

**DAMPAK *GAMES ONLINE* TERHADAP KESEHATAN MENTAL PADA  
ANAK DI DESA WANGUNHARJA**

**SKRIPSI**

Diajukan sebagai salah satu syarat  
untuk memperoleh Gelar Sarjana Sosial (S.Sos)  
Pada Jurusan Bimbingan Konseling Islam (BKI)  
Fakultas Dakwah dan Komunikasi Islam (FDKI)



**MOHAMAD HADI MAULANA**

**NIM. 2008306065**

**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)  
SYEKH NURJATI CIREBON  
TAHUN 1445 H/ 2024 M**

**DAMPAK *GAMES ONLINE* TERHADAP KESEHATAN MENTAL PADA  
ANAK DI DESA WANGUNHARJA**

**SKRIPSI**

Diajukan sebagai salah satu syarat  
untuk memperoleh Gelar Sarjana Sosial (S.Sos)  
pada Jurusan Bimbingan Konseling Islam (BKI)  
Fakultas Dakwah dan Komunikasi Islam (FDKI)



**MOHAMAD HADI MAULANA**

**NIM. 2008306065**

**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)  
SYEKH NURJATI CIREBON  
TAHUN 1445 H/ 2024 M**

## ABSTRAK

**“DAMPAK GAMES ONLINE TERHADAP KESEHATAN MENTAL PADA ANAK DI DESA WANGUNHARJA” MOHAMAD HADI MAULANA. NIM 2008306065. Fakultas Dakwah dan Komunikasi Islam. Jurusan Bimbingan Konseling Islam.**

Di zaman sekarang ini para *player games online* bukan lagi berasal dari kalangan remaja atau dewasa saja, akan tetapi banyak juga dari kalangan anak-anak yang berusia kisaran 7-12 tahun dapat dengan bebas bermain dan mengakses *games online*. Anak-anak yang memainkan *games online* ini akan mengalami beberapa dampak yang mempengaruhi kesehatan mentalnya baik dampak positif maupun dampak negatif.

Penelitian ini dilakukan di Desa Wangunharja Kecamatan Jamblang Kabupaten Cirebon. Metode yang digunakan pada Penelitian ini yaitu kualitatif deskriptif dengan subjek Penelitian yang berjumlah enam orang anak yang memainkan *games online*, sedangkan informan juga berasal dari dua orang tua anak-anak yang memainkan *games online*. Teknik pengumpulan data ini yaitu menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Lalu pada Teknik pengabsahan datanya menggunakan triangulasi sumber yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Pada Penelitian ini, Peneliti bertujuan ingin mengetahui intensitas waktu yang dimainkan oleh anak-anak dalam bermain *games online*, lalu untuk mengetahui dampak apa saja yang terjadi pada anak-anak didesa Wangunharja terhadap kesehatan mental, dan upaya apa yang dapat dilakukan oleh orang tua terhadap anaknya untuk dapat mengurangi dampak negatif dari *games online*.

Hasil Penelitian yang didapatkan oleh Peneliti yaitu terdapat anak-anak di Desa Wangunharja yang memainkan *games online* dengan waktu kurang dari satu jam dan ada yang lebih dari satu jam. Kemudian dampak positif yang anak-anak alami dari *games online* terhadap kesehatan mental yaitu; 1) *Munculnya emosi/perasaan bahagia*, 2) *Memiliki kemampuan kognitif yang baik/saraf motorik yang bagus*, 3) *Membentuk pribadi yang kuat*, 4) *Membangun hubungan sosial yang baik*, 5) *Membentuk kepercayaan diri yang tinggi*, serta 6) *Menumbuhkan kesadaran diri*. Di samping dampak positif, ada juga dampak negatif dari *games online*, yaitu; 1) *Emosi negatif dan cenderung membludak*, 2) *Gangguan kognitif yang menyebabkan anak memiliki sikap agresif*, 3) *Hubungan sosial negatif*, 4) *Kepercayaan diri yang tidak nampak di dunia nyata*, serta 5) *Kesadaran diri yang rendah sehingga menjadi kecanduan*. Terdapat beberapa hal yang dapat dilakukan oleh orang tua untuk mengurangi dampak negatif dari *games online* terhadap kesehatan mental anak yaitu; 1) *Batasi waktu bermain*, 2) *Libatkan anak dalam aktivitas lain*, 3) *Awasi isi game*, 4) *Komunikasi terbuka*, dan 5) *Memberikan contoh positif*.

**Kata kunci: Games Online, Anak, Kesehatan Mental**

## **ABSTRACT**

***“THE IMPACT OF ONLINE GAMES ON MENTAL HEALTH IN CHILDREN IN WANGUNHARJA VILLAGE” MOHAMAD HADI MAULANA. NIM 2008306065. Faculty of Da'wah and Islamic Communication. Islamic Counseling Guidance Department.***

*In this day and age, online game players are no longer just teenagers or adults, but also many children aged 7-12 years can freely play and access online games. Children who play these online games will experience several impacts that affect their mental health, both positive and negative impacts.*

*This research was conducted in Wangunharja Village, Jamblang District, Cirebon Regency. The method used in this research is descriptive qualitative with research subjects consisting of six children who play online games, while the informants also come from two parents of children who play online games. This data collection technique uses observation, interviews and documentation. Then the data validation technique uses source triangulation, namely data reduction, data presentation, and drawing conclusions. In this study, the researcher aims to find out the intensity of time spent by children playing online games, then to find out what impact this has on children in Wangunharja village on mental health, and what efforts parents can make towards their children. to be able to reduce the negative impact of online games.*


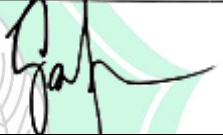




*The research results obtained by the researchers were that there were children in Wangunharja Village who played online games for less than an hour and some for more than an hour. Then the positive impact that children experience from online games on mental health, namely; 1) Emerging emotions/feelings of happiness, 2) Having good cognitive abilities/good motor nerves, 3) Forming a strong personality, 4) Building good social relationships, 5) Forming high self-confidence, and 6) Growing self-awareness . Apart from the positive impacts, there are also negative impacts from online games, namely; 1) Negative emotions that tend to overflow, 2) Cognitive disorders that cause children to have an aggressive attitude, 3) Negative social relationships, 4) Self-confidence that is not visible in the real world, and 5) Low self-awareness that becomes an addiction. There are several things that parents can do to reduce the negative impact of online games on children's mental health, namely; 1) Limit playing time, 2) Involve children in other activities, 3) Supervise game content, 4) Open communication, and 5) Set a positive example.*

***Keywords: Online Games, Children, Mental Healt.***

## LEMBAR PENGESAHAN

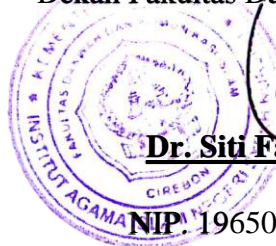
Skripsi berjudul “**Dampak Games Online Terhadap Kesehatan Mental Pada Anak di Desa Wangunharja**” oleh Mohamad Hadi Maulana, NIM 2008306065 telah dimunaqosahkan pada hari jumat 29 April 2024 dihadapan dewan penguji dan dinyatakan LULUS.

Skripsi ini telah memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh Gelar Sarjana Sosial (S.Sos) pada Jurusan Bimbingan Konseling Islam, Fakultas Dakwah Komunikasi, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Syekh Nurjati Cirebon.

| Dosen   | Tanggal    | Tanda Tangan  |
|---|------------|---|
| Ketua Jurusan<br><b>Dr. Jaja Suteja, M.Pd.I</b><br>NIP. 19830705 201101 1 014     | 13-05-2024 |    |
| Sekretaris Jurusan<br><b>Bambang Setiawan, M.Pd</b><br>NIP. 19890706 201801 1 002 | 13-05-2024 |   |
| Penguji 1<br><b>Dr. Jaja Suteja, M.Pd.I</b><br>NIP. 19830705 201101 1 014         | 13-05-2024 |  |
| Penguji 2<br><b>Drs. H. Muzaki, M.Ag</b><br>NIP. 19660720 199903 1 001            | 13-05-2024 |  |
| Pembimbing 1<br><b>Prof. Dr. Hajam, M.Ag</b><br>NIP. 19670721 200312 1 002        | 13-05-2024 |  |
| Pembimbing 2<br><b>Herman Beni, M.A</b><br>NIP. 19780430 201101 1 004             | 13-05-2024 |  |

Mengetahui,

Dekan Fakultas Dakwah Komunukasi Islam



  
**Dr. Siti Fatimah, M.Hum**

NIP. 19650914 199803 2 001

**LEMBAR PERSETUJUAN**

**DAMPAK GAMES ONLINE TERHADAP KESEHATAN MENTAL PADA  
ANAK DI DESA WANGUNHARJA**

Disusun Oleh:

**MOHAMAD HADI MAULANA**

**NIM 2008306065**

Menyetujui

Pembimbing I

Pembimbing II

  
**Prof. Dr. Hajam, M.Ag**

  
**Herman Beni, MA**

**NIP. 19670721 200312 1 002**

**NIP. 19780430 201101 1 004**

Menyetujui

Ketua Jurusan BKI



**Dr. Jaja Suteja, M.Pd.I**

**NIP. 19830705 201101 1 014**

## NOTA DINAS

Kepada Yth:

**Ketua Jurusan Bimbingan Konseling Islam IAIN**

**Syekh Nurjati Cirebon**

di-

**Cirebon**

*Assalamu'alaikum Wr.Wb*

Setelah melakukan arahan dan koreksi terhadap penulisan skripsi saudara **Mohamad Hadi Maulana, NIM: 2008306065** dengan judul **“DAMPAK GAMES ONLINE TERHADAP KESEHATAN MENTAL PADA ANAK DI DESA WANGUNHARJA”**. Kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah dapat diajukan pada jurusan Bimbingan Konseling Islam (BKI), Fakultas Dakwah Komunikasi Islam (FDKI), Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Syekh Nurjati Cirebon.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

**Menyetujui**

IAIN  
SYEKH NURJATI  
CIREBON

Pembimbing I

Pembimbing II

Prof. Dr. Hajam, M.Ag

Herman Beni, MA

NIP. 19670721 200312 1 002

NIP. 19780430 201101 1 004

## OTENTISITAS SKRIPSI

*Bismillahirrahmanirrahim,*

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul **“DAMPAK GAMES ONLINE TERHADAP KESEHATAN MENTAL PADA ANAK DI DESA WANGUNHARJA”** ini beserta seluruh isinya merupakan karya saya sendiri, dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika penulisan karya ilmiah.

Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko atau sanksi atau apapun yang dijatuhkan kepada saya dengan peraturan yang berlaku. Apabila dikemudian hari adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan, atau ada klaim terhadap keaslian karya yang telah saya buat ini.

Cirebon, 21 Februari 2024

Saya yang menyatakan,



**Mohamad Hadi Maulana**

**NIM. 2008306065**



## RIWAYAT HIDUP



Nama lengkap dari Penulis adalah Mohamad Hadi Maulana, lahir di Cirebon, 04 Februari 2002. Penulis adalah anak kedua dari tiga bersaudara, putra dari Bapak Wahyudi dan Ibu Suhernik. Alamat lengkap Blok Imba, RT 016/ RW 007, Desa Wangunharja, Kecamatan Jamblang, Kabupaten Cirebon.

### **Pendidikan Formal:**

1. SD Negeri 1 Orimalang, lulus tahun 2014.
2. SMP Negeri 2 Jamblang, lulus tahun 2017.
3. SMA Negeri 1 Jamblang Kabupaten Cirebon, lulus tahun 2020.
4. IAIN Syekh Nurjati Cirebon Jurusan Bimbingan Konseling Islam (BKI) Fakultas Dakwah dan Komunikasi Islam (FDKI), dari tahun 2020 dan lulus tahun 2024.

### **Pengalaman Organisasi:**

1. Di SMP Negeri 2 Jamblang pernah mengikuti ekstrakurikuler Pramuka dan Anggota Basket.
2. Di SMA Negeri 1 Jamblang Kabupaten Cirebon pernah mengikuti organisasi OSIS sebagai Divisi Kebangsaan 2 periode (2018-2019), Anggota Basket Smanja dan mengikuti ekstrakurikuler Pramuka, menjabat sebagai jurdat (2018-2019).

## MOTO HIDUP

“KETIKA DUNIA JAHAT KEPADAMU, MAKA BERUSAHALAH  
UNTUK MENGAHADAPINNYA, KARENA TIDAK ADA ORANG  
YANG MAU MEMBANTU SELAIN DIRIMU SENDIRI”.

**(RORONOA ZORO – ONE PIECE)**

“JANGAN MENINGGI KARENA KAMU BUKAN LANGIT,  
MERENDAHLAH KARENA KAMU HIDUP DIMUKA BUMI, RENDAH  
HATILAH SERENDAH-RENDAHNYA SAMPAI TIDAK ADA ORANG  
YANG MERENDAHKANMU”

**( -Ustadz Hilman Fauzi- )**

“SELALU BERUSAHA UNTUK MENJADI ORANG KAYA SEGALANYA  
AGAR TIDAK HIDUP SENGSARA”

**(~Mohamad Hadi Maulana~)**

Semoga Allah Ridho Aamiin..

## PERSEMBAHAN

Alhamdulillah kupersembahkan puji kepada Allah SWT, atas segala rahmat, ridho dan juga kesempatan dalam menyelesaikan tugas akhir skripsi saya dengan segala kekurangannya. Segala rasa syukur saya ucapkan kepada-Mu Ya Rabb, karena sudah menghadirkan orang-orang baik dan berarti di sekeliling saya. Orang-orang yang senantiasa memberikan semangat dan do'a, sehingga skripsi saya ini dapat diselesaikan dengan baik. Karya yang sederhana ini saya persembahkan untuk:

1. Kedua orang tua penulis Bapak Wahyudi dan Mamah tercinta yaitu Mamah Suhernik, terimakasih atas segala pengorbanan dan perjuangan mu selama ini, yang selalu memberikan cinta kasih dan sayangnya serta tak pernah lelah memberikan dukungan, semangat dan do'a untuk anaknya agar kelak menjadi manusia yang sukses dunia akhirat serta dapat bermanfaat untuk sesama.
2. Seluruh keluarga penulis Paman Wisnu, Ang Rudiyanasyah kakak saya, Adik saya Iksan yang senantiasa memberikan dukungan semangat, materi serta do'anya untuk penulis.
3. Untuk para guru sedari masa sekolah dasar sampai kuliah, penulis ucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya karena telah memberikan penulis banyak sekali ilmu, yang mudah-mudahan dapat bermanfaat untuk penulis dan orang-orang disekitar penulis sekarang dan dimasa yang akan datang, khususnya Bapak Prof. Dr. Hajam, M.Ag dan Bapak Herman Beni, M.A, yang tak henti penulis harapkan restu dan ridhonya.
4. Kepada seluruh Dosen dan Staff di lingkungan Jurusan BKI.
5. Teman-teman kelas yang biasa kita sebut keluarga BKI B Angkatan 2020.
6. Untuk kamu Zulia Faridhotul Ilmi yang selalu memberikan motivasi dan dorongan energi terus-menerus. Untuk sekarang mungkin baru tertulis di persembahan skripsi, semoga suatu saat tertulis di undangan dan KK nanti.
7. Sahabat sekaligus keluarga besar BKI Angkatan 2020 terimakasih telah menemani kisah pencarian ilmu di dunia perguruan tinggi semoga kalian bisa sukses semuanya.

## KATA PENGANTAR

### *Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarokatuh*

Alhamdulillahirabbil'alamin, puji dan syukur kami panjatkan kehadirat Allah SWT tidak lupa semoga shalawat serta salam senantiasa tercurah limpahkan kepada baginda Rasulullah SAW beserta keluarga dan sahabatnya. Berkat qudrat dan iradat Allah SWT akhirnya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir semester akademik (Skripsi) dengan baik. Penulis menyadari bahwa dalam menyelesaikan skripsi tidak lepas dari perhatian, bimbingan, bantuan, dan dorongan dari berbagai pihak yang sungguh berarti bagi penulis. Dalam kesempatan ini dengan rasa tulus ikhlas dan kerendahan hati penulis ingin menyampaikan terimakasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada:

1. Prof. Dr. H. Aan Jaelani, M.Ag, Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dr. Siti Fatimah, M.Hum, Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi Islam (FDKI) Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Syekh Nurjati Cirebon.
3. Dr. Jaja Suteja, M.Pd.I, Ketua Jurusan Bimbingan Konseling Islam, Fakultas Dakwah dan Komunikasi Islam (FDKI) Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Syekh Nurjati Cirebon.
4. Bapak Bambang Setiawan, M.Pd, Sekretaris Jurusan Bimbingan Konseling Islam.
5. Prof. Dr. Hajam, M.Ag Terima kasih banyak telah meluangkan waktunya untuk membimbing dan memotivasi Peneliti dalam menyelesaikan tugas akhir penulisan skripsi ini.
6. Bapak Herman Beni, MA Terima kasih banyak telah meluangkan waktunya untuk terus membimbing dan memotivasi serta semangat Peneliti dalam menyelesaikan tugas akhir penulisan skripsi ini.
7. Segenap Dosen Fakultas Dakwah dan Komunikasi Islam, kh usunya Dosen Jurusan Bimbingan Konseling Islam, yang telah memberi ilmu yang bermanfaat kepada Peneliti.

8. Ibu Tiwi Staff Jurusan Bimbingan dan Konseling Islam, Fakultas Dakwah dan Komunikasi Islam (FDKI) Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Syekh Nurjati Cirebon. Terimakasih telah membantu dalam membantu melengkapi data penulisan skripsi ini.
9. Bapak dan Ibu Staff Fakultas Dakwah dan Komunikasi Islam (FDKI) Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Syekh Nurjati Cirebon.
10. Kepada semua Informan Adik-adik dan kepada Orang Tua dari Adik-adik yang bermain bermain *games online* di Desa Wangunharja Kecamatan Jamblang Kabupaten Cirebon yang telah bersedia meluangkan waktu dan membantu Peneliti menyelesaikan skripsi.
11. Rekan-rekan Mahasiswa seperjuangan yang tidak dapat disebutkan satu persatu dan seluruh pihak yang telah mebanntu melancarkan dalam penyusunan skripsi ini, terkhusus untuk teman-teman BKI Angkatan 2020, semoga kita semua menjadi orang-orang yang sukses dan bermanfaat.

***Wassalammu'alaikum Warahmatullahi Wabarokatuh.***



Cirebon, 21 Desember 2023

Penulis

**Mohamad Hadi Maulana**

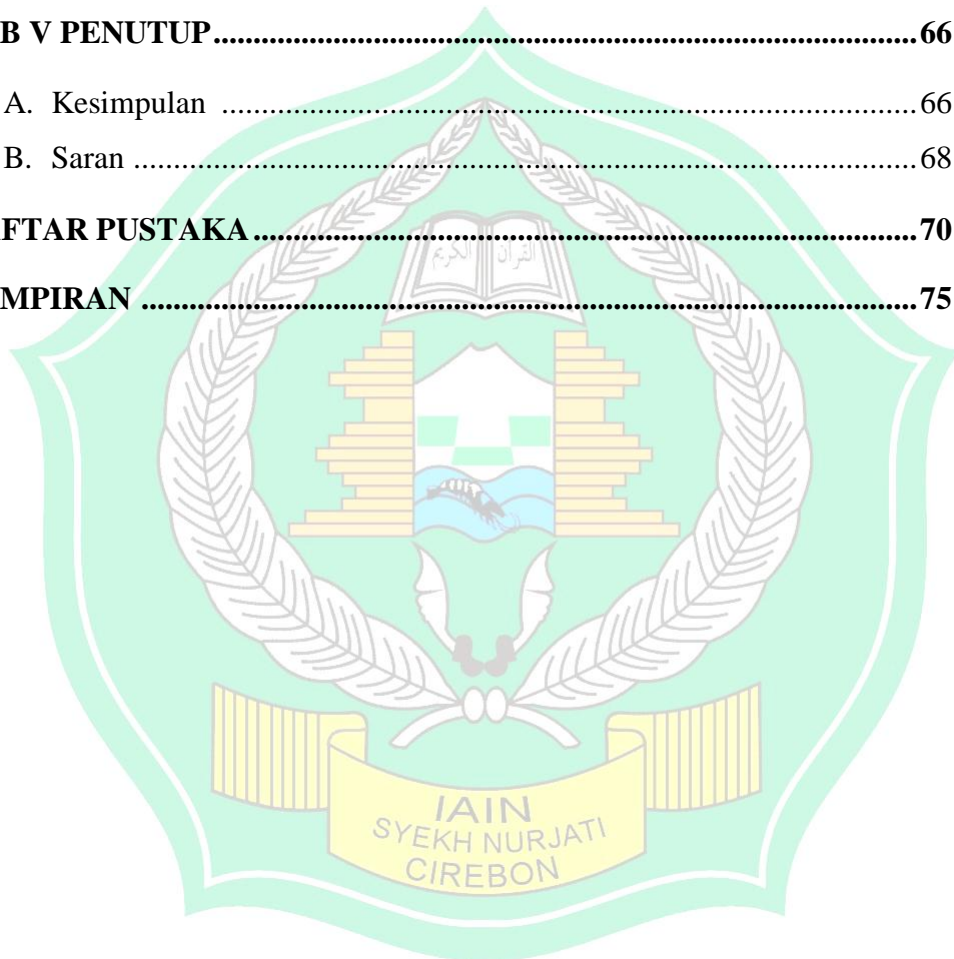
**NIM. 2008306065**

## DAFTAR ISI

|                                  |              |
|----------------------------------|--------------|
| <b>COVER</b> .....               | <b>i</b>     |
| <b>ABSTRAK</b> .....             | <b>iii</b>   |
| <b>ABSTRACT</b> .....            | <b>iv</b>    |
| <b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....   | <b>v</b>     |
| <b>LEMBAR PERSETUJUAN</b> .....  | <b>vi</b>    |
| <b>NOTA DINAS</b> .....          | <b>vii</b>   |
| <b>OTENTISITAS SKRIPSI</b> ..... | <b>viii</b>  |
| <b>RIWAYAT HIDUP</b> .....       | <b>ix</b>    |
| <b>MOTO HIDUP</b> .....          | <b>x</b>     |
| <b>PERSEMBAHAN</b> .....         | <b>xi</b>    |
| <b>KATA PENGANTAR</b> .....      | <b>xii</b>   |
| <b>DAFTAR ISI</b> .....          | <b>xiv</b>   |
| <b>DAFTAR TABEL</b> .....        | <b>xvii</b>  |
| <b>DAFTAR GAMBAR</b> .....       | <b>xviii</b> |
| <b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....   | <b>1</b>     |
| A. Latar Belakang Masalah .....  | 1            |
| B. Identifikasi Masalah .....    | 6            |
| C. Pembatasan Masalah .....      | 7            |
| D. Pertanyaan Penelitian .....   | 7            |
| E. Tujuan Penelitian .....       | 7            |
| F. Manfaat Penelitian .....      | 7            |
| G. Tinjauan Pustaka .....        | 9            |
| 1. Penelitian Terdahulu .....    | 9            |
| 2. Kerangka Pemikiran .....      | 13           |

|   |           |
|---|-----------|
| H. Sistematika Penelitian .....   | 15        |
| <b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>  | <b>17</b> |
| A. Konsep <i>Games Online</i> .....                                       | 17        |
| 1. Definisi <i>Games Online</i> .....                                     | 17        |
| 2. Jenis-jenis <i>Games Online</i> .....                                  | 20        |
| B. Kesehatan Mental Anak .....  | 22        |
| 1. Pengertian Kesehatan Mental Anak .....                                 | 22        |
| 2. Aspek-Aspek Kesehatan Mental Pada Anak .....                           | 24        |
| 3. Dampak <i>Games Online</i> Terhadap Kesehatan Mental Pada Anak .....   | 25        |
| <b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>                                    | <b>29</b> |
| A. Jenis dan Pendekatan Penelitian .....                                  | 29        |
| B. Sumber Data dan Jenis Data .....                                       | 30        |
| C. Tempat dan Waktu Penelitian .....                                      | 32        |
| D. Teknik Pengumpulan Data .....  | 33        |
| E. Teknik Analisis Data.....  | 35        |
| <b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>                        | <b>38</b> |
| A. Profil Desa Wangunharja .....  | 38        |
| 1. Sejarah Singkat Desa Wangunharja .....                                 | 38        |
| 2. Sejarah Pembangunan Desa Wangunharja.....                              | 38        |
| B. Temuan Penelitian.....   | 45        |
| 1. Deskripsi Informan.....  | 46        |
| 2. Intensitas Anak yang Memainkan <i>Games Online</i> .....               | 50        |
| a. Anak yang bermain <i>games Online</i> Kurang dari 1 jam.....           | 50        |
| b. Anak yang bermain <i>games Online</i> Lebih dari 1 jam.....            | 51        |
| 3. Dampak-Dampak <i>Games Online</i> terhadap Kesehatan Mental Anak ..... | 51        |
| a. Dampak Positif.....  | 51        |
| b. Dampak Negatif .....   | 55        |

|   |           |
|---|-----------|
| 4. Upaya yang Dapat Dilakukan Orang Tua Untuk Mengurangi Dampak Negatif <i>Games Online</i> ..... | 57        |
| a. Batasi Waktu Bermain .....   | 58        |
| b. Libatkan Anak Dalam Aktivitas Lain .....   | 60        |
| c. Awasi Isi <i>Game</i> .....  | 61        |
| d. Komunikasi Terbuka .....   | 61        |
| e. Beri Contoh Positif .....  | 63        |
| <b>BAB V PENUTUP</b> .....  | <b>66</b> |
| A. Kesimpulan .....   | 66        |
| B. Saran .....  | 68        |
| <b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....   | <b>70</b> |
| <b>LAMPIRAN</b> .....   | <b>75</b> |





## DAFTAR TABEL

|  |    |
|--|----|
| Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu .....                   | 13 |
| Tabel 2.1 Kerangka Pemikiran .....                     | 15 |
| Tabel 3.1 Jadwal Penelitian .....                      | 33 |
| Tabel 4.1 Kependudukan .....                           | 41 |
| Tabel 4.2 Tenaga Kesehatan Desa Wangunharja .....      | 42 |
| Tabel 4.3 Pendidikan Formal & Non Formal .....         | 42 |
| Tabel 4.4 Kelompok Kesenian .....                      | 44 |
| Tabel 4.5 Struktur Pemerintahan Desa Wangunharja ..... | 45 |



## DAFTAR GAMBAR

|  |    |
|--|----|
| Gambar 1 Instrumen Penelitian .....  | 75 |
| Gambar 2 Surat Izin Penelitian .....   | 76 |
| Gambar 3 Dokumentasi Kegiatan Wawancara dengan Perangkat Desa .....                          | 77 |
| Gambar 4 Proses Menggali Informasi Penelitian dengan Cara Mabar .....                        | 77 |
| Gambar 5 Proses Menggali Informasi Penelitian dengan Cara Mabar .....                        | 78 |
| Gambar 6 Proses Menggali Informasi Penelitian dengan Cara Mabar .....                        | 78 |
| Gambar 7 Proses Wawancara Peneliti dengan Orang Tua Anak .....                               | 79 |
| Gambar 8 Proses Wawancara Peneliti dengan Orang Tua Anak .....                               | 79 |
| Gambar 9 Kegiatan Pengalihan Permainan dari <i>Games Online</i> Ke<br>Permainan Nyata .....  | 80 |
| Gambar 10 Kegiatan Pengalihan Permainan dari <i>Games Online</i> Ke<br>Permainan Nyata ..... | 80 |

