

**HUBUNGAN ANTARA PERHATIAN ORANG  
TUA DENGAN INTENSITAS BERMAIN *GAME ONLINE*  
PADA ANAK USIA SEKOLAH DASAR DI ASRAMA  
TNI-AD PARAK PISANG**

**SKRIPSI**

*Diajukan untuk memenuhi persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan  
Strata Satu (S1) Pendidikan Luar Sekolah*



**Oleh  
Ronald Herman  
17005036**

**JURUSAN PENDIDIKAN LUAR SEKOLAH  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2022**

PERSETUJUAN SKRIPSI

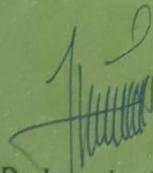
HUBUNGAN ANTARA PERHATIAN ORANG TUA DENGAN  
INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE PADA ANAK USIA  
SEKOLAH DASAR DI ASRAMA TNI-AD PARAK PISANG

Nama : Ronald Herman  
NIM/BP : 17005036/2017  
Jurusan : Pendidikan Luar Sekolah  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Februari 2022

Mengetahui,

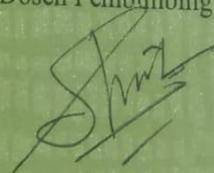
Ketua Jurusan



Dr. Ismaniar, M.Pd

NIP. 197606232005012002

Dosen Pembimbing



Dr. Setiawati, M.Si

NIP. 196109191986022002

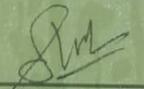
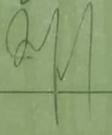
## PENGESAHAN TIM PENGUJI

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji  
Jurusan Pendidikan Luar Sekolah Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Negeri Padang

**Judul skripsi** : Hubungan Antara Perhatian Orang Tua dengan  
Intensitas Bermain Game Online pada Anak Usia  
Sekolah Dasar di Asrama Tni-Ad Parak Pisang  
**Nama** : Ronald Herman  
**NIM/BP** : 17005036/2017  
**Jurusan** : Pendidikan Luar Sekolah  
**Fakultas** : Ilmu Pendidikan

Padang, Februari 2022

Tim Penguji,

Nama	Tanda Tangan
1. Ketua : Dr. Setiawati, M.Si	1. 
2. Penguji : Prof. Dr. Solfema, M.Pd	2. 
3. Penguji : Dra. Wirdatul 'Aini, M.Pd	3. 

## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Ronald Herman  
NIM/TM : 17005036/2017  
Jurusan : Pendidikan Luar Sekolah  
Fakultas : Ilmu Pendidikan  
Judul : Hubungan antara Perhatian Orang Tua dengan Intensitas Bermain  
*Game online* pada Anak Usia Sekolah Dasar di Asrama TNI-AD Parak Pisang

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat ini merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata di kemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan, maka saya bersedia bertanggung jawab, sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku.

Demikian, pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan.

Padang, Januari 2022

Saya yang menyatakan,



Ronald Herman  
NIM. 17005036

## ABSTRAK

**Ronald Herman. 2022. Hubungan antara Perhatian Orang Tua dengan Intensitas Bermain *Game Online* pada Anak Usia Sekolah Dasar di Asrama TNI-AD Parak Pisang. Skripsi. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh tingginya intensitas bermain *game online* pada anak usia sekolah dasar. Penulis menduga salah satu faktor penyebabnya yaitu rendahnya perhatian orang tua terhadap anak. Tujuan penelitian ini adalah; (1) Mengetahui gambaran perhatian orang tua pada anak usia sekolah dasar di Asrama TNI-AD Parak Pisang. (2) Mengetahui gambaran intensitas anak usia sekolah dalam bermain *game online* di Asrama TNI-AD Parak Pisang. (3) Untuk Mengetahui apakah terdapat hubungan antara perhatian orang tua dengan intensitas bermain *game online* pada anak usia sekolah dasar di Asrama TNI-AD Parak Pisang.

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan jenis korelasional yang bertujuan meneliti korelasi antara variabel perhatian orang tua dan variabel intensitas bermain *game online*. Populasi penelitian ini sebanyak 35 anak. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian dilakukan dengan teknik *simple random sampling*. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 25 orang. Teknik pengumpulan data berupa angket dan alat pengumpulan data berupa kuesioner. Teknik analisis data menggunakan rumus *persentase* dan *Spearman Rho*.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa; (1) Gambaran perhatian orang tua pada anak usia sekolah dasar di Asrama TNI-AD Parak Pisang berdasarkan 5 sub dikategorikan rendah. (2) Gambaran intensitas bermain *game online* pada anak usia sekolah dasar di Asrama TNI-AD Parak Pisang Berdasarkan 4 Sub Variabel dikategorikan tinggi. (3) Terdapat hubungan yang signifikan antara perhatian orang tua dengan intensitas bermain *game online* pada anak usia sekolah dasar di Asrama TNI-AD Parak Pisang.

**Kata Kunci:** *Perhatian Orang Tua; Game Online*

## **KATA PENGANTAR**

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Hubungan antara Perhatian Orang Tua dengan Intensitas Bermain *Game online* pada Anak Usia Sekolah Dasar di Asrama TNI-AD Parak Pisang”

Adapun tujuan penulisan skripsi ini adalah untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) di Jurusan Pendidikan Luar Sekolah, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang. Dalam menyelesaikan skripsi ini penulis banyak mendapatkan bimbingan dan saran dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Rusdinal, M. Pd. selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
2. Ibu Dr. Ismaniar, M. Pd. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Luar Sekolah Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
3. Bapak Alim Harun Pamungkas, S. Pd, M. Pd. selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Luar Sekolah Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
4. Ibu Dr. Setiawati M. Si. selaku Ketua Laboratorium Jurusan Pendidikan Luar Sekolah Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang sekaligus pembimbing skripsi yang telah memberikan bimbingan, dorongan, arahan serta

selalu meluangkan waktu dengan penuh kesabaran bagi peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini.

5. Bapak-bapak dan Ibu-ibu dosen serta karyawan /karyawati Jurusan Pendidikan Luar Sekolah.
6. Teristimewa kedua orang tua beserta keluarga besar saya yang selalu memberikan semangat dan berdo'a demi kesuksesan dan kelancaran dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Teman-teman sejurusan Pendidikan Luar Sekolah, khususnya angkatan 2017 yang telah banyak memberikan dukungan, bantuan, dan masukan, baik selama perkuliahan maupun dalam penulisan skripsi ini
8. Orang tua di lingkungan Asrama TNI-AD Parak Pisang yang telah memberikan izin dan kemudahan dalam mengumpulkan data penelitian
9. Semua pihak yang telah banyak memberikan bantuan dan dukungan selama penulisan skripsi ini.

Penulis berharap semoga segala dukungan, bantuan, bimbingan, dan petunjuk yang telah diberikan kepada penulis menjadi amal ibadah dan mendapat imbalan yang setimpal dari Allah SWT. Akhir kata, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari pembaca guna kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi kita semua.

Padang, Januari 2022

Penulis

## DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN

PERSETUJUAN SKRIPSI

SURAT PERNYATAAN

ABSTRAK .....	i
KATA PENGANTAR .....	ii
DAFTAR ISI .....	v
DAFTAR TABEL .....	vii
DAFTAR GAMBAR .....	viii
DAFTAR LAMPIRAN .....	ix
<b>BAB 1 PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	8
C. Batasan Masalah .....	8
D. Rumusan Masalah .....	9
E. Tujuan Penelitian .....	9
F. Manfaat Penelitian .....	9
G. Definisi Operasional .....	10
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>14</b>
A. Kajian Pustaka .....	14
B. Penelitian Relevan .....	38
C. Kerangka Konseptual .....	39
D. Hipotesis .....	39

<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>40</b>
A. Jenis Penelitian .....	40
B. Populasi Dan Sampel .....	40
C. Instrumen Dan Pengembangan .....	41
D. Teknik Dan Pengumpulan Data .....	41
E. Jenis dan Sumber Data .....	44
F. Teknik Analisis Data .....	44
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>46</b>
A. Hasil Penelitian .....	47
B. Pembahasan .....	68
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>76</b>
A. Kesimpulan .....	76
B. Saran .....	76
<b>DAFTAR RUJUKAN .....</b>	<b>78</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>83</b>

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 1</b>	Data anak yang aktif bermain game .....	6
<b>Tabel 2</b>	Populasi .....	40
<b>Tabel 3</b>	Data Responden.....	41
<b>Tabel 4</b>	Distribusi Frekuensi Perhatian Orang Tua Berdasarkan Sub Variabel Bimbingan Dan Arahan.....	47
<b>Tabel 5</b>	Distribusi Frekuensi Perhatian Orang Tua Berdasarkan Sub Variabel Pemberian Nasehat .....	49
<b>Tabel 6</b>	Distribusi Frekuensi Perhatian Orang Tua Berdasarkan Sub Variabel pengawasan.....	51
<b>Tabel 7</b>	Distribusi Frekuensi Perhatian Orang Tua Berdasarkan Sub Variabel Memberikan Motivasi .....	49
<b>Tabel 8</b>	Distribusi Frekuensi Perhatian Orang Tua Berdasarkan Sub Variabel Memberikan Penghargaan dan Tindakan .....	50
<b>Tabel 9</b>	Distribusi Frekuensi Perhatian Orang Tua Berdasarkan 5 Sub Variabel .....	57
<b>Tabel 10</b>	Distribusi Frekuensi Intensitas Bermain Game online Berdasarkan Sub Variabel Frekuensi .....	59
<b>Tabel 11</b>	Distribusi Frekuensi Intensitas Bermain Game online Berdasarkan Sub Variabel Durasi Waktu.....	61
<b>Tabel 12</b>	Distribusi Frekuensi Intensitas Bermain Game online Berdasarkan Sub Variabel Emosional.....	65
<b>Tabel 13</b>	Intensitas Bermain Game online Berdasarkan 4 Sub Variabel .....	66
<b>Tabel 14</b>	Hubungan Perhatian Orang Tua Dengan Intensitas Bermain Game online.....	68

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 1</b>	Kerangka Berpikir .....	37
<b>Gambar 2</b>	Histogram mengenai perhatian orang tua berdasarkan sub variabel bimbingan dan arahanisik .....	48
<b>Gambar 3</b>	Histogram Mengenai Perhatian Orang Tua Berdasarkan Sub Variabel Pemberian Nasehat.....	50
<b>Gambar 4</b>	Histogram Mengenai Perhatian Orang Tua Berdasarkan Sub Variabel Pengawasan Dasar.....	52
<b>Gambar 5</b>	Histogram Mengenai Perhatian Orang Tua Berdasarkan Sub Variabel Memberikan Motivasi .....	54
<b>Gambar 6</b>	stogram Mengenai Perhatian Orang Tua Berdasarkan Sub Variabel Memberikan Penghargaan Dan Tindakan.....	56
<b>Gambar 7</b>	Histogram mengenai Perhatian Orang Tua Berdasarkan 5 Sub Variabel.....	58
<b>Gambar 8</b>	Histogram Mengenai Intensitas Bermain Game Online Berdasarkan Sub Variabel Frekuensi.....	60
<b>Gambar 9</b>	Histogram Mengenai Intensitas Bermain Game Online Berdasarkan Sub Variabel Durasi Waktu .....	62
<b>Gambar 10</b>	Histogram Mengenai Intensitas Bermain Game Online Berdasarkan Sub Variabel Emosional .....	66
<b>Gambar 11</b>	Histogram Mengenai Intensitas Bermain Game Berdasarkan 4 Sub Variabel .....	67

## **DAFTAR LAMPIRAN**

<b>Lampiran 1</b>	Data Responden di Asrama TNI-AD.....	84
<b>Lampiran 2</b>	Kisi-Kisi.....	85
<b>Lampiran 3</b>	Angket Penelitian.....	87
<b>Lampiran 4</b>	Validitas Variabel X .....	90
<b>Lampiran 5</b>	Reabilitas variabel X.....	91
<b>Lampiran 6</b>	Validitas variabel Y .....	93
<b>Lampiran 7</b>	Reabilitas variabel Y.....	94
<b>Lampiran 8</b>	Olah data variabel X .....	96
<b>Lampiran 9</b>	Reabilitas variabel X.....	98
<b>Lampiran 10</b>	Distribusi Frekuensi.....	100
<b>Lampiran 11</b>	Olah data variabel Y .....	104
<b>Lampiran 12</b>	Reabilitas variabel Y.....	106
<b>Lampiran 13</b>	Distribusi frekuensi.....	108
<b>Lampiran 14</b>	Daftar Nama Anak Kecanduan Game .....	111
<b>Lampiran 15</b>	Surat Izin Penelitian dari Pembimbing.....	113
<b>Lampiran 16</b>	Surat Izin Penelitian dari Fakultas .....	114
<b>Lampiran 17</b>	Surat Rekomendasi Kesbangpol .....	115
<b>Lampiran 18</b>	Surat Rekomendasi lembaga.....	116
<b>Lampiran 17</b>	Dokumentasi .....	117

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Berbicara tentang perubahan zaman sekarang, yang paling dirasakan adalah kemajuan teknologi karena berkembang begitu cepat terlebih berbagai kemudahan yang kita rasakan dengan adanya kemajuan teknologi di masa modern ini. Perkembangan teknologi mempengaruhi berbagai segi kehidupan masyarakat, seperti bidang pendidikan, perekonomian dan dunia politik dan segala hal pada saat ini dipengaruhi oleh perkembangan teknologi. Hal ini tidak dapat dipungkiri karena kita hidup pada zaman dimana kita harus dituntut untuk mampu menguasai teknologi dan mengikuti perkembangan zaman. Kemajuan teknologi memberikan peran penting dan dampak dalam kehidupan masyarakat.

Dengan adanya kemajuan teknologi kita semakin mudah untuk mengakses berbagai informasi yang ada dimanapun dan kapanpun kita butuhkan. Dunia akan terasa semakin sempit dengan satu genggamannya kita bisa untuk menjelajah dunia dan mengetahui berbagai informasi yang kita butuhkan, untuk mengakses semua informasi tentu saja kita membutuhkan internet.

Kumpulan dari berbagai jaringan yang gunanya untuk mengkoneksikan ke berbagai situs, mulai dari situs pemerintah, organisasi, pendidikan, sampai situs pribadi itu disebut dengan internet. Di kemajuan teknologi seperti sekarang ini, manusia di seluruh dunia dapat memakai internet. Internet ini bisa digunakan sebagai alat untuk mencari informasi dan bahkan bisa untuk alat interaksi jarak jauh tentunya harus menggunakan perangkat pendukung.

Internet pertama kali digunakan itu di Amerika, dimana internet ini awalnya hanya digunakan untuk mendukung kemiliteran. Mulai kesini, internet bisa digunakan untuk apa saja, mengingat fungsi yang dimiliki internet ini sangat banyak sekali. Internet ini diciptakan manusia sebagai alat untuk mempermudah atau membantu pekerjaan manusia.

Menurut data Kementerian Komunikasi dan Informatika (KEMKOMINFO) data pada tahun 2020, Indonesia sekarang ada di tingkat ke-8 di dunia dalam penggunaan internet yang aktif sebanyak 82 juta orang (Tangkary dalam Kominfo, 2020). Teknologi juga mempengaruhi berbagai segi kehidupan tanpa terkecuali dalam lingkup kecil yaitu keluarga. Pada zaman dahulu para orang tua tidak khawatir terhadap permainan-permainan yang sedang dimainkan oleh buah hati mereka. Memberikan kebebasan kepada buah hatinya bermain dengan temannya menurut orang tua itu adalah hal biasa. Namun pada saat ini pola kehidupan masyarakat berubah seiring dengan berkembangnya teknologi.

Para orang tua pada saat ini lebih mengandalkan teknologi internet tempat anak-anak mereka untuk bermain. Hal ini memberikan pengaruh bagi perkembangan dan pertumbuhan anak baik pengaruh secara positif maupun negatif. Para orang tua pada saat sekarang ini lebih mempercayakan anak mereka untuk bermain *game online* ketimbang ikut main dengan sebaya mereka. Hal inilah yang mempengaruhi perilaku anak karena game atau permainan pada saat ini banyak bersifat online yang menggunakan jaringan internet. Pada saat ini sangat marak *game online* memberikan beberapa pengaruh pada anak nantinya.

*Game online* adalah Salah satu bentuk teknologi digital yang yang marak digunakan pada saat ini. Salah satu bentuk dari kemajuan yang sudah menjadi trend digunakan pada saat sekarang ini ialah game online. Peminat atau pengguna *game online* sendiri berawal di kalangan balita sampai dewasa. Balita ialah kelompok paling mudah dipengaruhi orang permainan *game online* . Menurut Lemmens, Valkenburg, & Peter (2009), yang lebih mudah terpengaruh terhadap kemajuan teknologi, yaitu game online cenderung ke anak yang masuk pendidikan sekolah dasar dibandingkan pada orang dewasa. Menurut Rahmawati (2018) Karena rasa ingin tahu yang dimiliki oleh anak sangat besar sekali, terlebih lagi bahwasanya anak suka sekali dengan yang namanya permainan. Biasanya permainan yang mengandung unsur persaingan itu yang membuat mereka mereka merasa tertantang.

Perkembangan teknologi yang semakin maju membuat berbagai hal bisa didapatkan dengan mudah. Rata-rata anak usia sekolah dasar pada saat ini sudah memiliki *smartphone* karena pada saat ini sekolah dilakukan via online mengingat kondisi pandemi Covid-19 yang sedang kita hadapi. Karena hal inilah anak lebih mudah untuk mengakses permainan *game online*. Permainan *game online* ini apabila dimainkan berulang kali bisa menimbulkan adiksi/kecanduan Liasna (2017).

*Game online* merupakan sebuah permainan online yang membutuhkan jaringan untuk dapat digunakan menurut (Subakti, 2009). Permainan *game online* memiliki banyak jenis dan berkembang seiring berjalannya waktu. *Game Online* bisa memberikan adiksi yang mempengaruhi perilaku (Fauziah dalam Azni,

2017). Anak-anak yang sudah diajarkan dari kecil untuk bermain *game online* menjadikan kebiasaan bermain *game online* sebuah perilaku. Jika perilaku ini berkeselamatan, maka hal inilah sangat sulit dirubah apabila *game online* sudah menjadi kebiasaan yang dilakukan sehari-hari.

*Game online* yang menyediakan fitur “komunitas online”, sehingga menjadikan *game online* sebagai aktivitas sosial. Salah satu efek dari maraknya perkembangan *game online* adalah terciptanya komunitas-komunitas game yang memfasilitasi para gamer untuk menuangkan segala pengalaman mereka seputar bermain game tersebut. *Game online* pun dapat berubah menjadi suatu jaringan sosial untuk para gamers yang dapat mengalahkan beberapa situs populer lainnya. Tetapi perkembangan *game online* bukannya tanpa dampak negatif yang membayangi. Dari *game online* yang telah menjelma sebagai gaya hidup adalah pemanfaatan waktu bermain yang berlebihan.

Kebiasaan memainkan *game online* bagi anak usia sekolah yang paling banyak terjadi pada saat sekarang ini perlu mendapat perhatian penting. Mengingat hal ini berkaitan akan beberapa pengaruh yang dapat ditimbulkan dari kebiasaan bermain *game online* ini seperti malas belajar, masalah kesehatan dan banyak efek negatif yang dapat ditimbulkan lainnya. Perlunya pengawasan orang tua kepada anak-anak dalam memanfaatkan permainan *game online* ini agar tidak terjadi dampak negatif yang ditimbulkan menurut (KPAI, 2020). Selain itu, orang yang bermain game akan bermain setiap saat yang memiliki intensitas bermain yang cukup tinggi apabila sudah masuk kedalam tingkat kecanduan bermain

*game online*. Intensitas gamers yang meulaungkan waktu untuk bermain game akan dapat memberikan adiksi atau efek buruk pada perubahan karakter anak.

Intensitas merupakan kedalaman atau kekuatan sikap terhadap sesuatu yang dilakukan secara terus-menerus menurut (Sax, 2010). Intensitas penggunaan *game online* seseorang terdapat dua hal mendasar yang perlu diamati yaitu frekuensi game online yang dimainkan dan lama seseorang mengakses permainan game online setiap harinya menurut (Akbari, 2016). Intensitas yang merupakan suatu bentuk dukungan berupa kekuatan yang dapat menguatkan suatu dukungan tersebut. (Neuman, 2014) mengungkapkan bahwa salah satu teori mengenai intensitas yaitu seberapa banyak atau seberapa sering seseorang melakukan hal tersebut dalam satu waktu.

Perhatian orang tua sangat berperan penting dalam pemberian pengawasan terhadap beberapa kegiatan yang dilakukan anak. perhatian yang berikan orang tua terhadap anak sangat diperlukan bagi masa depan anak (setiawati, 2018). Orang tua merupakan Pembina dan pendidik pribadi yang pertama dalam kehidupan anak. Kewajiban orang tua dalam hal memberikan perhatian bagi anak diantaranya berupa memberikan bimbingan yang baik bagi anak-anaknya dengan berpegang teguh kepada akhlak yang mulia, memberikan tanggung jawab yang sesuai kepada anak-anaknya supaya mereka bisa merasa bebas memilih dalam segala tindak-tanduknya, dan juga dapat memanfaatkan waktu dengan menunjukkan bahwa keluarga selalu mengawasi mereka dengan sadar dan bijaksana, di antaranya yaitu menjaga pergaulan mereka dari teman-teman yang menyeleweng dan tempat-tempat yang dapat merusak moral (solfema, 2018).

Dari data pengamatan yang peneliti lakukan, banyak dari anak-anak usia sekolah dasar di lingkungan Asrama TNI-AD Parak pisang sebagai pengguna aktif *game online* yang sering bermain setiap hari. dari 35 anak yang berada di Asrama TNI-AD .

**Tabel 1. Data anak usia sekolah dasar yang aktif bermain *game online* di Asrama TNI-AD Parak Pisang.**

Kelas	Jumlah populasi
IV	6
V	12
VI	17
<b>Jumlah</b>	<b>35</b>

**Sumber:** Wawancara Pada anak usia sekolah dasar di Asrama TNI-AD

Data di atas didapatkan dengan melakukan wawancara oleh peneliti, untuk mengetahui apakah anak usia sekolah dasar di Asrama TNI-AD Parak Pisang bisa dikatakan memiliki intensitas bermain game online yang cukup tinggi. Dari hasil wawancara tersebut diperoleh sebanyak 35 anak usia sekolah dasar yang aktif bermain game online setiap harinya. Sebanyak 13 anak bermain game *mobile legend*, 10 anak aktif bermain game *Free fire*, dan sebanyak 12 anak bermain game higgs domino setiap harinya.

Orang tua dituntut untuk cerdas dalam memberikan pengetahuan kepada anak akan pengaruh dari kemajuan teknologi. Kemajuan teknologi ini apabila digunakan sebagaimana mestinya akan memberikan manfaat dan kemudahan berbeda hal apabila di salah gunakan kemajuan teknologi akan memberikan dampak negatif. Keluarga merupakan tempat pertama anak mendapatkan pendidikan menurut (Syuraini, 2016). Orang tua yang memiliki peran penting dalam keluarga untuk memberikan pendidikan, pengawasan dan perlindungan

pada anak. Mempunyai peranan krusial sebagai keluarga supaya menerapkan kedisiplinan, pengawasan, pendidikan, serta perlindungan pada anak. Pendapat Fahriati & Syuraini (2018), unit kelompok terkecil yang ada dalam lingkungan masyarakat sebagai pondasi awal kemajuan ialah keluarga. Guru alami yang didapatkan anak pertama ialah orang tua. Bimbingan dan ajaran yang diberikan adalah bekal awal anak untuk mengikuti arus perkembangan yang ada di lingkungan masyarakat.

Pendapat Wenisa & Syuraini (2020) Ada banyak sekali bentuk dari perhatian orang tua kepada anak. Sebagai contoh kecil adalah memberikan saran dan mendampingi anak dalam menentukan keputusan. Bisa juga berupa arahan, peringatan, penghargaan, serta masih banyak lagi contoh perhatian orang tua yang diberikan kepada anak.

Ada banyak sekali pengaruh dari perhatian orang tua kepada anak. Dengan memberikan perhatian, secara tidak langsung orang tua membekali anak untuk bisa menyelesaikan persoalan hidup yang dialami nantinya ketika sudah dewasa. Karena permasalahan hidup seseorang itu sangat banyak macamnya. Dengan bekal itu, apakah anak dapat menyelesaikan masalahnya atau bahkan menjadikan masalah tersebut menjadi semakin rumit.

Membimbing dan memberikan berbagai masukan serta nasehat itu adalah usaha yang diberikan oleh orang tua kepada anak agar mereka dapat berkembang dan tumbuh dengan mental yang baik untuk menghadapi permasalahan di dalam kehidupan (Indri & Ismaniar, 2020). Tidak bisa dipungkiri bahwa peranan orang tua sangat berpengaruh dalam tumbuh kembang anak nantinya. Jika ditanya, mana

lebih dominan peranan ayah atau ibu, maka jawabannya adalah sama. Meskipun biasanya ibu lebih banyak waktu untuk bertemu dengan anak dibandingkan ayah, karena hal itu wajar ayah harus mencari nafkah untuk keluarga. Tetapi bukan berarti ayah tidak memiliki peranan dalam mendidik anak

Dari penjelasan yang sudah dipaparkan. Maka peneliti tertarik untuk meneliti tentang “Hubungan antara Perhatian Orang Tua dengan Intensitas Bermain *Game online* pada Anak Usia Sekolah Dasar di Asrama TNI-AD Parak Pisang”

## **B. Identifikasi Masalah**

Dengan permasalahan yang sudah dipaparkan, maka penulis mengidentifikasi masalah yang diteliti sebagai berikut:

1. Kurangnya perhatian orang tua terhadap anak usia sekolah dasar
2. Tingginya intensitas bermain game online pada anak usia sekolah dasar.
3. Minimnya pemahaman akan efek negative yang ditimbulkan dari tingginya intensitas bermain game online.

## **C. Pembatasan Masalah**

Dari identifikasi masalah diatas, permasalahan penulis batasi agar tidak terlalu luas, maka dari itu penulis menitik beratkan pada kurangnya kontrol orang tua terhadap anak memiliki intensitas bermain *game online* yang cukup tinggi pada anak usia sekolah dasar.

#### **D. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah apakah terdapat hubungan antara perhatian orang tua dengan intensitas bermain *game online* pada anak usia sekolah dasar di Asrama TNI-AD Parak Pisang.

#### **E. Tujuan Penelitian**

1. Mengetahui gambaran perhatian orang tua pada anak usia sekolah dasar di Asrama TNI-AD Parak Pisang.
2. Mengetahui gambaran intensitas anak usia sekolah dalam bermain *game online* di Asrama TNI-AD Parak Pisang.
3. Mengetahui apakah ada hubungan antara perhatian orang tua dengan intensitas bermain *game online* anak usia sekolah dasar di Asrama TNI-AD Parak Pisang.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Sebagai rujukan bagi pembaca yang membutuhkan pengetahuan yang berkaitan dengan perhatian orang tua dan intensitas bermain *game online* pada anak.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi orang tua

memberikan informasi kepada para orang tua tentang bagaimana bentuk perhatian yang tepat pada anak. Penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan agar

orang tua lebih mengawasi anaknya dalam penggunaan *game online* pada usia sekolah dasar.

b. Bagi masyarakat

Agar dapat memanfaatkan kemajuan teknologi sebagaimana mestinya.

c. Bagi peneliti

Sebagai sarana belajar serta berlatih dalam mengungkapkan problematika serta menyusun karya ilmiah, serta menambah wawasan dalam ilmu pengetahuan dan hasilnya dapat dijadikan bahan baru dalam penelitian selanjutnya.

d. Menambah referensi dan pemahaman masyarakat umum mengenai pengetahuan akan pentingnya perhatian orang tua terhadap anak, agar dapat memanfaatkan kemajuan teknologi dengan sebagaimana mestinya.

## **H. Definisi Operasional**

### **1. Perhatian Orang Tua**

Segala bentuk perlakuan yang dilakukan oleh orang tua (ibu dan ayah) pada anaknya itu disebut dengan perhatian. Contoh dari perlakuan yang dilakukan oleh orang tua ialah membimbing, mengarahkan, mendukung, dan perlakuan lainnya yang dilakukan orang tua untuk satu tujuan, yaitu menjadikan anaknya sukses, berhasil, tumbuh, serta berkembang (Rismawati 2015).

Menurut Mahanani (2015) ada beberapa bentuk dari kepedulian orang tua antara lain: memberikan kebebasan, member penghargaan dan hukuman, member contoh, membantu kesulitan mereka, perasaan cinta, mengalami ajaran agama dan memberi contoh, serta kepedulian lainnya yang tujuannya agar anaknya menjadi pribadi yang baik dan berguna di masyarakat.

Menurut Mamik (2015), indikator perhatian orang tua dapat berupa pemberian bimbingan orangtua, pemberian nasehat, mengawasi lingkungan bermain, pemberian motivasi, memberikan penghargaan dan tindakan. Semakin baik dan tinggi perhatian orang tua yang diberikan kepada anak, maka akan semakin berpengaruh terhadap hasil belajarnya. Lain hal bagi anak yang memiliki orang tua yang kurang atau tidak memperhatikan pendidikan anaknya, acuh tak acuh terhadap aktivitas belajar anaknya, maka dapat menyebabkan anak kurang termotivasi untuk belajar dan mengakibatkan hasil belajar yang dicapai rendah atau tidak memuaskan.

Jadi perhatian orang tua dengan segala bentuk penerapan yang ditunjukkan terhadap pendidikan dan kegiatan anak. Orang tua yang dapat mendidik anaknya dengan cara memberikan perhatian dan dorongan yang lebih akan berpengaruh positif terhadap perkembangan anak. Sebaliknya, orang tua yang tidak memperhatikan anaknya, acuh tak acuh, tidak memberikan dorongan akan berpengaruh negatif terhadap perkembangan anak.

Sehingga dengan uraian tersebut dapat dikatakan bahwa jika anak memiliki perhatian yang tinggi dari orang tua, maka akan mempunyai pengaruh yang positif terhadap pencapaian yang akan diraihinya. Jadi dapat disimpulkan bahwa perhatian orang tua adalah kesadaran mental orang tua untuk mengasuh anaknya terutama dalam memberikan dan memenuhi kebutuhan anaknya baik dari segi perkembangan psikis maupun psikologis.

Perhatian orang tua yang dimaksud dalam penelitian ini ialah; a) bimbingan, b) arahan, c) pengawasan, d) contoh yang baik, e) serta memberikan motivasi.

## **2. Intensitas Memainkan Game Online**

Pendapat Anggraini & Wahyuningsih (2007) Melakukan suatu kegiatan dengan waktu yang lama dan berkesinambungan itu yang dimaksud dengan intensitas. Kesimpulannya ialah intensitas ini sebagai salah satu perilaku yang biasa dilakukan oleh manusia. *Game online* merupakan sebuah permainan online yang membutuhkan jaringan untuk dapat dimainkan, menurut (Wijayanti, 2015).

Kesimpulannya ialah salah satu model kemajuan teknologi digital dengan menggunakan jaringan atau internet yaitu game online.

### **1. Aspek intensitas bermain *game online***

Pendapat Krista (2017) terdapat 4 poin yang intensitas seseorang dalam bermain *game online* sbb:

- a. Frekuensi, yaitu seberapa sering seseorang bermain *game online* dengan waktu tertentu.
- b. Durasi bermain game, ini menunjukkan waktu yang diperuntukan individu untuk memainkan game online tersebut.
- c. Perhatian penuh, orang yang memiliki ketertarikan memainkan cenderung akan memiliki perhatian penuh terhadap permainan yang digemari tersebut. Maka ia akan mengabaikan hal-hal yang berada di sekitarnya dan tidak memperdulikan hal tersebut.

- d. Emosional, hal ini berkaitan dengan rasa sedih, suka, senang yang menyebabkan seseorang semakin tenggelam dan mendalami permainan tersebut.

Kesimpulan dari pemaparan tersebut ialah bermain *game online* yang dilakukan secara berulang-ulang dengan rentang waktu yang cukup lama. Untuk intensitas sendiri memiliki banyak aspek seperti frekuensi, durasi, perhatian dan aspek lainnya. Intensitas bermain game online yang dimaksud dalam penelitian ini ialah; a) Frekuensi, b) Durasi bermain game, c) Perhatian penuh, d) Emosional).

## **BAB II LANDASAN TEORI**

### **A. Kajian Teori**

#### **1. Pendidikan Keluarga Bagian dari Pendidikan Luar Sekolah**

Pendidikan luar sekolah adalah usaha sadar yang diarahkan untuk menyiapkan dan mengembangkan sumber daya manusia agar memiliki pengetahuan, keterampilan, sikap dan daya saing untuk merebut peluang yang tumbuh dan berkembang dengan mengoptimalkan penggunaan sumber-sumber yang ada di lingkungannya. Dalam pengembangan sumber daya manusia yang berkualitas dan berorientasi masa depan yang akan menjadi pilar utama pembangunan di berbagai sektor, pendidikan luar sekolah dapat memegang peranan yang sangat strategis.

Pendidikan luar sekolah memiliki fungsi dalam kaitan dengan kegiatan pendidikan sekolah, kaitan dengan dunia kerja dan kehidupan. Dalam kaitan dengan pendidikan sekolah, fungsi PLS adalah sebagai substitusi, komplemen, dan suplemen. Kaitannya dengan dunia kerja, PLS mempunyai fungsi sebagai kegiatan yang menjembatani seseorang masuk ke dunia kerja. Sedangkan dalam kaitan dengan kehidupan, PLS berfungsi sebagai wahana untuk bertahan hidup dan mengembangkan kehidupan seseorang.

Undang-undang Sistem pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 pasal 13 butirnya menyatakan bahwa “setiap peserta didik pada setiap satuan pendidikan berhak mendapatkan pendidikan agama sesuai dengan agama yang dianutnya dan

diajarkan oleh pendidik seagama. Upaya pendidikan mesti dilakukan oleh lembaga keluarga, lembaga sekolah, dan lembaga masyarakat secara integras.

Pendidikan telah mulai dilaksanakan sejak manusia hadir di muka bumi ini dalam bentuk pemberian warisan pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai dari para orang tua dalam rangka mempersiapkan anak-anaknya menghadapi kehidupan. Keluarga mempunyai peranan dan tanggung jawab utama atas perawatan dan perlindungan anak sejak bayi hingga remaja. Pengenalan anak kepada kebudayaan, pendidikan, nilai dan norma-norma kehidupan bermasyarakat dimulai dalam lingkungan keluarga. Untuk perkembangan kepribadian anak-anak yang sempurna dan serasi, mereka harus tumbuh dalam lingkungan keluarga dalam suatu iklim kebahagiaan, penuh kasih sayang dan pengertian.

## **2. Pengertian Perhatian Orangtua**

### **a. Pengertian Perhatian Orangtua**

Perhatian berasal dari kata “hati” yang berarti mengamati, peduli atau menaruh minat. Menurut (Sumadi Suryabrata, 2004) perhatian adalah “Pemusatan tenaga psikis tertuju kepada suatu objek dan banyak sedikitnya kesadaran yang menyertai sesuatu aktivitas yang dilakukan”. Sedangkan Slameto menyatakan bahwa, perhatian adalah kegiatan yang dilakukan seseorang dalam hubungannya dengan pemilihan rangsangan yang datang dari lingkungannya. Jadi dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan perhatian adalah pemusatan tenaga psikis dari seluruh aktivitas individu yang tertuju pada suatu atau sekumpulan objek baik di dalam maupun di luar dirinya.

Tanggung jawab orang tua kepada anak di dalam sebuah keluarga ialah memberikannya pendidikan yang layak. Salah satu yang bisa dilakukan oleh orang tua kepada anak adalah dengan memberikan perhatian kepada anak. Dengan perhatian tersebut anak akan memahami dan mengerti maksud dari orang tua memberikan hal itu. Semua orang tua pasti menginginkan anak-anaknya mencapai kesuksesan dan menggapai apa yang diimpikan. Usaha sadar yang dilakukan orang tua yang diberikan kepada anak dalam bentuk materi maupun psikologis itu adalah perhatian. Pendapat Santrock (2009) Pengamatan pada suatu fenomena tertentu dengan konsentrasi serta fokus disebut dengan perhatian. Mengamati sesuatu yang digemari ialah bentuk dari perhatian. Jika individu ada ketertarikan pada suatu objek tertentu, maka ia akan memberikan perhatian yang lebih pada objek tersebut. Itu pengertian yang tertuang dalam KBBI.

Menurut Sholikhah (2020) usaha sadar yang dilakukan oleh individu kepada suatu objek tertentu disebut dengan perhatian. Dengan begitu individu dapat fokus dan tertarik untuk memberikan rangsangan pada objek tersebut. Sama halnya dengan perhatian yang dilakukan oleh orang tua kepada anaknya. Orang yang paling bertanggung jawab dalam tumbuh kembang anak adalah orang tuanya. Bahkan ada pepatah tentang orang tua dan anak ini, yaitu buah itu tidak akan jatuh jauh dari pohonya. Artinya tingkah laku atau perbuatan yang dilakukan oleh orang tua itu adalah pedoman bagi anaknya.

Pendapat Melati, Setiawati, & Solfema (2018) Guru alami untuk anak itu ialah orang tuanya sendiri, karena itulah perhatian yang diberikan oleh orang tua kepada anak itu sebagai dasar atau bekal bagi anak untuk bisa hidup

bermasyarakat. Dalam keluarga, orang tua memiliki peranan yang sangat sentral sekali, terlebih bagi tumbuh kembang anak-anaknya. Dengan bimbingan dan perhatian yang baik oleh orang tua pada anak, akan membuat anak menjadi pribadi yang baik dan berguna bagi sekitarnya.

Sejalan dengan itu, kontrol emosi dan perasaan yang orang tua berikan dalam mengawasi serta memberi bimbingan akan dirasakan oleh anak (Melati et al 2018). Dengan begitu perkembangan emosi dan moral pada anak akan terbentuk dengan baik, jika orang tua melakukan bimbingan dan pengawasan pada anak. Seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya bawasannya orang tua adalah role model bagi anak, perilaku yang dilakukan oleh orang tua akan menjadi contoh alami yang dipraktekkan oleh anak.

Dapat disimpulkan bahwa orang tua memiliki peranan penting dalam tumbuh kembang anak, mulai dari moral, emosi, perilaku serta aspek lainnya untuk bekal anak dalam menghadapi kehidupannya di masa yang akan datang. Bentuk dari perhatian orang tua ada banyak sekali contohnya, mulai dari hal yang kecil sampai ke hal yang besar. Dalam pembahasan ini, contohnya adalah bimbingan dan pengawasan oleh orang tua pada anak dalam belajar.

#### **b. Bentuk Perhatian Orang Tua**

Menurut Mamik (2015) ada beberapa indikator perhatian orang tua yaitu:

##### 1) Bimbingan Orang Tua dan Arahan

Perhatian yang diberikan orang tua kepada anaknya dalam bentuk moral dan perasaan, serta materi itu disebut dengan bimbingan. Itulah salah satu faktor yang berpengaruh dalam perkembangan jiwa yang mandiri yang diberikan oleh

orang tua dalam hal sosial, misalnya interaksi dalam keluarga, teman, serta lingkungan sekitarnya.

## 2) Pemberian Nasehat

Tujuan dari orang tua memberikan nasehat supaya anak mengerti hak dan kewajibannya seperti belajar, menghormati kepada yang lebih tua, sopan santun, serta hal lainnya. Biasanya nasehat yang diberikan orang tua tentunya supaya anak melakukan hal baik, bukan malah sebaliknya melakukan hal-hal yang dilarang atau tidak diperbolehkan. Sebagai orang tua haruslah mampu memberikan contoh yang baik terhadap anak.

## 3) Mengawasi Lingkungan Bermain

Dalam tumbuh kembang anak, sebagai orang tua harus melakukan pengawasan. Disini yang biasa orang tua lakukan adalah pada saat anak dalam proses pembelajaran, itu sangat penting sekali. Orang terdekat yang mempunyai pengaruh besar dalam tumbuh kembang anak itu ialah orang tua, karena secara alami orang tua lah yang pertama kali dikenal dan menyayangi anak.

## 4) Pemberian Motivasi

Pemberian motivasi disini yang dimaksud disini adalah pemberian motivasi dalam belajar, disini sangat diperlukan supaya minatnya tumbuh dalam melakukan pembelajaran dan bisa membangkitkan semangat anak yang terkadang tidak stabil.

## 5) Memberikan penghargaan dan Tindakan

Yaitu dengan adanya penghargaan yang di dedikasikan kepada anak akan merasa lebih bersemangat untuk melakukan sesuatu, begitu pula sebaliknya jika

anak melakukan kesalahan hendaklah di tegur agar anak tau apa yang dilakukan tersebut merupakan sesuatu yang salah.

Menurut Yusuf (2014) menjelaskan bentuk perhatian orang tua dapat dibagi menjadi lima macam yaitu:

1) Spontan dan Disengaja

Dilakukan secara langsung, asli, dan tidak dibuat-buat serta dilakukan dengan otomatis timbul dengan sendirinya tanpa ada ketertarikan itu disebut perhatian spontan. Kemudian, perhatian yang timbul karena adanya ketertarikan dengan tujuan tertentu itu disebut dengan perhatian disengaja.

2) Statis dan Dinamis

Dilakukan oleh individu kepada objek tetapi seakan-akan tidak berpengaruh terhadapnya dan tidak berubah itu yang dimaksud dengan perhatian statis. Sedangkan yang dinamis ialah objek yang diperhatikan berubah-ubah, bisa berpindah dari objek satu ke yang lainnya.

3) Konsentratif dan distributif

Perhatian yang diberikan pada suatu objek tertentu tanpa berubah itu disebut dengan perhatian konsentratif. Jika perhatian yang diberikan itu ke beberapa objek dan melakukannya di waktu yang bersamaan, maka itu disebut dengan perhatian distributif.

4) Sempit dan Luas

Dilakukan dengan cara memberikan perhatian pada satu objek diantara beberapa objek lainnya maka itu disebut dengan perhatian sempit. Lalu, perhatian

yang dilakukan oleh individu pada peristiwa yang ada disekitarnya dan tidak bisa mengacu pada satu peristiwa saja disebut dengan perhatian luas.

#### 5) Fiktif dan Fluktuatif

Perhatian yang diberikan pada satu objek tertentu dan perhatian tersebut bisa menempel dengan lama ke objek tersebut disebut dengan perhatian fiktif. Sedangkan perhatian yang diberikan pada berbagai macam objek secara bersamaan tetapi tidak bisa mengingat dengan detail disebut dengan perhatian fluktuatif.

Perhatian orang tua sangat diperlukan oleh anak, karena perhatian orang tua akan sangat mempengaruhi keberhasilan anak baik dari segi pendidikan maupun perkembangan sosial anak.

Menurut Nurhayati (2013) Jenis perhatian orang tua sebagai berikut:

##### 1) Kebebasan

Sebagai orang tua tidak harus selalu mengekang keinginan dari anaknya. Ada kalanya orang tua memberikan kebebasan dan kesempatan bagi anak untuk berpendapat atau memilih, dalam hal ini adalah belajar atau bermain. Tentu saja tetap dalam pengawasan orang tuanya.

##### 2) Penghargaan dan Hukuman

Hal tersebut diberikan dalam bentuk hadiah atau sekedar pujian. Jika hadiah itu diberikan sebagai prestasi atau rasa bangga pada anak, jika pujian diberikan sebagai motivasi untuk anak. Terkadang sebagai orang tua juga bisa memberikan pengajaran lewat kesalahan, maka dari itu ada yang namanya

hukuman. Hukuman yang dimaksud tentu saja hukuman yang mendidik anak dari kesalahan yang mereka perbuat.

3) Mencontohkan

Buah yang jatuh tidak akan jauh dari pohonya, itu pepatah yang cocok untuk hal ini. Sebagai orang tua akan menjadi role model bagi anaknya. Apa yang dilakukan oleh orang tua, akan dicontoh dan dilakukan juga oleh anaknya. Oleh karena itu sebagai orang tua harus memperlihatkan contoh yang baik bagi anak-anaknya.

4) Membantu kesulitannya

Mungkin tidak hanya antara orang tua dengan anak, tetapi semua orang pasti butuh pertolongan orang lain. Sebagai orang tua dituntut peka terhadap keadaan anaknya, apa yang dialami anak, mengapa anak bisa mengalami hal tersebut, sebagai orang tua harus memahami itu. Karena orang tua lah yang bisa membantu anak dalam mengatasi semua hal tersebut.

Menurut Suryata (2006) Menjelaskan jenis perhatian ialah:

1) Berdasarkan Intensitas:

- a) Kesadaran akan pengalaman batin disebut perhatian intensif. Makin dalam perhatiannya semakin berhasil kejadian tersebut.
- b) Kurangnya kesadaran pada suatu fenomena atau pengalaman yang terjadi itu disebut dengan perhatian tidak bertambah.

2) Berdasarkan Hal Itu Muncul:

- a) Yang timbul dengan sendirinya tanpa dibuat-buat itu disebut perhatian spontan (Baharuddin 2007). Perhatian yang tulus atau langsung tanpa ada rencana pada suatu hal tertentu dengan adanya ketertarikan serta tanpa kemauan itu juga disebut dengan perhatian spontan (Ahmadi 2003).
  - b) Perhatian yang diberikan karena sudah diketahui kejadiannya dan sesuai dengan kehendak itu disebut dengan perhatian sekehendak.
- 3) Berdasarkan Luasnya Objek:
- a) Perhatian terpecah.
  - b) Perhatian terpusat

Pendapat Sukrina (2004) perhatian orang tua terhadap anak ialah:

1. Hubungan antar keluarga yang sangat erat, mulai dari anak, ibu, ayah, saudara itu ialah cinta. Tanpa adanya cinta tidak akan ada keharmonisan dalam keluarga.
2. Pengalaman ajaran agama dan memberi contoh.
3. Pola hidup yang sehat dan menjaga kebersihan lingkungan.
4. Saling tolong-menolong, gotong-royong serta memberikan pemahaman kepada anak bahwa sebagai manusia yang hidup bermasyarakat harus saling membantu satu sama lain.
5. Menjadi orang yang berguna bagi keluarga, masyarakat, bangsa dan negara.

Dari pemaparan sebelumnya tadi, sebuah perhatian itu ada banyak sekali jenis dan bagaimana hal itu bisa terjadi, mulai dari intensitasnya, timbulnya, luasnya, serta hal lain yang menjadikan perhatian ini sebagai salah satu poin penting bagi orang tua pada anak-anaknya.

Di penelitian ini perhatian orang tua kepada anak sebagai kekuatan alami yang ditujukan kepada anak. Perhatian yang diberikan oleh orang tua berupa perasaan kasih sayang, pengawasan, pemberian contoh, pengajaran yang baik kepada orang lain.

### **c. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perhatian Orang Tua**

Ahmadi & Supriyono (2004), berpendapat bahwa faktor yang berpengaruh terhadap perhatian orang tua ialah:

#### 1) Pembawaan

Hubungan antara objek yang bereaksi, maka timbullah perhatian pada objek tersebut itu yang dimaksud dengan pembawaan.

#### 2) Latihan dan Kebiasaan

Semua bisa karena terbiasa, sama halnya dengan ini. Walaupun tidak ada potensi dalam hal tertentu jika kita terus berlatih dan mencoba pasti akan berdampak baik. Seperti halnya melakukan perhatian pada objek tertentu.

#### 3) Kebutuhan

Kemungkinan yang muncul terhadap objek tertentu itu disebut dengan kebutuhan. Kebutuhan ini terjadi karena adanya dorongan, hal tersebut yang memiliki tujuan disampaikan pada objek tertentu.

#### 4) Keadaan Jasmani

Dalam hidup kita senantiasa ingin selalu sehat, maka perhatikan kesehatan tubuh. Dengan begitu kita bisa memberikan perhatian kepada objek lain, karena itu sangat berpengaruh.

#### 5) Suasana Jiwa

Sesuatu yang tidak nampak sering kita abaikan, seperti halnya perasaan, emosi, batin, dan lainnya. Hal tersebut bisa saja berpengaruh dalam perhatian bisa juga malah akan mempengaruhi mental seseorang, maka sangat diperlukan suasana yang dapat memberikan ketenangan pada jiwa.

#### 6) Suasana di Lingkungan

Lingkungan ialah salah satu faktor tumbuh kembang anak. Misalnya ada keributan, gaduh, kacau, sosial ekonomi, dan lainnya. Itu juga berpengaruh pada perhatian anak. Lingkungan yang sehat akan memberikan pengaruh yang baik terhadap perkembangan anak, sehingga dapat menciptakan suasana yang nyaman dan kondusif bagi perkembangan anak.

#### 7) Kuat tidaknya Rangsangan

Salah satu yang menjadi pengaruh dari perhatian ialah rangsangan yang diberikan pada objek. Semakin kuat maka akan semakin bagus. Begitu pula sebaliknya semakin lemah maka tidak akan berpengaruh.

Menurut Wangi (2010) Faktor dari perhatian ada beberapa berikut ini:

##### 1) Bersifat Objektif

Perhatian yang menerima stimulus yang kuat, akan berpengaruh pada objek yang diberi stimulus, biasanya objek yang besar yang menerima stimulus yang besar.

##### 2) Bersifat Subjektif

Hal yang kaitannya dengan diri seseorang sebagai objek, seperti bakat yang dimiliki. Itu akan menjadi keterkaitan tersendiri dan akan menarik stimulus pada diri seseorang.

Menurut Sarwono (2013) Berpendapat faktor yang berpengaruh pada perhatian seseorang ialah:

1) Kuatnya Stimulus

Kuatnya stimulus ini bisa dicontohkan antara suara menangis anak lebih terdengar oleh orang tuanya daripada suara TV.

2) Keterikatan

Ketertarikan merupakan perhatian khusus dari orang tua pada anaknya, sehingga orang tua dapat menyeleksi dan memusatkan perhatian orang tua ke suatu objek, contohnya pada saat orang tua bangga dengan prestasi yang didapatkan oleh anaknya di sekolah, dan memberikannya hadiah.

3) Kapasitas

Orang tua yang tidak sempat memberikan perhatian pada anaknya karena sibuk bekerja, maka secara tidak langsung stimulus yang diberikan untuk anak dalam belajar akan berkurang, maka dari itu orang tua juga boleh menentukan tanggapan pada suatu kegiatan anaknya tersebut.

Simpulan untuk penjelasan di atas ialah faktor yang berpengaruh pada perhatian orang tua untuk anak ada banyak sekali, mulai dari kesadaran kesehatan, keluarga, kebutuhan emosi jiwa, dan lingkungan sekitar. Perkembangan sosial yang baik dari anak adalah bentuk kontribusi orang tua dalam memberikan perhatian pada anak.

### **3. Intensitas Bermain Game Online**

#### **a. Pengertian Intensitas**

Dalam KBBI, intensitas merupakan situasi bertingkat tertentu, bisa juga diartikan sebagai hasil ukur intensitas itu sendiri. Kemudian, dalam bahasa Inggris, intensitas ini memiliki arti semangat atau giat. Pendapat Kautsar (2019) menjelaskan bahwasannya sifat dari suatu pengamatan alat indra, dan hal tersebut berkaitan dengan sumber rangsangannya itu disebut dengan intensitas. Intensitas biasanya berbentuk dukungan yang bisa memberikan penguatan terhadap sebuah dukungan. Ada juga yang mengartikan sebagai berapa banyak dan juga sering pengamatan dilakukan dalam waktu yang ditentukan.

Intensitas merupakan Keadaan ketika seseorang melaksanakan kegiatannya secara berulang. Bisa juga dengan kemungkinan yang bisa dilakukan dalam kegiatan tertentu. Menurut Syahrani (2015) intensitas dapat diartikan sebagai tingkat kekuatan yang dilakukan untuk suatu kegiatan tertentu dalam waktu yang telah ditentukan. Sejalan dengan itu Menurut Surbakti (2017), kekuatan yang bersifat mendukung suatu kegiatan pendapat atau sikap disebut dengan intensitas. Dalam KBBI, pengertian intensitas merupakan situasi perilaku atau kekuatan intensnya. Dari penjelasan di atas, kesimpulannya ialah kekuatan perilaku individu secara berulang-ulang.

Pendapat Wijayanti (2015), berpendapat tentang intensitas menggunakan internet, dimana ada dua faktor di dalamnya, frekuensi yang digunakan dan waktu yang dibutuhkan dalam menggunakan internet. Bentuk dukungan dengan bentuk kekuatan yang bisa mengokohkan dukungan disebut dengan intensitas. Menurut

(Febrina, 2014) Berpendapat bahwa berapa banyak kegiatan dilakukan atau seberapa sering melakukan kegiatan tersebut dalam waktu tertentu itu ialah intensitas.

Menurut KBBI menjelaskan tentang bermain, dimana hal tersebut ialah kegiatan yang digunakan untuk melakukan kesenangan. Kemudian, pengertian *game online* ialah jenis mainan yang dipakai oleh individu yang dimana untuk memainkannya dibutuhkan jaringan internet agar dapat dimainkan. *Game online* ini merupakan sebuah aplikasi permainan yang memerlukan jaringan internet untuk dapat di akses, namun apabila tidak ada jaringan internet permainan ini tidak dapat dimainkan.

#### **b. Faktor yang Mempengaruhi Intensitas**

Dari perilaku manusia timbul berbagai macam teori untuk membahas hal tersebut, salah satunya adalah teori perilaku terencana yang dipaparkan oleh Ajzen. Teori ini digunakan untuk memperkirakan dan menelaah tingkah laku yang manusia lakukan dalam hal tertentu.

Tingkah laku yang dimaksud dalam teori di atas memiliki beberapa hal yang harus diperhatikan sebagai berikut :

##### **1) Sikap Terhadap Perilaku**

Tingkah laku yang ditampilkan dalam suatu kepercayaan itu disebut dengan sikap. Jika penilaiannya itu positif, maka manusia akan cenderung ingin menampilkan tingkah lakunya. Dengan dasar teori perilaku terencana tersebut sikap dikaitkan dengan kepercayaan manusia tentang akibat dari memperlihatkan tingkah laku. Beda dengan hasil penilaian pada konsekuensi.

## 2) Norma Subjektif

Banyak yang diasumsikan dalam sebuah kepercayaan salah satunya adalah norma subjektif. Dimana hal tersebut memperlihatkan secara pasti sikap manusia untuk setuju atau tidak setuju pada sebuah tingkah laku. Selain dari kepercayaan, norma subjektif juga dipengaruhi oleh motivasi agar bisa diikuti. Jika dihubungkan menjadi seperti ini, norma subjektif itu hubungannya dengan persepsi pada sikap perilaku seseorang. Sedangkan motivasi yang diberikan berhubungan dengan kekuatan atau intensitas pada subjek yang berkaitan.

## 3) Perceived Behavioral Control

*Perceived behavioral control* Kesulitan atau kemudahan yang dirasakan manusia dalam mengendalikan perilaku yang ada pada dirinya kemudian di persepsikan serta ada kendala dan antisipasi terhadap hal tersebut. Yang mempengaruhi hal tersebut adalah kontrol kepercayaan dimana manusia tersebut bisa menahan dan mengendalikan perilakunya.

### **c. Aspek Intensitas**

Menurut Rizki (2017) berpendapat tentang intensitas memainkan game online berikut ini:

#### 1) Frekuensi

Frekuensi ialah tingkat keseringan dalam hal ini keseringan dalam memainkan game online. Frekuensi yang terlalu intensif yang digunakan untuk bermain game sama halnya membuang waktu sia-sia. Sehingga kegiatan yang dilakukan tidak hanya bermain game saja. Dengan begitu, tidak ada kegiatan yang dilakukan berhubungan dengan mencari pengetahuan.

## 2) Lama Mengakses

Lama waktu yang digunakan untuk memainkan game online itu disebut dengan lama mengakses. Pada saat bermain game online, seseorang bisa menggunakan waktunya berjam-jam lamanya. Dengan begitu game online bisa memiliki waktu jauh lebih banyak daripada waktu yang digunakan untuk belajar.

Aspek intensitas menurut pendapat dari (Fauziah, 2013) yaitu :

- 1) Frekuensi, yaitu seberapa sering seseorang bermain *game online* dengan waktu tertentu.
- 2) Durasi bermain game, ini menunjukkan waktu yang diperuntukan individu untuk memainkan game online tersebut.
- 3) Perhatian penuh, orang yang memiliki ketertarikan memainkan cenderung akan memiliki perhatian penuh terhadap permainan yang digemari tersebut. Maka ia akan mengabaikan hal-hal yang berada di sekitarnya dan tidak memperdulikan hal tersebut.
- 4) Emosional, hal ini berkaitan dengan rasa sedih, suka, senang yang menyebabkan seseorang semakin tenggelam dan mendalami permainan tersebut.

Menurut Harlen (2016) berpendapat tentang aspek intensitas memainkan game online berikut ini:

### 1) Kuantitas

banyaknya waktu yang dihabiskan untuk bermain game online.

### 2) Aktivitas

tingkat keseringan untuk melakukan kegiatan memainkan game online.

#### **d. Game Online**

Dalam KBBI menjelaskan bahwa game online ini terdiri dari dua kata yaitu game dan online. Game ialah permainan dari perkembangan teknologi digital, dan online merupakan suatu hal yang dihubungkan dengan jaringan internet untuk mengaksesnya. Permainan yang dimainkan menggunakan jaringan internet untuk mengakses itu disebut dengan game online. Menurut Surbakti (2017) Berpendapat bahwa game online ini bukan sekedar permainan, melainkan hasil dari perkembangan teknologi digital yang bisa saling berhubungan antara pemain dengan akses jaringan internet. Selain itu game online juga bisa dibidang permainan yang menggunakan alat elektronik untuk memvisualkannya.

Pada game online, pemain yang memainkan game tersebut disediakan banyak karakter yang bisa digunakan. Tetapi biasanya para pemain membuat karakter yang sesuai keinginannya dibandingkan dengan karakter yang sudah disediakan di dalam game oleh server (Syahrani, 2015). Kesimpulannya adalah game online merupakan bentuk dari perkembangan teknologi digital yang diperuntukan untuk kesenangan dan cara penggunaannya dengan akses jaringan internet.

Permainan yang bisa dimainkan dengan individu maupun kelompok yang mencakup secara mendunia dan cara menggunakannya dengan mengaitkan ke jaringan internet itu disebut dengan game online. Selain dengan jaringan internet, Sebagai pendukung untuk memainkan game online ini biasanya menggunakan alat elektronik misalnya komputer dan smartphone. Ernest dan Andrew (2006) Menjelaskan bahwa game online ialah aplikasi dari hasil perkembangan teknologi

dengan jenis aplikasi untuk bermain dengan tujuan agar pemain di seluruh penjuru dunia bisa bertemu dalam satu permainan.

Pendapat Kautsar (2019) Memaparkan tentang jenis dari game online contohnya adalah aksi, strategi, petualangan, simulasi, dan masih banyak lagi jenis lainnya. Menurut Young (2009) Permainan yang dilakukan dengan online jaringan internet disebut dengan game online. Kemajuan teknologi dalam hal ini game, banyak menawarkan fitur baru seperti komunikasi di dalam game dengan pemain lain yang memainkan game yang sama bisa berbentuk pesan ataupun suara. Sama halnya dengan pendapat Syahran (2015) orang yang memainkan game online dengan game yang sama bisa saling interaksi ketika online. Hal yang diciptakan di dalam game online dibuat dengan demikian agar membuat pemain merasakan permainan itu seperti kehidupan nyata.

Permainan yang dimainkan dengan jaringan internet dan alat elektronik seperti perangkat komputer atau lainnya yang bisa dilakukan oleh semua orang disebut dengan game online. Biasanya game online ini dibuat oleh perusahaan dimana nantinya ketika kita memainkan game tersebut kita bisa mendapatkan layanan dari perusahaan dengan online atau langsung menuju ke web yang dihubungkan ke sistem dari perusahaan tersebut.

Jadi intensitas bermain *game online* adalah situasi atau kondisi suatu permainan yang tersambung melalui jaringan internet yang menampilkan berupa permainan dalam bentuk media visual elektronik. *Game online* juga dapat mengganggu kesehatan mata pada pemainnya karena terlalu lama berada didepan komputer.

### **e. Teori Tentang Permainan**

Ada pandangan tersendiri dalam psikologi tentang game, beberapa ahli berikut:

#### 1) Sigmund Freud

Berpendapat bahwa game bisa membuat ekspresi manusia dengan mengurangi kecemasan berlebih pada anak. Kegiatan tersebut berbentuk imajinasi serta fantasi yang ada dalam game ketika anak memainkan game tersebut. Menurutnya, dengan hal itu anak bisa meluapkan apa yang ada pada dirinya dan permasalahan serta pengalaman yang didapat tidak bisa dilakukan di dunia nyata. Misalnya seperti anak bermain game tinju, kemudian diluapkan dalam kehidupan nyata anak memukul boneka sebagai lawan untuk berimajinasi sedang bertarung melawan boneka tersebut. Hal ini dapat memberikan beberapa dampak baik itu dari segi positif maupun negatif, sebaiknya kemajuan teknologi ini dapat dimanfaatkan dengan sebagaimana mestinya.

#### 2) Jean Piaget

Menurut pendapatnya game merupakan sarana untuk mendorong keaktifan otak pada anak. Perkembangan otak anak kanan dan kiri sebagai bekal untuk masa depan. Dengan begitu kondisi otak dapat terlatih sehingga dalam menangkap materi pembelajaran bisa dengan baik.

#### 3) Johan Huizinga

Salah satu hal yang paling mendasar untuk membedakan antara manusia dan hewan adalah game. Dengan adanya game bisa membuat pertukaran kebudayaan antar negara.

#### **f. Aspek intensitas memainkan *game online***

Pendapat Anggraini & Wahyuningsih (2007) terdapat 4 poin yang intensitas seseorang dalam bermain *game online* sbb:

- 1) Frekuensi, yaitu seberapa sering seseorang bermain *game online* dalam jangka waktu tertentu.
- 2) Durasi bermain game, ini menunjukkan seberapa lama seseorang memainkan *game online* semakin banyak waktu yang dipakai untuk memainkan game online.
- 3) Perhatian penuh, seseorang orang yang memiliki intensitas bermain *game online* yang tinggi cenderung akan memiliki perhatian penuh terhadap permainan yang digemari tersebut. Maka ia akan mengabaikan hal-hal yang berada di sekitarnya dan tidak memperdulikan hal tersebut.
- 4) Emosional, hal ini berkaitan dengan rasa sedih, suka, senang yang menyebabkan seseorang semakin tenggelam dan mendalami permainan tersebut.

#### **g. Faktor penyebab tingginya intensitas Bermain *game online***

Menurut Ernest dan Andrew (2006) mengatakan terdapat dua hal yang dapat memberikan pengaruh pada para pecandu *game online* ini yaitu faktor internal dan external. Faktor (internal) yaitu pengaruh yang muncul yang bersumber dari dalam diri dengan faktor (external) adalah faktor yang berasal dari luar diri seseorang yang dapat menyebabkan adiksi pada pemainnya. Untuk lebih jelasnya di uraikan di bawah sebagai berikut:

- 1) Faktor internal

- a) Keinginan, timbulnya kemauan yang tinggi dalam diri untuk bermain *game online* seperti ingin mengalahkan lawan, mendapatkan skor yang tinggi, dan permainan yang asik. Karena *game online* dirancang sedemikian rupa untuk membuat para pengguna menyukai permainan yang sudah dibuat.
  - b) Bosan, hal inilah yang menyebabkan banyaknya pengguna banyak memainkan *game online* . Karena sering merasa bosan maka melakukan hal-hal yang mengasyikan seperti bermain *game online* tentu sangat cocok dilakukan.
- 2) Faktor eksternal
- 1) Lingkungan pertemanan, kurangnya kontrol orang tua dan banyaknya pengaruh teman sebaya sangat mempengaruhi hal tersebut.
  - 2) Interaksi sosial yang kurang, merasa kurang memiliki kompetensi sosial maka mencari kegiatan lain yang lebih menyenangkan yaitu dengan bermain *game online* .
  - 3) Hubungan yang kurang maksimal dalam lingkungan keluarga.
  - 4) Pengawasan orang tua buruk dari orang tua pada anaknya.
  - 5) Cara mendidik anak yang kurang baik dari orang tua pada anak.

#### **h. Dampak Bermain *Game Online***

Ada dua yang dapat ditimbulkan dari kecanduan bermain *game online* ini yaitu ada dampak positif yang ditimbulkan dan juga dampak negatif yang ditimbulkan. Berikut penjelasan terkait beberapa dampak yang ditimbulkan dari kecanduan *game online* sebagai berikut:

- 1) Dampak positif

- a) Kegiatan yang menyenangkan, dari banyak aktivitas yang kita lakukan memang seringkali menimbulkan rasa bosan. Dengan bermain *game online* dapat menghilangkan rasa stres dan bosan.
  - b) Mengasah kemampuan dalam tim, di dalam permainan online seringkali membutuhkan kerja sama tim untuk dapat memperoleh kemenangan. Oleh karena itu dapat melatih komunikasi secara aktif antar anggota tim untuk menyusun strategi agar meraih kemenangan.
  - c) Melatih respon cepat berpikir dalam mengambil tindakan.
  - d) Memiliki banyak teman, biasanya di dalam permainan *game online* penggunanya berasal dari berbagai macam daerah bahkan dari berbagai macam Negara. Dengan bermain *game online* memperluas lingkup pertemanan.
  - e) Menambah kemampuan bahasa Inggris, pada beberapa *game online* memang dirancang menggunakan bahasa Inggris, jadi para pengguna *game online* biasanya mempunyai kemampuan bahasa Inggris yang cukup baik karena terbiasa menggunakan bahasa Inggris ketika bermain.
- 2) Dampak negatif
- a) Boros, karena membeli kuota terus-menerus untuk bermain game.
  - b) Kecanduan yang berlebihan.
  - c) Merusak mata, karena menghabiskan waktu berjam-jam menatap layar *handphone* yang dapat menyebabkan mata berair dan perih. Pada kasus yang lebih parah dapat menyebabkan mata minus dan mengharuskan menggunakan kacamata.

- d) Melalaikan tugas dan kewajiban, terlalu asyik bermain hingga melupakan kewajiban seperti sholat, belajar, dll.
- e) Kurang tidur, orang yang bermain game online banyak menghabiskan waktu istirahat hanya untuk bermain game yang berakibat nantinya menghabiskan kegiatan lain seperti sekolah dan belajar.

#### **4. Hubungan Perhatian Orang Tua Dengan Intensitas Bermain *Game online* Pada Anak Usia Sekolah Dasar di Asrama TNI-AD Parak Pisang**

Menurut Ismaniar, Jamaris, & Wisroni (2018) mengatakan yang dimaksud memberikan perhatian pada anak seperti misalnya memberikan pendampingan pada anak, pengarahan, peringatan, serta melakukan pengendalian atas berbagai macam kegiatan yang dilakukan oleh anak. Selain itu juga bisa dengan memberikan dukungan, penghargaan, menjadi contoh bagi anak. Perhatian orang tua dapat berpengaruh pada cara berpikir anak baik di keluarga, masyarakat, maupun di suatu lembaga pendidikan. Perhatian orang tua dapat berdampak kepada anak sehingga anak memiliki pribadi yang baik, cukup baik, dan kurang baik. Hal ini karena hasil perhatian dalam didikan dari orang tua yang baik di keluarga sehingga anak akan mampu terhindar dari pengaruh negatif. Begitu sebaliknya anak yang kurang mendapat perhatian akan mudah terpengaruh hal yang negatif.

Intensitas merupakan keadaan saat anak melakukan suatu kegiatan yang diulang-ulang. Intensitas juga diartikan sebagai besar atau kekuatan sesuatu tingkah laku. Menurut Maurice (2017) intensitas dapat diartikan sebagai waktu

yang sudah ditentukan dan digunakan untuk melakukan kegiatan yang sudah ditetapkan dengan dalam dan kuat.

Sejalan dengan itu Menurut Liasna (2017) intensitas merupakan sebuah kekuatan yang sifatnya mendukung suatu pendapat atau sikap. *Game online* ialah suatu program permainan yang terhubung melalui suatu jaringan yang dapat dimainkan kapan saja dan dimana saja, dan dapat dimainkan secara bersamaan secara kelompok di seluruh dunia dan permainan itu sendiri menampilkan gambar-gambar menarik sesuai keinginan, yang didukung oleh komputer. Pendapat Ernest dan Andrew (2006), game online itu merupakan perkembangan teknologi dari jenis tertentu yaitu permainan yang bisa menghubungkan antar sesama pemain game tersebut. Menurut Young (2017) yang dimaksud *game online* yakni jenis game yang dimainkan secara online yang dapat dibagi menjadi 10 kategori, yaitu, real time strategy : Penembak orang pertama, Role playing game, game simulasi kehidupan, game simulasi konstruksi dan manajemen, simulasi kendaraan, game aksi, game petualangan, game petualangan aksi dan manajer simulasi.

Beberapa faktor yang menyebabkan seseorang sering bermain *game online* yaitu kurangnya perhatian orang tua, lingkungan, stress. Perhatian orang tua akan mempengaruhi karakter seorang anak, maka dari itu pentingnya perhatian orang tua yang tepat harus diterapkan pada anak. Orang tua memiliki tanggung jawab untuk membimbing, mengajarkan dan mengarahkan anak agar mampu hidup ditengah masyarakat dan menjalani norma-norma yang ada.

## **B. Penelitian relevan**

1. Penelitian yang dilakukan oleh Sabeuleleu (2016) pada tahun 2016, yang berjudul Hubungan Perhatian Orang Tua Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri Golo Yogyakarta Tahun Ajaran 2015/2016. Hasil yang diperoleh pada penelitian adalah bahwa adanya hubungan yang signifikan perhatian orang tua dengan prestasi belajar siswa kelas IV SD Negeri Golo Yogyakarta.

Persamaan : Sama-sama meneliti tentang perhatian orang tua terhadap anak usia sekolah dasar.

Perbedaan : Tempat penelitian dan sampel.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Musthafa (2015) pada tahun 2015, yang berjudul Pengaruh Intensitas Bermain *Game online* dan Pengawasan Orang Tua terhadap Perilaku Agresif Anak Semarang Tahun Ajaran 2015/16. Hasil yang diperoleh pada penelitian ini adalah semakin tinggi intensitas bermain *game online* maka semakin tinggi perilaku agresif anak.

Persamaan : Sama-sama meneliti tentang intensitas bermain game online

Perbedaan : Tempat penelitian, dan sampel.

3. Penelitian relevan yang dilakukan oleh Nugroho (2020) yang berjudul Pengaruh Intensitas Bermain *Game online* Terhadap Kecenderungan Agresivitas Gamers.

Persamaan : Sama-sama meneliti tentang intensitas bermain *game online*

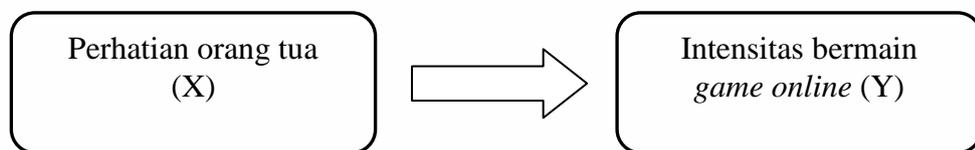
Perbedaan : Tempat penelitian dan sampel

### C. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir ialah dasar pemikiran dari sebuah penelitian. Merupakan landasan berpikir yang nantinya akan membantu peneliti untuk mengembangkan kajian permasalahannya. Untuk lebih jelas kerangka berpikir pada penelitian ini dijabarkan sebagai berikut:

Variabel (X) : Perhatian orang tua

Variabel (Y) :Intensitas bermain *game online*



**Gambar 1. Kerangka Berpikir**

### D. Hipotesis

Hipotesis atau anggapan dasar merupakan jawaban sementara terhadap permasalahan yang sedang diteliti. Dugaan jawaban tersebut bersifat sementara, nanti akan diuji dengan dengan kebenaran data yang dikumpulkan melalui penelitian. Berdasarkan analisis di atas, maka hipotesis sementara yang diajukan peneliti adalah terdapat hubungan antara perhatian orang tua dengan intensitas bermain game online pada anak usia sekolah dasar di Asrama TNI-AD Parak Pisang.

## **BAB V PENUTUP**

### **A. Kesimpulan**

Menurut hasil penelitian yang telah dilakukan tentang Hubungan Perhatian Orang Tua Dengan Intensitas Bermain *Game online* Pada Anak Usia Sekolah Dasar Di Asrama TNI-AD Parak Pisang, dapat disimpulkan antara lain:

1. Gambaran perhatian orang tua pada anak usia sekolah dasar di Asrama TNI-AD Parak Pisang berdasarkan 5 sub dikategorikan rendah. Hal ini dibuktikan dari responden yang sebagian besar menjawab pernyataan tidak sesuai yang menjadi persentase tertinggi.
2. Gambaran intensitas bermain *game online* pada anak usia sekolah dasar di Asrama TNI-AD Parak Pisang Berdasarkan 4 Sub Variabel dikategorikan tinggi. Hal ini dibuktikan dari responden yang sebagian besar menjawab pernyataan sesuai yang menjadi persentase tertinggi.
3. Terdapat hubungan yang signifikan antara perhatian orang tua dengan intensitas bermain *game online* pada anak usia sekolah dasar di Asrama TNI-AD Parak Pisang.

### **B. Saran**

Berdasarkan kesimpulan diatas , maka peneliti dapat menyampaikan saran sebagai berikut:

Diharapkan kepada orangtua agar perhatian terhadap kegiatan yang dilakukan anak sehingga anak akan terarah untuk melakukan hal positif

1. Diharapkan kepada anak agar bisa membagi waktu dalam setiap kegiatan yang dilakukan dan membatasi diri dalam main game online
2. Diharapkan kepada peneliti selanjutnya untuk dapat meneliti variabel baru sehingga dapat memperlengkap variabel dalam penelitian yang ada.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adam Ernest dan Rolling Andrew. (2006). *Fuandamentals Of Game Design*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Ahmadi, A. (2010). *Psikologi Umum*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ahmadi, A., & Supriyono, W. (2004). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Anggraini, D. R., & Wahyuningsih, H. (2007). *Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Online dengan Kompetensi Sosial*. Universitas Islam Indonesia Yogyakarta.
- Anhar, A. (2010). *PHP & MySql Secara Otodidak*. Jakarta: PT Trans Media.
- Azni, F. (2017). Pengaruh Game Online terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak. *KOLOKIUM: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 5(2), 110–121. <https://doi.org/10.24036/kolokium-pls.v5i2.28>
- Baharuddin. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: Ar- Ruzz Media.
- Fahriati, & Syuraini. (2018). Hubungan Kepedulian Orang Tua dengan Keberhasilan Pendidikan Anak di Jorong Labuai Kecamatan Koto Balingka Kabupaten Pasaman Barat. *Spektrum: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah (PLS)*, 1(3), 262. <https://doi.org/10.5281/zenodo.1468331>
- Fauziah, E. R. (2013). Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Anak SMP Negeri 1 Samboja. *EJournal Ilmu Komunikasi*, 1(3), 1–16. Retrieved from [https://ejournal.ilkom.fisip-unmul.ac.id/site/wp-content/uploads/2013/07/ejournal\\_eka\\_RF\\_\(07-01-13-03-45-59\).pdf](https://ejournal.ilkom.fisip-unmul.ac.id/site/wp-content/uploads/2013/07/ejournal_eka_RF_(07-01-13-03-45-59).pdf)
- Harlen, K. (2016). Hubungan antara Konformitas Teman Sebaya dan Intensitas Bermain Game Online dengan Intensi Berperilaku Pada Siswa SMA. *PSIKOBORNEO*, 4(4). Retrieved from <http://e-journals.unmul.ac.id/index.php/psikoneo/article/view/4232>
- Houtenville, A., & Conway, K. (2008). Parental Effort, School Resources, and Student Achievement. *The Journal of Human Resources*, 43, 437–453.
- Indri Desvita & Ismaniar. (2020). Hubungan Antara Perhatian Orang Tua Dengan Perkembangan Moral Anak Usia 5-6 Tahun Di Korong Sulisikan Nagari Sungai Buluah Batang Anai. *Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 8.
- Ismaniar, I., Jamaris, J., & Wisroni, W. (2018). Pentingnya Pemahaman Orang Tua tentang Karakteristik Pembelajaran AUD dalam Penerapan Model Environmental Print Berbasis Keluarga untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Awal Anak. *KOLOKIUM: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 6(2), 93–100. <https://doi.org/10.24036/kolokium-pls.v6i2.9>
- Januar, M. I., & Turmudzi, E. F. (2006). *Game Mania*. Jakarta: Gema Insani Press.
- Jeroen S. Lemmens, Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009). Develoment and Validation of a Game Addicion Scale for Adolescens. *Media Psychology*, 12.

- Retrieved from <https://www.dhi.ac.uk/san/waysofbeing/data/communication-zangana-lemmens-2009.pdf>
- Kautsar, K. (2019). *Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Akademik Peserta Didik di MAN 3 Aceh Besar*. Universitas Islam Ar-Raniry. Retrieved from <https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/9928/1/SKRIPSI KAUSAR.pdf>
- Khatib, L. (2018). Analisis Koefisien Korelasi Rank Spearman.
- Kominfo. (2020). Pengguna Internet di Indonesia Capai 82 Juta. Retrieved July 2, 2021, from [https://kominfo.go.id/index.php/content/detail/3980/Kemkominfo%3A+Pengguna+Internet+di+Indonesia+Capai+82+Juta/0/berita\\_satker](https://kominfo.go.id/index.php/content/detail/3980/Kemkominfo%3A+Pengguna+Internet+di+Indonesia+Capai+82+Juta/0/berita_satker)
- KPAI. (2020). Penguatan Pengawasan Orang Tua Terhadap Anak Untuk Cegah Kecanduan game online.
- Kurniawan, T. D. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran Terhadap Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas V SD Kecamatan Gedangsari Gunungkidul Tahun Ajaran 2015/2016. *Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 3(1), 21–26.
- Liasna, M. (2017). *Gambaran Adiksi Game Online Pada Remaja di Kelurahan Padang Bulan, Medan*. Universitas Sumatera Utara. Retrieved from <https://repositori.usu.ac.id/bitstream/handle/123456789/4591/140100215.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Mamik Mahanani. (2015). *Hubungan Perhatian Orangtua dengan Perkembangan Sosial Anak Usia 4-5 Tahun di Desa Birit Kecamatan Wedi Kabupaten Klaten*. Universitas Negeri Yogyakarta. Retrieved from [https://eprints.uny.ac.id/18854/1/skripsi mamik mahanani.pdf](https://eprints.uny.ac.id/18854/1/skripsi%20mamik%20mahanani.pdf)
- Maulida, S. R., & Dhania, D. R. (2012). Hubungan Antara Kepercayaan Diri dan Dukungan Orang Tua Dengan Motivasi Berwirausaha Pada Siswa SMK. *Jurnal Psikologi Undip*, 2(3), 1–8. Retrieved from <https://media.neliti.com/media/publications/128247-ID-hubungan-antara-kepercayaan-diri-dan-duk.pdf>
- Maurice, A. S. (2017). Pengaruh Kecanduan Game Online Siswa SMA Kelas X Terhadap Kecerdasan Sosial Sekolah Kristen Swasta di Makassar. *Jurnal Jeffray*, 15(2). Retrieved from [https://ojs.sttjaffray.ac.id/JJV71/article/view/261/pdf\\_161](https://ojs.sttjaffray.ac.id/JJV71/article/view/261/pdf_161)
- Melati, P., Setiawati, & Solfema. (2018). Hubungan antara Perhatian yang Diberikan Orang Tua dengan Tingkat Perkembangan Moral Anak Usia Dini. *KOLOKIUM: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 6(1), 79–92. <https://doi.org/10.24036/kolokium-pls.v6i1.8>
- Muslim, M. (2019). *Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Akhlak Remaja di Desa Rajek Kec. Godong Kab. Grobogan*. Universitas Islam Negeri Walisongo. Retrieved from

- [http://eprints.walisongo.ac.id/id/eprint/10980/1/WORD\\_GABUNG.pdf](http://eprints.walisongo.ac.id/id/eprint/10980/1/WORD_GABUNG.pdf)
- Musthafa, A. E. (2015). *Pengaruh Intensitas Bermain Game Online dan Pengawasan Orang Tua Terhadap Perilaku Agresif Anak*. Universitas Diponegoro. Retrieved from <https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/interaksi-online/article/view/8867/8617>
- Nugroho, D. P. S. (2020). *Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Kecenderungan Agresivitas Gamers*. Unicersitas Negeri Semarang. Retrieved from <http://lib.unnes.ac.id/40845/1/1511415111.pdf>
- Nuhan, M. Y. G. (2016). *Hubungan Intensitas Bermain Game Online dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Jarakan Kabupaten Bantul Yogyakarta*. Universitas Negeri Yogyakarta. Retrieved from <https://eprints.uny.ac.id/30115/>
- Nurhayati, F. (2013). *Pengaruh Perhatian Orang Tua dan Motivasi belajar terhadap Prestasi Belajarakuntansi siswa kelas X Program Keahlian akuntansi smk Muhammadiyah Wonosari Tahun 2012/2013*. Yogyakarta.
- Purwanto, N. (2011). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional. (2002). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Rahmawati, D. S. (2018). *Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Akhlak Anak (Studi Kasus di SD N 01 Kebonharjo, Klaten*. Universitas Islam Indonesia. Retrieved from [https://dspace.uui.ac.id/bitstream/handle/123456789/11929/REVISI skripsi september FIX.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://dspace.uui.ac.id/bitstream/handle/123456789/11929/REVISI%20skripsi%20september%20FIX.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Rismawati. (2015). *Pengaruh Perhatian Orang Tua Dalam Kegiatan Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar Di Daerah Binaan Iii Kecamatan Kandangserang Kabupaten Pekalongan*.
- Rizki, N. (2017). *Pengaruh Game Online terhadap Konsentrasi dan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar*. Universitas Muhammdiyah Purwokerto. Retrieved from [https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwj207TPjZP0AhVZfX0KHRaCfAQFnoECAwQAQ&url=http%3A%2F%2Frepository.ump.ac.id%2F1344%2F&usg=AOvVaw1v4RAXYpvRKe\\_4x80CZD\\_M](https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwj207TPjZP0AhVZfX0KHRaCfAQFnoECAwQAQ&url=http%3A%2F%2Frepository.ump.ac.id%2F1344%2F&usg=AOvVaw1v4RAXYpvRKe_4x80CZD_M)
- Rozalia, M. F. (2017). *Hubungan Intensitas Pemanfaatan Gadget dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar*. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar*, 5(2). Retrieved from <https://ejournal.umm.ac.id/index.php/jp2sd/article/view/4821>
- Sabeuleleu, A. (2016). *Hubungan Perhatian Orang Tua Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri Golo Yogyakarta Tahun Ajaran 2015/2016*.

- Universitas Negeri Yogyakarta. Retrieved from <https://eprints.uny.ac.id/41941/>
- Santrock, J. W. (2009). *Perkembangan Anak Edisi 11*. Jakarta: Erlangga.
- Sarwono. (2013). Psikologi Remaja. In *Rajawali Pers*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sholikah, U. H. (2020). *Hubungan Perhatian Orang Tua Terhadap Peningkatan Moral Anak Usia 7-12 Tahun di Desa Durenan Kecamatan Sidorejo Magetan*. Institut Agama Islam Negeri Ponorogo. Retrieved from [http://etheses.iainponorogo.ac.id/12132/1/SKRIPSI\\_ULFA\\_HIDAYA\\_211516017.pdf](http://etheses.iainponorogo.ac.id/12132/1/SKRIPSI_ULFA_HIDAYA_211516017.pdf)
- Subakti E. (2009). *Kenalilah Anak Remaja anda*. Jakarta: Alex Media.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi, A. (2010). *Prosedur Penelitian suatu pendekatan praktik (edisi revisi 2010)* (Ed. Rev. 2). Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Sukrina, R. (2004). *Hubungan Antara Perhatian Orang Tua dan Sikap Siswa terhadap Layanan Bimbingan dan Konseling dengan Penyesusain Diri Siswa di Sekolah*. Universitas Muhammadiyah Malang.
- Surbakti, K. (2017). Pengaruh Game Online terhadap Remaja. *Jurnal Curere*, 1(1). Retrieved from <http://www.portaluniversitasquality.ac.id:5388/ojsystem/index.php/CURERE/article/viewFile/20/22>
- Suryata, S. (2006). *Psikologi Pendididkan*. Jakarta: Rajawali.
- Syahrani, R. (2015). Ketergantungan Online Games dan Penanganannya. *Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling*, 1(1). Retrieved from <https://ojs.unm.ac.id/JPPK/article/view/1537/604>
- Syamsu Yusuf. (2014). *Psikologi Perkembangan*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Syuraini, S. (2016). Penguatan Pendidikan Keluarga dalam Pembangunan Masyarakat Desa. In *Conference: Seminar Nasional Kompetensi Pendamping Pembangunan Desa*. Padang. Retrieved from [https://www.researchgate.net/publication/324220914\\_PENGUATAN\\_PENDIDIKAN\\_KELUARGA\\_DALAM\\_PEMBANGUNAN\\_MASYARAKAT\\_DESA](https://www.researchgate.net/publication/324220914_PENGUATAN_PENDIDIKAN_KELUARGA_DALAM_PEMBANGUNAN_MASYARAKAT_DESA)
- V. Wiratma Sujarweni. (2017). *Metodologi Penelitian, Lengkap, Praktis dan Mudah Dipahami*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.
- Wangi. P. (2010). *Mendidik Anak Prasekolah*. Yogyakarta: PT. Damar Pustaka.
- Wenisa, K., & Syuraini, S. (2020). The Relationship Parents' Attention and Motivation Learning Santri Taman Pendidikan Al-Qur'an. *SPEKTRUM: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah (PLS)*, 8(4), 570.

<https://doi.org/10.24036/spektrumpls.v8i4.110399>

- Wijayanti, T. W. (2015). Motif dan Adiksi Pemain Game Online: (Studi Deskriptif Tentang Motif dan Adiksi Pemain Game Online Dragon Nest di Surabaya). *Media Commonline*, 2(1). Retrieved from [http://journal.unair.ac.id/filerPDF/abstrak\\_5496137\\_tpjua.pdf](http://journal.unair.ac.id/filerPDF/abstrak_5496137_tpjua.pdf)
- Yarissumi, Y. (2017). Hubungan antara Konsentrasi Belajar Peserta Didik Dengan Keaktifan Belajarnya pada Bimbingan Belajar Bahasa Inggris Happy Course. *KOLOKIUM Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 5(2). Retrieved from <http://kolokium.ppj.unp.ac.id/index.php/kolokium-pls/article/view/31/31>
- Young . K. S. (2009). Internet Addicion: The Emergence Of A New Clinical Disorder. *Cyberpsychology And Behavior*, Vol. 1, No. 3 : 237-244.
- Young K. (2017). Internet Addiction Test (IAT).