

## ABSTRAK

### **Sidik Fadillah (2017). Pengaruh Penggunaan Video Game Terhadap Sikap dan Psikologi Anak di Kelurahan Tamansari Bandung.**

Video *Game* merupakan hal yang tidak bisa dipisahkan dari perkembangan seorang anak, saat ini bisnis game telah berkembang sangat pesat. Hal ini tercermin dari semakin menjamurnya pusat – pusat permainan di kota besar maupun kota kecil. Namun pengetahuan tentang video game yang ada pada orang. Populasi dari penelitian ini adalah orang tua dan anak yang ada di Kelurahan Tamansari Bandung. Dipilih dua kelas secara acak sebagai sampel penelitian. Anak yaitu diambil secara acak dan diwawancarai serta diberikan sebuah angket. Berdasarkan analisis data hasil penelitian, diperoleh kesimpulan, yaitu: 1) Secara umum penggunaan *video game* untuk anak mempunyai dampak negative dan positif, diantaranya yaitu dampak positifnya adalah anak dapat dengan mudah mempunyai teman di luar jangkauannya, dapat lebih berlatih tentang computer dengan menggunakan bahasa Inggris sebagai bahasa computer tersebut; 2) Dalam penelitian yang dilakukan peneliti dikemukakan bahwa aspek yang berpengaruh di dalam anak tersebut dalam hal sikap dan psikologinya, yaitu ada di dalam peranan orang tua dalam mendidik anaknya dan memberi pengetahuan serta pengawasan terhadap anaknya dalam bermain *video game* Karena dampak video game pada dasarnya memiliki dampak yang baik di jika orang tua lebih mengawasi anaknya dalam bermain game.

**Kata Kunci:** Pengaruh Penggunaan Video Game Terhadap Sikap dan Psikologi Anak di Kelurahan Tamansari Bandung

## ABSTRACT

**Sidik Fadillah (2017). The influence of the use of video game to the attitudes and psychological children in tamansari urban village bandung.**

Video Game is something that cannot be separated from a child development, this time the game business has grown very fast. This is reflected from the more current mushrooming of the Center - the center of the game in large cities and small cities. But the knowledge of the video game that is on the people. The population of this research is the parents and children who are in Kelurahan Tamansari Bandung. Two classes were randomly selected as a sample of research. Children are taken at random and interviewed and given a questionnaires. Based on the analysis of the data the results of research, obtained the conclusion, namely: 1) In general the use of video games for the children have a positive and negative impact such as the positive impact is the children can easily have a friend outside jangkauanya, can be more practice on the computer with the use of English as the language of the computer; 2) In research done researchers suggested that the aspects that influence in the child in the case of the attitude and psikologinya, which is in the role of parents in educating his son and give the knowledge and supervision of his son in playing video games because of the impact of the video game basically has a good impact on if the parents more oversee children in playing games..

**keyword:** Mathematical reasoning ability, Somatic, Auditory, Visual and Intellectual Learning Model (SAVI), *Self-Confidence*, Conventional Learning Model

