



## PERSEPSI ORANG TUA TERHADAP GAME ONLINE DI KALANGAN PELAJAR KELURAHAN TONDONGGEU KOTA KENDARI

Awal<sup>1,\*</sup>, St. Fatimah Kadir<sup>2</sup>, Muh. Yahya Obaid<sup>3</sup>, & Supriyanto<sup>4</sup>  
<sup>1,2,3,4</sup> Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kendari, Indonesia

\*Email: [awalnurdin1998@gmail.com](mailto:awalnurdin1998@gmail.com)

### Abstract

*This study aims to determine parental perceptions of online games among students from the Tondonggeu sub-district, Nambo sub-district, Kendari City and the impact on student attitudes, both positive and negative impacts. This type of research is qualitative with descriptive analysis with a phenomenological approach. The type of data used is qualitative data obtained from internal data and external data. In this study, two sources of data were used, namely primary and secondary. Data collection techniques were carried out with four techniques, namely observation, interviews, Focus Group Discussion, and documentation. The data analysis technique uses data reduction, data presentation, and conclusion drawing or verification. Based on the analysis of research results, it is concluded that the impact of online games on student attitudes is divided into two, namely positive and negative impacts. Positive impacts: (1) strengthen friendship bonds, (2) introduce technology to students, (3) practice English language skills. The negative impacts are (1) addictive, (2) inhibiting the five daily prayers, (3) lack of sleep, (4) inhibiting learning activities, (5) smoking, (6) wasteful in terms of finances, (7) lying to parents. In addition, it was found that at the research location, parents were still more likely to give negative perceptions of online games played by students.*

**Keywords:** Parental Perception, Impact, Online Games.

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui persepsi orangtua terhadap game online dikalangan pelajar kelurahan Tondonggeu Kecamatan Nambo Kota Kendari serta dampak terhadap sikap pelajar baik itu dampak positif maupun dampak negatif. Jenis penelitian adalah kualitatif dengan analisis deskriptif dengan pendekatan fenomenologi. Jenis data yang digunakan adalah data kualitatif yang diperoleh dari data internal dan data eksternal. Dalam penelitian ini digunakan dua sumber data yaitu primer dan sekunder. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan empat teknik yaitu observasi, wawancara, *Focus Group Discussion*, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi (*verification*). Berdasarkan analisis hasil penelitian, disimpulkan bahwa dampak game online terhadap sikap pelajar terbagi menjadi dua yaitu dampak positif dan negatif. Dampak positif: (1) memperkuat ikatan pertemanan, (2) mengenalkan teknologi bagi pelajar, (3) melatih kemampuan bahasa Inggris. Dampak negatifnya yaitu (1) membuat kecanduan, (2) menghambat aktivitas sholat lima waktu, (3) kurang tidur, (4) menghambat aktivitas belajar, (5) Merokok, (6) Boros dalam hal keuangan, (7) Berbohong kepada orang tua. Selain itu ditemukan lokasi penelitian, para orangtua masih lebih cenderung memberikan persepsi yang negatif terhadap game online yang dimainkan para pelajar.

**Kata kunci:** Persepsi Orang Tua, Dampak, *Game Online*.

### PENDAHULUAN

*Game online* berawal dari penemuan metode *networking* computer tahun 1970-an oleh militer Amerika. Pada game online ini pertama kali menggunakan jaringan LAN atau *Local Area Network* tetapi sesuai dengan perkembangan teknologi akhirnya game online

menggunakan jaringan yang lebih luas lagi seperti www atau *world wide web* atau yang lebih dikenal dengan internet yang bisa diakses dengan menggunakan nirkabel, untuk bisa memainkan game online terlebih dahulu kita harus menginstal program game tersebut, untuk memulai game online terlebih dahulu kita harus register atau mendaftar dan kita langsung dapat memainkannya. Bedanya dengan game offline, dalam bermain game online kita tidak harus berpergian, kita hanya butuh duduk di depan komputer dan bisa langsung menikmati permainan. Perbedaan besar lainnya adalah bahwa karena menghubungkan dengan internet secara global, pemain bisa memiliki kesempatan untuk bersaing dengan dan mendapatkan teman dari seluruh dunia. Contoh game online adalah *Free Fire*, *PUBG*, *Mobile Legend*, *COC*, *Arena Of Valor*. (Young, 2017).

Menurut Bobby Bodenheimer, game online diartikan sebagai program permainan yang bersambung melalui jaringan yang dapat dimainkan kapan saja, dimana saja, dan dapat dimainkan bersamaan secara kelompok diseluruh dunia dan permainan itu sendiri menampilkan gambar-gambar menarik seperti yang diinginkan, yang didukung oleh komputer. (Ligagames, 2019).

Bermain game online khususnya dikalangan pelajar dapat memberikan dampak positif antara lain meningkatkan sistem motorik, misalnya remaja yang bermain game online dapat meningkatkan keterampilan strategi bermain dan bahasa, sedangkan dampak negatif bagi remaja adalah remaja akan mudah melupakan skala prioritas dalam aktivitas kesehariannya, misalnya dapat menimbulkan rasa malas dan kecanduan. (Rahma, 2018).

Game yang digunakan pelajar dapat mendukung aspek aspek perkembangan . Salah satu aspek perkembangan adalah perkembangan kognitif (Proses berpikir). Menurut *Piaget* dalam Yuadismini, Agung, dan Ujianti, 2014 ada empat tahap perkembangan kognitif anak: Tahap Sensorimotor (0-2 Tahun), tahap praoperasional (2-7 Tahun), tahap operasi kongkret, (8-11 tahun), tahap operasi formal (11 tahun keatas). Tahap sensorimotor di tandai dengan tindakan anak berdasarkan yang ada dipikirkannya. Tahap praoperasi mengenal dan menggunakan simbol simbol untuk menghadirkan suatu benda atau pemikira, khususnya pengguna bahasa. Tahap operasi kongkret ditandai dengan penalaran logis. Tahap operasi formal dicirikan dengan pemikiran abstrak, hipotesis, deduktif serta induktif.(Yudiasmini, 2014)

Dari permasalahan yang peneliti temukan peneliti melakukan wawancara awal dengan salah satu orang tua pelajar, ia mengemukakan: “Selama anak saya bermain game online, waktu belajarnya mulai kurang, jarang tinggal dirumah dan selalu begadang saat bermain game online, dan selalu minta uang untuk beli pulsa”(Sudirman, Komunikasi Personal, 21 Februari 2020).

Menjamurnya pusat-pusat permainan Game online juga dianggap sebagai salah satu faktor yang mendorong pemain untuk kecanduan, apalagi pusat-pusat permainan Game menawarkan biaya yang realtif terjangkau. Pandangan umum yang ada di masyarakat tentang Game online selalu bersifat negatif dan psimis, masyarakat (terutama orang tua), selalu menempatkan Game dan pemainnya dalam stigma-stigma yang tidak baik, karena menurut mereka game dapat memberikan pengaruh buruk bagi pemainnya.

Berakar dari permasalahan diatas maka peneliti akan melakukan penelitian yang berjudul, “Persepsi Orang Tua Terhadap Game Online Di kalangan Pelajar Kelurahan Tondonggeu Kecamatan Nambo Kota Kendari”.

## **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian ini dilaksanakan di Kelurahan Tondonggeu Kecamatan Nambo Kota Kendari, Adapun waktu penelitian ini dilaksanakan sejak bulan Januari sampai April 2020. Data primer diperoleh secara langsung

dari sumbernya, melalui wawancara antara penulis dengan informan, yakni orang tua: Mahmud, Sudirman, Salwia, Meli, Hamirah, Bolong. Pelajar: Muhammad Ardiyansah, Muhammad Ismail, Sandi, Alpit, Dimas. Data diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan. Adapun pengecekan keabsahan data dilakukan dengan teknik triangulasi.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Dampak Game Online Terhadap Sikap Pelajar

*Game online* merupakan satu diantara sekian banyak produk teknologi yang menggambarkan kekuatan ilmu pengetahuan. *Game online* memungkinkan *gamer* (individu yang bermain game online) mendapat kebebasan untuk mengeksplorasi diri. Aktivitas bermain mereka di dasari oleh latar belakang yang berbeda satu sama lain. Setiap *gamer* pelajar memiliki alasan masing masing kenapa memilih menyukai bermain game online. Hasil penelitian menunjukkan latar belakang *gamer* pelajar menyukai game online seperti yang disampaikan salah satu pelajar informan yaitu: “Alasan sehingga menyukai game online, karena game ini sangat bagus dan menghibur sehingga membuat dirinya merasa nyaman saat bermain game, dan dengan bermain game juga bisa mendapatkan teman baru baik itu yang di dalam negeri maupun di luar negeri”. (Alpit, Komunikasi Personal, Maret 20, 2020). Perubahan permainan terjadi sebagai akibat dari perubahan ruang untuk bermain sendiri sebagai akibat dari perkembangan sains dan teknologi tempat bermain, alat bermain dan cara bermain. Seiring berkembangnya kehidupan manusia kearah modernitas, kebutuhan akan hiburan menjadi penting untuk di prioritaskan. Sekalipun itu adalah pelajar, kebutuhan akan hiburan penting bagi mereka yang sudah dari pagi berlutut dengan buku pelajaran. Hal lain yang mendasari mereka tertarik bermain game online adalah adanya sosialisasi sejak dini tentang permainan digital. Artinya apa mereka sejak kecil sudah mengenal permainan serupa yaitu playstation. Dampak game online terhadap sikap pelajar dapat dibagi menjadi dua yaitu dampak positif dan dampak negatif.

Adapun dampak positif game online terhadap perilaku pelajar: 1). Memperkuat Ikatan Pertemanan (*Game online* ini merupakan game yang dapat dimainkan secara bersama sama dan dimainkan secara jarak jauh salah satu dampak yang pelajar rasakan saat bermain, mereka mampu untuk berkumpul bersama kawan ini dapat memper'erat ikatan persahabatan terhadap teman. Berdasarkan hasil wawancara kepada salah satu informan yang bernama Muhammad Ismail kelas XI yang hobi bermain game online, ia mengatakan bahwa: “Dengan saya bermain game online ini yaitu game *free fire*, saya dapat merasakan manfaat, salah satunya adalah kita bisa berkumpul bersama sama teman”. (Muhammad Ismail, Komunikasi personal, 25 Maret 2020). 2). Mengenalkan Teknologi Bagi Pelajar (Teknologi merupakan keseluruhan sarana untuk menyediakan barang barang yang diperlukan bagi kelangsungan dan kenyamanan hidup manusia, di zaman sekarang teknologi menyediakan berbagai fasilitas untuk manusia salah satunya adalah game online, dengan hadirnya game online ini membuat para pelajar tertarik untuk memainkan game. Salah satu dampak positifnya ini game online bagi para pelajar adalah para *gamer* dapat lebih luas mengenal dunia teknologi, seperti yang disampaikan oleh salah satu informan bahwa: “Selama saya bermain game online wawasan saya bertambah dalam hal memainkan teknologi, yang awalnya sebelum saya bermain game online pengetahuan saya terkait teknologi masih kurang” (Muh. Ismail, Komunikasi Personal, 25 Maret 2020). 3). Melatih Kemampuan Bahasa Inggris (Setiap game pastinya mempunyai cerita yang berbeda beda, di setiap game kamu akan menemukan banyak dialog, pernyataan,

pertanyaan dan keterangan yang menggunakan bahasa Inggris, game bisa menjadi alternatif untuk belajar bahasa Inggris, oleh karena itu setiap gamers pasti mencari tahu setiap keterangan dan cerita yang diungkapkan dalam game online, wawancara yang oleh salah satu informan bahwa: “Saat saya bermain game online yaitu PUBG, bahasa yang digunakan game online itu bahasa Inggris, saat saya bermain game saya terkadang secara tidak sadar mengeluarkan kata bahasa Inggris yang sering diucapkan di dalam game itu” (Muhammad Ardiyansyah, Komunikasi Personal, 26 Maret 2020). Jadi dengan hadirnya game online ini, bisa menjadi salah satu pelajar untuk mendapatkan pengetahuan terkait bahasa Inggris.

Dan dampak negatif dari game online terhadap perilaku pelajar adalah: 1). Membuat Kecanduan (Saat peneliti melakukan wawancara kepada para Gamer rata-rata game yang mereka mainkan adalah game *Free Fire*, game ini adalah game yang dimainkan secara *Multiplayer* dengan adanya game ini membuat para pelajar sampai kecanduan dalam bermain bahkan ketika mereka tidak bermain game dalam sehari dapat membuat mereka gelisah. “ Dalam sehari itu saya harus bermain game online, dan kalau saya tidak bermain saya merasa tidak tenang karena faktor kebiasaan ini membuat saya harus bermain, walaupun tidak ada paket data kadang saya *Hotspot* kepada teman saya” (Yusrin, Komunikasi Personal, 29 Maret 2020). 2). Menghambat aktivitas Sholat 5 waktu (Bermain game online membutuhkan durasi jam atau waktu bermain lebih banyak, sehingga membuat para pelajar kadang lupa melaksanakan sholat wajib. Informan mengatakan bahwa: “Tadinya saya rajin melaksanakan sholat, kini sudah malas akibat lebih banyak waktu dilayar Hp akibat bermain game online, dan kebiasaan ini sulit saya untuk menghentikan” ( Yusrin, Komunikasi Personal, 29 Maret 2020). 3). Kurang Tidur (Menurut penelitian, orang yang tidur selama 6,5 sampai 7,5 jam dalam sehari akan memiliki hidup yang lebih panjang dari pada yang tidurnya hanya memakan waktu kurang dari 6 jam atau lebih dari 8 jam perhari. (*Japan Epidemiology Association*). Observasi dan wawancara yang dilakukan bahwa para pelajar yang memainkan game online durasi waktu tidurnya hanya sedikit. Seperti yang disampaikan oleh orang tua pelajar yaitu: “Anak saya itu biasa tidak tidur sampai pagi, akibat bermain game, pernah suatu ketika itu saya bangun sekitar jam 05 pagi, itu sudah kebiasaan karena kami penjual ikan untuk membeli ikan jadi kita harus bangun subuh, saya melihat anak saya dikamarnya ternyata masih bermain game, saya saat itu spontan dan kaget hingga menyuruhnya berhenti bermain game, lalu saya suruh istirahat”. (Salwia, Komunikasi Personal, 04 April 2020). 4). Menghambat Aktivitas Belajar (Salah satu hal yang berdampak kepada pemain game online dikalangan pelajar adalah berkurangnya waktu belajar, karena umumnya orang yang bermain game online membutuhkan waktu dengan durasi yang cukup lama untuk menyelesaikan sebuah permainan permainan, sebagaimana yang dikatakan oleh salah satu informan bernama ismail seorang pelajar kelas XI, bahwa dirinya setelah mengenal game online, ia mulai malas untuk belajar dan saat ia ingin belajar ketika ada tugas, dan ia melanjutkan bahwa ia mengatakan sejak aktivitas belajar di alihkan menjadi belajar online ia semakin sulit untuk belajar. 5). Merokok (Dari hasil observasi dan wawancara peneliti menemukan bahwa ada salah satu informan yang merokok di saat bermain game, saat peneliti mempertanyakan kenapa kamu bisa merokok, informan menjawab bahwa awalnya ia tidak merokok tapi ia ikut-ikutan dengan temannya yang merokok dan akhirnya terbiasa dan kedua orang tua saya tidak tahu bahwa saya merokok dan kalau di rumah itu saya tidak merokok. Ungkap salah satu pelajar. 6). Boros dalam hal keuangan (Rata-rata pelajar yang peneliti jadikan informan mereka masih bergantung kepada orang tuanya untuk membeli paket data dan pulsa. Sebagaimana informan mengatakan atas nama Alpit bahwa “kadang uang jajan sekolah saya simpan dan kumpul untuk bisa membeli paket, dengan cara ini saya bisa beli paket data, kadang juga orang tua berikan uang untuk membeli paket data tapi tidak tiap hari” ( Alpit, Komunikasi Personal, 20 Maret 2020).

dan 7). Berbohong kepada orangtua (Ketika peneliti melakukan wawancara ada salah satu informan yang menceritakan terkait ia pernah berbohong kepada orang tua demi membeli paket data seperti yang dikatakan salah satu informan: “ia mengatakan saya pernah saat ibu saya memberikan uang untuk membeli pakaian saya gunakan untuk beli paket data”

### **Persepsi Orang Tua terhadap *Game Online* di kalangan Pelajar**

Persepsi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah tanggapan, pendapat dan penilaian orang tua terhadap game online di kalangan pelajar. Setiap orang mempunyai kecenderungan dalam melihat benda yang sama dengan cara yang berbeda. Perbedaan tersebut bisa dipengaruhi oleh banyak faktor, diantaranya pengetahuan, pengalaman dan sudut pandangnya. Berdasarkan fakta yang ditemukan di lapangan, perbedaan pendapat orang tua dalam melihat game online yang terjadi di kalangan pelajar ada yang melihat game online itu positif dan ada yang melihat game online ini negatif bagi pelajar. wawancara yang dilakukan bersama orang tua pelajar, terkait persepsi mereka terhadap game online di kalangan pelajar yang melihat game online itu dari sisi positif ia mengatakan:

“Game online ini kalau saya lihat mempunyai dampak positif juga karena anak bisa mengenal dunia internet dan selama anak saya bermain game online juga saya merasa ada perkembangan terkait kepintarannya dan konsentrasinya dalam belajar, sehingga membuat pengetahuan mereka bertambah bukan saja dalam bermain game tetapi dalam hal belajar, bahkan ada anak saya berumur 8 tahun itu sudah bisa memainkan hp bahkan ia sudah lincah bermain game, artinya apa kita bisa melihat dari dampak positifnya”.(Sulaemang, Komunikasi Personal, 02 April 2020).

Game merupakan sebuah aktivitas yang dilakukan sebagai sarana hiburan yang mempunyai aturan-aturan dalam bermain sehingga ada yang menang ada juga yang kalah. Game online termasuk dalam jejaring sosial yang diminati oleh semua manusia, baik dari kalangan anak-anak, kalangan remaja, serta kalangan orang dewasa. Game online merupakan sebuah permainan yang cara memainkannya menggunakan jaringan internet yang bisa digunakan dengan PC (*Personal Computer*) maupun *handphone* (HP). (Hasan, 2011), Game online bisa dimainkan lebih dari satu pemain dan dalam waktu yang bersamaan dengan tempat yang berbeda atau sama. Dengan perkembangan teknologi yang semakin canggih berimbas pada semakin majunya game online. Tidak dipungkiri bahwa perkembangan game online tidak hanya di masyarakat perkotaan saja melainkan di desa-desa sudah mengenal game online, karena game online bisa diakses melalui *handphone* (HP) (Andriani, 2011).

Dalam teori Perilaku Keagamaan menurut *Charles Young Glock* dan *Rodney Stark* mengartikan bahwa keberagamaan merupakan perilaku yang bersumber langsung atau tidak langsung dari wahyu Tuhan. Dalam beragama semua fungsi dari jiwa raga pada manusia terlihat, hal tersebut menunjukkan bahwa kesadaran beragama pada seseorang meliputi aspek-aspek afektif, konatif, kognitif, motorik. Dalam aspek afektif dan konatif bisa dilihat di dalam pengamalan ketuhanan. Sedangkan dalam aspek motorik ini terlihat dalam tingkah laku keagamaan. Aspek kognitif mencakup tentang pengetahuan atau intelektual dalam beragama. (Ahyadi 2001). *Charles Young Glock* dan *Rodney Stark* menyebutkan terdapat lima dimensi agama dalam diri manusia, yaitu dimensi keyakinan (*ideologis*), dimensi peribadatan (*ritualistic*), dimensi penghayatan (*eksperensial*), dimensi pengalaman (*konsekuensial*), dimensi pengetahuan agama (*intelektual*). (Glock, 1995).

Persepsi orang tua terhadap game online merupakan suatu proses yang dimulai dari penerimaan stimulus melalui alat indera, sehingga terbentuk tanggapan, pendapat dan evaluasi tentang game online yang terjadi dalam diri individu sehingga individu sadar akan segala

sesuatu yang terkait dengan game online pada lingkungannya melalui indera-indera yang dimilikinya.

Orangtua memiliki dua persepsi tentang game online yaitu persepsi bahwa game online memberikan dampak positif dan persepsi bahwa game online memberikan dampak negatif dikalangan pelajar. Persepsi orangtua bahwa game online memberikan dampak positif karena melalui game online, hubungan sosial antar pelajar terjalin dengan baik hal ini dapat dilihat dari pendapat salah satu seorang pelajar bernama Muh. Ismail “Dengan saya bermain game online ini yaitu game *free fire*, saya dapat merasakan manfaat, salah satunya adalah kita bisa berkumpul bersama sama teman”. Berdasarkan penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar pelajar yang terhubung dengan game online memiliki hubungan yang akrab dengan sesama pelajar lainnya sebagian besar pelajar yang menghabiskan waktu bermain game online selama 5-7 jam. Hal ini menunjukkan kualitas interaksi antara satu pelajar dengan pelajar lainnya yang bermain game online itu akrab satu sama lain, kebersamaan antara pelajar yang bermain game online tidak hanya secara fisik saja tetapi di kombinasikan dengan kebersamaan dalam bentuk keterhubungan dengan game online.

Penelitian di *Manchester University* dan *Central Lancashire University* membuktikan bahwa *Gamers* yang bermain 18 jam per minggu memiliki koordinasi yang baik antara tangan dan mata setara kemampuan atlet. Dan penelitian lain membuktikan bahwa bermain game juga dapat menambah konsentrasi sebagaimana *Dr. Jo Bryce* kepala peneliti Universitas di Inggris menemukan bahwa *Gamers* sejati mempunyai daya konsentrasi tinggi yang memungkinkan mereka mampu menyelesaikan beberapa tugas.

Diera milenial, penguasaan tentang internet harus dimiliki pelajar. hal ini tentunya bisa diwujudkan dengan adanya game online. Internet menjadi salah satu kebutuhan pelajar yang bisa menunjang aktivitas belajar mereka. Di era 4.0 kebutuhan akan internet menjadi salah satu penentu keberhasilan belajar pelajar, namun sebagian besar pelajar kurang menyukai internet karena dinilai membosankan, tetapi setelah adanya game online pelajar menjadi bersemangat mempelajari internet.

Kegemaran kalangan pelajar bermain game online dalam waktu lama tidak hanya berdampak pada kualitas hubungan dengan sesama *gamers* tetapi juga berdampak pada kualitas hubungan dengan orang tua. Orang tua menilai pelajar yang bermain game online cenderung mengabaikan komunikasi dengan mereka, karena pelajar memusatkan perhatiannya pada game online hal ini mengakibatkan orang tua merasa khawatir dengan perkembangan komunikasi dengan anak mereka yang bermain game online. Berdasarkan teori *Johari Window* yaitu teori *Self Disclosure* atau teori pengungkapan diri jika komunikasi antar dua orang berlangsung dengan baik maka akan terjadi *Disclosure* yang mendorong adanya keterbukaan dengan keluarga artinya pelajar harus mempertimbangkan kembali apakah game online ini akan menghasilkan efek positif bagi hubungan mereka dengan orang tuanya atau justru sebaliknya dalam psikologi dinyatakan bahwa tujuan komunikasi adalah meneliti pemahaman diri dan orang lain bahwa hubungan yang baik dengan keluarga dapat dilakukan dengan interaksi yang baik. Lingkungan keluarga juga menjadi faktor langgengnya aktivitas bermain game online. “interaksi didalam keluarga menentukan cara tingkah laku individu terhadap orang lain dalam pergaulan sosial di luar keluarganya.” Sebagian orangtua memiliki persepsi bahwa game online memberikan dampak negatif yaitu kualitas hubungan interaksi dengan anak mereka menjadi berkurang karena aktivitas bermain game online yang padat.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai Persepsi orang tua terhadap game online di kalangan pelajar Kelurahan Tondonggeu Kecamatan Nambo Kota Kendari di

simpulkan bahwa, Dampak game online terhadap perilaku pelajar dapat dibedakan menjadi dampak positif yaitu memperkuat ikatan pertemanan, mengenalkan teknologi bagi pelajar, melatih kemampuan bahasa Inggris dan adapun dampak negatifnya yaitu : Membuat kecanduan, Menghambat aktivitas sholat lima waktu, Kurang tidur, Menghambat aktivitas belajar, merokok, boros dalam hal keuangan, berbohong kepada orang tua.

Persepsi orang tua terhadap game online dikalangan pelajar Dari hasil wawancara, observasi, FGD yang ditemukan di lokasi penelitian, penulis menyimpulkan terkait tanggapan orang tua terhadap game online di kalangan pelajar orang masih melihat game online ini memberikan efek buruk terhadap para pelajar dengan alasan dapat membuat para siswa malas dalam belajar, sedangkan pendapat orang tua terkait game online yaitu ada dampak buruknya dan dampak positifnya juga sehingga tergantung orang tua sejauh mana mengawasi anak anaknya, dan adapun penilaian orang tua secara umum dari fakta yang ditemukan bahwa orang tua menilai bahwa melihat dari beberapa penilaian dari orang tua masih melihat game online ini dapat memberikan manfaat yang kurang baik kepada para pelajar.

Dari tanggapan, pendapat dan penilaian orang tua diatas sehingga melihat beberapa fakta diatas para orang tua masih lebih cenderung memberikan persepsi yang negatif terhadap game online yang dimainkan para pelajar.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Abdul Aziz Ahyadi. 2001. *Psikologi Agama*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Abdul Rahman, *Pendidikan Integralistik: Menggagas Konsep Manusia dalam Pemikiran Ibnu Khaldun*. Semarang: Walisongo Press, 2009.
- Abdul Rohman.(2007). *Kimia Farmasi Analisis*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Bimo, Walgito. (2010). *Pengantar Psikologi Umum*. Yogyakarta: C. V Andi.
- Chandra, A.N. 2006. *Gambaran Perilaku dan Motivasi Pemain Online Games. Jurnal Pendidikan Penabur No. 07/Th. V/Desember 2006*.
- Deddy Mulyana, *Ilmu Komunikasi*. Bandung: PT Rosda Karya Offset, 2015.
- Egi Romadhan, “*Dampak Kecanduan Game Online pada Kalangan Remaja Di Kelurahan Sisopoto Wetan Kecamatan Kenjeran Surabaya*”. Surabaya: UIN Sunan Ampel, 2019.
- Glock dan Stark, dalam Roland Robertson *Sosiologi Of Religion*, (terj) Ahmad Fedyani Syaifudin, *Agama Dalam Analisa dan Interpretasi Sosiologis*, (Jakarta: Rajawali,1995).
- Glock dan Stark, dalam Roland Robertson *Sosiologi Of Religion*, (terj) Ahmad Fedyani Syaifudin, *Agama Dalam Analisa dan Interpretasi Sosiologis*, (Jakarta: Rajawali,1995).
- Gunarsa, *Psikologi Perkembangan Anak Dan Remaja*. Jakarta: PT. BPK Gunung Mulia 2006.