

## DAMPAK FAKTOR LINGKUNGAN DENGAN KECANDUAN GAME ONLINE PADA ANAK USIA SEKOLAH

Arief Budiman<sup>1\*</sup>, Dewi Purwanti<sup>2</sup>, Fitroh Asriyadi<sup>3</sup>

<sup>1,3</sup> Fakultas Ilmu Keperawatan Universitas Muhammadiyah Kalimantan Timur

<sup>2</sup>Program Studi Ilmu S1 Keperawatan Fakultas Ilmu Keperawatan Universitas Muhammadiyah Kalimantan Timur

[\*Email korespondensi: ab783@umkt.ac.id]

### **Abstract: *The Relationship Between The Environment and Online Game Addiction in School-age Children At SDN 005 Sungai Kunjang Samarinda.***

*Advances in science and technology are increasingly sophisticated and can affect various fields, one example is the development of online games which can be addicting to school-age children. The purpose of this study was to determine the relationship between environment and online game addiction in school-age children at SDN 005 Sungai Kunjang Samarinda. This research method uses quantitative methods. The population of this study were school-age children 9-12 years at SDN 005 Sungai Kunjang Samarinda, totaling 93 respondents. The result of the study on : The results of the study showed that 35 respondents had a good environment, while 58 respondents had a bad environment. School-age children with online game addiction were partially addicted to as many as 58 respondents, while respondents who were not addicted to online games were as many as 35 respondents. There is a relationship between the environment and online game addiction in school-age children at SDN 005 Sungai Kunjang Samarinda with a value ( $p$ -value = 0.049) using the Fisher Exact statistical test with a significance level of 0.05, meaning that  $H_0$  is rejected.*

**Keywords:** *Environment, Addiction, Online Game, School Age Children.*

### **Abstrak: Hubungan Lingkungan Dengan Kecanduan Game Online Pada Anak Usia Sekolah Di SDN 005 Sungai Kunjang Samarinda.**

Kemajuan dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi semakin canggih dan dapat mempengaruhi pada berbagai bidang salah satu contohnya yaitu perkembangan *game online* yang bisa membuat kecanduan pada anak usia sekolah. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui hubungan lingkungan dengan kecanduan game online pada anak usia sekolah di SDN 005 Sungai Kunjang Samarinda. Metode penelitian ini adalah metode kuantitatif. Populasi penelitian ini adalah anak usia sekolah 9-12 tahun di SDN 005 Sungai Kunjang Samarinda, berjumlah 93 responden. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 43 responden memiliki lingkungan yang baik, sedangkan 50 responden memiliki lingkungan yang tidak baik. Siswa dengan kecanduan game online sebanyak 58 responden sedangkan siswa yang tidak kecanduan game online sebanyak 35 responden. Ada hubungan lingkungan dengan kecanduan game online pada anak usia sekolah di SDN 005 Sungai Kunjang Samarinda dengan didapatkan nilai ( $p$ -value = 0,049) menggunakan uji statistik *Fisher Exact* dengan taraf signifikansi 0,05 maka artinya  $H_0$  ditolak, sehingga kesimpulannya semakin tinggi pengaruh lingkungan maka semakin tinggi juga kecanduan game online yang terjadi pada anak usia sekolah di SDN 005 Sungai Kunjang Samarinda.

**Kata Kunci :** Lingkungan, Kecanduan, Game Online, Anak Usia Sekolah.

## **PENDAHULUAN**

Kemajuan dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi semakin canggih dan dapat mempengaruhi pada berbagai bidang salah satu contohnya yaitu perkembangan *game online* yang bisa membuat kecanduan pada anak usia sekolah. Fitri, dkk (2018) menyatakan bahwa *game online* merupakan suatu bentuk permainan yang terhubung dengan jaringan internet dan dimainkan melalui perangkat komputer, ponsel pintar, konsol game dan perangkat game lainnya serta bersifat multiplayer atau dapat dimainkan oleh banyak pengguna diwaktu yang sama. *World Health Organization* (2018), menyatakan kecanduan game online sebagai gangguan mental yang dimasukkan ke dalam *International Classification of Disease* (ICD-11). Hal ini ditandai dengan hambatan kontrol atas game dengan meningkatnya preferensi yang diberikan pada game lebih daripada kesibukan lain. Perilaku tersebut terus dilanjutkan walaupun memberikan dampak negatif pada dirinya. Tiwa et al (2019) dalam Smart (2010) mengatakan bahwa faktor faktor yang bisa menyebabkan kecanduan game online adalah kurang perhatian dari orang-orang terdekat, mengalami stress, kurang kontrol orang tua, kurang kegiatan, lingkungan, dan pola asuh orang tua yang salah. Lingkungan merupakan salah satu faktor yang dapat membuat anak mengalami kecanduan game online.

Berdasarkan studi pendahuluan yang telah dilakukan oleh peneliti dengan salah seorang guru dan 7 siswa di SDN 005 Sungai Kunjang tepatnya di Jl. Melati. Ny. R selaku guru mengatakan ada beberapa siswa didiknya sering bermain game online di dalam lingkungan sekolah maupun di luar lingkungan sekolah. Menurut penuturan dari beberapa siswa yang telah di wawancara atas beberapa pertanyaan yang telah diajukan didapatkan beberapa jawaban yang hampir serupa yaitu dari 7 siswa

tersebut senang bermain game online dengan intensitas yang sering sehingga lupa waktu karena harus menyelesaikan misi yang ada didalam game online tersebut. Kemudian siswa mengatakan siswa juga mengatakan alasan bermain game online yaitu untuk menghilangkan kejenuhan dan untuk bisa bermain bersama dengan teman sebayanya. Berdasarkan uraian dan fenomena tersebut, maka peneliti tertarik untuk meneliti Hubungan lingkungan dengan kecanduan game online pada anak usia sekolah di SDN 005 Sungai Kunjang, Samarinda.

## **METODE**

Jenis penelitian ini bersifat kuantitatif. Jenis pendekatan yang digunakan adalah deskriptif korelasional. Tujuan penelitian ini dilakukan yaitu untuk memberikan gambaran tentang hubungan lingkungan dengan kecanduan game online pada anak usia sekolah di SDN 005 Sungai Kunjang Samarinda. Alat yang digunakan dalam penelitian ini adalah alat tulis dan lembar pengumpulan data untuk mencatat data-data yang diperlukan ketika penelitian. Sedangkan bahan yang digunakan pada penelitian ini adalah rekap absen siswa kelas 4-6 di SDN 005 Sungai Kunjang Samarinda.

Populasi penelitian ini adalah 121 responden dari kelas 4-6 di SDN 005 Sungai Kunjang Samarinda. Sampel penelitian ini adalah 93 responden dari kelas 4-6 di SDN 005 Sungai Kunjang Samarinda. Kriteria dalam penelitian ini yaitu siswa yang berusia 9 sampai dengan 12 tahun, siswa aktif di SDN 005 Sungai Kunjang Samarinda, bersedia menjadi responden, dan siswa yang bisa membaca dan menulis. Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu lingkungan, sedangkan variabel terikat dalam penelitian ini yaitu kecanduan game online.

## **HASIL**

Pengumpulan ini menggunakan data rekap absen siswa dari usia 9 sampai dengan 12 di kelas 4-6 di SDN

005 Sungai Kunjang Samarinda. Jumlah sampel yang diambil sebanyak 93 responden. Karakteristik dalam penelitian ini didasarkan pada usia, jenis kelamin, kelas, dan tinggal bersama orang tua.

**Tabel 1. Distribusi Frekuensi Karakteristik Usia Responden di SDN 005 Sungai Kunjang Samarinda**

Usia	Frekuensi	Persentase (%)
9-10 tahun	44	47,3
11-12 tahun	49	52,7
<b>Jumlah</b>	<b>93</b>	<b>100</b>

Pada tabel 1 menunjukkan bahwa total usia 9-10 tahun yaitu 44 responden dengan hasil presentase 47,3%, dan pada usia 11-12 tahun yaitu 49 responden dengan hasil presentase 52,7%. Untuk responden usia 9-10 tahun berada di kelas 4 dan 5, sedangkan untuk responden usia 11-12 tahun berada di kelas 6.

**Tabel 2. Frekuensi Karakteristik Jenis Kelamin Responden di SDN 005 Sungai Kunjang Samarinda**

Jenis Kelamin	Frekuensi	Persentase (%)
Laki-laki	43	46,2
Perempuan	50	53,8
<b>Jumlah</b>	<b>93</b>	<b>100</b>

Pada tabel 2 Menunjukkan bahwa total jenis kelamin laki-laki adalah 43 responden dengan presentase 46,2%, sedangkan total jenis kelamin perempuan adalah 50 responden dengan presentase 53,8%.

**Tabel 3. Distribusi Frekuensi Karakteristik Kelas Responden di SDN 005 Sungai Kunjang Samarinda**

Usia	Frekuensi	Persentase (%)
Kelas 4	34	43,1
Kelas 5	32	35,3
Kelas 6	27	21,6
<b>Jumlah</b>	<b>93</b>	<b>100</b>

Pada tabel 3 didapatkan bahwa total kelas 4 total 34 responden dengan presentase 43,1%, kelas 5 total 32 responden dengan presentase 35,3%, dan kelas 6 total 27 responden dengan presentase 21,6%.

**Tabel 4. Analisa variabel lingkungan**

Lingkungan	Frekuensi	Persentase (%)
Baik	43	46,2
Tidak Baik	50	53,8
<b>Jumlah</b>	<b>93</b>	<b>100</b>

Berdasarkan tabel 4 didapatkan hasil bahwa sebagian besar responden memiliki lingkungan baik yaitu sebanyak 43 responden (46,2%), sedangkan responden yang memiliki lingkungan tidak baik yaitu sebanyak 50 responden (53,8%).

**Tabel 5. Analisa Variabel Kecanduan**

Kecanduan	Frekuensi	Persentase (%)
Kecanduan	58	62,4
Tidak Kecanduan	35	37,6
<b>Jumlah</b>	<b>93</b>	<b>100</b>

Berdasarkan tabel 5 didapatkan hasil bahwa sebagian besar responden memiliki kecanduan game online yaitu sebanyak 58 responden (62,4%), sedangkan responden yang memiliki tidak kecanduan game online yaitu sebanyak 35 responden (37,6%).

Hasil Analisa bivariat mengenai hubungan lingkungan dengan

kecanduan game online pada anak usia sekolah di SDN 005 Sungai Kunjang Samarinda diketahui bahwa data berdistribusi tidak normal maka untuk membuktikan asumsi ada atau tidaknya hubungan antara dua variabel maka akan dilakukan uji *Fisher Exact Test*.

**Tabel 6. Analisa Hubungan Lingkungan Dengan Kecanduan Game Online Pada Anak Usia Sekolah di SDN 005 Sungai Kunjang Samarinda**

Lingkungan	Kecanduan Game Online				Jumlah		P value
	Kecanduan		Tidak Kecanduan				
	N	%	N	%	N	%	
Baik	31	72,1	12	27,9	43	100	0.049
Tidak Baik	27	54,0	23	46,0	59	100	
<b>Jumlah</b>	<b>58</b>	<b>62,4</b>	<b>35</b>	<b>37,6</b>	<b>93</b>	<b>100</b>	

Berdasarkan tabel 4.6 diketahui bahwa hasil uji statistik lingkungan dengan kecanduan game online pada anak usia sekolah menunjukkan bahwa sig. value 0,049 (sig. value < 0,05), sehingga dapat disimpulkan bahwa H0 ditolak karena terdapat hubungan antara lingkungan dengan kecanduan game online pada anak usia sekolah di SDN 005 Sungai Kunjang Samarinda.

## PEMBAHASAN

Setelah melakukan analisa data dan mendapatkan hasilnya, ada beberapa hal yang akan dibahas yaitu analisa bivariat dan analisa univariat. Pada pembahasan ini akan dijelaskan mengenai hasil yang telah diperoleh dan akan dibandingkan dengan teori dan penelitian terkait, mendiskusikan hasil penelitian yang telah dijabarkan, menjelaskan keterbatasan penelitian dan manfaat penelitian untuk keperawatan. Berikut adalah masing-masing pembahasan dari analisa univariat dan analisa bivariat.

Berdasarkan dari hasil penelitian didapatkan data bahwa sebagian usia siswa berada pada rentang usia sekolah 9-10 tahun sebanyak 44 siswa (47,3%) sehingga dapat dikatakan bahwa mayoritas usia siswa berada direntan usia sekolah 9-10 tahun. Serta yang berada di rentan usia 11-12 tahun sebagian besar sebanyak 49 siswa (52,7%).

Hal ini sejalan dengan penelitian Siagian (2022) diketahui bahwa sebagian besar anak usia sekolah berada pada rentang usia 9-10 tahun 33 responden (37,2%) dan rentang usia 11-12 tahun 56 responden (62,8%). Pada rentan usia 9-12 tahun seseorang dinilai berada pada fase dimana anak-anak akan mempelajari kemahiran akademik (memasuki dunia pendidikan) seperti menulis, membaca, berpikir, dan juga kemahiran-kemahiran sosial.

Wong(2008) mengemukakan bahwa anak sekolah adalah anak pada usia 9-12 tahun, yang artinya sekolah menjadi pengalaman inti anak. Periode ketika

anak-anak dianggap mulai bertanggung jawab atas perilakunya sendiri terhadap orang tua, teman sebaya, dan orang lainnya. Usia sekolah merupakan masa anak untuk memperoleh dasar-dasar pengetahuan dan pengalaman untuk keberhasilan penyesuaian diri pada kehidupan dewasa masa mendatang dan memperoleh keterampilan tertentu. Berdasarkan data tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa responden dalam penelitian ini sebagian besar berada pada rentan usia sekolah 11-12 tahun sebanyak 49 siswa (52,7%). Kesimpulannya, usia sekolah memiliki pola berfikir dalam memilih dan menerapkan lingkungan yang paling baik sesuai dengan karakter dan tahap tumbuh kembangnya. Diharapkan dengan semakin baiknya lingkungan yang diterapkan siswa maka semakin baik pula perilaku pencegahan terjadinya kecanduan game online pada anak usia sekolah.

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh informasi bahwa responden jenis kelamin siswa-siswi kelas 4-6 di SDN 005 Sungai Knjuang Samarinda didapatkan dengan jenis kelamin laki-laki sebanyak 43 orang (46,2%) dan perempuan 50 orang (53,8%). Hal ini sejalan dengan penelitian Siagian (2022) sebagian besar berjenis kelamin laki-laki yaitu sebanyak 49 responden (55,1%) sedangkan, responden yang berjenis kelamin perempuan 40 orang (44,9%). Kecanduan game online terjadi lebih tinggi pada siswa laki-laki daripada siswa perempuan yang kecanduan bermain game online. Pria yang kecanduan game bisa dilihat dari komponen adiksi yaitu penggunaan berlebihan dimana seseorang melupakan segala aktivitasnya yang mendominasi pikiran, perasaan, dan perilaku (Rinartha & Suryasa, 2017).

Liputo, dkk (2022) mengatakan bahwa Stereotipe tentang pria dan wanita berbeda pada beberapa ciri-ciri kepribadian. Pria terlihat lebih agresif, kompetitif, dominan, bertanggung jawab, independen, dan tidak emosional kemudian pada wanita terlihat lebih

mesra, cemas, penuh kasih, bergantung, emosional, lembut, sensitif, sentimental, dan tunduk. Kedua jenis kelamin juga dilihat sebagai berbeda dalam kepentingan mereka: Anak laki-laki dan laki-laki diyakini lebih tertarik pada kegiatan perbaikan mobil, pertukangan, rekayasa, dan anak perempuan dan perempuan lebih tertarik pada keperawatan, menari dan akting, konseling.

Berdasarkan pada uraian dan hasil data diatas maka peneliti berpendapat bahwa dalam proses biologis berdampak pada psikologis dimana laki-laki menghasilkan hormon testosteron dan progesteron diduga mempengaruhi peningkatan perilaku agresif, sehingga laki-laki cenderung berfikir secara rasional dalam menerapkan sesuatu di dirinya. Sedangkan, perempuan menghasilkan hormon estrogen diduga mempengaruhi psikis, verbal dan perasaan seperti caring. Peneliti menyimpulkan bahwa perbedaan jenis kelamin memiliki pengaruh terhadap perilaku individu dalam menerapkan sesuatu pada kehidupannya terlepas 65 dari faktor lain seperti pendidikan, lingkungan ataupun pengalaman.

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh informasi bahwa responden yang berada di kelas 4 total 34 responden dengan presentase 43,1%, kelas 5 total 32 responden dengan presentase 35,3%, dan kelas 6 total 27 responden dengan presentase 21,6%. Irawan (2021) mengatakan bahwa kelas cukup berpengaruh terhadap penelitian mengenai tingkat pengetahuan karena setiap tingkatan pada suatu kelas memiliki porsi pembelajaran yang berbeda-beda. Menurut peneliti tingkatan kelas pada siswa mempunyai pengaruh pada tingkat pengetahuan serta perilaku seseorang, sama halnya dengan usia dan jenis kelamin. Karena semakin tinggi tingkatan kelasnya maka usianya juga semakin bertambah sehingga pada setiap tingkatan kelas yang lebih tinggi memiliki pengalaman yang berbeda-beda. Kesimpulannya, tingkat pengetahuan dan perilaku

berdasarkan karakteristik kelas menunjukkan bahwa tingkatan kelas sangat mempengaruhi dalam tingkat pengetahuan dan perilaku.

Berdasarkan hasil penelitian didapatkan hasil uji statistik *Fisher Exact Test*, didapatkan nilai signifikansi antara lingkungan dengan kecanduan game online ( $p$ -value = 0,049) dengan taraf signifikansi 0,05 maka artinya  $H_0$  ditolak, sehingga kesimpulannya terdapat hubungan antara lingkungan dengan kecanduan game online pada anak usia sekolah di SDN 005 Sungai Kunjang Samarinda. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Simon (2021) Berdasarkan hasil perhitungan analisis uji *Fisher Exact* didapatkan nilai  $p$ -value  $0,025 < 0,05$ , yang berarti terdapat hubungan yang signifikan antara lingkungan dengan kecanduan pada game online pada anak usia sekolah di SD Negeri di kota Ruteng. Hal tersebut dapat disimpulkan bahwa lingkungan anak yang tidak baik dapat mempengaruhi terjadinya dampak kecanduan game online.

Kineret & Susilowati (2021) mengemukakan bahwa anak yang mempunyai lingkungan buruk disebabkan oleh beberapa faktor salah satunya yaitu pengaruhnya pergaulan yang ada di sekitar anak sehingga dapat menyebabkan kecanduan game online. Syifa, dkk (2019) mengatakan bahwa lingkungan sangat mempengaruhi aktivitas belajar pada anak usia sekolah, karena lingkungan disini mempunyai dampak yang buruk terhadap anak yang mengalami kecanduan pada game online karena game online bersifat seperti distraksi yang membuat perhatian siswa teralih dari kegiatan belajar. Belajar siswa akan berkurang karena kehadiran game online yang berperan sebagai pengalih perhatian atau distraktor.

Menurut peneliti ada beberapa pencegahan yang dapat dilakukan jika siswa mengalami kecanduan game online yaitu dengan memberikan education atau pendidikan. Pendidikan dapat ditujukan untuk membangun

kognisi yang baik sehingga remajamemiliki pemahaman tentang bahaya kecanduan game online. Pencegahan ini penting dilakukan karena pemain game online mungkin tidak menyadari potensi konsekuensi negatif dari game online sehingga membuatnya menjadi pecandu game online. Hal ini diperkuat oleh Johan, (2019) dalam Andoyo (2021) yang menjelaskan bahwa upaya untuk mengurangi dan mereduksi tingkat kecanduan game online yang dialami oleh seseorang yaitu dengan memberikan rekonstruksi kognitif yang dapat dilakukan melalui edukasi dalam bentuk seminar atau adanya pendidikan tentang bahaya kecanduan game online.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa antara lingkungan dengan kecanduan game online, maka didapatkan nilai ( $p$ -value = 0,049) menggunakan uji *Fisher Exact Test* dengan taraf signifikansi 0,05 maka artinya  $H_0$  ditolak, sehingga kesimpulannya semakin tinggi pengaruh lingkungan maka semakin tinggi juga kecanduan game online yang terjadi pada anak usia sekolah di SDN 005 Sungai Kunjang Samarinda.

## DAFTAR PUSTAKA

- 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).
- Johan, R. (2019). Pengaruh Game Online Terhadap Minat Untuk

- Belajar Peserta Didik Kelas X Di Ma Al Hidayah Depok. *Research and Development Journal of Education*, 5(2), 12-25.
- Kiniret, R. I. A., & Susilowati, T. (2021). Gambaran Karakteristik Anak yang Mengalami Kecanduan Bermain Game Online. *ASJN (Aisyiyah Surakarta Journal of Nursing)*, 2(2), 9-13.
- Liputo, S., Ntobuo, F., & Basara, Y. (2022). Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Penyesuaian Sosial Pada Remaja Didesa Dunggala Kabupaten Bone Bolango. *Jurnal Administrasi Negara Dan Ilmu Pemerintahan*, 1(1), 66-73.
- Rinartha, K., & Suryasa, W. (2017). Comparative study for better result on query suggestion of article searching with MySQL pattern matching and Jaccard similarity. In 2017 5th International Conference on Cyber and IT Service Management (CITSM), 1-4.
- Simon, K. (2021). "Digital 2021 April Global Statshot Report" <https://datareportal.com>, diakses 12 Maret 2024.
- Syifa, L., Setianingsih, E. S., & Sulianto, J. (2019). Dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan psikologi pada anak sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 527-533.
- 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).
- Wong. (2008). Buku ajar keperawatan pediatrik. Volume 2. Jakarta: EGC
- World Health Organization. (2018). *World health statistics 2018: Monitoring health for the SDGs, sustainable development goals*. World Health Organization.