

## ABSTRAK

Keluarga merupakan lembaga terkecil dalam suatu bangsa dan keberadaannya memiliki pengaruh yang cukup besar terhadap keberhasilan pembangunan sumberdaya yang berkualitas. Setiap keluarga diharapkan memiliki kemampuan untuk melaksanakan fungsi dan perannya dalam aspek ekonomi, sosial, psikologis dan budaya. Perubahan akan memiliki pengaruh yang tidak baik bagi keluarga, sehingga keluarga tersebut mengalami banyak perubahan bentuk, fungsi dan peran. Tingkat ketahanan keluarga yang lemah atau buruk akan menjadikan keluarga tersebut rentan dan mudah mengalami masalah kritis. Penelitian ini dilakukan untuk menganalisis pengaruh ketahanan keluarga terhadap kegemaran bermain *game online* pada siswa sekolah dasar kelas IV dan V SD Hidayatul Ummah di Kelurahan Mulyorejo, Surabaya.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan tujuan untuk menganalisis pengaruh ketahanan keluarga terhadap kegemaran bermain *game online* pada siswa sekolah kelas IV dan V SD Hidayatul Ummah, Kelurahan Mulyorejo, Surabaya. dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan rancangan *cross sectional*. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan pemberian kuesioner pada 62 siswa sekolah dasar yang masih gemar bermain *game online*. Pengambilan sampel dengan cara *simple random sampling*. Variabel bebas pada penelitian adalah ketahanan keluarga dengan simbol (X), yang terdiri dari tiga indikator yaitu: ketahanan fisik (X1), ketahanan psikologis (X2) dan ketahanan sosial (X3). Sedangkan variabel terikatnya adalah kegemaran bermain *game online* (Y).

Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh signifikan antara ketahanan fisik keluarga siswa terhadap kegemaran bermain *game online* ( $p=0,000$ ; OR= 0,49), tetapi tidak terdapat pengaruh antara ketahanan psikologis keluarga terhadap kegemaran bermain *game online* ( $p=0,216$ ; OR=0,523) dan terdapat pengaruh ketahanan sosial keluarga terhadap kegemaran bermain *game online* ( $p=0,009$ ; OR=0,239).

Kesimpulan yang dapat ditarik adalah tingkat ketahanan fisik keluarga yang sedang atau cukup baik mempunyai pengaruh yang cukup besar untuk bermain *game online* pada anak. Dengan demikian, orangtua harus senantiasa mengawasi dan membatasi anaknya dalam bermain *game online* serta memberikan edukasi tentang bahaya bermain *game online*.

**Kata kunci:** ketahanan keluarga, *game online*, siswa.