

JKEP

Vol 3, No 2, November 2018

ISSN: 2354-6042 (Print)

ISSN : 2354-6050 (Online)

Hubungan Kebiasaan Bermain Video Game dengan Perkembangan Sosial Anak Sekolah Dasar (SD)

Suliswati, Indriana Rakhmawati

Jurusan Keperawatan Poltekkes Kemenkes Jakarta III

Email : sulis.wati0909@gmail.com

Artikel history

Dikirim, Agust 22th, 2018

Ditinjau, Sept10th, 2018

Diterima, Okt 26th, 2018

ABSTRACT

The negative impact of playing video games can cause addiction, which affects the lack of socialization of children with peers. This study aims to determine the relationship between the habit of playing video games and the social development of elementary school children. The research design was cross-sectional. The research sample was 92 elementary school students in grades 4, 5 and 6. Sampling was done randomly. The results showed a significant relationship between the habit of playing video games with social development which included: length of play time 1.5 hours ($p = 0.048$), more than 2 hours ($p = 0.048$), playing game every day ($p = 0.017$), playing game every weekend ($p = 0.013$), and age of respondents ($p = 0.019$). Playing video games for 1.5 - > 2 hours has a very dominant relationship with the social development of elementary school children with an OR of 6.995. This showed that elementary school children who play video games for 1.5 -> 2 hours have a tendency to lack social achievement of 6 to 7 times. The conclusion is the length of the habit of playing video games which includes; the duration of playing video game of 1.5 -> 2 hours, the frequency of playing every week and every weekend, the age of elementary school children at elementary school has an impact on the lack of social development of children. Monitoring of parents on the habits of children playing video games must be done.

Keywords: Social development; video game; elementary School student

ABSTRAK

Dampak negatif dari bermain video game dapat menyebabkan ketagihan, yang berpengaruh terhadap kurangnya sosialisasi anak dengan teman sebaya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan kebiasaan bermain video game dengan perkembangan sosial anak SD. Desain penelitian adalah cross-sectional. Sampel penelitian adalah murid SD kelas 4, 5 dan 6 berjumlah 92. Pengambilan sampel dilakukan secara random. Hasil penelitian menunjukkan adanya hubungan yang bermakna antara

kebiasaan bermain video game dengan perkembangan sosial yang meliputi: lamanya waktu bermain 1,5 jam ($p = 0,048$), lamanya waktu bermain lebih 2 jam ($p = 0,048$), bermain setiap hari ($p = 0,017$), bermain setiap akhir pekan ($p = 0,013$), dan umur responden ($p=0,019$). Bermain video game selama 1,5 - > 2 jam mempunyai hubungan yang sangat dominan dengan perkembangan sosial anak SD dengan OR sebesar 6,995. Hal ini menunjukkan bahwa anak SD yang bermain video game selama 1,5,- > 2 jam memiliki kecenderungan kurangnya pencapaian kemampuan sosial sebesar sebesar 6 sampai 7 kali. Kesimpulan lamanya kebiasaan bermain video game yang meliputi; lamanya waktu bermain 1,5 - > 2 jam, frekuensi bermain setiap hari kerja, frekuensi bermain setiap akhir pekan, umur pada anak SD berdampak terhadap kurangnya perkembangan sosial anak. Pengawasan dari orangtua pada kebiasaan anak bermain video game harus dilakukan.

Kata Kunci : Perkembangan sosial; video game; anak SD

PENDAHULUAN

Kebiasaan bermain dapat diartikan sebagai kegiatan yang dilakukan oleh seseorang secara berulang ulang atau lebih dari satu kali untuk mendapatkan kesenangan (Tedjasaputra, 2008). Dampak negatif bermain video game dapat menyebabkan ketagihan, ketagihan pada permainan ini dapat memberikan pengaruh yang tidak baik diantaranya adalah interaksi dan sosialisasi dengan teman teman sebaya menjadi berkurang. Funk (2002) melaporkan bahwa lebih kurang 7 % dari sampel anak anak dari umur 11 tahun – 16 tahun bermain video game lebih dari 1 jam untuk 6 hari selama 1 minggu atau lebih. anak ini bermain lebih dari waktu yang sepatutnya dan mereka juga mengabaikan tugas atau pekerjaan rumah yang diberikan oleh guru mereka hanya untuk bermain.

Para peneliti menyimpulkan bahwa anak anak ini mungkin mengalami ketagihan untuk bermain video

Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan secara berulang ulang untuk mendapatkan kesenangan atau mencapai prestasi tertentu yang diinginkan (Tedjasaputra,2008). Disamping itu bermain dapat digunakan untuk mengurangi stress terhadap permasalahan yang dihadapi oleh semua individu dalam berbagai tingkat usia pada umumnya menyukai kegiatan bermain. Bagi anak permainan dalam kegiatan bermain merupakan bahasa universal yang dapat dijadikan sarana komunikasi bahkan tehnik terapeutik yang efektif (Wong, 2002). Salah satu dampak positif dari permainan yaitu dapat meningkatkan kreatifitas dan sosialisasi yang baik bsgi anak dengan

lingkungan luar, tetapi pengaruh negatif dari kegiatan bermain juga dapat ditimbulkan dari berbagai masalah seperti waktu bermain yang berlebihan, jenis permainan yang kurang tepat dengan usia anak dan pengawasan yang kurang atau berlebihan dari orang tua (Tedjasaputra, 2008)

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Utami dan Retnaningsih (2007) mengenai dampak yang ditimbulkan dari kecanduan video game pada beberapa remaja diperoleh hasil bahwa dari aspek positifnya video game dapat meningkatkan rasa bangga dan lebih bersemangat jika gamer berhasil memecahkan tantangannya bagi setiap level video game yang dimainkan. Penelitian lain yang dilakukan di Amerika oleh Gentile (2009) menyimpulkan bahwa 8,5% gamer berusia 8 – 18 th memperlihatkan kecanduan video game yang mengarah pada perilaku patologis. Anak yang telah kecanduan akan dapat menghabiskan waktu dua kali lebih banyak untuk bermain game dibandingkan dengan anak lain. Selain itu dari penelitian tsb diketahui bahwa anak yang banyak menghabiskan waktu bermain video game memiliki resiko

lebih tinggi mengalami kesulitan dalam menerima pelajaran disekolah, mendapatkan nilai yang buruk, memiliki banyak masalah kesehatan dan kesulitan untuk mengontrol rasa kecanduan bermain video game (Mc Bride, 2009)

Penelitian yang dilakukan oleh Gentile (2004) didapatkan terdapat korelasi negatif yang cukup konsisten dari kebiasaan bermain video game terhadap perilaku yang ditimbulkan oleh anak sekolah, anak sekolah lebih banyak menghabiskan waktu dan uangnya untuk bermain video game, oleh karena itu pengawasan dari orang tua terhadap kebiasaan bermain video game sangatlah penting, orang tua dapat memberikan batasan berhubungan dengan porsi waktu dan jenis game yang dimainkan sesuai dengan tingkat usia anak . Dengan demikian hal ini dapat meminimalisir efek negatif dari video game (Gentile, 2004). Dalam penelitian yang dimuat pada *World Conference on Educational Multimedia, Hypermedia, dan Telecommunication* (2011) ditemukan bahwa salah satu faktor yang menyebabkan semakin banyak anak yang bermain video game adalah perilaku negatif dan

pemantauwan yang kurang dari orang tua (Harnowo, 2011) .

Menurut Yusuf (2001) perkembangan sosial pada anak sekolah dasar ditandai dengan adanya perluasan hubungan, disamping dengan keluarga, anak juga mulai membentuk ikatan baru dengan teman sebaya (peer group) atau teman sekelas sehingga ruang gerak hubungan sosialnya bertambah luas. Pada usia ini anak mulai memiliki kesanggupan menyesuaikan diri sendiri (egosentris) kepada sikap kooperatif (bekerja sama) atau sosiosentris (mau memperhatikan kepentingan orang lain). Hal tersebut diatas diperkuat dengan adanya teori mengenai tugas –tugas perkembangan yang dikemukakan oleh Huvighurst (2001) bahwa dari sembilan tugas perkembangan pada fase anak usia sekolah dasar (6-12th) salah satunya adalah belajar bergaul dengan teman sebaya yaitu belajar menyesuaikan diri dengan lingkungan dan situasi yang baru serta teman teman sebaya. Hakekat dari tugas belajar bergaul dengan teman sebaya yaitu: mempelajari sikap memberi dan menerima dalam kehidupan sosial anak-anak sebaya. Belajar bersahabat dengan lawan dan

mengembangkan suatu kepribadian sosial (Social personality).

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif korelatif dengan pendekatan crossectional untuk mengkaji pola hubungan korelational antara variabel kebiasaan bermain video game yang meliputi: waktu bermain, lamanya bermain, frekuensi bermain dengan compounding faktor mencakup: umur, pendidikan orang tua, memiliki video game/ tidak memiliki video game dirumah dengan perkembangan sosial anak sekolah dasar.

Populasi adalah murid SD X Kelurahan Cipayung Jakarta Timur dengan sampel sebanyak 92 responden dengan pembagian sebagai berikut: murid kelas 4 berjumlah 26 orang, kelas 5 berjumlah 34 orang, dan kelas 6 berjumlah 32 orang. Kriteria inklusi sebagai berikut : berusia 10 – 12 tahun, sehat jasmani dan rohani, bersedia berpartisipasi dengan menandatangani *informed consent* serta memperoleh persetujuan orang tua /wali. Variabel *independent* adalah kebiasaan bermain video game mencakup: waktu bermain, lamanya bermain, frekuensi bermain, variabel dependen adalah perkembangan sosial

anak sekolah dasar. Instrumen pengumpulan data menggunakan kuesioner yang diisi oleh responden. Data dianalisis secara bertahap mulai dari univariat, bivariat dengan uji statistik chi-square dengan $\alpha > 0,05$ dan multivariat melalui uji regresi logistik. Waktu penelitian yaitu tgl 15 Maret sampai dengan 15 September 2017.

HASIL DAN PEMBAHASAN.

Hasil analisis univariat menggambarkan responden mempunyai kebiasaan bermain video game pada waktu hari sekolah lebih sedikit berjumlah 10,4%, pada waktu hari libur 59,3%, pada waktu akhir pekan 43%. Lamanya bermain 1,5 jam sebesar 20,9%, , > 2jam 8,2%. Jenis kelamin laki laki lebih sedikit jumlahnya yaitu 40,7%.

Berdasarkan pembagian kelas diperoleh hasil siswa kelas 4 jumlahnya adalah 24 %, sedangkan kelas 5 dan 6 masing masing sebesar 38%. Sementara berdasarkan usia diperoleh hasil proporsi usia terbesar bermain video game adalah 10-11 tahun yaitu 62,8%. Siswa yang memiliki video game dirumah adalah 55,8%, yang menyewa video game lebih sedikit jumlahnya

yaitu 5,8%. Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian Dr Hope M Cummings dari University of Michigan dan Dr Elisabeth A Vander Water dari Unizersity of Texas (2002) yang melaporkan sekitar 36 % (mayoritas laki laki terbiasa bermain game sekitar 1 (satu) jam perhari dan 1,5 (satu setengah) jam diakhir pekan. Kebiasaan ini tidak mengurangi waktu mereka bersama keluarga dan teman sebaya, namun untuk setiap jam permainan game waktu anak untuk membaca berkurang 2 (dua menit) , waktu lainnya yang dihabiskan untuk berolah raga dan beraktifitas lainnya diakhir pekan waktu anak untuk membaca berkurang 8 (delapan menit).

Tabel 1 memperlihatkan distribusi responden terhadap kebiasaan bermain video game menurut perkembangan sosial. Hasil penelitian menunjukkan responden yang mempunyai kebiasaan bermain video game pada waktu hari sekolah lebih sedikit jumlahnya tetapi mempunyai perkembangan sosial baik sebanyak 51,85 %. Hasil tersebut memberikan arti bahwa kebiasaan bermain video game pada waktu hari kerja/sekolah selepas sekolah tidak ada hubungannya dengan perkembangan sosial anak sekolah dasar. Dari analisis

melalui uji statistik chi-square diperoleh p-value = 0,156 berarti tidak ada hubungan yang bermakna antara kebiasaan bermain video game pada waktu hari kerja dengan perkembangan sosial anak sekolah dasar. Analisis tersebut membuktikan bahwa kebiasaan bermain video game pada waktu hari kerja tidak berhubungan dengan perkembangan sosial anak sekolah dasar. Hal ini bertentangan dengan teori yang dikemukakan Funk (2002) bahwa penggunaan /bermain video game setelah sekolah dapat membantu perkembangan anak seperti

menyelesaikan masalah masalah dan perkembangan sosial anak. Cara anak anak menyelesaikan masalah yang terdapat dalam permainan akan mereka gunakan dalam kehidupan nyata mereka dengan cara tidak langsung anak telah melatih tentang cara berfikirnya..Menurut pendapat penulis kebiasaan bermain video game pada waktu hari kerja mempunyai hubungan yang bermakna dengan perkembangan sosial anak sekolah dasar.asalkan mendapatkan pemantauwan yang baik dari orang tua.

Tabel 1 Distribusi responden kebiasaan bermain video game menurut perkembangan sosial anak sekolah dasar

Variabel	Perkembangan Sosial Baik		Perkembangan sosial kurang baik		Jumlah		p-value	OR CI
	f	%	f	%	f	%		
	Waktu bermain pada hari sekolah							
a.ya.	14	51,85	13	48,14	27	100		1,955
b. tidak	40	67,79	19	32,20	59	100	0,156	0,770 – 4,963
Waktu bermain pada hari libur								
a.ya	47	64,38	26	35,61	73	100		0,645
b.tidak	7	53,84	6	46,13	13	100	0524	0,196 – 2,124
Waktu bermain pada akhir pekan								
a.ya.	50	65,82	27	34,17	77	100		0,432
b.tidak	4	22,22	5	55,55	9	100	0,448	0,107 – 1,744

Lamanya bermain 1 jam									
a.ya	28	59,58	19	40,42	47	100		1,357	
b.tidak	26	66,67	13	33,33	39	100	0,459	0,560 – 3,287	
Lamanya bermain 1,5 jam									
a.ya	24	61,54	15	38,46	39	100		1,103	
b.tidak	30	63,83	17	36,17	47	100	0,048	0,459 – 2,653	
Lamanya bermain >2 jam									
a.ya	31	52,55	28	47,46	59	100		1,103	
b.tidak	23	85,19	4	14,82	27	100	0,048	0,459 – 2,653	
Frekuensi setiap hari kerja									
a.ya	14	51,86	13	48,14	27	100		1,955	
b.tidak	40	67,80	19	32,20	59	100	0,017	0,770 – 4,963	
Frekuensi setiap hari libur									
a.ya	47	64,39	26	35,62	73	100		0,645	
b.tidak	7	53,85	6	46,16	13	100	0,471	0,196 – 2,124	
Frekuensi setiap akhir pekan									
a.ya	52	65,83	27	34,18	79	100		0,208	
b.tidak	2	28,58	5	71,43	7	100	0,013	0,038 – 1,142	
Umur									
a. 9 – 10 tahun	30	53,57	26	46,43	56	100		0,645	
b. 11 – 12 tahun	24	0,8	6	0,2	30	100	0,019	0,196 – 2,124	
Jenis Kelamin									
a.Laki laki	18	51,42	17	48,57	35	100		0,441	
b.Perempuan	36	70,58	15	29,41	51	100	0,261	0,180 – 1,080	
Memiliki video game /sewa									
a.ya	28	58,33	20	41,66	48	100		0,646	
b.tidak	26	68,42	12	31,57	38	100	0,924	0,265 – 1,578	
Pendidikan orangtua a									

atas (PT)	37	63,79	21	36,21	58	100		1,140
b.rendah-menengah	17	60,71	11	39,28	28	100	0,077	0,451 – 2,885

Hasil penelitian menunjukkan responden yang mempunyai kebiasaan bermain video game pada waktu hari libur mempunyai perkembangan sosial baik sebesar 64,38%. Hasil tersebut memberikan arti bahwa kebiasaan bermain video game pada waktu hari libur ada hubungannya dengan perkembangan sosial anak sekolah dasar. Dari analisis melalui uji statistik chi-square diperoleh p-value = 0,524 berarti tidak ada hubungan yang bermakna antara kebiasaan bermain video game pada waktu hari libur dengan perkembangan sosial anak SD. Sementara responden yang mempunyai kebiasaan bermain video game pada waktu akhir pekan sebanyak 65,82%. Hasil tersebut memberikan arti bahwa kebiasaan bermain video game pada waktu akhir pekan ada hubungannya dengan perkembangan sosial anak sekolah dasar. Dari analisis melalui uji statistik chi-square diperoleh p-value = 0,448 berarti tidak ada hubungan yang bermakna antara kebiasaan bermain video game pada waktu akhir pekan dengan perkembangan sosial anak sekolah dasar. Hasil penelitian ini

sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh Gunter (1998) bahwa bermain video game merupakan hiburan dan permainan interaktif yang dituangkan dalam layar video. Menurut Hanson (dalam Wibowo, 2009) video game didefinisikan secara sederhana sebagai sebuah perangkat atau alat yang menyediakan permainan dengan menantang koordinasi, mata, tangan, atau kemampuan mental seseorang dan berfungsi untuk memberikan hiburan kepada pemain atau penggunaannya. Natkin (2006) mengemukakan bahwa video game adalah hasil pekerjaan audio visual interaktif yang memiliki tujuan utama untuk menghibur penggunaannya dan merupakan penerapan mesin pada teknologi komputer.

Temuan penelitian menunjukkan responden yang mempunyai kebiasaan bermain video game dengan lamanya waktu 1 jam adalah 59,58%. dengan p-value = 0,459, yang berarti tidak ada hubungan yang bermakna antara kebiasaan bermain video game dengan lamanya waktu 1 jam dengan perkembangan sosial anak sekolah

dasar. Analisis tersebut membuktikan bahwa kebiasaan bermain video game dengan lamanya waktu 1 jam tidak berhubungan dengan perkembangan sosial anak SD. Kebiasaan bermain video game dengan lamanya waktu bermain 1,5 jam adalah 61,54%. Dari analisis melalui uji statistik chi-square diperoleh $p\text{-value} = 0,048$ berarti ada hubungan yang bermakna antara kebiasaan bermain video game dengan perkembangan sosial anak SD. Kebiasaan bermain video game dengan lamanya waktu bermain > 2 jam dengan proporsi perkembangan sosial baik adalah 52,55%. Dari analisis melalui uji statistik chi-square diperoleh $p\text{-value} = 0,048$ berarti ada hubungan yang bermakna antara kebiasaan bermain video game dengan lama waktu bermain > 2 jam dengan perkembangan sosial anak sekolah dasar.

Hasil penelitian ini tidak bertentangan dengan teori yang dikemukakan oleh Tedjasaputra (2008) yang menyatakan bahwa bermain video game merupakan kegiatan yang dilakukan secara berulang ulang untuk mendapatkan kesenangan atau mencapai prestasi tertentu yang diinginkan. Disamping itu bermain dapat digunakan untuk

mengurangi stress terhadap permasalahan yang dihadapi oleh semua individu dalam berbagai tingkat usia pada umumnya menyukai kegiatan bermain. Bagi anak permainan dalam berbagai tingkat usia pada umumnya menyukai kegiatan bermain. Bagi anak permainan dan kegiatan bermain merupakan bahasa universal yang dapat dijadikan sarana komunikasi bahkan tehnik komunikasi yang efektif (Wong, 2002).

Hasil penelitian menunjukkan responden yang mempunyai kebiasaan bermain video game dengan frekuensi bermain setiap hari sekolah dan mempunyai perkembangan sosial baik adalah 51,86 %. Dari analisis melalui uji statistik chi-square diperoleh $p\text{-value} = 0,017$ berarti ada hubungan yang bermakna antara kebiasaan bermain video game dengan frekuensi bermain setiap hari kerja dengan perkembangan sosial anak SD. Kebiasaan bermain video game dengan frekuensi bermain setiap akhir pekan lebih besar jumlahnya dan mempunyai perkembangan sosial baik sebesar 65,83% dengan uji statistik $p\text{-value} = 0,013$ yang berarti ada hubungan yang bermakna antara kebiasaan bermain

video game dengan frekuensi bermain setiap akhir pekan dengan perkembangan sosial anak SD. Hasil penelitian ini tidak bertentangan dengan teori yang dikemukakan Funk (2002), bahwa penggunaan bermain video game dengan frekuensi bermain setiap hari kerja dapat membantu perkembangan anak seperti menyelesaikan masalah dan perkembangan sosial anak. Cara anak-anak menyelesaikan masalah yang terdapat dalam permainan akan mereka gunakan dalam kehidupan nyata mereka dengan cara tidak langsung anak telah melatih tentang cara berfikirnya. Kebiasaan bermain video game dengan frekuensi bermain setiap hari sekolah mempunyai hubungan yang bermakna dengan perkembangan sosial anak sekolah dasar, asalkan mendapatkan pemantauan yang baik dari orang tua.

Hasil penelitian menunjukkan responden yang mempunyai kebiasaan bermain video game dengan jenis kelamin laki laki sebesar 51,42%,

dengan $p\text{-value} = 0,261$, berarti tidak ada hubungan yang bermakna antara kebiasaan bermain video game pada responden dengan jenis kelamin laki laki dengan perkembangan sosial anak SD. Analisis tersebut membuktikan bahwa kebiasaan bermain video game pada responden dengan jenis kelamin laki laki tidak berhubungan dengan perkembangan sosial anak sekolah dasar.

Responden yang memiliki fasilitas game dirumah mempunyai perkembangan sosial baik sebesar 58,33%, hasil tersebut memberikan arti bahwa responden yang mempunyai fasilitas video game dirumah tidak ada hubungan dengan perkembangan sosial anak sekolah dasar. Dari analisis melalui uji statistik chi-square diperoleh $p\text{-value} = 0,924$ berarti tidak ada hubungan yang bermakna antara memiliki fasilitas video game dirumah dengan perkembangan sosial anak sekolah dasar.

Tabel. 2
 Analisis Hubungan Kebiasaan bermain video game dengan
 Perkembangan sosial Anak SD

Variabel	B	SE	Wald	p-value	Exp (B)	CI
Umur	-1,688	0,599	7,952	0,005	0,185	0,057 – 0,598
Lama bermain						
1,5 - > 2 jam	1,945	0,658	8,746	0,003	6,995	1,927 – 25,387
Frekuensi						
bermain video game setiap hari	1,371	0,557	6,064	0,004	3,939	1,323 – 11,731
Constant	-2,299	0,695	10,935	0,001	0,100	

Tabel.2 diatas memperlihatkan bahwa variabel kebiasaan bermain video game yang paling significant adalah variabel lama bermain video game 1,5 - > 2 jam dengan *p-value* = 0,003 dan odd ratio 6,995 memberikan arti bahwa variabel lama bermain video game 1,5 jam - > 2 jam mempunyai kecendrungan mengalami perkembangan sosial sebesar lebih kurang 6 sampai dengan 7 kali kali. Cara anak anak menyelesaikan masalah yang terdapat dalam permainan akan mereka gunakan dalam kehidupan nyata mereka dengan cara tidak langsung anak telah melatih tentang cara berfikirnya..

SIMPULAN

Variabel kebiasaan bermain video game yang mempunyai hubungan yang bermakna dengan perkembangan sosial anak sekolah dasar meliputi : lamanya waktu bermain 1,5 dengan *p-value* = 0,048, lama waktu bermain > 2 jam dengan *p-value* = 0,048 , frekuensi bermain setiap hari kerja dengan *p-value* = 0,017, frekuensi bermain setiap akhir pekan dengan *p-value* = 0,013, dan variabel umur responden 0,019.

Variabel bermain video game dengan lama waktu bermain 1,5 - > 2 jam mempunyai hubungan yang sangat dominan dengan perkembangan sosial anak sekolah dasar dengan Odd Ratio

6,995 bermain video game dengan lama waktu bermain 1,5,- > 2 Jam mempunyai kecenderungan pencapaian kemampuan sosial/mengalami perkembangan sebesar sebesar 6 sampai 7 kali.

Anak sekolah dasar SD X Kelurahan Cipayung dalam bermain video game masih dalam batas normal dan belum tidak masuk dalam taraf ketagihan bermain video game karena tidak memberikan berpengaruh yang tidak baik terhadap interaksi dan sosialisasi pada anak sekolah dasar. Kebiasaan bermain video game yang dilakukan oleh anak sekolah dasar di SD X Kelurahan cipayung mempunyai hubungan dengan perkembangan sosial yang baik / pencapaian kemampuan sosial dengan kecendrungan sebesar 6 sampai 7 kali.

DAFTAR RUJUKAN

Hawadi. R. A. 2001, *Psikologi Perkembangan (Mengenal Sifat Bakat dan Kemampuan Anak)*, Jakarta PT. Gramedia, Widiasarana Indonesia.

Hurlock, E B. 1978, *Child Development*. Alih bahasa, 1991, Tjandrasa, M.M dan Zarkasih, M. *Perkembangan Anak*. Jakarta, Erlangga.

Hurlock, E B. 1980, *Developmental Psikologi; A Life Span Approach*, Alih bahasa, 1997, Istiwidayanti dan Sudjarwo. *Psikologi Perkembangan Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan* (edisi Kelima), Jakarta; Erlangga.

Hartinah, S. 2008. *Perkembangan peserta didik*, Bandung . PT Refika Aditama.

Mitra, 2009, *Kecanduan bermain Games*, (online), <http://mitrapm.com/2009/01/12/kecanduan-bermain-vidiogames/diakses-19-desember-2016>

Purwitasari, Yayuk Resti, 2012, *Kecanduan Games Online pada Anak* (On line). <http://ayusoulimage.blogspot.com/2012/04/kecanduan-game-online-pada-anak-anak.html> (19 desember 2016).

Safitri, Ayu, 2010, *Definisi game*, (online); <http://ayusafitri.blogspot.com/2010/02/Definisi-game.html>.(1 Januari 2016).

Syah, Muhibbin, 2010, *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*, Bandung: PT. Remaja Rosdakara.

Soetjiningsih, 2010, *Tumbuh Kembang Remaja dan Permasalahannya*. Jakarta Sagung Seto.

Sunarto, Dan Hartono, A. 2008, *Perkembangan peserta didik*, Jakarta Rineka Cipta.

Yeyasa. S.2005, Pustaka Anak Anak Jepang diEra Multimedia. Geogle (online); <http://www.geogle.Co.id>(20 Desember 2016).

Yusuf , S 2001, *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*, Bandung. PT Remaja. Rosdakarya.