir, kecamatan cikancung, kabupaten Bandung.**

Bebas dari plagiarisme dan bukan hasil karya oranglain. Apabila dikemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian dari penelitian dan karya ilmiah tersebut terdapat indikasi plagiarisme, saya **bersedia menerima sanksi** sesuai dengan ketentuan yang berlaku. Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan dari siapa pun juga dan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bandung, 26 September 2020

Yang membuat pernyataan,



Rofy Muaharam Cahyana

Pembimbing II

Hikmat, AMK, S.Pd., MM

Pembimbing I

Dedi Mulyadi, S.Pd., S.KM., S.Kep., M.H., Kes

**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)

DIPLOMA III NURSING STUDY PROGRAM
UNIVERSITY OF BHAKTI KENCANA BANDUNG
IN 2020

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)

PERNYATAAN

Saya yang menyatakan bahwa Karya Tulis Ilmiah yang berjudul “ Gambaran Sikap Orang Tua Tentang Game Online Pada Anak Usia SD (6-12 tahun) di Kampung Bojongkaso, RW 01, Desa Cihanyir, Kecamatan Cikancung, Kibupaten Bandung” ini sepenuhnya karya tulis sendiri. Tidak ada bagian didalamnya yang merupakan plagiat dari karya orang lain dan saya tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan dengan cara – cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku dalam masyarakat keilmuan.

Atas pernyataan ini saya siap menerima risiko atau sanksi yang dijatuhkan kepada saya bila kemudian hari ditemukan pelanggaran etika keilmuan dalam karya saya ini, atau klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, Juni 2020

Yang Membuat Pernyataan

Rofy Muharam Cahyana

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Puji syukur peneliti ucapkan kepada Allah SWT karena atas rahmat dan karunia-Nya peneliti dapat menyelesaikan Proposal Karya Tulis Ilmiah yang berjudul "Gambaran Sikap Orang Tua Tentang Game Online pada Anak Usia (6-12) Di Andir Wetan Ujung Berung Tahun 2020" sebagai salah satu persyaratan akademik dalam menyelesaikan pendidikan pada Program Studi Diploma III Keperawatan fakultas keperawatan Universitas Bhakti Kencana Bandung.

Dengan selesainya penyusunan Proposal Karya Tulis Ilmiah ini peneliti menyampaikan secara khusus penghargaan yang setinggi-tingginya dan ucapkan terima kasih kepada:

1. H. Mulyana, S.H.,M.Pd.,M.H.Kes Selaku Ketua Yayasan PPKM Bhakti Kencana Bandung.
2. Dr. Entris Sutrisno, S.Farm Apt.,M.H.Kes Selaku Rektor Universitas Bhakti Kencana Bandung.
3. Rd. Siti Jundiah, S.Kp.,M.Kep Selaku Dekan Fakultas Keperawatan Universitas Bhakti Kencana Bandung.
4. Dede Nur Aziz Muslim, S.Kep Ners.,M.Kep Selaku Ketua Program Studi Diploma III Keperawatan Fakultas Keperawatan Bhakti Kencana Bandung.
5. Dedi Mulyadi, S.Pd.,S.KM.,S.Kep.,M.H.Kes Selaku Pembimbing 1 yang telah banyak memberi dukungan dan nasihat.

6. Hikmat, AMK.,S.Pd.,MM Selaku Pembimbing 2 yang telah banyak memberi dukungan dan nasihat.
7. Hikmat, AMK.,S.Pd.,MM Selaku Wali Kelas 3C yang telah memberikan motivasi selama penulis melaksanakan pendidikan di Universitas Bhakti Kencana Bandung.
8. Seluruh Dosen dan Staf karyawan Universitas Bhakti Kencana Bandung.
9. Untuk orang tuaku & kakaku (Ibu alm Hj,Imas Susilawati AMd,keb Ayah H,Agus Cahyana AMK & Irwan syaeful malik AMD,kep) yang telah memberikan semangat dan mendoakan penulis setiap saat sehingga dapat menyelesaikan makalah ini dengan baik.
10. Teruntuk sahabatku widyan fauzy, asep somipan, fahmi agam maulana, eka husen fauzian, giri bagaskara, (KAUM UNGGUL) yang menemani penulis dari awal sampai akhir dengan ketulusannya selalu memberikan perhatian, dukungan, doa dan semangat sehingga penulis bisa menyelesaikan Karya Tulis Ilmiah ini.
11. Untuk teman-teman terdekat (Fahmi Agam, Giri Bagaskara, Asep Somipan, Eka husen, Widyan fauzy, Akbar Maulana, Siti elprida) selalu memberi support dan dukungan.
12. Terimakasih kepada Pipin Alpin yang selalu memberi motivasi dan dukungan selalu dari awal sampai akhir dalam pembuatan karya tulis ilmiah
13. Teman-teman sebimbingan Karya Tulis Ilmiah yang memberi support dan dukungan dalam mengerjakan Karya Tulis.
14. Terimakasih juga untuk team eks ABK FUTSAL – UBK FUTSAL 2019, UKM FUTSAL BHAKTI KENCANA atas doa dan dukungannya dalam melaksanakan

pembuatan Karya Tulis Ilmiah.

15. Untuk teman-teman 3C dan seangkatan XXIV Prodi DIII Keperawatan yang tidak bisa penulis ucapkan satu persatu terima kasih atas doa dan supportnya dalam penyelesaian Karya Tulis Ilmiah ini tepat pada waktunya.

Semoga amal dan kebaikan yang diberikan kepada penulis senantiasa mengalir menjadi catatan amal shaleh dan kelak akan mendapatkan balasan dari Allah SWT amin.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan proposal ini masih terdapat kekurangan. Oleh karena itu kritik dan saran sangat penulis harapkan, semoga proposal ini dapat bermanfaat bagi semua pihak terutama rekan-rekan mahasiswa Prodi DIII Keperawatan Universitas Bhakti Kencana Bandung dan pembaca pada umumnya.

Bandung, Mei 2020

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR BAGAN	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1

1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan	4
1.3.1 Tujuan Umum	4
1.3.2 Tujuan Khusus	4
1.4 manfaat penelitian	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Konsep Sikap	5
2.1.1 Definisi Sikap	5
2.1.2 Faktor Pembentuk Sikap	7
2.1.3 Aspek – Aspek Sikap	8
2.1.4 Sifat Sikap	10
2.1.5 Fungsi Sikap	10
2.2 Konsep Orang Tua	13
2.2.1 Peran Orang Tua	13
2.3 Konsep Anak	15
2.3.1 Perkembangan Anak Usia Sekolah	18
2.4 Konsep Game Online	21
2.4.1 Pengertian Game Online	21
2.4.2 Dampak Game Online	21

2.4.3 Pengaruh Game Online Terhadap Pendidikan	24
2.4.4 Pengaruh Game Online Bagi Kesehatan	28
2.4.5 Cara Penanganan Game Online	30
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	30
3.1 Rancangan Penelitian	30
3.2 Paradigma Penelitian	30
3.3 Kerangka Konsep Penelitian	31
3.4 Variabel Penelitian	35
3.5 Definisi Konsep dan Definisi Oprasional	35
3.5.1 Definisi Konseptual dan Definisi Oprasional	36
3.6 Populasi dan Sampel	37
3.6.1 populasi	37
3.6.2 Sampel	37
3.7 Pengumpulan Data	37
3.7.1 Instrumen Penelitian	37
3.7.2 Uji Validitas dan Rehabilitas	38
3.7.3 Teknik Pengumpulan Data	40
3.8 Langkah – langkah Penlitian	42
3.8.1 Tahap Persiapan	43

3.8.2 Tahap Pelaksanaan	43
3.8.3 Tahap Akhir Penelitian	43
3.9 Pengolahan Data dan Analisa Data	43
3.9.1 Pengolahan Data	41
3.9.2 Analisa Data	42
3.10 Etika Penelitian	43
3.11 Tempat dan Waktu Penelitian	45
3.11.1 Waktu	46
3.11.2 Tempat Penelitian	46
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	47
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	60
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

3.1 Kerangka Konsep	34
---------------------------	----

DAFTAR BAGAN

3.1 Bagan Definisi Oprasional	37
-------------------------------------	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Surat Izin Penelitian

Lampiran 2 : Surat Persetujuan Menjadi Responden

Lampiran 3 : Kuesioner Penelitian

Lampiran 4 : Jadwal Penelitian

Lampiran 5 : Format Bimbingan

Lampiran 6 : Riwayat Hidup

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Game online adalah permainan dengan jaringan, dimana interaksi antara satu orang dengan yang lainnya untuk mencapai tujuan, melaksanakan misi, dan meraih nilai tertinggi dalam dunia virtual Samuel (2010).

Pada zaman modern sekarang ini, dunia tengah dilanda perkembangan dalam bidang ilmu teknologi. Perkembangan ilmu dan teknologi yang semakin pesat ternyata membawa perubahan. Salah satu hasil dari perkembangan teknologi adalah internet. Seiring dengan perkembangan jaman teknologi internet semakin berkembang pesat, salah satu manfaatnya yaitu sebagai sarana hiburan, misalnya untuk bermain. Game online dengan menggunakan jaringan internet tersebut. Setiap anak tidak terlepas dari kegiatan bermain, bentuk permainannya pun bermacam-macam mulai dari yang tradisional yang sifatnya turun temurun. Saat ini sudah banyak jutaan anak dan remaja masuk ke dalam kehidupan dunia maya di internet.

Menurut Organisasi Kesehatan Dunia atau world health organizations (WHO) menetapkan Kecanduan game atau game disorder ke dalam versi terbaru International Statistical Classification of Diseases (ICD) sebagai penyakit gangguan mental untuk pertama

kalinya. Terdapat tiga alasan seseorang memainkan permainan berbasis Internet (online gaming), antara lain bertujuan untuk bersenang-senang, menghilangkan stres, dan mengisi waktu luang (Kemenkes, 2018).

Jumlah pemain game online di Indonesia terus mengalami pertumbuhan, setiap tahun jumlah pemain game naik sekitar 33% dari tahun 2010. Pada tahun 2011 pengguna game online mencapai 6,5 juta orang, dari semula berjumlah 6 juta pengguna pada tahun 2010 (Giandi, Mustikasari, Suprpto, 2012:7).

Prevalensi kecanduan game dengan mengambil sampel di Manado, Medan, Pontianak, dan Yogyakarta. Menemukan data bahwa ada 45,3% dari 3.264 sikap orang tua tentang game online pada anak sekolah yang bermain game online selama sebulan terakhir dan tidak berniat untuk berhenti (Jap, Tiatri, Jaya dan Suteja, 2013).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian sikap orangtua didapatkan hasil sebanyak 28 orang (55%) menunjukkan sikap positif, dan sebagian kecil 23 orang (45%) menunjukkan sikap negatif, Maka gambaran penelitian ini sebagian besar dari responden sikap orangtua tentang game online pada anak usia (6-10 tahun) Jatinanggor 2017.

Studi pendahuluan yang dilakukan peneliti pada tanggal 08 Maret 2020 di Andir Wetan dengan cara wawancara terhadap 30 orang tua “mengatakan bahwa mereka kurang menyikapi tentang bahaya game

online” dan 10 orang tua “mengatakan bahwa mereka tahu tentang bahaya game online” Berdasarkan fenomena diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian di Kampung Bojongkaso, RW 01, Desa Cihanyir, kecamatan cikancung, kabupaten Bandung. Menurut Berkowitz dalam Saifuddin Azwar (2013:5) menyatakan bahwa “sikap seseorang terhadap suatu objek adalah perasaan mendukung atau memihak, maupun perasaan tidak mendukung atau memihak, pada objek tersebut”.

Berdasarkan fenomena diatas peneliti tertarik meneliti tentang “Gambaran Sikap Orang Tua Tentang Game Online Pada Anak usia SD (6-10 tahun) di Kampung Bojongkaso, RW 01, Desa Cihanyir, kecamatan cikancung, kabupaten Bandung.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan Latar Belakang yang telah diuraikan diatas, maka permasalahan dalam penelitian ini “Gambaran Sikap Orang Tua Tentang Game Online Pada anak usia SD (6-12 tahun) di Kampung Bojongkaso, RW 01, Desa Cihanyir, kecamatan cikancung, kabupaten Bandung.

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui Gambaran Sikap Orang

Tua Tentang Game Online Pada Anak Usia (6-12 Tahun) di Kampung Bojongkaso, RW 01, Desa Cihanyir, kecamatan cikancung, kabupaten Bandung.

1.3.2 Tujuan Khusus

- a. Untuk mengidentifikasi sikap orang tua tentang game online berdasarkan aspek kognitif di Kampung Bojongkaso, RW 01, Desa Cihanyir, kecamatan cikancung, kabupaten Bandung..
- b. Untuk mengidentifikasi sikap orang tua tentang game online berdasarkan aspek afektif di Kampung Bojongkaso, RW 01, Desa Cihanyir, kecamatan cikancung, kabupaten Bandung. .
- c. Untuk mengidentifikasi sikap orang tua tentang game online berdasarkan aspek konatif di Kampung Bojongkaso, RW 01, Desa Cihanyir, kecamatan cikancung, kabupaten Bandung.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan menambah wawasan dan informasi terhadap perkembangan dunia ilmu keperawatan khususnya ilmu keperawatan anak tentang bahaya game online.

1.4.2 Manfaat Praktis

- 1) Bagi Akademi Keperawatan Bhakti Kencana

Diharapkan penelitian ini dapat menambah bahan bacaan tentang bahaya game online dan sebagai literature untuk peneliti selanjutnya.

2) Bagi Kampung Bojongkaso

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber informasi yang bermanfaat, serta menambah wawasan dan sikap orang tua di Andir Wetan.

3) Penelitian Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi data dasar untuk penelitian selanjutnya tentang factor-faktor yang berhubungan dengan bahaya game online.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Konsep Sikap

2.1.1 Definisi Sikap

Sikap merupakan evaluasi atau reaksi perasaan. Sikap seseorang terhadap suatu objek adalah perasaan mendukung atau memihak maupun perasaan tidak mendukung atau tidak memihak pada objek tersebut Berkowiz dalam Azwar, 2013.

Seorang individu sangat erat hubungannya dengan sikapnya masing-

masing sebagai ciri pribadinya. Sikap pada umumnya sering diartikan sebagai suatu tindakan yang dilakukan individu untuk memberikan tanggapan pada suatu hal. Pengertian sikap diartikan sebagai suatu reaksi atau respon yang muncul dari seseorang individu terhadap objek yang kemudian memunculkan perilaku individu terhadap objek tersebut dengan cara-cara tertentu Saifudin Azwar (2010) .

Sikap atau yang dikenal sebagai attitude, merupakan hal utama yang paling terlihat berbeda di setiap masing-masing individu ataupun negara. Tak jarang setiap negara memiliki ciri khas sikapnya masing-masing, sebagai Negara yang mengadopsi budaya timur Indonesia dikenal sebagai warga Negara yang memiliki sikap ramah serta sopan dan juga santun Sri Utami Rahayuningsih (2014).

Sikap merupakan suatu proses penilaian yang dilakukan oleh seorang individu terhadap suatu objek. Objek yang disikapi individu dapat berupa benda, manusia atau informasi. sikap adalah suatu reaksi atau respon berupa penilaian yang muncul dari seorang individu terhadap suatu objek. Sikap juga dapat dikatakan sebagai suatu perwujudan adanya kesadaran terhadap lingkungannya. Proses yang mengawali terbentuknya sikap adalah adanya objek disekitar individu memberikan stimulus yang kemudian mengenai alat indra individu, informasi yang yang ditangkap mengenai objek kemudian diproses di dalam otak dan memunculkan suatu reaksi. Penilaian yang muncul, positif atau negatif dipengaruhi oleh informasi sebelumnya, atau

pengalaman pribadi individu Sarlito dan Eko (2011).

Sikap atau attitude sebagai suatu reaksi pandangan atau perasaan seorang individu terhadap objek tertentu. Walaupun objeknya sama, namun tidak semua individu mempunyai sikap yang sama, hal itu dapat dipengaruhi oleh keadaan individu, pengalaman, informasi dan kebutuhan masing-masing individu berbeda. Sikap seseorang terhadap objek akan membentuk perilaku individu terhadap objek Gerungan (2016).

Sikap seseorang tentang suatu objek mengandung dua aspek yaitu aspek positif dan aspek negatif, Kedua aspek ini yang akan menentukan sikap seseorang, semakin banyak aspek positif dan objek yang diketahui maka akan menimbulkan sikap makin positif terhadap objek tertentu. Menurut teori WHO (World Health Organization) yang diikuti oleh Saifudin Azwar (2010) salah satu bentuk objek kesehatan dapat dijabarkan oleh sikap yang diperoleh dari pengalaman sendiri (A. Wawan dan Dewi M, 2010 : 7).

Berdasarkan beberapa pendapat ahli mengenai sikap, maka dapat disimpulkan bahwa sikap adalah suatu reaksi atau respon berupa penilaian yang muncul dari seorang individu terhadap suatu objek. Sikap juga dapat dikatakan sebagai suatu perwujudan adanya kesadaran terhadap lingkungannya. Proses yang mengawali terbentuknya sikap adalah adanya objek disekitar individu memberikan

stimulus yang kemudian mengenai alat indra individu, informasi yang yang ditangkap mengenai objek kemudian diproses di dalam otak dan memunculkan suatu reaksi. Penilaian yang muncul, positif atau negatif dipengaruhi oleh informasi sebelumnya, atau pengalaman pribadi individu.

2.1.2 Faktor – Faktor Pembentuk sikap

Menurut Azwar (2013:17) faktor-faktor yang mempengaruhi sikap terhadap objek sikap antara lain:

1) Pengalaman pribadi Untuk dapat menjadi dasar pembentukan sikap, pengalaman ini haruslah meninggalkan kesan yang kuat. Karena itu, sikap akan lebih mudah terbentuk apabila pengalaman pribadi tersebut terjadi dalam situasi yang melibatkan faktor emosional.

2) Pengaruh orang lain yang dianggap penting

Pada umumnya, individu cenderung untuk memiliki sikap yang konformis atau searah dengan sikap orang yang dianggap penting. Kecenderungan ini antara lain dimotivasi oleh keinginan untuk berafiliasi dan keinginan untuk menghindari konflik dengan orang yang dianggap penting tersebut.

3) Pengaruh kebudayaan

Tanpa disadari kebudayaan telah menanamkan garis pengaruh sikap kita terhadap berbagai masalah. Kebudayaan telah mewarnai

sikap anggota masyarakatnya, karna kebudayaanlah yang memberi corak pengalaman individu-individu masyarakat asuhannya.

4) Media massa

Dalam pemberitaan surat kabar maupun radio atau media komunikasi lainnya, berita yang seharusnya faktual disampaikan secara objektif cenderung dipengaruhi oleh sikap penulisnya, akibatnya berpengaruh terhadap sikap konsumennya.

5) Lembaga pendidikan dan lembaga agama

Konsep moral dan ajaran dari lembaga pendidikan dan lembaga agama sangat menentukan sistem kepercayaan tidaklah mengherankan jika pada gilirannya konsep tersebut mempengaruhi sikap.

6) Faktor emosional

Kadang kala, suatu bentuk sikap merupakan pernyataan yang didasari emosi yang berfungsi sebagai semacam penyaluran frustrasi atau pengalihan bentuk mekanisme pertahanan ego.

2.1.3 Aspek – Aspek Sikap

Saifudin Azwar (2013: 23-28) menjelaskan komponen dalam struktur sikap

yaitu:

1) Komponen kognitif

Suatu kepercayaan dan pemahaman seorang individu pada suatu objek melalui proses melihat, mendengar dan merasakan. Kepercayaan dan pemahaman yang terbentuk memberikan informasi dan pengetahuan mengenai objek tersebut.

2) Komponen afektif

Komponen yang berhubungan dengan permasalahan emosional subjektif individu terhadap sesuatu.

3) Komponen perilaku atau konatif

Kecenderungan berperilaku seorang individu terhadap objek yang dihadapinya.

Sikap individu perlu diketahui arahnya, negatif atau positif. Untuk mengetahui arah sikap manusia dapat dilihat dari komponen-komponen sikap yang muncul dari seorang individu, konsep yang dibentuk oleh tiga komponen yaitu kognitif, afektif dan konatif. Komponen kognitif berisi pemikiran dan ide-ide yang berkenaan dengan objek sikap, misalnya meliputi penilaian, keyakinan, kesan, atribusi, dan tanggapan mengenai objek sikap. Komponen afektif merupakan komponen yang

meliputi perasaan atau emosi seseorang terhadap objek sikap. Komponen afektif pada sikap seseorang dapat dilihat dari perasaan suka, tidak suka, senang atau tidak senang terhadap objek sikap. Sedangkan komponen konatif, dapat dilihat melalui respon subjek yang berupa tindakan atau perbuatan yang dapat diamati Sarlito dan Eko (2015: 154).

Jadi, dapat disimpulkan bahwa komponen sikap mencakup tiga aspek yaitu, komponen kognitif, afektif dan konatif. Komponen kognitif berupa pemahaman, pengetahuan, pandangan dan keyakinan seseorang terhadap objek sikap. Komponen afektif yaitu perasaan senang atau tidak senang terhadap objek sikap. Komponen konatif yaitu kecenderungan bertindak terhadap objek sikap yang menunjukkan intensitas sikap yaitu besar kecilnya intensitas bertindak atau berperilaku seseorang terhadap objek sikap.

2.1.4 Sifat Sikap

Sikap dapat pula bersikap positif dan pula bersikap negatif menurut Purwanto (Maemanah, 2014).

- a. Sikap positif kecenderungan tindakan adalah mendekati, menyenangkan, mengharapkan objek tertentu.
- b. Sikap negatif terdapat kecenderungan untuk menjauhi, menghindari membenci, tidak menyukai obyek tertentu.

2.1.5 Fungsi Sikap

Menurut Baron, Byrne, dan Branscombe (dalam Walgito, 2011), terdapat lima fungsi sikap sebagai berikut.

1) Fungsi pengetahuan

Sikap membantu kita untuk menginterpretasi stimulus baru dan menampilkan respon yang sesuai. Contohnya, karyawan baru harus diberi informasi sebelum masuk kerja, agar selalu ramah dan santun terhadap setiap klien, agar kerja sama bisa lebih maksimal dan terjaga.

2) Fungsi identitas

Sikap terhadap kebangsaan Indonesia (nasionalis) yang kita nilai tinggi, mengekspresikan nilai dan keyakinan serta mengkomunikasikan "siapa kita". Dalam pertemuan resmi antar masyarakat Indonesia dengan luar negeri, orang Indonesia memakai kebaya atau batik untuk mencerminkan budaya dan identitas kita sebagai rakyat Indonesia.

3) Fungsi harga diri

Sikap yang kita miliki mampu menjaga atau meningkatkan harga diri. Misalnya, ketika ada perkumpulan yang mengharuskan kita berhadapan dengan banyak orang, sikap kita harus tetap terjaga

untuk menjaga harga diri.

4) Fungsi pertahanan diri (ego defensive)

Sikap berfungsi melindungi diri dari penilaian negatif tentang diri kita. Misalnya, sikap kita harus tetap ramah terhadap atasan sekalipun kita tidak suka padanya, agar kita tetap terus bekerja di perusahaannya.

5) Fungsi memotivasi kesan (impression motivation)

Sikap berfungsi mengarahkan orang lain untuk memberikan penilaian atau kesan yang positif tentang diri kita. Contohnya, menjaga sikap seperti bahasa tubuh ketika pertama kali masuk ke lingkungan baru agar memberi kesan baik dan positif.

2.2 Konsep Orang tua

Orang tua terdiri dari ayah, ibu serta saudara adik dan kakak. Orang tua atau biasa disebut juga dengan keluarga, atau yang identik dengan orang yang membimbing anak dalam lingkungan keluarga. Meskipun orang tua pada dasarnya dibagi menjadi tiga, yaitu orang tua kandung, orang tua asuh, dan orang tua tiri. Tetapi yang kesemuanya itu dalam bab ini diartikan sebagai keluarga. Orang tua adalah komponen keluarga yang terdiri dari ayah dan ibu, dan merupakan hasil dari

sebuah ikatan perkawinan yang sah yang dapat membentuk sebuah keluarga. Orang tua memiliki tanggung jawab untuk mendidik, mengasuh dan membimbing anak-anaknya untuk mencapai tahapan tertentu yang menghantarkan anak untuk siap dalam kehidupan bermasyarakat (Mansur 2010).

Orang tua merupakan pendidik utama dan pertama bagi anak-anak mereka, karena dari merekalah anak mula-mula menerima pendidikan. Dengan demikian bentuk pertama dari pendidikan terdapat dalam keluarga. Pada umumnya pendidikan dalam rumah tangga itu bukan berpangkal tolak dari kesadaran dan pengertian yang lahir dari pengetahuan mendidik, melainkan karena secara kodrati suasana dan strukturnya memberikan kemungkinan alami membangun situasi pendidikan. Situasi pendidikan itu terwujud berkat adanya pergaulan dan hubungan pengaruh mempengaruhi secara timbal balik antara orang tua dan anak (KBBI 2015).

Pendidikan seorang ibu terhadap anaknya merupakan pendidikan dasar yang tidak dapat diabaikan sama sekali. Maka dari itu, seorang ibu hendaklah seorang yang bijaksana dan pandai mendidik anak-anaknya. Sebagian orang mengatakan kaum ibu adalah pendidik bangsa. Nyatalah betapa berat tugas seorang ibu sebagai pendidik dan pengatur rumah tangga. Baik buruknya pendidikan ibu terhadap anaknya akan berpengaruh besar terhadap perkembangan dan watak anaknya di kemudian hari (M. Ngalim Purwanto, 2010).

Jadi dapat dipahami bahwa orang tua adalah ayah dan ibu yang bertanggung jawab atas pendidikan anak dan segala aspek kehidupannya sejak anak masih kecil hingga mereka dewasa.

2.2.1 Peran Orag Tua

Istilah peranan yaitu bagian atau tugas yang memegang kekuasaan utama yang harus dilaksanakan. Peranan memiliki arti sebagai fungsi maupun kedudukan (status). Peranan dapat dikatakan sebagai perilaku atau lembaga yang pada penyesuaian daripada suatu proses yang terjadi. Peranan dapat diartikan pula sebagai sesuatu yang menjadi bagian atau yang memegang pimpinan terutama dalam terjadinya sesuatu hal. Ada juga yang merumuskan lain, bahwa peranan berarti bagian yang dimainkan, tugas kewajiban pekerjaan. Selanjutnya bahwa peran berarti bagian yang harus dilakukan di dalam suatu kegiatan. mempunyai arti penting sebagai struktur sosial, yang, dalam hal ini lebih mengacu pada penyesuaian daripada suatu proses yang terjadi.

Peran orang tua merupakan cara yang digunakan oleh orang tua berkaitan dengan pandangan mengenai tugas yang harus dijalankan dalam mengasuh anak, Lestari (2012:153)

Orang tua memiliki kewajiban dan tanggung jawab untuk mengasuh, memelihara, mendidik, dan melindungi anak, Hadi (2016:102).

Berdasarkan pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa peran orang tua yaitu cara yang digunakan oleh orang tua atau keluarga

dalam menjalankan tugas dalam mengasuh, mendidik, melindungi, dan mempersiapkan anak dalam keidupan bermasyarakat. Peran orang tua sangat penting dalam perkembangan anak baik dari aspek kognitif, efektif dan psikomotor. Selain itu peran orang tua juga sangat penting dalam keluarga.

Pada kebanyakan keluarga, ibulah yang memegang peranan yang terpenting terhadap anak-anaknya. Sejak anak itu dilahirkan, ibulah yang selalu di sampingnya. Ibulah yang memberi makan dan minum, memelihara, dan selalu bercampur gaul dengan anak-anak. Itulah sebabnya kebanyakan anak lebih cinta kepada ibunya daripada anggota keluarga lainnya.

Berikut ini penjelasan dari peran orang tua :

- 1) Pendidik : pendidik pertama dan utama adalah orang tua dengan mengupayakan perkembangan seluruh potensi anak, baik potensi afektif, kognitif dan potensi psikomotor.
- 2) Pendorong (motivasi) : daya penggerak atau pendorong untuk melakukan sesuatu. Orang tua berperan menumbuhkan motivasi anak.
- 3) Fasilitator: orang tua menyediakan berbagai fasilitas belajar seperti tempat belajar, meja, kursi, penerangan, buku, alat tulis, dan lain-lain.

- 4) Pembimbing: sebagai orang tua tidak hanya berkewajiban memberikan fasilitas, akan tetapi orang tua juga harus memberikan bimbingan secara berkelanjutan.

Selain keempat peran orang tua yang dijelaskan diatas, hal yang harus diperhatikan oleh orang tua yaitu perkembangan moral anak. sikap yang perlu diperhatikan orang tua yaitu "konsisten dalam mendidik dan mengajar anak, sikap orang tua dalam keluarga, penghayatan orang tua akan agama yang dianutnya, dan sikap konsekuen orang tua dalam mendisiplinkan anaknya". Orang tua harus memberikan contoh yang baik bagi anaknya. Adanya ketidaksesuaian antara yang orang tua ajarkan terhadap anak dengan apa yang dilihat anak dari keseharian orang tuanya, maka hal itu akan membuat anak berpikir untuk tidak melakukan apa yang diajarkan orang tua Menurut Gunarsa (2011:62).

2.3 Konsep Anak

Usia sekolah adalah anak pada usia 6-12 tahun, yang artinya sekolah menjadi pengalaman inti anak. Periode ketika anak-anak dianggap mulai bertanggung jawab atas perilakunya sendiri dalam hubungan dengan orang tua mereka, teman sebaya, dan orang lainnya. Usia sekolah merupakan masa anak memperoleh dasar-dasar

pengetahuan untuk keberhasilan penyesuaian diri pada kehidupan dewasa dan memperoleh keterampilan tertentu (Wong, 2010).

2.3.1 Ciri – Ciri Anak Usia Sekolah

Hurlock (2012) mengatakan orang tua, pendidik, dan ahli psikologis memberikan berbagai label kepada periode ini dan label-label itu mencerminkan ciri-ciri penting dari periode anak usia sekolah, yaitu sebagai berikut :

1) Label yang digunakan oleh orang tua

Bagi banyak orang tua akhir masa kanak-kanak merupakan usia yang menyulitkan, suatu masa dimana anak tidak mau lagi menuruti perintah dan dimana ia lebih banyak dipengaruhi oleh teman-teman sebaya daripada oleh orang tua dan anggota kelompok lain. Karena kebanyakan anak, terutama laki-laki, kurang memperhatikan dan tidak bertanggung jawab terhadap pakaian dan benda-benda miliknya sendiri, maka orang tua memandang periode ini sebagai usia tidak rapih, suatu masa dimana anak cenderung tidak memperdulikan dan ceroboh dalam penampilan, dan kamarnya sangat berantakan.

Dalam keluarga yang terdiri dari anak laki-laki dan perempuan, sudah sering bila terjadi pertengkaran antara anak laki-laki dan perempuan. Pola perilaku ini banyak terjadi dalam keluarga sehingga periode ini disebut oleh orang tua sebagai usia bertengkar, suatu masa dimana banyak terjadi pertengkaran antar keluarga dan

suasana rumah yang tidak menyenangkan bagi semua anggota keluarga.

2) Label yang digunakan oleh Para Pendidik

Para pendidik memandang periode ini sebagai periode kritis dalam dorongan berprestasi, suatu masa dimana anak membentuk kebiasaan untuk mencapai sukses, tidak sukses, atau sangat sukses. Pada usia tersebut anak diharapkan memperoleh dasar-dasar pengetahuan yang dianggap penting untuk keberhasilan penyesuaian diri pada kehidupan dewasa, dan mempelajari berbagai keterampilan penting tertentu, baik keterampilan kurikuler maupun ekstra kulikuler.

3) Label yang digunakan Ahli Psikologi

Bagi ahli psikologi, akhir masa kanak-kanak adalah usia berkelompok, suatu masa dimana perhatian utama anak tertuju pada keinginan diterima oleh teman-teman sebaya sebagai anggota kelompok, terutama kelompok yang bergengsi dalam pandangan teman-temannya. Oleh karena itu, anak ingin menyesuaikan dengan standar yang disetujui kelompok dalam penampilan, berbicara, dan perilaku. Keadaan ini disebut oleh ahli psikologi sebagai usia penyesuaian diri.

Anak-anak yang lebih besar bila tidak dihalangi oleh rintangan rintangan lingkungan, oleh kritik, atau cemoohan orang-

orang dewasa atau orang lain, akan mengarahkan tenaga kedalam kegiatan-kegiatan kreatif. Oleh karena itu, ahli psikologi menamakan masa akhir kanak-kanak dengan usia kreatif, suatu masa dalam rentang kehidupan dimana akan ditentukan apakah anak-anak akan menjadi konformis atau pencipta karya yang baru dan orisinal.

Akhir masa kanak-kanak seringkali disebut usia bermain oleh ahli psikologi, bukan karena terdapat lebih banyak waktu untuk bermain melainkan karena terdapat tumpang tindih antara ciri-ciri kegiatan bermain anak-anak yang lebih muda dengan ciri-ciri bermain anak-anak remaja. Jadi alasan periode ini disebut sebagai usia bermain adalah karena luasnya minat dan kegiatan bermain dan bukan karena banyaknya waktu untuk bermain.

2.3.2 Perkembangan Anak Usia Sekolah

Perkembangan anak usia sekolah dibagi menjadi perkembangan fisik, kognitif, dan psikososial (Potter & Perry, 2009).

1) Perkembangan Fisik

Kecepatan pertumbuhan pada usia sekolah awal bersifat perlahan dan konsisten sebelum terjadinya lonjakan pertumbuhan pada usia remaja. Anak usia sekolah tampak lebih la dibandingkan anak usia pra sekolah karena perubahan distribusi dan ketebalan lemak.

Peningkatan tinggi badan berkisar 2 inci (5 cm) per tahun, dan

berat badan meningkat sekitar 4 sampai 7 pon (1,8 sampai 3,2 kg) per tahun. Banyak anak yang mengalami peningkatan berat badan dua kali lipat, dan sebagian besar anak perempuan mendahului anak laki-laki dalam penambahan tinggi dan berat badan pada akhir usia sekolah. Pengukuran tinggi dan berat badan tiap tahunnya akan mendeteksi perubahan pertumbuhan yang merupakan gejala timbulnya berbagai penyakit anak.

Anak usia sekolah menjadi lebih terkoordinasi karena dapat mengatur otot besar dan kekuatannya yang meningkat. Sebagian besar melakukan keterampilan mototrik kasar seperti berlari, melompat, menjaga keseimbangan, melempar, dan menangkap saat bermain.

Perubahan fisik lainnya juga terjadi pada masa usia sekolah. Pertumbuhan gigi tampak jelas pada masa ini. Gigi permanen pertama atau gigi sekunder muncul pada usia 6 tahun. Pada usia 12 tahun, anak telah kehilangan seluruh gigi primer dan sebagai gigi permanen telah erupsi.

Seiring pertumbuhan tulang, tampilan dan postur tubuh juga berubah. Postur anak yang sebelumnya sedikit lordosis dengan penonjolan abdomen berubah menjadi lebih tegak. Sangat penting untuk mengevaluasi anak, terutama wanita setelah usia 12 tahun, terhadap adanya scoliosis. Bentuk mata berubah terjadi karena

pertumbuhan tulang. Hal ini akan meningkatkan ketajaman penglihatan menjadi 6/6. Skrining penglihatan dan pendengaran menjadi lebih mudah karena anak telah memahami dan dapat bekerja sama dengan arahan pemeriksaan.

2) Perkembangan Kognitif

Perubahan kognitif memberikan kemampuan untuk berpikir secara logis tentang waktu dan lokasi dan untuk memahami hubungan antara benda dan pikiran. Anak telah dapat membayangkan suatu peristiwa tanpa harus mengalaminya terlebih dahulu. Pikiran anak tidak lagi didominasi oleh persepsi sehingga kemampuan mereka untuk memahami dunia sangat meningkat. Pada usia 7 tahun anak mampu menggunakan simbol untuk melakukan tindakan (aktivitas mental) dalam pikiran dan bukan secara nyata. Mereka mulai menggunakan proses pikir logis dengan materi yang konkret (objek, manusia, dan peristiwa yang dapat disentuh dan dilihat).

Anak usia sekolah menggunakan kognisinya untuk memecahkan masalah. Beberapa orang memiliki kemampuan yang lebih baik dibandingkan lainnya karena bakat intelektual, pendidikan dan pengalaman, namun semua anak dapat meningkatkan keterampilan ini. Mereka yang mampu memecahkan masalah dengan baik serta memiliki karakteristik berikut : pandangan positif

bahwa masalah dapat diselesaikan dengan usaha, memusatkan perhatian pada ketepatan, kemampuan membagi masalah menjadi bagian-bagian pelajaran, dan kemampuan menghindari tebakan saat mencari fakta.

3) Perkembangan Psikososial

Erikson (dalam Potter & Perry, 2009) mengatakan tugas perkembangan pada anak usia sekolah adalah *industry versus inferioritas* (*industry vs inferioritas*). Pada masa ini, anak mencoba memperoleh kompetensi dan keterampilan yang dibutuhkan untuk berfungsi kelak pada usia dewasa. Mereka yang direspon secara positif akan merasakan adanya harga diri. Mereka yang memperoleh kegagalan sering merasa rendah diri atau tidak berharga sehingga dapat mengakibatkan penarikan diri dari sekolah maupun kelompok temannya.

2.4 Konsep Game Online

2.4.1 Pengertian Game Online

Game Online merupakan permainan (*games*) yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin – mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh suatu jaringan (Adam & Rollings, 2010). Game Online merupakan permainan yang dimainkan multi pemain melalui internet. Game Online tidak hanya memberikan hiburan tetapi juga memberikan tantangan yang menarik untuk diselesaikan sehingga individu bermain

game online tanpa memperhitungkan waktu demi mencapai kepuasan. Hal ini menjadikan gamer tidak hanya menjadi pengguna game online tetapi juga dapat menjadi pecandu game online (Pratiwi,2012).

2.4.2 Dampak Game Online

Dampak game online menurut Ayu Rini (2011), antara lain :

1) Dampak Positif

a. Melatih Kemampuan Berbahasa

Saat ini, pasar game masih dikuasai oleh pengembang asing, walaupun saat ini kita masih dapat menemukan pengembang game local. Dengan besarnya pengembang game asing, banyak game yang dikemas menggunakan bahasa inggris. Dengan game berbasis bahasa inggris, secara tidak langsung, seorang anak akan belajar bahasa inggris agar dapat memainkan game tersebut. Ini menjadikan game merupakan sarana belajar sambil bermain.

b. Melatih Logika

Dalam bermain, anak dapat dilatih untuk menggunakan logika, menganalisa masalah serta strategi untuk memecahkan masalah yang dihadapi guna memenangkan game yang sedang dimainkan.

c. Melatih Kemampuan Spasial

Game dapat berperan untuk melatih kecerdasan spasial anak. Dengan berinteraksi dengan gambar dan ruang, seorang anak dapat mengenal dan mengingat sebuah bentuk visual. Sehingga anak terasah untuk mengingat bentuk visual dan ruang dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Kecerdasan spasial juga berhubungan dengan pemecahan masalah.

d. Pengenalan Teknologi

Dengan bermain game, seorang anak secara tidak sadar sedang dalam tahap pengenalan teknologi.

e. Kemampuan Membaca

Dalam memainkan game edukasi, seorang anak secara langsung belajar membaca untuk memainkan sebuah game sehingga seorang anak dapat belajar dengan bermain.

f. Melatih Kerjasama

Game yang memerlukan lebih dari 1 orang dapat melatih tingkat kerjasama dan dalam kehidupan nyata akan mengurangi sifat egois pada diri seorang anak.

g. Stimulasi Otak

Dalam memainkan sebuah game, otak bekerja lebih keras untuk berstrategi dalam memecahkan masalah dalam sebuah permainan. Stimulasi otak ini berperan juga dalam melatih

kemampuan motorik anak.

h. Mengembangkan Imajinasi

Visual yang disajikan dalam sebuah game dharuskan memiliki daya tarik yang tinggi sehingga mampu membuat seorang anak tertarik untuk memainkan. Daya tarik visual yang disajikan ini bermanfaat untuk meningkatkan imajinasi visual seorang anak serta menambah serta membentuk kreatifitas sejak dini.

i. Mengurangi Stres

Tekanan yang didapat dalam belajar di sekolah bisa membuat seorang anak mengalami stres. Dengan bermain game, seorang anak dapat membenamkan diri dan bebas dari tekanan dunia luar untuk sementara waktu.

j. Menimbulkan Rasa Bahagia

Bermain game bisa membuat seseorang bahagia, tentu dengan waktu yang dibatasi agar tidak menjadi candu.

2) Dampak Negatif

a. Malas

Akibat kerajinan bermain game, anak-anak menjadi sering lupa dengan kewajibannya,yaitu belajar,mengerjakan PR, dan melakukan tugas rumah sehari-hari. Setelah lama bermain game ,anak-anak merasa penat dan capek sehingga tidak dapat

melaksanakan tugasnya. Hal ini jika dibiarkan akan menjadi kebiasaan, dan anak menjadi malas dalam segala hal.

b. Berbohong

Sikap anak yang suka berbohong biasanya terkait dengan kegemaran bermain game. Anak-anak cenderung untuk berbohong demi dapat bermain game, misalnya berbohong mengerjakan PR, berbohong meminta uang kepada orang tua, dan lain-lain.

c. Mencuri

Banyak kasus yang terjadi dimana anak-anak mencuri demi mendapatkan apa yang diinginkan termasuk untuk bermain game. Ada anak pula yang mengambil uang orang tuanya atau mengkorupsi uang untuk jatah membeli buku pelajaran dan membelanjakan uang itu untuk membeli game terbaru.

d. Kurang Bergaul

Akibat keseringan bermain game, anak-anak akan menjadi jarang bergaul karena hubungan teman dan keluarga menjadi renggang akibat waktu yang dihabiskan bersama game online.

2.4.3 Pengaruh Game Online Terhadap Pendidikan

Terlalu lama duduk bermain game ternyata cenderung menyebabkan banyak anak mengalami penurunan prestasi di

sekolahnya. Ketika anak-anak kecanduan bermain game, pikiran mereka umumnya gelisah, depresi dan ketakutan, maka nilai-nilai sekolah mereka akan turun. Hal ini diungkapkan oleh professor psikologi Douglas A. Gentile yang menjalankan Media Research Lab di Iowa State University, Amerika Serikat.

Penelitian yang dilakukan terhadap 1.326 anak sekolah usia 7 – 10 tahun oleh professor Douglas menunjukkan bahwa anak – anak yang suka bermain game lama – lama memiliki masalah konsentrasi saat menerima pelajaran. Di samping itu, anak – anak tersebut beresiko menjadi hiperaktif 2 kali lebih tinggi dibandingkan dengan anak yang tidak suka bermain game. Hasil penelitian ini dikaitkan dengan kecenderungan anak yang tidak memperhatikan gurunya saat mengajar di sekolah, karena karena pikiran mereka hanya tertuju pada game favoritnya, lupa mengerjakan PR, dan tidak belajar untuk persiapan ulangan harian, serta buyarnya konsentrasi anak sehingga nilai – nilai sekolah menurun.

Bermain game telah terbukti dapat mempengaruhi psikis anak yang secara langsung maupun tidak langsung berpengaruh juga terhadap prestasinya di sekolah. Pengaruh game online terhadap pendidikan menurut Ayu Rini, (2011), Dampak – dampak tersebut antara lain:

- 1) Anak akan melakukan berbagai cara demi bisa bermain game

,mulai dari berbohong,mencuri,dan bolos sekolah

- 2) Anak – anak yang terbiasa berinteraksi satu arah dengan computer atau handphone akan menjadikan anak tersebut tertutup sehingga sulit mengekspresikan diri ketika berada dilingkungan nyata. Anak –anak seperti ini akan kurang bisa bergaul dengan teman –temannya di sekolah sehingga cenderung menemukan kesulitan saat belajar berkelompok di sekolah.
- 3) Anak yang kecanduan game akan sulit berkonsentrasi pada pelajaran di sekolah karena pikirannya jadi terus menerus tertuju pada game yang sedang ia mainkan.
- 4) Anak –anak yang kecanduan game akan menjadi cuek, acuh tak acuh dan kurang peduli terhadap kewajibannya sebagai anak sekolah. Ia tidak peduli terhadap PRnya ,target prestasi yang harus diraih,dan bahkan jadwal ulangan hariannya.

2.4.4 Pengaruh Game Online Bagi Kesehatan

Menurut Ayu Rini (2011), antara lain :

- 1) Gangguan pada otak :
 - a. Penurunan konsentrasi belajar
 - b. Memicu autisme
 - c. Mengganggu fungsi daya ingat

- d. Atrofi/penyusutan otak
- e. Kelainan neurotransmitter dopamine
- f. Kelainan respon otak
- g. Memicu halusinasiGangguan sirkulasi seperti pusing kepala, migrain atau vertigo

2) Gangguan psikologis :

- a. Kelainan perilaku atau perubahan sikap diri
- b. Mudah cemas, dan frustrasi
- c. Sulit diatur
- d. Kesulitan mengontrol emosi
- e. Insomnia
- f. Anak cenderung agresif dan bahkan agitatif
- g. Sering berbohong dan pintar memanipulasi keadaanKesulitan dalam bersosialisasi
- h. Tidak mampu menjalankan kewajibanya dengan baik seperti sekolah, kuliah atau bekerja.
- i. Kesulitan menilai realitas atau berpikir sehat

3) Gangguan pada mata :

- a. Mata merah dan mudah berair

- b. Beresiko terpapar radiasi perangkat komputer,handphone
 - c. Memicu kerusakan mata
 - d. Membuat mata mnjadi minus (-) plus (+) atay silinder.
- 4) Gangguan telinga,hidung dan tenggorokan (THT)
- a. Efek penggunaan headset : Telinga dan pendengaran bisa saja rusak jika volume disetel dengan keras dan durasi yg lama.
 - b. Telinga berdengung dan pendengaran terganggu
 - c. Jika bermain game di warnet dgn sirkulasi yg tidak baik dapat terpapar asap rokok dan polusi lainnya.
- 5) Gangguan organ dalam
- a. Masalah pencernaan urutan teratas pada kasus kecanduan game karena menunda makan atau makan tidak teratur dan menu yg tidak sehat, gangguan pencernaan seperti : maag, gastroentritis, tukak lambung, GERD, luka pada usus, hingga wasir/ambeien.
 - b. Masalah pada otak, radiasi yang diterima dari mata yang sampai di otak akan mempengaruhi sistem neurotransmitter sehingga akan mempengaruhi fungsi hormon, fungsi saraf dan lain lain.

2.4.5 Cara Penanganan Game Onlien

Penanganan kecanduan game online menurut Young (Caldwell & Cunningham, 2010) menyebutkan beberapa cara penanganan kecanduan game online dapat berupa :

- 1) Mengurangi waktu bermain game
- 2) Membuat jadwal pembagian waktu antara bermain game dan kewajiban
- 3) Memberi dukungan social melalui orang atau teman bermain
- 4) Terlibat langsung dengan pemain game sehingga mengetahui sejauh mana efek ketergantungan terjadi dan menjalin komunikasi yang baik agar tercipta suasana nyaman dan berada dalam control yang baik

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti mencoba menawarkan beberapa cara penanganan ketergantungan game online pada siswa yaitu :

- 1) Bagi pihak sekolah memberikan kepercayaan kepada konselor sekolah atau guru BK untuk mengadakan seminar / workshop kepada orang tua siswa tentang game online dan masalah yang akan ditimbulkan.
- 2) Mengatur waktu belajar dan bermain anak.
- 3) Dalam kegiatan ekstrakurikuler sekolah sebaiknya memasukan

materi tentang game online dan dampaknya kepada siswa serta memberikan penyaluran yang baik dalam memilih jenis – jenis game yang edukatif.

- 4) Menjalinkan komunikasi interpersonal agar anak terbuka dengan orang tua.
- 5) Memberikan waktu khusus untuk bermain game dan mengajarkan anak untuk bertanggung jawab dengan apa yang dilakukan.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Rancangan Penelitian

Metodologi penelitian yang di gunakan dalam penelitian karya tulis ilmiah ini adalah metode penelitian deskriptif. Metode penelitian deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menggambarkan atau