

ABSTRAK

Risya Nurul Sakinah : Pengaruh *Game Online* Terhadap Mental Anak Usia 9 Tahun.

Salah satu bukti kemajuan dan perkembangan dari teknologi internet di era globalisasi ini yaitu mulai berkembangnya permainan secara *online* atau sering disebut dengan nama *game online*. Secara afektif permainan *game online* membuat anak-anak ingin memainkan peran yang ada dalam permainannya, yaitu dengan berpura-pura menjadi tokoh dalam permainannya. Anak yang pada usia sekolah dasar yang selalu bermain *game online* akan mengalami penurunan prestasi belajar, maka dari itu perlu untuk dideteksi mentalnya atau jiwanya. Mental anak itu akan sangat berpengaruh terhadap kepribadian anak jika setiap anak tidak dapat mengontrol diri terhadap fenomena yang terjadi terhadap *game online*. Maka, dalam skripsi ini dapat diuraikan rumusan masalahnya yaitu: Bagaimana Mental Anak Kelas 4 di SDIT At-Taubah Kaum I Karawang, dan Bagaimana Dampak *Game online* Terhadap Mental Anak.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui serta mendapatkan bukti data yang empiris, bagaimana mental anak SDIT At-Taubah kelas 4 SD di sekolah At-Taubah Kaum I Karawang, dan juga bagaimana pengaruh pengaruh *game online* terhadap mental anak.

Pendekatan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif yaitu penelitian yang menekankan pada data-data numerikal (angka) yang diolah dengan metode statistika. Sedangkan jenis penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian survei yaitu penelitian yang mengambil sampel dari satu populasi dan menggunakan kuesioner sebagai alat pengukuran data yang pokok. Analisis data penelitian ini menggunakan uji regresi linear sederhana, dan uji-T.

Berdasarkan hasil penelitian khususnya anak-anak SDIT At-Taubah kelas 4 sedikit banyak telah terpengaruh dari efek *game online*, dan anak-anak SDIT saat ini sedang menggandrungi permainan *game online*. Sedangkan dari hasil perhitungan menunjukkan T_{hitung} sebesar 8,675 dan T_{tabel} sebesar 0,244. Apabila $T_{hitung} > T_{tabel}$ maka Hipotesis alternatif (H_a) diterima, dan Hipotesis nol (H_0) ditolak, dan artinya ada pengaruh yang signifikan antara *game online* terhadap mental anak usia Sembilan (9) tahun.

Penjabaran tersebut bahwa *game online* berpengaruh terhadap mental anak. *Game online* berpengaruh terhadap variabel mental anak dengan nilai koefisien regresi sebesar 5,06%, pada penelitian ini nilai pengaruh *game online* terhadap mental anak menunjukkan nilai yang sangat tinggi. Maka, berdampak pada emosional, sosial, dan moral anak.

Kata Kunci : *Game Online*, Mental Anak.