

ABSTRAK

GEMI SAFRIL ADAM. 2024. **PERSEPSI ORANG TUA TENTANG GAME ONLINE TERHADAP ANAK REMAJA (Studi di Kampung Simpang Desa Mulasari Kecamatan Bayongbong Kabupaten Garut)**. Jurusan Pendidikan Masyarakat. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Siliwangi.

Ada satu masalah yang dikaji dalam penelitian ini yaitu bagaimana persepsi orang tua tentang *game online* terhadap anak remaja (di Kampung Simpang Desa Mulyasari Kabupaten Garut). Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana persepsi orang tua tentang game online terhadap anak remaja (di Kampung Simpang Desa Mulyasari Kabupaten Garut). Untuk mengungkapkan persoalan tersebut secara mendalam dan menyeluruh, peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode deskriptif, kemudian data tersebut diuraikan, dianalisis berdasarkan temuan hasil dari jawaban responden dari permasalahan tersebut dengan menggunakan *skala likert* untuk mengetahui hasil dari tiap responden akan pertanyaan/pernyataan yang dibuat oleh peneliti. Dari hasil penelitian ini, persepsi orang tua tentang game online terhadap anak remaja yang populer di mainkan oleh anak remaja, sebagian dari responden nampaknya sudah mengetahui jenis-jenis game online tersebut, di buktikan dengan hasil persentase yang lebih dominan ke arah setuju akan dampak positif dari jenis-jenis game yang mainkan oleh anak-anak mereka yang menghasilkan persentase sebesar lebih dari 60% dan persentase yang berpendapat bahwa game online ini berdampak negatif untuk anak remaja yaitu sebesar 40%.

Kata kunci: Persepsi, Game Online, Remaja.

ABSTRACT

GEMI SAFRIL ADAM. 2024. **PERCEPTIONS OF PARENTS ABOUT ONLINE GAME ON YOUTH (Study in Kampung Simpang, Mulasari Village, Bayongbong District, Garut Regency)**. Department of Community Education. Faculty of Teacher Training and Education. Siliwangi University.

There is one problem studied in this study, namely how parents' perceptions of online games towards teenage children (in Kampung Simpang, Mulyasari Village, Garut Regency). The purpose of this research is to find out how parents' perceptions of online games towards teenage children (in Kampung Simpang Desa Mulyasari Garut Regency). To reveal these issues in depth and thoroughly, researchers use a quantitative approach with descriptive methods, then the data is described, analyzed based on the findings of the results of the respondents' answers to these problems using a Likert scale to determine the results of each respondent on the questions/statements made by the researcher. From the results of this study, parents' perceptions of online games for teenagers that are popularly played by teenagers, some of the respondents seem to know the types of online games, as evidenced by the results of the percentage that is more dominant towards agreeing on the positive impact of the types of games played by their children which produces a percentage of more than 60% and the percentage who think that this online game has a negative impact on teenagers is 40%.

Keywords: Perception, Online Games, Teenagers.