

DAFTAR PUSTAKA

BUKU

- Anggito, A. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Jawa Barat: CV Jejak.
- Awaru, O. T. (2020) *Sosiologi Keluarga* Bandung-Jawa Barat: CV. Media Sains Indonesia.
- Khairiyah. A. et.al. *Homo Didgital Manusia Dan Teknologi di Era Digital*. Anggota IKPI.
- Laela. F.N. (2017). *Bimbingan Konseling Keluarga dan Remaja*. Surabaya: UNI Sunan Ampel Press Anggota IKAPI.
- Moleong. L.J. (2012). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT.Remaja Rosdakarya.
- Muhammed & Bungin. B. (2015). *Pendekatan metode Asesemen Sistem Informasi dalam Organisasi*. Jakarta: Prenadamedia.
- Nasir. M.(2009). *Metodelogi Peneelitian*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Parawitaningsih,D.M. Si.(2020). *Pengantar Sosilogi*. Banten: Universitas Terbuka.
- Prajarto. N. (2020). *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Banten: Universitas Terbuka.
- Semiun Yustinus OFM. (2018). *Teori-Teori Keperbadian Bahavioristik*. Yogyakarta: Kanisius.
- Sugiyono. (2012). *Pengantar Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sunandi, H. (2019). *Ilmu Sosial Budaya Dasar*. Banten: Universitas Terbuka.
- Supardi. (2005). *Metode Penelitian Ekonomi dan Bisnis*. Yogyakarta: UII Press.
- Supratiknya. A (2015). *Metode Penelitian Kualitatif & Kualitatif dalam Psiologi*. Yogyakarta : Universitas Sanata Dharma.
- Sutopo. H.B (2016). *Metode Penelitian Kualitatif*. Surakarta: UNS Presss.
- Trianto. (2011). *Pengantar Penelitian Pendidikan Bagi Pengembangan Profesi Pendidikan & Tenaga Kependidikan*. Jakarta: Kencana Pranada Medias Group.

Triastuti E.et. al. (2017). *Kajian Dampak Penggunaan Media Sosial bagi anak dan remaja* Depok: PUSKAKOM.

Triasusti. E. et. al. (2017). *Kajian Dampak Penggunaan Media bagi anak dan remaja*. Depok: PUSKAKOM.

JURNAL

Ai Frida, Unik Hanifa Salsabila & Liska Liana Nur Hayati, Jihan Rahmadhani & Yulia Saputri (2021). Dalam Jurnal Optimis Gadget dan implikasinya Terhadap Pola Asuh Anak. Dalam *Jurnal Pendidikan*.1/8,1702.

Akmarina, Y. N. (2016). Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Efektifitas Komunikasi Dalam Keluarga Di Kelurahan Swarga Bara Kota Sangatta Kab. Kutai Timur. Ilmu Komunikasi. Dalam *Jurnal Empati*. 7/2, 165.

Muhamad Iqbal VII Amri. Reza Syema Bhatir & Desi Eka Pratiwi. (2020). Dampak Penggunaan Gadget terhadap kemampuan Interaksi Anak Sekolah Dasar Pada Situasi Pandemi Covid-19. Dalam *Jurnal Pendidikan Dasar*.1/2,15.

Novriadi, E. (2019).Kecanduan Game Online Pada Remaja dan pencegahannya. Dalam *Jurnal Buletin Psikologi*. 27/1,150-152.

Pande, N..P.A.M & Marhem A. Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Presantasi Belajar Siswa SMP NEGERI 1 KUTA. Dalam *Jurnal Psikologi Udayana*. 2/2.

R. R. Mardiana Yulianti, Imam Syatoto, Suroto, Endang Suprapti, Risza Putri Elburdah. (2020). Pengaruh Game Online terhadap Minat Belajar Siswa MTS MATA LAULANWAR. Dalam *Jurnal Pengabdian Dharma Laksana Mengabdikan untuk Bangsa*. 3/1, 62-63.

Rustina. (2004). Keluarga Dalam Kajian Sosiologi. Dalam *Jurnal MUSAWA*. 14/2, 291-292.

Satria Saagara Achmad Mudjad Masyukur.(2018). Gambaran Online Game. Dalam *Jurnal Empati*. 7/2,165.

Tantoni., A, Taufan, M & Zaen., A, Imtiyan, K. (2019). Analisis Kebutuhan Kecepatan Bandwidth Game Online (Free Fire, Mobile Legends, PUBG Mobile). Dalam *Jurnal Informasi dan rekayasa Elektronika*. 2/2.

Wirarti, A. (2018). Menilik Ulang Arti Keluarga Pada Masyarakat Indonesia. Dalam *Jurnal kependudukan Indonesia*. 13/1,15.

LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Ijin Penelitian



STIPAR ENDE

SEKOLAH TINGGI PASTORAL ATMA REKSA ENDE

Jl. Gatot Subroto, Km. 3, Kab. Ende, Flores, NTT Ende, Telp: (0381) 2500127, Fax: (0381) 2500127

e-mail : info@stiparende.ac.id Website : www.stiparende.ac.id

Nomor : 488/D.1/STIPAR/E/XI/2023
Lampiran :
Perihal : Permohonan Ijin Penelitian

Kepada Yth.
Kepala Sekolah SMPK Swadaya Maukaro
Di
Tempat

Dengan Hormat,
Melalui surat, ini saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Ignasius Suswakara, S.Fil M.th
Jabatan : Ketua Program Studi Pendidikan Keagamaan Katolik Stipar Ende

Dengan ini memohon ijin penelitian untuk mahasiswa atas nama :

NIM : 2895
Mahasiswa : SUSANTY DEDE MENO

Yang bersangkutan akan melaksanakan penelitian dengan judul : " Dampak Anak Bermain *Game Online* Terhadap Kebersamaan Dalam Keluarga Di Lingkungan Lena Paroki Santo Petrus Martir Ndora", dari tanggal 2-14 November 2023.
Demikian surat permohonan ini dibuat untuk dipergunakan seperlunya

Ende, 02 November 2023
Mengetahui,
Ketua Prodi
Ignasius Suswakara, S.Fil M.Th
NIDN: 2730098301

Lampiran 2 Daftar Nama Narasumber

No	Nama Narasumber	Pekerjaan	Umur	Status
1.	Andreas Uma	Petani	35 Tahun	Orang Tua
2.	Gregorius Tegu	Petani	43 Tahun	Orang Tua
3.	Salvatores Laga	Pelajar	10 Tahun	Anak-anak
4.	Thomas Marques Tegu Wea	Pelajar	13 Tahun	Anak-anak
5.	Simplisius Towa	Pelajar	13 Tahun	Anak-anak
6.	Fulgenisius Dai Ato	Pelajar	15 Tahun	Anak-anak
7.	Jonatan Baba	Pelajar	12 Tahun	Anak-anak
8.	Dionius Kebu	Pelajar	14 Tahun	Anak-anak

Lampiran 3 Pedoman Wawancara

Anak-anak

1. sudah berapa lama adik bermain game online?
2. kapan biasanya bermain Game online?
3. dimana biasanya bermain Game Online?
4. Game online apa yang biasa dimainkan?
5. berapa banyak pulsa data yang dihabiskan untuk bermain Game Online?
6. bagaimana perasaan adik setelah bermain Game Online?
7. menurut adik apa pengaruh game online pada adik?
8. apa manfaat dari game online?
9. apa pengaruh dari permainan game online ini untuk adik?

Orang Tua

1. salah satu masalah dalam keluarga yang dihadapi sekarang yaitu game online menurut bapak apakah game online baik bagi anak keluarga?
2. kapan dan dimana anak-anak bermain game online?
3. berapa pulsa data yang biasanya dibelikan untuk anak?
4. apa dampak negative dan positive dari game online terhadap anak bapak
5. apa pengaruh game online bagi kebersamaan dalam keluarga?
6. keinginan apakah dari bapak dalam mengatasi masalah game online?
7. apa penyebab yang membuat bapak tidak bias mengontrol anak dalam bermain game online?

Lampiran 4 Verbatin

Anak-anak

1. sudah berapa lama adik bermain game online?
2. kapan biasanya bermain Game online?
3. dimana biasanya bermain Game Online?
4. Game online apa yang biasa dimainkan?
5. berapa banyak pulsa data yang dihabiskan untuk bermain Game Online?
6. bagaimana perasaan adik setelah bermain Game Online?
7. menurut adik apa pengaruh game online pada adik?
8. manfaat dari game online?

NARASUMBER 1

NO	NAMA NARASUMBER	JAWABAN NARASUMBER
1.	Salvatores Laga	Jawaban dari pertanyaan diatas 1. Tores sudah bermain Game Online sejak dia umur 6 Tahun. 2. Tores bermain biasanya waktu pulang sekolah. 3. Tores bermain di Rumahnya 4. Tores biasa bermain game free fire, mobile Legens, robot. 5. Tores menghabiskan pulsa data sebulan bisa 80 ribu terkadang orang tuanya sangat marah karena pulsa yang dibelikannya sangat cepat habis kepakai oleh Tores. 6. perasan Tores sangat senang,seru bahagia ketika permainan yang dimaikan itu menang. 7. pengaruh game pada Tores yakni: Tores lupa belajar, membantah perintah orang tua,sering terlambat ke sekolah 8. maanfaat dari Tores bermain game online yakni: Tores bisa belajar bahasa inggris, membuat Tores mengenal bahasa trend.

NARASUMBER 2

NO	NAMA NARASUMBER	JAWABAN NARASUMBER
2.	Thomas Marques Tegu Wea	1. Tomi bermain game sejak Tomi usia 10 Tahun 2. biasanya Tomi bermain game online pada saat pulang sekolah. 3. Tomi biasanya bermain game dirumahnya. 4. Game Online yang dimainkan Tomi itu Free fire, mobile Legens. 5. Tomi mengahbisakan pulsa 80 ribu dalam sebulan. 6. perasaan Tomi setelah bermain Game Online Tomi merasa bahagia,seru dan bisa bermain dengan cepat dan ia berhasil atau menang dalam permainan yang dimainkan. 7. pengaruh Game pada Tomi yakni: Tomi mete malam, malas belajar, bangun terlambat ke sekolah, lupa makan dan suka

		melawan perintah orang tua. 8. manfaat dari bermain game online bagi Tomi. 9. Tomi bisa belajar bahasa inggris, Tomi bisa mengenal bahasa-bahasa yang baru atau lagi trend sekarang.
--	--	---

NARASUMBER 3

NO	NAMA NARASUMBER	JAWABAN NARASUMBER
3.	Simplisius Towa	1. Emon bermain Game Online sejak Emon umur 11 Tahun. 2. biasanya Emon bermain game online pada saat dia pulang sekolah,dan meminta Handphone untuk kerja tugas padahal Emon ingin bermain Game Online. 3. biasanya Emon bermain Game Online dirumahnya dan di rumahnya dan di Rumahnya si Tomi. 4. Emon biasanya main Game Online free Fire. 5. Emon menghabiskan Pulsa 80 ribu dalam sebulan. 6. perasaan emon saat bermain game online Emon merasa senang, bahagia,seru dan bisa menang dalam permainananya. 7. pengaruh game online pada Emon. Emon lupa makan, malas belajar, dan bangun terlambat kesekolah. 8. manfaat Game Online bagi Emon Emon bisa belajar bahasa inggris, mengenal bahasa-bahasa baru.

NARASUMBER 4

NO	NAMA NARASUMBER	JAWABAN NARASUMBER
4	Fulgensius Dai Ato	1. Fulgen bermain Game Online sejak Fulgen umur 11 Tahun. 2. biasanya Fulgen bermain game online pada saat Fulgen pulang sekolah dan pada saat Fulgen habis mengerjakan tugas sekolah. 3. Fulgen bisanya bermain game online dirumahnya. 4. Game Online yang dimainkan Fulgen adalah free fire. 5. Fulgen menghabiskan pulsa bermain game online sebanyak 80 ribu dalam sebulan. 6. perasan Fulgen setelah bermain game online Fulgen merasa bahagia ia juga senang belajar bahasa inggris karena didalam game tersebut ada yang berbahasa inggris jadi dia bisa mengenal bahasa-bahasa yang lagi trend. 7. pengaruh game online pada Fulgen yakni Fulgen malas mengerjakan tugas sekolah, bangun terlambat kesekolah,lupa makan dan melawan perintah orang tua. 8. manfaat dari game online pada Fulgen.Fulgen dapat mengenal bahasa yang trend dan belajar bahasa inggris.

NARASUMBER 5

NO	NAMA NARASUMBER	JAWABAN NARASUMBER
5.	Jonatan Baba	1. Jonatan bermain game online sejak Jonatan umur 10 Tahun. 2. Jonatan biasanya bermain game online setelah pulang sekolah dan disaat ia selesai mengerjakan tugas sekolah. 3. Jonatan biasa bermain dirumahnya. 4. Jonatan biasanya bermain game online free fire. 5. Jonatan menghabiskan pulsa sebanyak 80 ribu sebulan. 6. perasaan Jonatan setelah bermain game online yaitu Jonatan merasa senang, bahagia,seru dan bisa menang dalam permainan. 7. pengaruh game online bagi Jonatan yaitu Jonatan sering datang terlambat ke

		sekolah,lupa makan, dan malas belajar. 8. manfaat dari game online bagi Jonatan Jonatan bisa belajar berbahasa inggris, mengenal bahasa trend.
--	--	---

NARASUMBER 6

NO	NAMA NARASUMBER	JAWABAN NARASUMBER
6.	Yohanes Dionisius Kebu	1. Dion bermain game online sejak Dion umur 11 Tahun. 2. biasanya Dion bermain game online setelah pulang sekolah. 3. Dion biasanya bermain game online dirumanya terkadang ia sering ke rumah si Tomi untuk bermain bersama. 4. game yang dimainkan oleh Dion yaitu free fire. 5. pulsa yang yang dihabiskan Dion pada saat bermain game online sebanyak 80 ribu sebulan. 6. perasaan Dion saat brmain game online Dion merasa senang,bahagia, seru dan ia selalu menang dalam permainanya. 7. pengaruh game online pada Dion. Dion bermain sampe lupa makan,malas belajar, melawan perintah orang tua,dan sering terlambat ke sekolah. 8. manfaat dari game online Dion bisa belajar bahasa inggris dan mengenal bahasa-bahasa yang lagi trend.

1. Salah satu masalah dalam keluarga yang dihadapi sekarang yaitu game online menurut bapak apakah game online baik bagi anak keluarga?
2. Kapan dan dimana anak-anak bermain game online?
3. Berapa pulsa data yang biasanya dibeli untuk anak?
4. Apa dampak negative dan positive dari game online terhadap anak bapak
5. Apa pengaruh game online bagi kebersamaan dalam keluarga?
6. Keinginan apakah dari bapak dalam mengatasi masalah game online?
7. Apa penyebab yang membuat bapak tidak bisa mengontrol anak dalam bermain game online?

NO	NAMA NARASUMBER	JAWABAN NARASUMBER
1. 2.	Andreas Uma dan Gregorius Tegu	1. Menurut bapak andreas dan bapak Us bahwa game online tidak baik bagi anak karena anak sering mete malam, bangun terlamabat, malas belajar, dan lupa makan. 2. Bapak Adreas dan bapak Us mengatakan bahwa anak tersebut bermain game onlinenya dirumah. 3. Pulsa yang dibeli oleh bapak Andreaspak Us dan ba kepada anaknya biasanya 100 dalam sebulan karena bapak Andreas dan bapak Us juga butuh informasi dalam via whtsapp dengan teman-temannya. 4. Dampak negatifnya - anaknya tidak fokus belajar dan lebih mementingkan game - kehilangan control atas waktu dan menghabiskan waktu berjam-jam untuk bermain game online. - anak-anak ketagihan memainkan game online sehingga anak akan memiliki rasa keinginan bermain terus-menerus. Dampak postifnya: - menjernihkan otak yang sudah kelelahan agar lebih segar. - mengasah otak biar bisa ingat cepat. - melatih konsentrasi anak. - menghibur diri disaat lagi stres.

		5. Pengaruh adalah: - kurangnya sosialisasi dan komunikasi dengan keluarga - perkembangan dan aktifitas anak, memicu pertengkaran dalam rumah tangga. 6. Cara mengatasinya dengan cara: - membatasi anak dalam bermain game online, seperti membatasi akses ke perangkat game dan membatasi waktu anak bermain game online. - mengontrol dan menasihati anaknya agar bisa kurangi bermain game karena bisa menyebabkan mata rusak. 7. Penyebab yang membuat bapak Andreas dan bapak Us tidak bisa mengontrol anak dalam game online yaitu: anaknya menipu meminjam handphone untuk mengerjakan tugas sekolah ternyata anaknya menghabiskan waktu untuk bermain game online. itu sebabnya bapak Andreas tidak bisa mengontrolnya.
--	--	---

Lampiran 5 Dokumentasi

1.WAWANCARA DENGAN ORANG TUA



2.WAWANCARA DENGAN ANAK

