

ABSTRAK

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH JEMBER
PROGRAM STUDI S1- ILMU KEPERAWATAN
FAKULTAS ILMU KESEHATAN

Skripsi, Juni 2025

Santi Eka Hariyantie

Hubungan Durasi Bermain Game Online dengan Tingkat Kecemasan Orang Tua
pada Anak Usia Sekolah (9-11 Tahun) di SDN Tempurejo 03

xvi+ 84 hal+ 3 bagan+ 9 Tabel+ 25 Lampiran

Abstrak

Pendahuluan: Perkembangan teknologi yang pesat menyebabkan game *online* menjadi salah satu aktivitas populer di kalangan anak-anak usia sekolah. Namun, durasi bermain game online yang berlebihan berisiko menimbulkan dampak negatif tidak hanya bagi anak, tetapi juga bagi orang tua, khususnya dalam bentuk kecemasan. Tujuan penelitian ini adalah menganalisis hubungan durasi bermain game *online* dengan tingkat kecemasan orang tua pada anak usia sekolah (9-11 tahun) di SDN Tempurejo 03. **Metode:** Desain penelitian korelasi dengan pendekatan *Cross- Sectional* dengan jumlah sampel 82 responden yang diambil menggunakan teknik *simple random sampling*. Alat ukur yang digunakan meliputi kuisioner *Internet Addiction Test* (IAT) dan kuisioner *Hamilton Anxiety Rating Scale* (HARS) dan analisis data dilakukan secara unvariat dan bivarit dengan menggunakan uji *Spearman Rho* dengan tingkat signifikansi $\alpha < 0,05$. **Hasil:** Hasil penelitian didapatkan $p\text{ value} < 0,001$ dengan korelasi 0,765 yang artinya ada hubungan antara durasi bermain game online dengan tingkat kecemasan orang tua dengan kekuatan hubungan yang kuat. Semakin normal durasi anak bermain game online, maka semakin ringan tingkat kecemasan orang tua. **Kesimpulan:** Penelitian ini merekomendasikan pentingnya keterlibatan aktif orang tua dalam mengawasi aktivitas digital anak dan pembatasan waktu bermain game sebagai upaya preventif terhadap gangguan psikologis baik pada anak maupun pada orang tua.

Kata Kunci: durasi bermain game online; kecemasan orang tua; anak usia sekolah

Abstract

MUHAMMADIYAH UNIVERSITY OF JEMBER

SI-NURSING UNDERGRADUATE PROGRAM

FACULTY OF HEALTH SCIENCE

Skripsi, June 2025

Santi Eka Hariyantie

The Relationship Between Online Gaming Duration and Parental Anxiety Levels in School-Age Children (9–11 Years Old) at SDN Tempurejo 03

xvi+ 84 pages+ 3 chart+ 9 tables+ 25 appendices

Abstract

Introduction: Rapid technological developments have made online gaming a popular activity among school-aged children. However, excessive online gaming can have negative impacts not only on children but also on parents, particularly in the form of anxiety. The purpose of this study was to analyze the relationship between online gaming duration and parental anxiety levels in school-aged children (9-11 years old) at SDN Tempurejo 03. **Method:** The study used a correlational cross-sectional design with a sample size of 82 respondents using a simple random sampling technique. The measurement instruments used included the Internet Addiction Test (IAT) and the Hamilton Anxiety Rating Scale (HARS) questionnaires. Data were analyzed using univariate and bivariate methods using the Spearman Rho test with a significance level of $\alpha < 0.05$. **Results:** The study obtained a p-value < 0.001 with a correlation of 0.765, indicating a strong relationship between online gaming duration and parental anxiety levels. The more normal the child's online gaming behavior, the lower the parental anxiety level. **Conclusion:** This study recommends the importance of active parental involvement in monitoring children's digital activities and limiting gaming time as a preventative measure against psychological disorders in both children and parents.

Keywords: duration of online gaming; parental anxiety; school-age children