

Hubungan Tingkat Pengetahuan Orangtua *Tentang* Internet Gaming Disorder Dengan Peran Orangtua Dalam Mencegah Internet Gaming Disorder Pada Anak Usia Sekolah

Septhian Pherry Lumban Tobing^{1*}, Arneliwati², Nopriadi³

^{1,2,3} Program Studi Ilmu Keperawatan Universitas Riau
Email: septhian.pherry3932@student.unri.ac.id^{1*}

Abstrak

Peran orang tua menjadi penting karena Internet Gaming Disorder (IGD) merupakan masalah yang dihadapi oleh anak usia sekolah. Tujuan penelitian ini adalah untuk memperjelas hubungan antara pengetahuan orang tua tentang Internet Gaming Disorder dan peran mereka dalam pencegahan Internet Gaming Disorder pada anak usia sekolah. Metode penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dengan desain penelitian deskriptif korelasi menggunakan pendekatan cross sectional. Survei dilakukan di SD Negeri 26 Pekanbaru dengan sampel sebanyak 87 responden dengan menggunakan sampel bertingkat. Kuesioner yang menegaskan validitas dan reliabilitas berfungsi sebagai alat ukur. Analisis yang digunakan adalah univariat dan bivariat. Hasil: survei ini mayoritas responden adalah 79 perempuan (89,7%). Mayoritas responden berada pada masa dewasa awal, 44 (50,6%) pada masa dewasa akhir, mayoritas responden berpendidikan tinggi, 49 (56,3%), dan mayoritas responden adalah ibu rumah tangga, 56 (64,4%) 18 (30 %) mayoritas responden adalah etnis. Hasil survei ini menunjukkan bahwa responden memiliki tingkat pengetahuan baik 51 (58,6%) dan peran cukup 28. Kesimpulan: hal ini menunjukkan tingkat pengetahuan sangat baik (32,2% responden memiliki tingkat pengetahuan cukup dan peran cukup). sebesar 8 (9,2%) sehingga diperoleh nilai $p=0,001 < (0,05)$, yaitu tingkat pengetahuan orang tua tentang gangguan judi internet dan peran orang tua dalam pencegahan gangguan judi internet pada anak usia sekolah.

Keywords: *Internet gaming disorder, Parents, School-Age Children*

PENDAHULUAN

Anak usia sekolah berusia 6-12 tahun dan merupakan masa kanak-kanak terakhir (Santrock, 2011). Game online lebih banyak diminati karena dapat bertemu dengan orang yang diseluruh dunia. Dengan bermain game online, seseorang juga dapat mengatasi stress dan menenangkan pikiran. Game online sekarang ini menjadi hobi orang banyak. Anak usia sekolah siap menghabiskan waktu berjam-jam untuk bermain game online. Kecanduan game online tersebar luas di kalangan anak-anak

usia sekolah. Di Indonesia, 54,1% anak usia sekolah bergantung pada game online. Selain itu, anak usia sekolah yang bergantung pada game online mencapai 77,5% anak laki-laki dan 22,5% anak perempuan yang bermain game online 2-10 jam seminggu, menurut sebuah penelitian oleh Dinustech Udinus Semarang, yang menunjukkan penggunaan game online oleh perguruan tinggi, mahasiswa, dan berusia 40 tahun. % (Hayati & Nasution, 2020). Kondisi saat ini membutuhkan pengetahuan dan peran orang tua. Di sini,

orang tua dijadikan sebagai pendidik utama bagi anak-anaknya. Perlu di pahami bahwa kecanduan game internet mempengaruhi anak-anak. Hal ini memungkinkan orang tua untuk mendidik anak-anak mereka tentang bahaya game online dan melindungi mereka dari Internet Gaming Disorder.

Internet Game Disorders (IGD) adalah gangguan mental yang saat ini terdaftar di Bagian 3 dari 5th Edition of the Diagnostic and Statistical Manual of Mental Illness (DSM5). Interupsi permainan internet berdampak buruk pada kesehatan mental dan fisik seseorang. Di bawah ini adalah daftar beberapa penelitian terkait dengan Internet Game Disorders (IGD). Penelitian tersebut dilakukan oleh Gusnita (2019) dengan tema "Psikologi Komunikasi Orang Tua Untuk Mengatasi Dampak Gangguan Permainan Pada Anak". Amtas (2018) "Penjelasan Tingkat Ketergantungan dan Adaptasi Sosial Pada Remaja Penyandang Disabilitas Internet Gaming Di Kabupaten Bogor Barat Tahun 2018". Tiwa, Palandeng and Bawotong (2019) tentang "Hubungan Pola Asuh Orang Tua dengan Kecanduan Game Online Pada Remaja di SMA Kristen Zaitun Manado" dan Rayadi (2018) tentang "Analisis Orang Tua Orang Tua Terhadap Kebiasaan Anak Bermain Game Online di Desa Tanjung Bugis ". Studi di atas didukung lebih lanjut

dengan memasukkan gangguan permainan internet dalam DSMV terbaru untuk efek buruk yang dilaporkan pada kesehatan mental dan fisik individu. Dalam DSMV terbaru ini, American Psychiatric Association (APA) telah membuat beberapa perubahan pada deskripsi dan kriteria perilaku patologis dan menambahkan Internet Game Disorders sebagai Gangguan sebagai lampiran pada manual ini (APA, 2013). Mengenalkan Dampak Internet Game Disorders Dini pada Anak Usia Dini Rujukan untuk mengidentifikasi Internet Game Disorders sejak dini pada anak usia sekolah dengan cepat mempelajari cara menanganinya dan mengambil tindakan pencegahan yang tepat agar dampaknya tidak berkurang. Dapat digunakan sebagai referensi dalam penelitian-penelitian selanjutnya. Hal ini meningkatkan urgensi penanganan masalah ini, apalagi jika sudah dilakukan sejak usia sekolah.

Dalam penelitian dilakukan studi pendahuluan pada hari Selasa tanggal 4 Mei 2021 di SDN 26 Pekanbaru. Hasil studi pada pendahuluan ini didapatkan 4 dari 7 orang tua mengatakan anak nya bermain game online. 7 dari 7 orang tua telah memahami tentang game online akan tetapi tidak mengerti tentang internet gaming disorder. Mereka mengatakan baru pertama kali mendengar tentang internet gaming

disorder. Maka karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian untuk mengetahui hubungan tingkat pengetahuan orang tua tentang internet gaming disorder dengan peran orang tua dalam mencegah internet gaming disorder pada anak usia sekolah.

METODE

Penelitian dilaksanakan pada bulan Februari 2021 sampai September 2021. Desain penelitian deskriptif korelasi menggunakan pendekatan *cross sectional*. Penelitian dilakukan di SD Negeri 26 Pekanbaru dengan sampel 87 responden menggunakan *stratified sampling*. Alat ukur yang digunakan adalah kuesioner yang telah diuji validitas dan reliabilitas. Analisis yang digunakan adalah analisis univariat dan analisis bivariat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Analisa Univariat

Analisa univariat dalam tinjauan ini menunjukkan informasi tentang kualitas responden, tingkat informasi wali tentang gangguan permainan internet, dan peran orang tua dalam mencegah anak usia sekolah memesan game internet meningkat. Hasil analisis univariat ditampilkan sebagai berikut:

1. Karakteristik Responden

Tabel 1. Distribusi frekuensi responden berdasarkan karakteristik jenis kelamin, umur, tingkat pendidikan, pekerjaan

No	Karakteristik	Frekuensi	Persentase (%)
1	Jenis Kelamin		
	• Laki-laki	9	10,3
	• Perempuan	79	89,7
2	Umur		
	• 20–29 Tahun	1	1,1
	• 30-39 Tahun	44	50,6
	• 40-49 Tahun	38	43,7
	• 50-59 Tahun	4	4,6
3	Pendidikan		
	• SMA	49	56,32%
	• D3	10	11,49%
	• S1	28	32,18%
4	Pekerjaan		
	• Ibu Rumah Tangga	56	64,4 %
	• Guru	10	11,5 %
	• Bidan	1	1,1 %
	• PNS	6	6,9 %
	• Wiraswasta	5	5,7 %
	• Karyawan	5	5,7 %
	• Pedagang	4	4,6 %
	Total	87	100%

Pada Tabel 1, mayoritas dari 79 (89,7%) responden adalah perempuan, rata-rata umur diantara 30-39 tahun sebanyak 44 (50,6) dan sebagian besar responden adalah 49 56,32% lulusan SMA, atau 49 (64,3%), menunjukkan bahwa yang bekerja sebagai ibu rumah tangga dari 56 orang (64,4%).

a. Jenis Kelamin

Kualitas responden berdasarkan orientasi seksual dari 87 orang tua yang disurvei sebagian besar berjenis kelamin perempuan, yaitu 79 (89,7%). Hal ini dikarenakan jumlah orang tua perempuan lebih banyak daripada orang tua laki-laki di

daerah survei. Menurut Johnson (2010), peran keluarga adalah orang tua laki-laki berperan sebagai pencari nafkah, wali, pemberi keamanan, dan kepala keluarga. Orang tua perempuan, di sisi lain, bertindak sebagai pembantu rumah tangga, wali, pengasuh, dan pendidik untuk anak-anak mereka.

b. Usia

SD Negeri 26 Pekanbaru memiliki karakteristik usia responden berdasarkan survei terhadap 87 orang tua di Pekanbaru. Nursalam (2008) menunjukkan bahwa usia mempengaruhi persepsi dan cara berpikir seseorang, dan semakin baik pula pengetahuan yang diperoleh.

Astuti (2013) mengemukakan bahwa usia mempengaruhi kemampuan seseorang untuk memahami dan berpikir. Semakin tua Anda, semakin Anda mengembangkan pemahaman dan cara berpikir Anda. Setelah usia paruh baya (40-60 tahun), cengkeraman dan pemikiran menurun.

c. Tingkat Pendidikan

Karakteristik responden berdasarkan tingkat pendidikan dari 87 orang tua yang disurvei adalah 49 (56,3%). Tingkat pendidikan yang dirasa cukup memberikan kemudahan bagi responden untuk mengakses informasi yang diberikan. Tingkat pelatihan dapat menentukan tingkat

kapasitas untuk memahami dan menyimpan informasi yang diperoleh. Sekolah secara keseluruhan mempengaruhi sistem pembelajaran. Semakin tinggi tingkat pelatihan, semakin tinggi tingkat informasi.

Notoadmojo (2010) menyatakan bahwa pendidikan melibatkan individu atau kelompok sebagai pihak yang menerima informasi dalam proses pembelajaran untuk mengubah individu dari ketidaktahuan menjadi pengetahuan. Semakin tinggi tingkat pendidikan seseorang maka semakin mudah memperoleh informasi untuk memperluas pengetahuan

d. Pekerjaan

Karakteristik dari 87 responden berdasarkan pekerjaan dalam survei ini adalah 56 (64,4%) sebagian besar bekerja sebagai ibu rumah tangga. Hal ini dikarenakan mayoritas responden adalah ibu-ibu yang tidak memiliki pekerjaan lain selain bekerja dari rumah.

Kartono (2011) mengemukakan bahwa ibu rumah tangga adalah wanita yang menghabiskan waktu di rumah, mengajar dan mengasuh anaknya dalam pola asuh yang baik dan benar. 2.2.

2. Tingkat pengetahuan orang tua tentang kecanduan *game internet*

Tabel 2. Distribusi frekuensi tingkat pengetahuan orang tua tentang gangguan internet gaming

No	Tingkat Pengetahuan	Frekuensi	Persentase %
1.	Baik	79	90,8 %
2.	Cukup	8	9,2 %
3	Kurang	0	0%
	Total	87	100%

Tabel 2 menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan orang tua tentang kebiasaan bermain game web secara umum berada pada kategori “terbalik” (90,8%), dilihat dari jumlah komponen artikulasi yang lebih.

Gambaran Tingkat Pengetahuan Orang Tua Tentang Adiksi Game Internet. Menurut Notoatmodjo (2014), pengetahuan atau kognisi sangat penting dalam membentuk perilaku seseorang dari pengalaman dan penelitian berbasis pengetahuan. Hasil penelitian pengetahuan orang tua tentang gangguan permainan internet yang dilakukan terhadap 87 orang tua terutama pengetahuan sangat baik, 90,8 dari 79 orang tua, 9,2% atau 8 orang tua, bahkan ada informasi yang cukup.

Pengetahuan responden dengan kategori “baik”. Hal ini dikarenakan usia responden sebagian besar dikategorikan dalam kategori dewasa awal, dan pendidikan responden dikategorikan “baik”. Astutik (2013) menyatakan bahwa pengetahuan dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain usia,

pendidikan, status sosial ekonomi, pengalaman, dan informasi/lingkungan

3. Tugas wali dalam melawan ketergantungan game web pada anak kecil.

Tabel 3. Distribusi frekuensi tugas wali dalam mencegah masalah web game pada anak-anak

No	Peran Orang Tua	Frekuensi	Persentase %
1	Baik	51	58,6 %
2	Cukup	36	41,4 %
	Total	87	100%

Tabel 3 menunjukkan bahwa peran orang tua dalam mencegah gangguan internet gaming pada anak usia sekolah masih tergolong baik sebanyak 51 orang (58,6%).

Wali terdiri dari ayah dan ibu. Wali berperan penting dalam mengarahkan dan mendukung anak-anak baik di sekolah formal maupun kasual. Pekerjaan wali itu sendiri dapat mempengaruhi perkembangan anak secara intelektual, memadai dan psikomotorik. Hasil survei terhadap 87 orang tua berperan besar. Dengan kata lain, 51 (58,6%) dan 46 (41,4%) memainkan peran yang sesuai, dengan lebih sedikit kategori yang tidak memiliki peran sebagai orangtua.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Kardina (2020) yang mengatakan bahwa wali sangat penting dalam membantu dan mengarahkan anak-

anak ketika bermain game berbasis web karena wali adalah tempat utama bagi anak-anak untuk menyampaikan keberatan yang mereka hadapi, tentu wali yang cerdas akan berpikir lebih baik untuk tidak memperlakukan agar anak-anak tidak terjerumus ke dalam hal negatif. hal-hal yang muncul dari main-main online

B. Analisa Bivariat

Analisis bivariat digunakan untuk mengetahui hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat menggunakan uji *chi-square* dengan taraf signifikansi 5% (0,05). Hasil analisis bivariat tercantum dalam tabel berikut.

Tabel 4. Hubungan antara tingkat informasi orang tua tentang masalah web game dan pekerjaan wali dalam mencegah masalah web game pada anak sekolah

No	Tingkat Pengetahuan	Peran Orang Tua				P value	
		Baik		Cukup			
		N	%	N	%		Total
1.	Baik	51	58,6	28	32,2	90,8	0,01
2.	Cukup	0	0	8	9,2	9,2	
3.	Kurang	0	0	0	0	0	
Total		51	58,6	36	41,4	100	

Pada Tabel 4, sebagian besar responden memiliki pengetahuan yang cukup tentang pengasuhan, bahkan 51 (58,6%) dan 28 (33,2%) responden memiliki pengetahuan yang cukup tentang pengasuhan. Kita tahu bahwa peran orang tua sudah cukup tua. 8 lainnya (9,2%)

memiliki tingkat pengetahuan dan peran yang tepat.

Hasil uji statistik *chi-square* diberikan sebagai *p-value* dengan nilai < 0,05, 0,01 menunjukkan bahwa *H₀* ditolak, menunjukkan hubungan antara pengetahuan orang tua tentang gangguan perjudian internet dan peran mereka dalam mencegah gangguan internet gaming disorder anak-anak..

Hasil analisa hubungan antara pengetahuan orang tua tentang internet gaming disorder dengan pekerjaan wali dalam mencegah masalah web gaming pada remaja diperoleh *p* esteem 0,01 dengan < 0,05. *P* esteem 0,01 < 0,05, sangat mungkin beralasan bahwa *H₀* dihilangkan, menyiratkan bahwa ada hubungan yang benar-benar kritis antara tingkat informasi orang tua tentang internet gaming disorder dengan tugas wali dalam mencegah masalah web game pada anak-anak.

Piaget dalam hipotesisnya memerintahkan anak-anak kecil ke dalam fase bermain kekacauan sosial dengan aturan, dimana pada Iswinarti (2017) menyatakan pada tahap usia sekolah, anak akan mengendalikan diri lewat permainan yang diberikan serta akan mengikuti peraturan dan kosekuensi dari suatu permainan. Anak-anak mengikuti aturan permainan dan menunggu giliran. Anak-



anak mengontrol emosi mereka saat bermain. Ketika seorang anak tidak bisa mengontrol emosinya saat bermain, biasanya dia akan memaki, marah, frustrasi, atau menyalahkan teman karena bermain online. Oleh karena itu, pada tahap ini, orang tua perlu mengontrol sikap anaknya terhadap bermain. Peran orang tua berpengaruh dalam menjangkau anak penderita adiksi game internet,

Sebagaimana didukung oleh penelitian Gusnita (2019) yang menyatakan bahwa pekerjaan wali sangat penting dalam kemajuan anak-anak. Menurut American Psychiatric Association, 2013, anak-anak penyandang disabilitas dalam game internet mengalami kesedihan dan kecemasan karena jauh dari game online dan bertahan selama mereka bermain game online dan bermain. Sebuah permainan untuk berbohong selama lebih dari 8 jam sehari. Selama periode ini, peran orang tua dalam komunikasi psikologis dengan anak-anak mereka sangat penting.

Menurut Nuredah (2016), orang tua memegang peranan penting dalam pendidikan anaknya, dan orang tua berperan dalam mempengaruhi perkembangannya yaitu sikap, penerimaan atau penolakan terhadap sikap. Inilah peran orang tua dalam mengontrol pengaturan saat bermain game dengan anak agar anak terhindar dari

gangguan dalam game internet. Jika pengetahuan orang tua tentang gangguan judi internet dapat menentukan sikap menang yang tepat maka kecenderungan anak untuk bermain game dan memperkecil kemungkinan gangguan judi internet anak.

Penelitian Riyadi (2018) menunjukkan bahwa peran orang tua dalam mengawasi anak mempengaruhi kebiasaan bermain mereka saat mereka bermain. Jika orang tua dapat memantau dan mengatur kebiasaan anaknya saat bermain game online, maka sikap anaknya saat bermain game online akan terpantau dengan baik. Peran orang tua didukung oleh pengetahuan orang tua tentang dampak positif dan negatif dari permainan internet, yang mempengaruhi sikap wali dalam mengatur dan membatasi anak-anak ketika bermain game berbasis web.

Peneliti percaya bahwa pengetahuan mempengaruhi peran orang tua dalam menentukan sikap terhadap pemantauan dan pencegahan gangguan perjudian internet pada anak-anak. Misalnya, semakin tinggi pengetahuan orang tua tentang gangguan judi internet, semakin baik peran mereka dalam mencegah gangguan judi internet anak usia sekolah. Hal ini mempengaruhi peran mereka sebagai wali dalam mencegah masalah game online pada anak-anak,

karena wali tahu tentang masalah game online.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan:

1. Hasil survei, karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin survei ini sebagian besar berjenis kelamin perempuan 79 (89,7%), dan karakteristik responden berdasarkan usia dewasa adalah 3.039 tahun dan 44 (89,7%). Peringkat 50, 6%), karakteristik responden menurut tingkat pendidikan 49 (56,3%), dan responden menurut pekerjaan ibu rumah tangga sebanyak 56 (64,4%). Karakteristik responden berdasarkan tingkat pengetahuan orang tua tentang kecanduan game internet sebagian besar memiliki pengetahuan yang cukup hingga 79 (90,8%). Karakteristik responden berdasarkan peran orang tua dalam pencegahan gangguan judi internet pada anak usia sekolah, dengan mayoritas 51 (58,6%) berperan baik.
2. Tingkat pengetahuan orang tua tentang internet gaming disorder didapatkan hasil mayoritas dalam tingkat pengetahuan yang baik artinya orang tua mengerti tentang internet gaming disorder

dikarenakan tingkat pendidikan yang tinggi.

3. Tugas wali dalam mencegah gangguan web game pada anak-anak usia sekolah didapatkan hasil mayoritas dalam kategori peran yang baik artinya orang tua sudah melakukan peran mereka sebagai orang tua dalam mencegah anak mereka yang masih usia sekolah mereka agar terhindar dari internet gaming disorder.
4. Ada hubungan penting yang terukur antara tingkat informasi orang tua tentang masalah game web dan pekerjaan wali dalam mencegah masalah game web pada anak-anak dewasa sekolah artinya orang tua yang memiliki wawasan yang luas tentang internet gaming disorder dapat mempengaruhi peran nya sebagai orang tua pada anak nya agar tidak mengalami internet gaming disorder.

UCAPAN TERIMAKASIH

Terima kasih kepada Fakultas Keperawatan Universitas Riau yang telah memberikan wadah dalam menyelesaikan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- American Psychiatric Association. (2013). *DSM V (Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders V)*.

- American Psychiatric Association. (2018). Internet Gaming. Retrieved from Association American Psychiatric.
- Amtas, M. P. (2018). Gambaran Tingkat Adiksi Dan Penyesuaian Sosial Pada Remaja Dengan Internet Gaming Disorder Di Kecamatan Bogor Barat Tahun 2018.
- 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).
- Gusnita, syiflia. (2019). Psikologi Komunikasi Orang Tua Dalam Mengatasi Dampak Gaming Disorder Pada Anak.
- Hayati, N., & Nasution, H. S. (2020). Hubungan Kebiasaan Bermain Game Online Pada Anak Usia Sekolah Dengan Kebutuhan Istirahat Dan Tidur Di Sd Negeri 010083 Kisaran Kabupaten Asahan The. *Jurnal Kesehatan Global*, 3(3), 116–122.
- Iswinarti, I., & Cahyasari, A. (2017). peningkatan konsentrasi anak attention deficit hyperactivity disorder melalui permainan tradisional engklek. *Prosiding Temu Ilmiah Nasional X Ikatan Psikologi Perkembangan Indonesia*, 1.
- Johnson, L., Levine, A., Smith, R., & Stone, S. (2010). *The 2010 Horizon Report*. New Media Consortium. 6101 West Courtyard Drive Building One Suite 100, Austin, TX 78730.
- Nuredah. (2016). Peran Orang Tua dalam Penanggulangan Dampak Negatif Handphone Pada Anak. *Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta*
- Notoadmodjo, S. (2014). *Promosi kesehatan teori dan aplikasinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Notoadmodjo, S. (2018). *Metodologi penelitian kesehatan*. Jakarta: Rhineka Cipta.
- Nursalam. (2011). *Proses Dan Dokumentasi Keperawatan, Konsep Dan Praktek*. Jakarta: Salemba Medika.
- Rayadi. (2018). *Analisi Peran Orang Tua Terhadap Kebiasaan Anak Bermain Game Online Di Desa Tanjung Bugis*.
- Santrock, Jhon W (2011). *Masa perkembangan anak*.
- 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 Juwi. *Jurnal Keperawatan*, 7, 1–7.
- World Health Organization. (2018). *Gaming disorder*. Diakses 27 September 2021, dari <https://www.who.int/features/qa/gaming-disorder>.