

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Terlalu lama bermain game online pada anak dapat berdampak pada penurunan motivasi belajar, malas belajar, gangguan penglihatan, gangguan mental hingga emosional dimana hal ini dapat menimbulkan kecemasan bagi orang tua (Lukiyana & Wulandari, 2023). Terlalu lama bermain game online pada anak terbukti mempunyai dampak yang dapat mempengaruhi aspek sosial anak dalam menjalani kehidupan sehari-hari seperti malas atau jarang belajar, mudah marah, sulit berkonsentrasi, lupa waktu dan membuat pergaulan tidak terkontrol seperti lebih suka menyendiri, jika berlangsung terus menerus keinginan untuk menyendiri maka kemungkinan terkena gejala gangguan psikologis seperti depresi dan gangguan kecemasan (Kurniawan, 2022; Santoso et al., 2013). Kondisi ini seringkali menimbulkan kecemasan pada orang tua karena orang tua khawatir anaknya tidak bisa lepas dari kondisi tersebut dan tidak berhasil dalam studinya (Kurniawan, 2022). Orang tua yang mengalami kecemasan berisiko tidak dapat bekerja, tidak dapat tidur, dan juga dapat menyebabkan mudah marah atau mudah tersinggung sehingga akan lebih mudah terkena penyakit (Kurniawan, 2022)

Penggunaan game online di Amerika dan Eropa mengalami peningkatan dengan presentase berkisar antara 1,5%, hingga 8,2% di kalangan populasi umum. Diantara anak-anak, prevalensi gangguan yang diakibatkan oleh bermain game online juga tercatat mencapai 8% (Chang et al., 2022). Di Indonesia pemain game online terbanyak di Asia tenggara dengan presentase sekitar 96,4%

atau sekitar 964 juta orang. Berdasarkan data statistik kementerian komunikasi dan informasi jumlah aktivitas bermain game, mengunduh video game, atau komputer game berkisar antara 44,10%. Di Jawa timur mencapai angka 55,7% dari total pengguna di Indonesia (Al mubarak & Soedirham,S 2021). Secara keseluruhan, sekitar 54,1% anak-anak usia sekolah sering bermain game online dengan persentase laki-laki mencapai 77,5% dan perempuan 22,5%. Rata-rata menghabiskan waktu untuk bermain game online antara 2-10 jam/minggu (Hayati, 2020)

Ada 2 faktor penyebab terlalu lama bermain game online yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor eksternal yaitu: keinginan yang kuat untuk mencapai level tertinggi dalam game online, sensasi kelelahan jika bermain game online, kecanduan yang disebabkan ketidakmampuan memprioritaskan aktivitas yang lebih penting. Sedangkan faktor internal yaitu: kurang memiliki hubungan sosial yang baik serta kurangnya kontrol orangtua. Dampak negatif dari terlalu lama bermain game online yaitu bermain game online yang berlebihan, mengurangi kebugaran jasmani, sulit untuk berkonsentrasi dalam proses belajar mengajar, gangguan pada fisik seperti gangguan penglihatan gangguan mental dan gangguan emosional (Syahril Ramadhan & Hadikusuma Ramadan, 2023).

Perawat memiliki peran penting dalam memaksimalkan tumbuh kembang anak usia sekolah melalui upaya mengidentifikasi durasi bermain game online bagi anak usia sekolah serta dampaknya bagi kesehatan orang tua anak. Berdasarkan hasil studi pendahuluan di SDN Tempurejo 03 didapatkan bahwa sebanyak 19 dari 32 orang tua mengalami kecemasan ringan , 10 dari 32 orang

tua mengalami kecemasan sedang, 3 dari 32 orang tua mengalami kecemasan berat. Berdasarkan hasil studi pendahuluan didapatkan dari data siswa kelas 3 bahwa sebanyak 13 dari 38 siswa durasi bermain game online >3 jam, siswa kelas 4 bahwa 9 dari 33 siswa durasi bermain game 1 jam sedangkan 4 dari 33 siswa durasi bermain game online > 3 jam, siswa kelas 5 bahwa 13 dari 32 siswa durasi bermain game online > 3jam. Oleh karena itu, perlu dilakukan penelitian “Hubungan durasi bermain game online dengan tingkat kecemasan orang tua pada anak usia sekolah (9-11 tahun) di SDN Tempurejo 03”.

B. Rumusan Masalah

1. Pernyataan Masalah

Terlalu lama bermain *game online* pada anak terbukti mempunyai dampak yang dapat mempengaruhi aspek sosial anak seperti malas atau jarang belajar, mudah marah, sulit berkonsentrasi, dan cenderung menyendiri. jika berlangsung terus menerus keinginan untuk menyendiri maka berisiko menyebabkan gangguan psikologis seperti depresi. Hal ini juga dapat menimbulkan kecemasan pada orang tua, yang dapat mempengaruhi kesehatan dan aktivitasnya.

2. Pertanyaan Masalah

- a. Bagaimana durasi bermain game online pada anak usia sekolah (9-11 Tahun) di SDN Tempurejo 03?
- b. Bagaimana tingkat kecemasan orang tua pada anak usia sekolah (9-11 tahun) di SDN Tempurejo 03?

- c. Apakah ada hubungan durasi bermain game online dengan tingkat kecemasan orang tua pada anak usia sekolah (9-11 tahun) di SDN Tempurejo 03?

C. Tujuan

1. Tujuan Umum

Mengidentifikasi hubungan durasi bermain game online dengan tingkat kecemasan orang tua pada anak usia sekolah (9-11 tahun) di SDN Tempurejo 03.

2. Tujuan Khusus

- a. Mengidentifikasi durasi bermain game online pada anak usia sekolah (9-11 tahun) di SDN Tempurejo 03.
- b. Mengidentifikasi tingkat kecemasan orang tua pada anak usia sekolah (9-11 tahun) di SDN Tempurejo 03.
- c. Menganalisis hubungan durasi bermain game online dengan tingkat kecemasan orang tua pada anak usia sekolah (9-11 tahun) di SDN Tempurejo 03.

D. Manfaat

1. Bagi Orang Tua

Penelitian ini dapat memberikan wawasan baru bagi orang tua untuk memperhatikan durasi bermain game online pada anak dan dampaknya bagi kesehatan anak dan orang tua.

2. Bagi Institusi Pendidikan

Penelitian ini dapat memberikan informasi bagi institusi pendidikan untuk memperhatikan durasi bermain game online bagi anak usia sekolah dan dampaknya bagi kesehatan anak.

3. Bagi Praktisi Kesehatan

Penelitian ini dapat memberikan wawasan baru dalam mengoptimalkan tumbuh kembang anak sekolah melalui pembatasan waktu bermain game online serta dampaknya bagi kesehatan anak dan orang tua anak.

4. Bagi peneliti selanjutnya

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi bagi peneliti selanjutnya, dalam mengembangkan penelitian penggunaan gadget dan dampaknya bagi kesehatan pada anak dan orang tua anak usia sekolah.

