

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pandemi *Covid-19* saat ini menyebabkan kebutuhan dan perlunya menjaga interaksi sosial. Oleh karena itu, segala kegiatan seperti kegiatan belajar mengajar (KBM) di sekolah maupun Universitas harus dilakukan di rumah atau dilakukan secara online untuk mencegah menyebarnya *Covid-19* ini. Ketika kita melakukan pembelajaran secara online tentunya kita memerlukan media sebagai sarana untuk pembelajaran. Salah satu media tersebut ialah melalui gadget/gawai. Hal ini membuat anak lebih sering berinteraksi dengan gadget karena pembelajaran dilakukan secara daring. Hal ini juga dapat meningkatkan aktivitas penggunaan *game online* pada anak. (Maria & Novianti, 2020). Oleh karena itu, peran orang tua menjadi sangat penting. Pendampingan orang tua dalam pembelajaran dari rumah selain membantu anak dalam momen belajar juga akan membangun komunikasi yang intens dengan anak.

Menurut Susanti dkk (2018) anak dianggap lebih sering dan rentan terhadap penggunaan permainan *game online* daripada orang dewasa, terutama anak sekolah dasar. Hal ini dibuktikan dengan penelitian yang dilakukan oleh Jaya (2018) bahwa sebagian besar siswa anak usia sekolah mengalami kecanduan *game online*. Anak yang mengalami kecanduan *game online* tidak terlepas dari beberapa faktor. Smart (2010) dalam (Tiwa et al., 2019) mengemukakan bahwa faktor-faktor yang dapat mengakibatkan kecanduan *game online* adalah kurang perhatian dari orang-orang terdekat, mengalami stress, kurang kontrol orangtua, kurang kegiatan, lingkungan, dan pola asuh orangtua yang salah. Menurut Hurlock (2013)

dalam (Susanti et al., 2018) mengemukakan bahwa anak sekolah dasar terutama di usia 10-12 tahun lebih memahami dan masih suka bermain, bergerak dan menyukai permainan yang mempunyai nuansa persaingan sehingga membuat pemainnya akan bermain terus-menerus tanpa memperdulikan berapa lama waktu yang dipergunakan. Peran orang tua sangat berpengaruh dalam menentukan sikap anak yang dapat berpengaruh dalam perkembangan. Peran tersebut merupakan bagaimana cara orang tua mengasuh anak. Apabila peran tersebut tidak terpenuhi maka akan menyebabkan gangguan perilaku anak yang menentukan perkembangan, salah satu contohnya perilaku penggunaan *game online*.

Sikap orang tua kepada anak, kohesi atau kelekatan dalam keluarga dan paparan kekerasan dalam rumah tangga erat kaitannya dengan kecanduan *game online* maka menjadi penting agar orang tua berkomunikasi secara intens dengan anaknya. Sebaiknya orang tua juga menerapkan pola asuh yang tepat dan membatasi waktu bermain anak agar tidak menghabiskan banyak waktu untuk bermain *game online* (Artini et al., 2019). Namun, hubungan antara *internet parenting style* dan interaksi orang tua dengan intensitas penggunaan *game online* belum dapat dijelaskan.

Berdasarkan data ESA (*Environment Software Association*, 2018) dalam (Lab, 2018) pada tahun 2018 menunjukkan pengguna *game online* di Amerika sebesar 61% laki-laki dan 39% perempuan. Persentase anak usia sekolah yang mengalami kecanduan bermain *game online* di Indonesia pada tahun 2017 adalah (10.15%), sebagai perbandingan di Korea terdapat 2.4% pada anak usia sekolah, dan 10.2% pada rentang usia 9-39 tahun, dan di China terdapat 13.7% sedangkan di Amerika terdapat 1.5-8.2% yang mengalami kecanduan bermain *game online*

(Guno, 2018). Direktur Pelaksana PT Megaxus Infotech, Eva Muliawati (2016) dalam (Susanti et al., 2018) mengatakan bahwa pengguna *game online* dari tahun 2016 terdapat setidaknya 6,5 juta pengguna *game online/video game* naik menjadi 500 ribu pengguna *game online* di Indonesia serta jumlah ini diperkirakan akan terus meningkat secara nasional. Selain itu, menurut APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa *Internet* Indonesia) (2016) dalam (Susanti et al., 2018) menyatakan perangkat bermain *game online* paling banyak menggunakan perangkat mobile (*smartphone*) sebesar 89,9 juta atau sekitar 67,8%. Menurut (CNN Indonesia, 2020) bahwa terjadi peningkatan penggunaan *game online* sebanyak 75 persen. Riset *Newzoo* (2016) juga menunjukkan Indonesia merupakan negara dengan jumlah *gamer* terbanyak yang bermain di perangkat mobile (*smartphone*).

Berdasarkan studi pendahuluan yang telah dilakukan di salah satu sekolah dasar yang berada di Sidoarjo bahwa kepala sekolah mengatakan bahwa beliau mendapatkan keluhan dari para orang tua/wali siswa sekolah tersebut bahwa anak mereka terus-menerus bermain *game online* dan bertambah parah semenjak diberlakukan BDR (Belajar Dari Rumah) bahkan sering melebihi batas waktu yang telah ditentukan orang tua mereka. Data yang diperoleh melalui wawancara *online* melalui pembagian kuesioner *online* yang dibagikan melalui *whatssapp group* kelas 4-6 secara acak dengan 57 peserta yang mengisi bahwa ditemukan bahwa semua 57 siswa tersebut bermain *game online*, dengan data rentang waktu sebagai berikut:

Rentang Waktu	Jumlah Siswa
1-2 jam	6
2-3 jam	27
4-5 jam	13

5-6 jam	9
Lebih dari 6 jam	2

Tabel 1. 1 Data rentang waktu siswa menggunakan *game online*

Sebanyak 54 siswa mengeluh mengalami keluhan fisik setelah bermain *game online* yakni sebagai berikut:

Keluhan	Persentase siswa
Pusing	48,2%
Pegal pada bagian tubuh tertentu	23,2%
Mata berkunang-kunang	10,7%
Gangguan tidur/ <i>insomnia</i>	8,9%
Perubahan pola makan	1,8%
Mata merah	1,8%

Tabel 1. 2 Data keluhan siswa yang menggunakan *game online*

Mereka mengatakan bahwa orang tua mereka mengontrol dan membatasi durasi waktu mereka menggunakan *internet* sebagai berikut:

Intensitas	Persentase siswa yang dikontrol orang tua
Tidak pernah	3,5%
Jarang	40,4%
Kadang-kadang	24,6%
Sering	28,1%
Setiap saat	3,5%

Tabel 1. 3 Data intensitas siswa yang dikontrol orang tua dalam penggunaan *internet*

Selain itu, berdasarkan data penelitian yang telah dilakukan (Onibala et al., 2018) bahwa kebanyakan orang tua saat ini telah keliru menggunakan *gadget* dalam membantu mereka mendidik anak. Mereka memberikan penguasaan penuh atas *gadget* kepada anak tanpa adanya batasan dan pengawasan. Hal tersebut menyebabkan secara langsung maupun tidak langsung, orang tua menanggung porsi kesalahan ketika anak mereka terlampaui sering menghabiskan waktunya dengan *gadget* daripada berinteraksi sosial dengan sekitarnya. Walaupun mempunyai dampak positif yang besar khususnya dalam bidang pendidikan dan

komunikasi, penggunaan *gadget* yang berlebihan bagi anak juga menimbulkan beberapa dampak negatif.

Permainan *game online* dapat menimbulkan dampak positif dan dampak negative. Dampak positif dari *game online* yakni menambah intelegensia, menambah konsentrasi, meningkatkan ketajaman mata, meningkatkan kemampuan berbahasa asing (terutama Bahasa Inggris), membantu bersosialisasi, meningkatkan kinerja otak, meningkatkan kecepatan mengetik, menghilangkan stress, dan memulihkan kondisi tubuh. Akan tetapi, ketika seseorang terlalu sering menggunakan *game online*, maka akan menimbulkan pengaruh psikologis, pemborosan dan mengganggu kesehatan yang akan mengakibatkan pola makan dan pola tidur yang tidak teratur sehingga mudah terserang penyakit serta menimbulkan efek ketagihan, kehidupan real menjadi berantakan, membuat orang menjadi pelupa, membuat orang menjadi terisolir dengan lingkungan sekitar (Djawa et al., 2017). Bahkan menurut (Surbakti, 2017) dampak negatif dari *game online* lainnya yaitu menimbulkan adiksi (kecanduan), mendorong melakukan hal-hal negatif, berbicara kasar dan kotor, terbengkalainya kegiatan di dunia nyata, perubahan pola makan dan istirahat, pemborosan, dan mengganggu kesehatan seperti *eye strain* (kelelahan mata), *ambeien*, *carpal turner syndrome*, dan menurunkan metabolisme.

Anak merupakan aset berharga yang menentukan kelangsungan hidup, kualitas dan kejayaan suatu bangsa di masa mendatang. Menurut Sukrakarta (2014) dalam (Tiwa et al., 2019) menyatakan keluarga khususnya orangtua memegang peranan penting dalam membentuk sikap dan perilaku anak. Berbagai permasalahan dapat memengaruhi minat dan anak untuk mengikuti kegiatan

belajar di sekolah. Penelitian terkait penggunaan *game online* sudah banyak dilakukan, namun penelitian terdahulu belum banyak membahas secara spesifik terkait *internet parenting style*, interaksi orang tua, intensitas penggunaan *game online* pada anak usia sekolah. Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk meneliti hubungan antara *internet parenting style* dan interaksi orang tua dengan intensitas penggunaan *game online* pada anak usia sekolah.

Keluarga merupakan mitra penting dalam perawatan anak. Menurut *American Academy of Pediatric* (2012) dalam (Tanaem et al., 2019) konsep *Family Centered Care* awalnya dikembangkan di negara-negara maju, karena keterlibatan orang tua adalah sumber utama kekuatan dan dukungan anak untuk memenuhi kebutuhan psikososial dan perkembangan anak. Peran orang tua atau keluarga sebagai mitra untuk menentukan pemenuhan kebutuhan anak dalam bentuk asuhan keperawatan anak yang berpusat pada keluarga. *Family Centered Care* meyakini adanya dukungan individu, menghormati, mendorong dan meningkatkan kekuatan dan kompetensi keluarga (Tanaem et al., 2019). Oleh karena itu, penerapan *Family Centerd Care* sangat diperlukan dalam penerapan perawatan anak terutama pada *internet parenting style* (pola asuh *internet*) dan interaksi orang tua untuk mencegah intensitas penggunaan *game online* yang berlebihan pada anak usia sekolah serta mencegah terjadinya *internet gaming disorder* pada anak.

Teori keperawatan Kathryn E. Barnard mengembangkan format pengkajian untuk mengevaluasi perilaku kesehatan anak, pertumbuhan dan perkembangan yang diukur dengan interaksi orang tua dan anak yang dipengaruhi oleh individu setiap anggota yaitu karakteristik orang tua, anak, dan lingkungan yang sudah

dikembangkan dalam konsep *Child Health Assesment Interaction Theory*. Karakteristik-karakteristik tersebut sangat penting dan memengaruhi dalam pertumbuhan dan perkembangan anak, sehingga dengan fenomena yang ada saat ini perlunya penelitian yang menganalisis bagaimana hubungan antara *internet parenting style* dan interaksi orang tua dengan intensitas penggunaan *game online* pada anak usia sekolah.

Berdasarkan fenomena di atas, penelitian mengenai hubungan *internet parenting style* dan interaksi orang tua dengan intensitas penggunaan *game online* pada anak usia sekolah belum dapat dijelaskan. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk meneliti hubungan *internet parenting style* dan interaksi orang tua dengan intensitas penggunaan *game online* pada anak usia sekolah yang dilakukan dengan pendekatan *Child Health Assesment Interaction Theory* menurut Kathryn E. Barnard. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman bagi institusi pendidikan, orang tua, serta perawat sebagai dasar dalam memberikan pengarahan bagi anak usia sekolah dalam penggunaan *game online*.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Bagaimana hubungan perkembangan antara *internet parenting style* dan interaksi orang tua dengan intensitas penggunaan *game online* pada anak usia sekolah?

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Menjelaskan hubungan antara *internet parenting style* dan interaksi orang tua dengan intensitas penggunaan *game online* pada anak usia sekolah.

1.3.2 Tujuan Khusus

1. Mengidentifikasi *internet parenting style* pada anak usia sekolah
2. Mengidentifikasi interaksi orang tua pada anak usia sekolah
3. Mengidentifikasi intensitas penggunaan *game online* pada anak usia sekolah
4. Menganalisis hubungan antara *internet parenting style* dengan intensitas penggunaan *game online* pada anak usia sekolah
5. Menganalisis hubungan antara interaksi orang tua dengan intensitas penggunaan *game online* pada anak usia sekolah

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan informasi dan kontribusi dalam pengembangan ilmu di bidang keperawatan anak mengenai hubungan antara *internet parenting style* dan interaksi orang tua dengan intensitas penggunaan *game online* pada anak usia sekolah.

1.5 Manfaat Praktis

1. Bagi perawat

Memahami faktor yang memengaruhi intensitas penggunaan *game online* pada anak usia sekolah dimana faktor yang memengaruhinya yaitu *internet parenting style* dan interaksi orang tua. Melakukan upaya preventif dan promotif sebagai bentuk pencegahan serta intervensi yang tepat pada anak yang mengalami gangguan pada penggunaan *game online*.

2. Bagi orang tua

Penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan wawasan baru bagi orang tua agar lebih memperhatikan interaksi dan pengawasannya dengan *internet parenting style* kepada anak yang sangat menentukan semua aspek perkembangan utamanya yang dapat memengaruhi intensitas penggunaan *game online* dan mencegah adiksi *game online*.

3. Bagi guru dan pihak sekolah

Penelitian ini dapat menjadi suatu masukan bagi sekolah dalam pengarahan untuk orang tua dalam interaksi dan pengawasannya terkait intensitas penggunaan *game online* pada anak usia sekolah.