Wiraraja Medika: Jurnal Kesehatan
https://www.ejournalwiraraja.com/index.php/FIK
2088-415x (Print) |2685-9998 (online)

Faktor Pola Asuh Orang Tua dengan Kecanduan *Game Online* pada Anak Sekolah

Arief Budiman[1*], Anna Lisdiana Putri[2], Fitroh Asriyadi[3]

[1,3] Program Studi Diploma III Keperawatan, Fakultas Ilmu Keperawatan Universitas Muhammadiyah Kalimantan Timur, Jl. Ir. H. Juanda No.15 Kelurahan Sidodadi Kota Samarinda, 75125
[2] Program Studi S1 Keperawatan, Fakultas Ilmu Keperawatan Universitas Muhammadiyah Kalimantan Timur, Jl. Ir. H. Juanda No.15 Kelurahan Sidodadi Kota Samarinda, 75125

ab783@umkt.ac.id*; annalisdiana17@gmail.com; fa172@umkt.ac.id
**Corresponding Author*

Informasi artikel
Sejarah artikel:
Received: 17-04-2024
Revised: 08-05-2024
Accepted: 22-05-2024

Kata kunci:
Anak sekolah,
Game online,
Kecanduan,
Perilaku,
Pola asuh.

ABSTRAK

Pola orang tua adalah elemen yang berkontribusi di antara berbagai faktor yang dapat memberikan pengaruh pada perkembangan kecanduan game online; Namun, ada contoh dimana penerapan pola asuh orang tua tidak memadai, akibatnya mempengaruhi perilaku yang ditanamkan oleh orang tua untuk mengurangi munculnya kecanduan game online. Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk menyelidiki korelasi antara praktik pola orang tua dan kecanduan game online di SDN 005 Sungai Kunjang Samarinda. Penelitian ini menggunakan deskriptif korelasional dengan jumlah populasi 121 responden adapun teknik pengambilan sampel menggunakan Stratified Random Sampling dengan jumlah sampel 93 responden. Pengumpulan data menggunakan lembar kuesioner. Analisis univariat dalam penelitian ini menggunakan distribusi frekuensi dan analisis bivariat menggunakan Fisher exact test. Hasil dari penelitian ini adalah didapatkan p-value 0,000 < 0,05 sehingga H0 ditolak sehingga terdapat hubungan yang signifikan (bermakna) antara pola asuh orang tua dengan kecanduan game online pada anak usia sekolah di SDN 005 Sungai Kunjang Samarinda. Perlu pola asuh yang seimbang untuk membatasi jam bermain anak guna mencegah kecanduan game online.

Key word:
Addiction,
Behavior,
Online games,
Parenting,
School children.

ABSTRACT

Parental custody patterns are one of several factors that can influence online gambling addiction, but sometimes the custodial pattern applied is not fully implemented to the child so it affects the lack of behavior that parents teach to prevent online gaming addiction. This study aims to find out the relationship between the patterns of parental care and online gambling addiction in school-age children in SDN 005 Sungai Kunjang Samarinda. The study used a descriptive correlation with a population of 121 respondents and a sampling technique using Stratified Random Sampling with a sample of 93 respondents. Data collection using questionnaire sheets. The univariate analysis in this study uses frequency distribution and bi-variate analysis using the Fisher exact test. The result of this study is obtained p-value 0,000 < 0.05 so that H0 is rejected so there is a significant relationship (meaning) between patterns of parental care with online gambling addiction in school-age children in SDN 005 Sungai Kunjang Samarinda. We need a balanced care pattern to limit children's playing hours to prevent online gambling addiction.

Pendahuluan

Perkembangan teknologi dan kemajuan ilmu pengetahuan yang pesat tentu memiliki dampak tersendiri terhadap perkembangan anak. Namun, kemajuan teknologi tidak cukup dilawan oleh pola pikir yang berhati-hati mengenai potensi risiko penggunaannya yang tidak tepat, seperti penyebaran game online di kalangan

siswa (Lestari, 2018). *Game Online* merupakan game yang diakses secara online dan dimainkan oleh banyak orang yang dihubungkan oleh suatu jaringan internet. Hampir semua kalangan menggunakan teknologi ini dari anak-anak hingga orang dewasa sekalipun semua menggunakan jaringan internet. Demikian pula, game online memainkan peran penting dalam ranah kemajuan internet modern. Game virtual khusus ini berfungsi sebagai contoh penting dari fenomena kunci di ranah kemajuan online.

Menurut Newzoo, sebuah perusahaan riset pasar yang berbasis di Amsterdam, Indonesia memiliki 43,7 juta pemain game online (56% di antaranya laki-laki) yang menghabiskan total 880 juta USD (Tiwa et al., 2019). Menurut WHO (2018) Asia Tenggara memiliki jumlah gamers Indonesia terbanyak dengan bermain game di smartphone, di PC dan laptop. Selain itu, Selain itu ditemukan di Indonesia terdapat 150 siswa (10,2%) dari 1477 siswa yang mungkin mengalami adiksi. Analisis statistik kemudian menemukan bahwa 89 (59,3%) dari 150 siswa yang mungkin mengalami kecanduan dapat diklasifikasikan sebagai kecanduan berat dan sisanya dapat diklasifikasikan sebagai kecanduan ringan.

Organisasi Kesehatan Dunia Kesehatan Dunia (WHO) (2018), termasuk kecanduan *game online* pada daftar penyakit dalam laporan Klasifikasi Internasional Penyakit edisi ke-11 (ICD-11). Kecanduan *game online* secara resmi terdaftar sebagai kondisi medis. Secara mental gangguan ini dikenal dengan istilah *gaming disorder*. Masalah yang disebabkan dari kecanduan game online membutuhkan intervensi keluarga untuk mencegah kecanduan game online dan internet (Lee, 2011) dalam (Artini et al., 2019). Pandangan orang tua mengenai anak, ikatan persatuan atau keluarga, dan paparan kekerasan dalam rumah tangga menunjukkan korelasi yang kuat dengan perkembangan kecanduan game online, menekankan pentingnya komunikasi yang kuat antara orang tua dan anak-anak mereka.

Anak usia sekolah *(Middle Childhood)* didefinisikan sebagai periode yang mencakup usia 6 hingga 12 tahun, menandai dimulainya kehadiran sekolah untuk individu (Syifa, 2018). Perjalanan perkembangan anak-anak selama fase usia sekolah menggarisbawahi pentingnya pematangan motorik dan emosional dalam mempengaruhi kepribadian seseorang dan menumbuhkan kepercayaan diri, yang menandakan kemajuan multifaset menuju peningkatan kemampuan kognitif dan fisik (Syakura dan Vincy, 2020). Anak usia sekolah ditandai oleh kecenderungan emosional seperti ketakutan, kemarahan, kebingungan, kecemasan, kekhawatiran, rasa ingin tahu, dan kegembiraan. Kegagalan dalam satu tahap perkembangan dapat mempengaruhi tahap perkembangan berikutnya. Menurut Piaget, mereka berada dalam siklus kerja tertentu. Pada tahap perkembangan ini, individu memperoleh kemampuan untuk memanfaatkan penalaran logis, sambil tetap terlibat dengan entitas nyata. (Heruman, 2019).

Pola orangtua dapat dikategorikan menjadi dua jenis yang berbeda: pengasuhan positif dan pengasuhan negatif. Pola positif melibatkan perilaku orang tua yang terbukti melalui kata-kata dan tindakan mereka, yang pada akhirnya menghasilkan dampak yang menguntungkan pada perkembangan anak. Sebaliknya, pola negatif mencakup perilaku orang tua yang dapat diidentifikasi melalui efek merugikan pada pertumbuhan anak, seperti terlalu kritis, terlalu protektif, menunjukkan ketidakkonsistenan, sering terlibat dalam pertengkaran, menghindari keterlibatan dalam masalah anak, dan menerapkan peraturan yang berlebihan. (Hanny, 2018).

Peran orang tua sangat penting dalam membimbing anak-anak mereka dalam bermain *game online*. Mengawasi anak saat mereka bermain juga merupakan bagian dari pola asuh anak. Orang tua yang memanjakan dan memenuhi semua keinginan anaknya memiliki pengaruh yang cukup besar terhadap intensitas permainan internet dan pengaruhnya terhadap agresi. Orang tua yang membesarkan anaknya dengan cara ini berdampak negatif pada perkembangan mereka. (Permana dan Tobing, 2019).

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya hubungan antara pola asuh orangtua dengan kecanduan *game online* pada anak usia sekolah di SDN 005 Sungai Kunjang Samarinda.

Metode

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif yang bersifat deskriptif dengan teknik korelasional yaitu sebuah studi yang

bertujuan untuk mengumpulkan informasi tentang kondisi terkait gejala yang sudah ada sebelumnya.

Penelitian dilakukan di sekolah SDN 005 Sungai Kunjang Samarinda dengan populasi dalam penelitian ini yaitu siswa kelas 4, 5 dan 6 SDN 005 Sungai Kunjang yang berjumlah 121 responden. Teknik pengamblan sampel menggunakan *probability Stratified random sampling*. Kriteria inklusi dalam penelitian ini yaitu siswa usia 9-12 tahun yang bisa membaca dan menulis, siswa yang bersedia menjadi responden sebanyak 93 responden. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Juni hingga Juli 2023. Penelitian ini menggunaan uji anlisis univariat yaitu distribusi frekuensi dan analisis bivariat yaitu *Fisher's Exact Test* dalam mengolah data penelitian. Adapun instrumen dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

a. Identitas Responden
   Tediri dari nama resonden, usia, kelas, dan jenis kelamin.
b. Kecanduan *Game online*
   Instrumen yang digunakan ialah IAT (*Internet Addiction Test*) versi bahasa indonesia yang terdiri dari 20 pertanyaan
c. Pola Asuh Orang Tua
   Instrumen yang digunakan adalah kuisioner yang sudah baku disusun oleh Najibah (2017) yang terdiri dari 23 pernyataan.

Hasil dan Pembahasan

A. Hasil Analisis Univariat

Berdasarkan tabel 1 menunjukan karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin dari 93 responeden didapatkan hasil 50 responden (53,8%) berjenis kelamin perempuan dan 46 responden (46,2%) adalah laki-laki. Berdasarkan usia dari 93 responden, 49 responden (52,7%) berusia rentan 11-12 tahun dan 44 responden (47,3%) berusia rentan 9-10 tahun. Berdasarkan kelas dari 93 responden sebanyak 34 responden (43,1%) kelas 4, 32 responden (35,3%) kelas 5, dan 27 responden (21,6%) kelas 6. Berdasarkan tinggal bersama orang tua dari 93 responden sebanyak 90 responden (95,5%) tinggal bersama orang tua dan 3 responden (4,5%) tidak tinggal bersama orang tua.

Tabel 1 Karakteristik Responden siswa/siswi di SDN 005 Sungai Kunjang Samarinda

Karakteristik	Frekuensi	(%)
Jenis Kelamin		
Laki-laki	46	46,2
Perempuan	50	53,8
Usia		
9-10 Tahun	44	47,3
11-12 Tahun	49	52,7
Kelas		
Kelas 4	34	43,1
Kelas 5	32	35,3
Kelas 6	27	21,6
Tinggal Bersama Orang Tua		
Ya	90	95,5
Tidak	3	4,5
Pola Asuh		
Positif	61	65,6
Negatif	32	34,4
Kecanduan *Game Online*		
Tidak Kecanduan	58	62,4
Kecanduan	35	37,6

Sumber Data: Data Primer 2023

Variabel pola asuh orang tua sebagian besar memiliki pola asuh positif sebanyak 61 responden (65,6%) dan pola asuh negatif sebanyak 32 responden (34,4%) Variabel kecanduan *game online* sebagian besar yang kecanduan sebanyak 58 responden (62,4%) dan tidak kecanduan sebanyak 35 responden (37,6%).

B. Hasil Analisis Bivariat

Berdasarkan tabel 2 menunjukkan hasil statistik hubungan pola asuh orang tua dengan kecanduan *game online* pada anak usia sekolah. Hasil menujukkan adanya hubungan yang signifikan dengan p-value 0,000 < 0,05 dangan H0 ditolak.

Tabel 2 Hasil Analisis Hubungan Pola Asuh Orang Tua dengan Kecanduan *Game online* pada siswa/siswi di SDN 005 Sungai Kunjang Samarinda

Pola Asuh	Kecanduan *Game online*				Jumlah		*P value*
	Kecanduan		Tidak Kecanduan				
	N	%	N	%	N	%	
Positif	9	28,1	23	71,9	32	100	0.000
Negatif	49	80,3	12	19,7	61	100	
Jumlah	58	62,4	35	37,6	93	100	

Pola asuh orang tua yang kecanduan *game online* sangat berpengaruh, dan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi kecanduan *game online* adalah pola asuh orang tua yang memiliki lebih banyak kecanduan dibandingkan dengan anak yang tidak kecanduan. Seperti yang dikemukakan Casmini (2010) dalam Ningrum (2018) bahwa pola asuh orangtua mengacu pada cara orang tua mengelola anak mereka. Orang tua sangat penting dalam menjaga, memeriksa, dan mengawasi anak. Orangtua bertanggung jawab untuk menjaga anak agar tidak menyimpang dari nilai dan norma, dan mereka juga harus mengawasi anak jika dianggap tidak sesuai atau tidak sesuai.

Pada penelitian ini, terdapat 2 macam pola asuh yang dikemukakan oleh Nelsen & Lisa (2003) dalam Bonita (2018), tentang pola asuh orang tua positif dan negatif. Pola asuh positif adalah pola asuh yang diberikan oleh orang tua pada anak dengan menanamkan pikiran yang positif dan rasa harga diri. Pola asuh negatif adalah pola asuh yang dihasilkan secara sengaja atau tidak sengaja dari tindakan orang tua yang negatif, seperti memukukl, mengabaikan, menghina, melecehkan, dan sikap tidak terpuji lainnya. Ini menunjukkan bahwa cara orang mengasuh anak berdampak pada perilaku mereka yang kecanduan *game online*. Pola asuh orang tua adalah cara mereka mendidik dan membimbing anak mereka, sehingga pola asuh sangat memengaruhi cara mereka mendidik dan membimbing anak mereka. Ada hubungan antara pola asuh orang tua dan kecanduan *game online* karena pola asuh memainkan peran penting dalam membentuk sikap dan perilaku anak. Jika pola asuh yang salah dari orang tua dapat mempengaruhi perkembangan psikologis anak.

Dari penelitian diatas dapat disimpulkan beberapa saran yaitu perlunya pola asuh yang tepat dalam mengatur anak dalam bermain game online berupa membatasi anak dalam bermain game selama 2 jam sehari. Adanya kebebasan dalam memberikan peluang membuat anak tidak terkendali sebaliknya terlalu ketat membuat anak tertekan kreatifitasnya.

Simpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian maka terdapat hubungan yang signifikan antara pola asuh orang tua dengan kecanduan *game online* pada anak usia sekolah di SDN 005 Sungai Kunjang Samarinda.

Referensi

Andoyo, A. (2021). Sosialisasi dampak positif dan negatif *game online* bagi anak sekolah dasar. *Jurnal pkm pemberdayaan masyarakat*, *2*(3), 89-95.

Fitri, E., Erwinda, L., & Ifdil, I. (2018). Konsep Adiksi *Game online* dan Dampaknya terhadap Masalah Mental Emosional Remaja serta Peran Bimbingan dan Konseling. *Jurnal Konseling dan Pendidikan*, *6*(3), 211-219.

Irawan, S. (2021). Faktor-faktor yang mempengaruhi kecanduan *game online* peserta didik. *Jurnal Konseling Gusjigang*, *7*(1).

Khasanah, U. A., Livana, P. H., & Indrayati, N. (2019). Hubungan Perkembangan Psikososial dengan Prestasi Belajar Anak Usia Sekolah. *Jurnal Ilmu Keperawatan Jiwa*, *2*(3), 157-162.

Ningrum, W. (2018). Hubungan antara Tipe

Pola Asuh Orangtua dengan Tingkat Pengetahuan Seksual Remaja di Area Kerja Puskesmas Air Putih Samarinda.

Novrialdy, E. (2019). Kecanduan game online pada remaja: Dampak dan pencegahannya. Buletin Psikologi, 27(2), 148-158.

Nurnainah, N., Jumasnatang, J., & Palembai, A. (2021). Faktor yang Mempengaruhi Resiko Perilaku Adiksi Bermain *Game online* pada Remaja Siswa. Jurnal Keperawatan Jiwa, 9(3), 629-636.

Nursyifa, F. I., Widianti, E., & Herliani, Y. K. (2020). Gangguan Tidur Mahasiswa Fakultas Keperawatan Universitas Padjadjaran Yang Mengalami Kecanduan *Game online*. Jurnal Keperawatan BSI, 8(1), 32-41.

Picauly, M. (2021). Pola Asuh Orang tua Berdasarkan Perkembangan Usia Anak Menurut Pemikiran Erik Erikson di Persekutuan Doa CEB Ministry. EPIGRAPHE: Jurnal Teologi dan Pelayanan Kristiani, 5(2), 324-335.

Rompas, Y. F., Zakarias, J. D., & Kawung, E. J. (2023). Pengaruh *Game online* Terhadap Interaksi Sosial Di Kalangan Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Dan Politik Universitas Sam Ratulangi. JURNAL ILMIAH SOCIETY, 3(1).

Septianti, N., & Afiani, R. (2020). Pentingnya Memahami Karakteristik Siswa Dasar Di SDN Cikokol 2. As-sabiqun, 2(1), 7-17.

Siagian, E. (2022). Hubungan Kecanduan *Game online* dengan Minat Belajar Anak Usia Sekolah di Masa Pandemi Covid-19. Jurnal Basicedu, 6(4), 7593-7599.

Tiwa, J. R., Palandeng, O. I., & Bawotong, J. (2019). Hubungan Pola Asuh Orang Tua dengan Kecanduan *Game online* Pada Anak Usia Remaja di SMA KRISTEN ZAITUN MANADO. Jurnal Keperawatan, 7(1).

Wahid, F. S., Setiyoko, D. T., Riono, S. B., & Saputra, A. A. (2020). Pengaruh lingkungan keluarga dan lingkungan sekolah terhadap prestasi belajar siswa. Syntax Literate; Jurnal Ilmiah Indonesia, 5(8), 555-564.

Yunita, T. N., Wirakhmi, I. N., & Kurniawan, W. E. (2021, November). Pengaruh *Game online* terhadap Kualitas Tidur pada Anak Usia Sekolah di SD N 2 Tambaknegara. In Seminar Nasional Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat (pp. 201-207).