

ABSTRAK

Afifah Nur Wakhidah: 1601451174 , *Gambaran Psikologis Anak Pra Sekolah yang Terindikasi Adiksi Game online di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Banjarmasin (Perspektif Orang Tua)*, skripsi, Pembimbing Dr. M. Zainal Abidin, M.Ag, Jurusan Psikologi Islam, Fakultas Ushuluddin dan Humaniora, UIN Antasari Banjarmasin, 2023.

Kata Kunci: Gambaran Psikologis, Anak Pra Sekolah, Adiksi Game online

Game online sangat cepat mempengaruhi perkembangan anak-anak. Game juga mempunyai sifat adiktif atau candu yang dapat berdampak pada psikologi anak. Game yang menggunakan alat elektronik sangat cepat mempengaruhi perkembangan anak-anak. Fase usia anak mempunyai dunia sendiri, yang mungkin kurang dimengerti oleh sebagian orang tua. Tahun 2019 terdapat 73% anak-anak usia dua tahun keatas di Amerika Serikat telah mengenal serta memainkan video game. Termasuk juga *game online*, angka tersebut mengalami peningkatan sebesar 6% dari tahun 2018. Hal inilah yang mendasari peneliti untuk melakukan penelitian mengenai gambaran psikologis anak pra sekolah yang terindikasi adiksi *game online* (perspektif orang tua).

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui gambaran psikologis anak pra sekolah yang terindikasi adiksi *game online* dan faktor apa yang mempengaruhi anak pra sekolah yang terindikasi *game online* dari perspektif orang tua. Hasil dari penelitian ini dapat digunakan dalam beberapa keperluan sebagai sumber bagi penelitian terkait serta bagi subjek dan orang-orang yang mengalami pengalaman serupa. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif menggunakan metode *purposive sampling* sebagai metode pemilihan subjek. Subjek dalam penelitian ini berjumlah 3 orang dan 3 orang sebagai informan. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini menggunakan metode observasi dan wawancara. Penelitian ini juga menggunakan teknik keabsahan data dan teknik analisis dengan melakukan reduksi data, penyajian serta membuat sebuah kesimpulan.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang didapatkan bahwa subjek MA dan U terindikasi adiksi *game online*. Hal tersebut dibuktikan pada aspek kognitif subjek MA menganggap bahwa bermain *game online* adalah kegiatan yang penting dalam hidupnya. Pada aspek afektif subjek MA dan U menjadikan *game online* sebagai pelarian karena rasa kesepian akibat kesibukan orang tuanya, selain itu terdapat perubahan mood yang terjadi pada subjek MA dan U karena dijauhkan dari *game online* serta terjadinya konflik pribadi yang disebabkan terlalu sering bermain *game online*. Terakhir pada aspek konatif yaitu terjadinya peningkatan waktu bermain pada subjek MA dan U kesulitan dan kegagalan upaya orang tua untuk mengurangi waktu bermain namun selalu gagal. Sedangkan pada subjek A belum ditemukan ada karakteristik yang termasuk ke dalam adiksi *game online*.