

## Abstrak

Masa kanak-kanak akhir adalah masa bagi seorang individu untuk bermain dan melakukan eksplorasi terhadap potensi diri dan menjalankan tugas perkembangannya. Masa kanak-kanak akhir ini sangat lekat dengan masa bermain, ketersediaan berbagai macam alat yang memungkinkan bagi anak untuk bermain *game* secara daring (*online*) akan berdampak pada kecenderungan adiksi jika adanya pengaruh dari teman sebaya dan juga rendahnya keberfungsian keluarga. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui peran keberfungsian keluarga dan konformitas teman sebaya terhadap kecenderungan adiksi *game online* pada masa kanak-kanak akhir usia akhir. Responden pada penelitian ini adalah siswa sekolah dasar yang berumur 9-12 tahun diambil dari sekolah dasar yang berada di Kabupaten Sleman Yogyakarta. Data penelitian diambil menggunakan tiga skala yaitu skala konformitas teman sebaya, skala keberfungsian keluarga dan skala adiksi *game online*. Hasil dari penelitian ini adalah keberfungsian keluarga dan konformitas teman sebayaterbukti secara bersama-sama berperan terhadap kecenderungan adiksi *game online*.

**Kata Kunci:** Kecenderungan Adiksi *Game Online*, Keberfungsian Keluarga, Konformitas Teman Sebaya.

## Abstract

Late childhood is the time for an individual to play, explore their potential, and also carry out their developmental tasks. The late childhood is very closely related to playing time, various kinds of media that allow children to play online games will end up with addiction if there is a low family functioning and a lot of peer influence. This study was conducted to aim the role of family functioning and peer conformity to online game addiction in late childhood. The study subjects were 85 elementary school students aged 9-12 in Sleman Yogyakarta. The research data were taken using three scales, peer conformity scale, family function scale and online game addiction scale. The result of this study shows that family function and peer conformity together have impacted the game online addiction ( $\text{sig} < 0,005$ ).

**Keywords:** Online Game Addiction, Family Function, Peer Conformity, Late Childhood