

PENGARUH EDUKASI RATING GAME SEBAGAI MEDIA PENDIDIKAN TERHADAP PEMAHAMAN ORANG TUA MURID

Arnidah Kanata¹, Citra Rosalyn Anwar², Rani Ramdhani Rahim³

"Prodi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Makassar

Email: rany.ramdhani.mks2017@gmail.com

Abstract

Children today play games without paying attention to the age limit of the games played, their parents also do not understand the importance of implementing game rating. This study aims to describe the understanding of parents' understanding of the Rating Game and the effect of the application of rating games as an educational medium on the understanding of parents of students at SD Negeri 1 Rappang. This research is a quantitative research with experimental methods with a one group pretest post test design research design. This research was conducted at SD Negeri 1 Rappang class 2 A with a sample of the study were 12 parents of students with the sampling technique used was purposive sampling, because parents were selected who had android cellphone facilities and children who played online games. Collecting data using observation guidelines, pretest, treatment, posttest as well as interviews and documentation. The research results answered 1). How do parents understand the Rating Game. 2). How is the effect of the application of rating games as a medium for parent education in grade 2 A SD Negeri 1 Rappang.

Keywords: rating games, educational media, understanding of parents

Abstrak

Anak zaman sekarang bermain game tanpa memperhatikan batasan usia game yang dimainkan, orang tua mereka juga tidak memahami mengenai pentingnya penerapan rating game. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan gambaran pemahaman orang tua mengenai *Rating Game* serta pengaruh penerapan *rating game* sebagai media pendidikan terhadap pemahaman orang tua murid di SD Negeri 1 Rappang. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode eksperimental dengan desain penelitian one group pretest post test design. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 1 Rappang kelas 2 A dengan sampel penelitian adalah 12 orang tua siswa dengan teknik penarikan sampel yang dilakukan adalah purposive sampling, sebab dipilih orang tua yang memiliki fasilitas hp android dan anak yang bermain game online. Pengumpulan data menggunakan pedoman observasi, pretest, treatment, posttest serta wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian mengemukakan 1). bahwa orang tua murid memiliki cukup pengetahuan mengenai *rating game*. 2). Peningkatan pengetahuan orang tua murid tidak mempengaruhi perilaku orang tua terhadap pembatasan bermain game anak mereka.

Keywords rating game, media pendidikan, Pemahaman orang tua murid

PENDAHULUAN

Media pendidikan, menurut Wahidin (2018:51) dapat dilihat kesamaan dengan pembelajaran, yaitu proses penyampaian pesan atau informasi secara efektif dan efisien dapat diterima dan selalu diingat oleh peserta didik. Sehingga dapat dipahami, bahwa media pendidikan merupakan alat bantu atau sarana yang dijadikan sebagai perantara atau piranti komunikasi untuk menyampaikan pesan atau informasi berupa ilmu pengetahuan dari berbagai sumber ke penerima pesan atau informasi guna mencapai tujuan pembelajaran

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi selalu menghasilkan produk-produk teknologi yang tidak terhitung jumlahnya. Produk teknologi yang beragam dimaksudkan untuk memenuhi kebutuhan akan pendidikan, ilmu pengetahuan, kesehatan atau bahkan hanya sekedar hiburan semata. salah satu produk teknologi yang setiap waktu digemari kalangan remaja saat ini adalah *video game* dan *games online*. *Game* yang pertama kali muncul, adalah *game* yang disajikan secara sederhana dan diprakarsai oleh Steven Russel

dengan proyek yang bernama *Computer Games* pada tahun 1962 dengan produk andalannya bernama *Star Wars*, beberapa puluh tahun kemudian banyak *game* bermunculan dari *game* 2 dimensi dan *game* 3 dimensi. *Game* 3 dimensi pertama kali muncul adalah *game-game* (Pratama. 2014). Simulasi perang ataupun pesawat yang dipakai untuk kepentingan militer yang akhirnya dilepas lalu dikomersialkan, *game-game* ini kemudian menginspirasi *game-game* yang lebih menarik untuk dimainkan. Fitur serta grafis permainan yang semakin bagus dan nyata menjadi alasan banyak orang untuk memainkannya, apabila *game* sekarang tidak hanya dimainkan dengan *Single Player*, tetapi dapat dimainkan secara *online (multiplayer)*

Kebiasaan bermain *game online* tidak lepas dari kehadiran gadget yang canggih dengan harga yang relatif terjangkau menyebabkan penyebarannya *game online* di Indonesia semakin meningkat. Berdasarkan data dari newzoo (2017), pengguna *game online* di Indonesia sebanyak 43,7 juta orang. Persentase pengguna *game online* di Indonesia pada usia 10-20 tahun sebanyak 36%, usia 21-35 tahun sebanyak 47%, dan usia 36-50 tahun sebanyak 17% Dan mengalami peningkatan setiap tahun dengan kemunculan berbagai *game-game* terbaru baik di playstore maupun di APP store.

Game online diminati remaja karena *game online* bersifat komunikatif melalui *chatting*, serta menumbuhkan jiwa kompetitif untuk menghilangkan rasa lelah dan jenuh setelah beraktivitas. *Game online* selain sebagai media hiburan dapat dijadikan sebagai media pendidikan di antaranya, anak mengenal teknologi komputer, pelajaran untuk mengikuti pengarahan dan aturan, latihan memecahkan masalah dan logika, melatih saraf motorik dan keterampilan spasial, menjalin komunikasi anak-orangtua saat bermain bersama, serta memberikan hiburan.

Game dalam dunia pendidikan bukan hal yang baru banyak penelitian yang telah dilakukan dalam mengkaji *game* sebagai media pendidikan seperti penelitian yang telah dilakukan oleh Vitianingsih (2016) tentang *Game* Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini hasil dari penelitian tersebut menyatakan bahwa ”*game* edukasi dapat membantu guru dan siswa PAUD dalam mengubah cara belajar konvensional menjadi cara belajar simulasi dengan media *game* dan memudahkan siswa PAUD untuk belajar mengenal simbol, berhitung, mencocokkan gambar dan menyusun acak kata”. penelitian yang dilakukan oleh Lin & Chen dalam deny (2017) yang meneliti tentang peningkatan visualisasi spasial dan rotasi mental pada anak-anak tingkat sekolah dasar menggunakan *game puzzel*. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan *game* dalam lingkungan belajar memberikan dampak yang efektif dalam mengembangkan dan meningkatkan kemampuan kognitif siswa. Namun *game* tidak hanya sebagai media pembelajaran tetapi juga sebagai media pendidikan seperti *game criminal case* dimana di dalam *game* ini mengajarkan anak tentang bagaimana memecahkan masalah dan belajar bahasa inggris secara tidak langsung. Selain menjadi media pembelajaran *game online* dapat dijadikan sebagai peluang, seperti pernyataan bapak presiden tentang perputaran uang di industri *game* mencapai Rp 12 triliun. Setiap tahun tumbuh 25%.berdasarkan artikel yang dimuat oleh cncb.indonesia pada tahun 2019. Serta dukungan langsung dari pemerintah berdasarkan artikel yang dimuat oleh *Kompasiana.com* pada tahun 2019 Pemerintah membangun infrastruktur digital. *Broadband*, palapa ring, *4G* untuk mendukung para penggemar *e-sport*.

Selain dampak positif juga memiliki dampak negatif yang sangat besar bagi pertumbuhan anak apabila tidak dibatasi berdasarkan artikel yang dimuat oleh surya.(2020) akibat kecanduan *game online* anak yang berusia 18 tahun menusuk ibu kandungnya. Aktivitas bermain *game online* pada anak yang tidak dibatasi dikhawatirkan bisa menjadikan Anak anti sosial, karena keseringan bermain *game online*. Kurangnya pemahaman orang tua tentang batasan dalam permainan *game online* membuat orang tua masih melihat *game* sebatas media hiburan sehingga cenderung memberi kebebasan bermain bagi anak-anaknya. walaupun sebenarnya orangtua merupakan tempat pertama anak memperoleh pendidikan. Selain itu orang tua mempunyai waktu yang lama bersama dengan anaknya sehingga ia dapat memberikan batasan kepada

anaknya dalam bermain *game online*. Menurut Nathanson dalam aprini rahmawati (Schement, 2002: 702) menyatakan bahwa orang tua tidak hanya mengontrol program-program dan waktu tetapi juga dapat memberlakukan syarat-syarat yang harus dipenuhi sebelum bermain *game*, misalnya mengerjakan PR terlebih dahulu, dan lain sebagainya.

Batasan-batasan dalam permainan *game* menurut usia telah diatur dalam Peraturan Menteri Kominfo Nomor 11 Tahun 2016 tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik sekaligus pengenalan Indonesia *Game Rating System (IGRS)* kepada masyarakat (KOMINFO, 2016). Penetapan *IGRS* ini dilakukan sebagai suatu sistem rating yang menetapkan aturan akses kepada suatu *game* berdasarkan kelompok usia, yaitu 3 tahun, 7 tahun, 13 tahun, 18 tahun, dan semua usia

Penelitian tentang *game* sebagai media pembelajaran telah banyak dilakukan. Maka dari itu penelitian ini akan mengangkat semua *game* sebagai media pendidikan apabila memperhatikan tentang *Rating Game*. Sehingga membuatnya Perbedaan dari penelitian sebelumnya. Media pendidikan yang dimaksud dalam penelitian ini ialah sumber belajar di mana murid dapat memperoleh pengetahuan walaupun tidak dalam lingkup pendidikan formal. Tidak dapat dipungkiri bahwa pada zaman sekarang ini permainan *game online* telah banyak bermunculan dimana anak dapat bermain dan belajar saat bermain *game* tapi beberapa *game* tidak sesuai dengan umur pemainnya seperti *game* PUBG yang sebaiknya dimainkan oleh anak usia 16+ dimainkan oleh anak umur 12 tahun. Peneliti memilih *Rating game* dan orang tua sebagai subjek penelitian karena *rating game* merupakan batasan usia permainan *game* yang dimainkan. Sehingga orang tua mempunyai peran penting dalam pengawasan pemilihan *game* untuk anak.

Penelitian yang sama pernah dilakukan oleh Vincent (2016) dengan judul “Perancangan *Video Motion Graphic* Tentang Pentingnya *Rating* Dalam *Video Game* Bagi Orangtua”. karenanya menjadi landasan peneliti untuk melakukan penelitian yang sama namun dengan fokus yang berbeda. Penelitian yang dilakukan oleh vincent firent dkk berfokus pada pembuatan media *video motion graphich* dalam memperkenalkan *rating game* kepada orang tua siswa. sedangkan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti berfokus pada bagaimana Pengaruh *Rating Game* sebagai Media Pendidikan pada Orangtua Murid di SD Negeri 1 Rappang.

Kondisi saat ini menunjukkan bahwa rendahnya *literasi* orang tua dalam memilih *game* untuk anak-anaknya sesuai dengan usia mereka. Hasil wawancara sebagai observasi awal dengan siswa di kelas 2A SD Negeri 1 Rappang menunjukkan bahwa 8 dari 10 siswa yang dijadikan sample di kelas 2A bermain *game* tidak sesuai dengan usianya (juli,2020)

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana gambaran pemahaman orang tua murid, dan penerapan *rating game* dapat dijadikan sebagai media pendidikan orang tua murid kelas 2 A SD Negeri 1 Rappang. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui gambaran pemahaman orang tua dan bagaimana penerapan *rating game* dapat dijadikan sebagai media pendidikan di kelas 2 A di SD Negeri 1 Rappang.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian deskriptif kuantitatif dengan metode penelitian Eksperimen. Penelitian ini menggunakan Desain *one group pretest post test design*. Dalam desain ini, sebelum perlakuan diberikan terlebih dahulu sampel diberi *pre-test* (test awal) dan diakhir pembelajaran sampel diberi *post-test* (test akhir). Penelitian ini terbagi menjadi 3 tahap yaitu tahap pendahuluan, tahap perencanaan, dan tahap pelaksanaan.dengan teknik pengumpulan data yaitu observasi, pretest, treatment, posttest dan wawancara.

Sampel penelitian ini di tentukan dengan menggunakan pengumpulan sampel dengan acak yaitu memilih 12 murid yang bermain *game* tidak sesuai dengan usianya. Subjek penelitian ini adalah orang tua murid kelas 2 A di SD Negeri 1 Rappang sebanyak 12 orang

Data yang diperoleh dari penelitian kemudian dianalisis dengan menggunakan teknik analisis deskriptif dan teknik analisis statistik inferensial.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 1 Rappang mulai tanggal 18 Mei sampai 3 Juni 2020. Sekolah ini terletak di kelurahan Lalebata, Kecamatan Panca Rijang, Kabupaten Sidenreng Rappang, Sulawesi Selatan. Dipilih Kelas 2 A sebagai sampel penelitian karena kebanyakan siswanya bermain game online dan orang tua mereka masih beranggapan bahwa game dapat dimainkan oleh anak tanpa batasan usia.

A. Pretest

Pretest diikuti oleh 12 orang tua siswa yang dipilih secara random dari kelas 2A SD Negeri 1 Rappang. Orang tua mengerjakan quiz mengenai *Rating Game*. Orang tua siswa diberikan waktu sebanyak 10 menit untuk mengerjakan 8 soal pretest. Adapun tujuan pretest ini adalah untuk mengetahui tingkat pemahaman orang tua siswa mengenai *rating game*. Berdasarkan hasil pretest, diperoleh rata-rata persentase pemahaman orang tua siswa mengenai *rating game*. Dalam melakukan klasifikasi tingkat pemahaman orang tua siswa pada pretest ini dilakukan kriteria berdasarkan skor persentase pemahaman orang tua yang dinyatakan dalam derajat baik dan kurang baiknya pemahaman orang tua siswa. Dari hasil pretest di peroleh hasil sebagai berikut

Tabel. 1. Tingkat pemahaman orang tua mengenai rating game (pretest)

	Jumlah Skor				Tingkat Pemahaman sorang tua
	Jawaban Benar	Jawaban Salah	Total Skor	Persentase %	
Ek	6	2	6	75	Cukup
Srn	7	1	7	87,5	Sangat Baik
Ibu kn	4	4	4	50	Kurang
Ind	2	6	2	25	Sangat Kurang
Nbl	4	4	4	50	Kurang
Hj.hrt	4	4	4	50	Kurang
DN	3	5	3	37,5	Kurang
Rh	5	3	5	62,5	Cukup
Hrdt	4	4	4	50	Kurang
Hj. Cr	4	4	4	50	Kurang
Nr	7	1	7	87,5	Sangat Baik
Ibu brln	6	2	6	75	Cukup
Total skor				700	

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

$$\bar{X} = \frac{700}{12}$$

$$= 58,33 \%$$

Dari hasil analisis di atas dapat diperoleh bahwa rata-rata skor yang diperoleh oleh orang tua sebesar 58,33 hal ini membuktikan bahwa orang tua cukup memahami apa yang dimaksud dengan *rating game* dilihat dari jumlah jawaban yang benar di mana orang tua kebanyakan mendapatkan skor persentase di bawah 56%, adapun skor tertinggi yaitu 87,5 % yang di dapat oleh 2 orang tua.

B. Treatment

Treatment yang diberikan kepada orang tua siswa berupa pengajaran mengenai *rating game*, dampak dari bermain game dan game yang sesuai dengan usia anak dengan menggunakan power point sebagai media pendidikan. metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimental . Hasil yang diperoleh orang tua dalam percobaan dengan metode eksperimental ini akan menjadi data yang diharapkan mampu meningkatkan pemahaman orang tua dari yang tidak tau menjadi tau

C. Post-test

Setelah *pre test*, peneliti memberikan *post test*. Orang tua mengerjakan soal quiz yang berkaitan dengan *rating game* sebanyak 8 soal dan diberi waktu 10 menit untuk mengerjakannya. Adapun tujuan *post test* ini untuk mengetahui tingkat pemahaman orang tua siswa setelah diberikan *treatment* apakah terjadi perubahan atau tidak. *Treatment* yang diberikan adalah pembelajaran menggunakan metode eksperimen dengan media power point sebagai medianya pengantarnya. Hasil *post test* ditunjukkan pada tabel 2.2. dalam melakukan klasifikasi tingkat pemahaman orang tua pada post test ini digunakan skor persentase pemahaman derajat baik dan kurang baik.

Tabel 2. Uji tingkat pemahaman orang tua setelah treatment

No	Jumlah Skor				Tingkat Pemahaman siswa
	Jawaban Benar	Jawaban Salah	Total Skor	Persentase %	
Ek	6	2	6	75	Baik
Srn	7	1	7	87,5	Sangat Baik
Ibu kn	6	2	4	75	Baik
Ind	7	1	2	87,5	Sangat Baik
Nbl	5	3	4	62,5	Cukup
Hj.hrt	5	3	4	62,5	Cukup
DN	5	3	3	62,5	Cukup
Rh	7	1	5	87,5	Sangat Baik
Hrd	6	2	4	75	Baik
Hj. Cr	7	1	4	87,5	Sangat Baik
Nr	5	3	7	62,5	Cukup
Ibu brln	8	0	8	100	Sangat Baik
Total skor				925	

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

$$\bar{X} = \frac{925}{12}$$

$$= 77,08 \%$$

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa setelah pretest tingkat pemahaman orang tua mengalami peningkatan dari jumlah nilai rata-rata pretest 58,33% menjadi 77,08% nilai posttest dimana skor persentase tertingginya 100% yang di dapatkan oleh 1 orang tua murid, skor terendah adalah 62,5% yang didapatkan oleh 4 orang tua murid.

A. Uji T tingkat pemahaman orang tua setelah diberikan treatment dan sebelum diberikan treatment

Tabel 3. uji tingkat pemahaman orang tua pretest dan post test

Nama	Nilai Pretest	Nilai Posttest	D (X1-X2)	D ²
Ek	75	75	0	0
Srn	87,5	87,5	0	0
Ibu kn	50	75	-25	625
Idh	25	87,5	-62,5	3906,25
Nbl	50	62,5	-12,5	156,25
Hj.hrt	50	62,5	-12,5	156,25
Dvt Nur	37,5	62,5	-25	625
Rh	62,5	87,5	-25	625
Hrd	50	75	-25	625
Hj. Cr	50	87,5	-37,5	1406,25
Nr	87,5	62,5	25	625
Ibu brln	75	100	-25	625
Rata-rata	58,33	77,08		

Uji T ini digunakan untuk mengetahui pengaruh edukasi rating game dalam meningkatkan pemahaman orang tua. Persamaan umum uji-T dependent sebagai berikut

$$t_{rel} = \frac{(\bar{X}_1 - \bar{X}_2)}{\sqrt{\frac{ED^2 - \frac{(ED)^2}{N}}{N(N-1)}}$$

$$t_{rel} = \frac{-18,75}{\frac{\sqrt{9372 - \frac{(-225 \cdot -225)}{12}}}{12(12-1)}}$$

$$t_{rel} = \frac{-18,75}{\frac{\sqrt{9372 - 50,625}}{135}}$$

$$t_{rel} = \frac{-18,75}{\sqrt{8,988}}$$

$$t_{rel} = \frac{-18,75}{2,9}$$

$$t_{rel} = 6,46$$

Berdasarkan data yang diperoleh menggunakan metode eksperimen dapat disimpulkan bahwa edukasi rating game dapat meningkatkan pemahaman orang tua siswa. Dari perhitungan uji-T dependent diperoleh hasil bahwa $t_{rel} > t_{tabel}$ (signifikansi). Dapat Meningkatkan pemahaman orang tua mengenai *rating game*

B. Pembahasan

1. Pemahaman orang tua tentang rating game

Menurut natal (2016) mengemukakan bahwa *Rating game* merupakan acuan bagi pemakai untuk mengetahui konten dari game yang akan dimainkan dan juga menjadi acuan bagi para orang tua sebelum memperbolehkan sang anak memainkan game tersebut. sedangkan pendapat putra (2020) mengatakan bahwa *Video Game Rating System (rating game)* merupakan sistem yang digunakan untuk mengklasifikasi video game kedalam beberapa kelompok berdasarkan kelas usia para pemainnya jadi *Rating game* merupakan sistem yang dapat membantu orang tua atau para gamers memilih game yang sesuai dengan usianya Walaupun rating game hanya bersifat sebagai imbauan saja, namun rating dalam bermain game sangat penting diperhatikan dalam mengawasi anak-anak dalam bermain game. Hal ini karena game yang dimainkan oleh anak yang tidak sesuai dengan usia mereka dapat mempengaruhi sikap dan perilaku keseharian anak tersebut.

Peneliti memilih 12 orang dari 24 orang tua murid yang memenuhi syarat untuk dijadikan subjek penelitian. Orang tua murid yang dipilih adalah orang tua yang memiliki hp android dan anak mereka bermain game online. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh persentase rata-rata skor orang tua murid sebesar 58,33% yang termasuk pada kategori cukup baik. Skor tertinggi sebesar 87,5 yang diperoleh oleh 2 orang tua murid sedangkan skor terendah sebesar 25 yang diperoleh oleh 1 orang tua murid.

Berdasarkan data tersebut dapat diketahui bahwa orang tua murid memiliki cukup pengetahuan mengenai *rating game*. Hal ini karena orang tua murid kurang mengerti cara mengoperasikan smartphone. Selain itu edukasi mengenai rating game baru pertama kali di dapat oleh orang tua murid. Sesuai hasil wawancara peneliti dengan salah satu orang tua murid mengatakan bahwa dia mengetahui anaknya yang berusia 7 tahun bermain game online free fire dan mengetahui dampak bermain game secara berlebihan. Namun orang tua murid tidak mengetahui bahwa game online memiliki batasan usia, seperti free fire yang hanya diperuntukan untuk usia 16 tahun keatas.

2. Pengaruh penerapan rating game sebagai media pendidikan orang tua murid

Rating game dapat dijadikan sebagai media pendidikan apabila penerapan penggunaan game yang sesuai usia penggunaannya tapi Peningkatan pengetahuan orang tua murid setelah penelitian tidak mempengaruhi perilaku orang tua terhadap pembatasan game yang dimainkan anak mereka. Beberapa hari setelah dilakukan posttest, belum ada perubahan tindakan yang dilakukan oleh orang tua murid mengenai game yang sesuai dengan usia anak mereka dalam memilih game online. Pemilihan game yang dilakukan hanyalah pengurangan waktu bermain game online. Sesuai dengan hasil wawancara orang tua murid mengatakan bahwa mereka belum menyeleksi game yang dimainkan oleh anak mereka sesuai dengan umurnya. Orang tua hanya memberikan batasan waktu kepada anaknya dalam bermain game online. Hal ini terjadi karena orang tua murid kurang memahami cara penggunaan smartphone dan kesibukan orang tua sehingga kurang memperhatikan anak mereka.

Berdasarkan hasil kajian Novitasari (2019) mengemukakan bahwa Orang tua memberikan gadget kepada anak karena beberapa alasan, seperti menenangkan anak saat rewel, membuat anak mudah tidur atau makan, dan memberikan waktu luang bagi orang tua agar dapat melakukan pekerjaan rumah tangga atau bersantai.

Sejalan dengan kajian yang di lakukan oleh nasution (2019) mengemukakan bahwa banyaknya pekerjaan orang tua membuat mereka tidak sepenuhnya mengawasi anak-anak mereka.

PENUTUP

Berdasarkan data penelitian yang telah dilaksanakan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa :

1. Gambaran pemahaman orang tua tentang *rating game* pada awal pertemuan (pastest) jumlah rata-rata skor yang dapat adalah 58,33 berdasarkan hasil klasifikasi pemahaman orang tua cukup memahami apa yang dimaksud dengan *rating game* dilihat dari jumlah jawaban yang benar di mana orang tua kebanyakan mendapatkan skor persentase di bawah 56%, adapun skor tertinggi yaitu 87,5 % yang di dapat oleh 2 orang tua. tapi dalam penerapan langsung pada anaknya orang tua masih belum menerapkannya dilihat dari (tabel) yang menunjukkan bahwa 7 dari 10 anak bermain game yang tidak sesuai dengan usia mereka.
2. Penerapan rating game dapat dijadikan sebagai media pendidikan bagaimana orang tua memilih game yang sesuai dengan usia anaknya tapi kenyataan di lapangan, rating game dapat mempengaruhi pemahaman orang tua terhadap game onlinen dan Orang tua mulai membatasi anak dalam bermain game online. Tetapi dalam pemilihan game untuk anak belum memperhatikan rating game hanya memberikan batasan waktu yang dihabiskan anak untuk bermain *game online*. ketika orang tua membatasi berdasarkan *rating game*, atau menghapus game-game yang tidak sesuai dengan usia anaknya makan anak akan mendownload kembali game tersebut serta beberapa orang tua tidak terlalu paham menggunakan gadget.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada dosen pembimbing 1 Dr. Arnidah, S.Pd., M.Si. dan Pembimbing 2 Dr. Citra Rosalyn Anwar, S.Sos., M.Si. dan Seluruh Dosen beserta staf Jurusan Teknologi Pendidikan yang telah membekali ilmu pengetahuan selama menuntut ilmu di Universitas Negeri Makassar

Daftar Pustaka

- Berita Kominfo.2016."KemKominfo Luncurkan Situs Indonesia Game Rating System (IGRS). <https://www.kominfo.go.id/content/detail/35648/pantau-ppkm-darurat-menko-luhut-mobilitas-dan-aktivitas-masyarakat-perlahan-turun/0/berita>. Diakses pada 18 Januari 2020.
- CnbcIndonesia.com.2019." *Beda Fokus Sandiaga dan Jokowi Kembangkan Game Online*". <https://www.cnbcindonesia.com/tech/20190415121301-37-66756/beda-fokus-sandiaga-dan-jokowi-kembangkan-game-online>. Diakses pada tanggal 9 februari 2020.
- Emzir,2017, "Metode Penelitian Pendidikan".Jakarta:PT Rajagrafindo Persada.
- Hermawan, Deny prasetya.2017."Efektivitas Penggunaan Game Edukasi Berjenis Puzzle, RPG, dan Puzzle RPG sebagai Sarana Belajar Matematika. Surabaya. Institut Teknologi Sepuluh Nopember.
- Kompasiana.com.2019." *Ketika Mobile Legends (E-Sport) Disebut Jokowi*". <https://www.kompasiana.com/ulanhernawan/5cb312cc3ba7f71c80474262/ketika-mobile-legends-e-sport-disebut-jokowi?page=all>. Diakses pada tanggal 9 februari 2020
- Newzoo.com.2017."the indonesian Gamer/2017". <https://newzoo.com/insights/infographics/the-indonesian-gamer-2017/>. Diakses pada 14 Januari 2020
- Next Generation Indonesia. 2015. "*Pentingnya isu Video Game*".Bandung.
- Pratama,Wahyu. 2014,"*Game Adventure Kotak Pandora*".jurnal Telematika,vol.7,No. 2, 2014.
- Rahmawati, Apriani. 2015."Pengaruh Intesitas Bermain Game Online dan Mediasi Restriktif Orang Tua terhadap Perilaku Antisosial Remaja".Diponegoro. Universitas Diponegoro.
- Surya.com.2020." Anak Kecanduan Game Online Lalu Tusuk Leher Ibu Kandung hingga Luka Parah" <https://surabaya.tribunnews.com/2020/02/08/anak-kecanduan-game-online-lalu-tusuk-leher-ibu-kandung-hingga-luka-parah-tetangga-ungkap-ini>. Diakses pada tanggal 14 januari 2020.
- Vitiamingsih anik tega.2016."Game Edukasi sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini".Jurnal Inform.Surabaya.Vol.1 No.1